

Über einige Spiele in Georges Perecs Roman *Das Leben Gebrauchsanweisung*

Gundel Mattenklott

Durch die Literaturgeschichte der Moderne zieht sich als mal auffällig roter, dann wieder zurückhaltender und im Gewebe fast unsichtbarer Faden die Erforschung und die Offenlegung des Schaffensprozesses. Die Inspiration als auslösender Impuls, die Setzungen des Anfangs, das Fortschreiten mit all den Mechanismen des fließenden und stockenden Schreibens, die Regie durch das Material der Sprache, der Genres und anderer literarischer Traditionen, die Eigendynamik der Erfindungen und Erzählstrukturen, die Bedingungen des Gelingens wie des Misslingens – sie alle sind Reflexions- und Forschungsgegenstand der Literaturwissenschaft wie der literarischen Texte selbst. Dem Spiel als ein dem künstlerischen Schaffen in vieler Hinsicht verwandtes Phänomen kommt im Rahmen dieser Forschungen, Experimente und Diskussionen zum Schaffensprozess eine prominente Stellung zu. Als generative Verfahren haben die Spiele und ihre Regeln eine an Traditionen reiche Geschichte, in der die Grenzen zwischen geselligem Spiel und literarischem Schaffen wie zwischen Spielregel und Poetik durchlässig sind. Solche Entgrenzungsbewegungen ziehen sich durch das gesamte 20. Jahrhundert. Eine der produktivsten möchte ich hier kurz vorstellen, ehe ich mich dem Autor Georges Perec und einem seiner Romane zuwende.

OuLiPo – Poetik der Einschränkung

Die Gruppe OuLiPo, *Ouvroir de Littérature Potentielle* – die Werkstatt potentieller Literatur kann als ein späterer Zweig aus surrealistischem Stamm bezeichnet werden, auch wenn sie sich gerade aus der entschiedenen Abgrenzung von der surrealistischen Vorliebe für den Zufall heraus gebildet hat. Gegründet wurde OuLiPo 1960 von dem mathematikbegeisterten Autor Raymond Queneau und dem Schachspieler und literaturbegeisterten Ingenieur François Le Lionnais. Anfangs als geheime Gesellschaft inszeniert, öffnete sich die Gruppe in den folgenden Jahren und ist inzwischen zu einer international bekannten und der literarischen Öffentlichkeit zugewandten Institution geworden. Die Internet-Seite von OuLiPo¹ führt 35 Mitglieder an; fünfzehn von ihnen sind inzwischen gestorben, doch kennt OuLiPo kein Ausscheiden, und die Toten werden bei den Versammlungen entschuldigt „pour cause de

¹ <http://www.ouliipo.net/> vom 7.03.2009.

décès“.² Die meisten Mitglieder sind Franzosen, aber auch Oskar Pastior und Italo Calvino gehören zu OuLiPo. Das gemeinsame Interesse der OuLiPoten ist die Herstellung von „littérature en quantité illimitée“³ durch die Erfindung von „contraintes“ – Einschränkungen, die auch als Spielregeln bezeichnet werden können.⁴ OuLiPo arbeitet sowohl literarisch als auch historisch-philologisch; Einschränkungen werden neu erfunden und aus alten Werken herausgelesen. Der Umgang mit der *contrainte* ist von Autor zu Autor verschieden. François Le Lionnais war an der Erfindung oder Entdeckung von Regeln interessiert, während ihm an einer literarischen Ausführung nichts lag – man könnte ihn einen Konzeptualisten nennen. Andere nutzten und nutzen die Einschränkungen tatsächlich als generative Verfahren zur Herstellung von Romanen, Erzählungen oder Gedichten, wie Georges Perec.

Die Bandbreite oulipotischer Einschränkungen ist groß (vgl. die Tabelle der Einschränkungen Abb.1⁵). Viele Einschränkungen sind Transformationsregeln: Buchstaben und Wörter in vorgegebenen oder selbst verfassten Texten werden nach festgelegten Prinzipien ausgetauscht, Texte werden nach bestimmten Regeln der Verschiebung, Ersetzung, Amplifikation („Addition“) oder Wiederholung („Multiplikation“) „übersetzt“. Ein genuin oulipotisches Verfahren ist die Übersetzung mathematischer Formeln und Aufgaben in die Sprache: die Konstruktion eines Textes auf der Grundlage eines Algorithmus. Andere oulipotische Regeln bleiben im System der Literatur und greifen auf rhetorische Figuren und metrische Schemata zurück; viele variieren traditionelle Strophen- und/oder Reimordnungen oder sind Erfindungen neuer lyrischer Formen. Einen beträchtlichen Anteil haben die bis in antike Traditionen zurückreichenden Sprachspiele des Abecedarius und des Akrostichon, des Lipogramms (Vermeidung eines Buchstabens), des Anagramms (Text aus einer begrenzten Reihe von Buchstaben) und des Palindroms (Spiegelwörter und –sätze) und die nicht minder alten Zitatspiele wie der Cento, ein Gedicht, das nur aus Versen anderer Autoren besteht. Daneben stehen eigensinnige Erfindungen einzelner Autoren wie Perecs autobiographische Spiele.⁶

Es liegt nicht im Interesse OuLiPos, geheime Strategien zur Verblüffung des Publikums zu entwickeln. Jeder kann die ge- und erfundenen Einschränkungen nutzen – heute sind sie im Internet zu finden – sie erlauben jedem „inspiriert zu sein“. Paul Fournel, der die pädagogischen Aktivitäten einiger Oulipoten in Schreibwerkstätten (*ateliers, stages*) vorstellt, schreibt – in Anbetracht vieler oulipotischer Werke vielleicht etwas allzu sehr auf die didaktische Intention zugespitzt:

² „aufgrund des Ablebens“ – Vgl. <http://www.ouliipo.net/oulipiens/document2565.html> sowie Jacques Roubaud: Der oulipotische Autor. In: Hartje/Ritte (Hg.): OULIPO. S. 35.

³ „Literatur in unbegrenzter Menge“ – Roubaud/Bénabou: Qu'est-ce que l'Oulipo? <http://www.ouliipo.net/oulipiens/O> vom 6.3.2009.

⁴ Hans Hartje übersetzt *contrainte* durchgehend mit *Formzwang*, in: Hartje/Ritte (Hg.): OULIPO. Ich bevorzuge die alltäglichere und neutralere Übersetzung *Einschränkung*.

⁵ Diese Tabelle liegt dem Band Hartje/Ritte (Hg.): OULIPO bei. Das geringfügig umfangreichere französische Pendant ist im Netz bei <http://www.fatrazie.com/Tolle.htm> zu finden. Die Abbildungen können unter ‚Zusatzdateien‘ in der rechten Seitenleiste herunter geladen werden.

⁶ Vgl. Perec: Je me souviens.

„L’objectif de l’Oulipo, et ceci dès les premiers jours de son existence, n’est pas de produire de la littérature, mais bien d’explorer les moyens qui peuvent permettre d’être toujours inspiré, d’être toujours en situation de produire. [...] L’objectif de l’Oulipo est simplement de faire comprendre aux participants à ses ateliers que l’écriture est possible ici et maintenant, que grâce aux bienfaits de la contrainte, on peut écrire comme en jouant.“⁷

Schreiben wie spielen – OuLiPo hat, wie Jacques Jouet in einem Gespräch sagt, eine sehr hohe Auffassung von dem, was Spiel ist: „On a une certaine confiance dans la fécondité du jeu, du point de vue de la manipulation du matériau langage lui-même, mais aussi de la relation intime qu’on peut avoir avec la langue et qui n’est absolument pas exclu d’une situation de jeu [...]“⁸ Oulipotische Regeln haben übrigens inzwischen, ähnlich wie Prinzipien des kreativen Schreibens, Eingang in den Schulunterricht gefunden.

Braucht also ein Autor oder eine Autorin nur eine Handvoll oulipotischer Spielregeln, um spielend ein überzeugendes Werk zu schaffen, das allerdings jeder Schüler und Dilettant aus denselben Regeln ebenfalls herstellen kann? Diese Frage kann deshalb verneint werden, weil OuLiPos Spiele zwar auf den ersten Blick dem Pol der Spiele zuzuordnen sind, den Roger Caillois als *ludus* bezeichnet: *ludus* ist „die Meisterung künstlicher Schwierigkeiten“,⁹ „das Vergnügen [...] das man bei der Lösung einer absichtlich geschaffenen und willkürlich bestimmten Schwierigkeit empfindet, so daß schließlich der Reiz, sie zu lösen, keinen anderen Vorteil bringt als die eigene innere Befriedigung, sie bewältigt zu haben.“¹⁰ Bei genauerem Hinsehen kippt jedoch das strenge Regelregiment um in die *Paidia*, von griech. *pais* das Kind: So bezeichnet Caillois „die spontanen Manifestationen des Spieltriebes“,¹¹ die frühesten in der Entwicklung des Kindes, sie entsprechen seinem *elementaren Bedürfnis nach Bewegung und Lärm*.¹² *Paidia* steht für „Tumult und Ausgelassenheit“,¹³ sie kann sich aber auch in *müßige Träumerei* verwandeln.¹⁴ Caillois spricht von *ludus* nicht nur als Gegenpol, sondern auch als einer Metamorphose der *paidia*.¹⁵ Solche Metamorphosen vollziehen sich ständig in oulipotischen Texten, z.B. wenn die scheinbar mathematische Formel sich als willkürliche Inszenierung des Zufalls und als Nonsens zu erkennen gibt, oder auch in der mal methodischen, mal unmethodischen Nicht-Beachtung der selbst gesetzten Regel, wie sie

⁷ „Die Intention des OuLiPo, und zwar von den ersten Tagen seines Bestehens, ist nicht, Literatur herzustellen, sondern die Mittel zu erforschen, die es erlauben können, immer inspiriert zu sein, immer in der Situation zu schreiben [...] Die Intention des OuLiPo ist einfach, den Teilnehmern an seinen Werkstätten verständlich zu machen, dass das Schreiben hier und jetzt möglich ist, dass man dank der Wohltaten der Einschränkung wie spielend schreiben kann.“ vgl. Fournel: Les ateliers de l’OuLiPo. Zitate p. 26 und 27. Dt. G. M.

⁸ „Man hat ein gewisses Zutrauen in die Fruchtbarkeit des Spiels, unter dem Gesichtspunkt der Manipulation des Materials Sprache selbst, aber auch der intimen Beziehung, die man zur Sprache haben kann und die in keiner Weise ausgeschlossen ist aus der Situation des Spiels.“- Jouet in Reina: Entretien. Lendemaïns 1988, S.35.

⁹ Caillois: Die Spiele und die Menschen. S.36.

¹⁰ Ebd. S. 39.

¹¹ Ebd. S. 37.

¹² Vgl. ebd.

¹³ Ebd. S. 41.

¹⁴ Vgl. ebd. S. 44.

¹⁵ Vgl. ebd. S. 43.

Georges Perec praktiziert hat. Zugrunde liegt diesem Kippen von *ludus* in *paidia* letztlich wohl die anarchische Macht der Gefühle, ohne deren Anteil jedes literarisches Werk blass und als pedantische Konstruktion erscheinen muss.

Georges Perec, Mitglied von OuLiPo

Am Beispiel eines Hauptwerks des Autors Georges Perec möchte ich einige Linien eines literarischen Schaffensprozesses nachzeichnen, in dem der *Spielregel* bzw. der *contrainte* eine herausragende Bedeutung zukommt. Zuerst einige biographische Hinweise.¹⁶ Georges Perec ist 1936 als Kind ostjüdischer Einwanderer in Paris geboren. Sein Vater fiel 1940 im Zweiten Weltkrieg. 1942 schickte seine Mutter den Sechsjährigen in die nicht von den Deutschen besetzte Zone zu Verwandten. Sie selbst versuchte später nachzukommen, aber ihre Flucht misslang, und sie wurde im Februar 1943 nach Auschwitz deportiert und umgebracht. Der kleine Georges verbrachte die Kriegszeit in der Nähe von Grenoble in verschiedenen Kinderheimen und Internaten, überwiegend in der Nähe von Verwandten. Nach dem Krieg adoptierte ihn eine seiner Tanten. Über das Schicksal seiner Mutter wurde ihm offensichtlich lange Zeit nichts erzählt. In seinem Buch *Wou le souvenir de l'enfance* schreibt er, dass er „später“ mit seiner Tante eine Ausstellung über die Konzentrationslager besucht habe: „Je me souviens des photos montrant les murs des fours lacérés par les ongles des gazés et d'un jeu d'échecs fabriqué avec des boulettes de pain.“¹⁷ Hier begegnete ihm das Spiel als überlebensnotwendig und als eine letzte Zuflucht menschlicher Würde.

Ein Klassenfoto zeigt Perec als bereits sehr erwachsen wirkenden Schüler 1954-1955 im renommierten Lycée Henri-IV.¹⁸ Früh beschließt er Schriftsteller zu werden. Er beginnt ein Studium der Geschichte und Soziologie, leistet 1958 seinen Militärdienst als Fallschirmspringer und arbeitet ab 1961 als „documentaliste“ in einem neurophysiologischen Labor. 1965 erscheint sein erster Roman, *Les Choses*, für den er den Prix Renaudot erhält und auf einen Schlag bekannt wird. 1967 wird er Mitglied von OuLiPo. In den folgenden Jahren bis zu seinem frühen Tod im Jahr 1982 publiziert Perec eine Vielzahl von Romanen, Erzählungen, lyrischen Texten, Theaterstücken, Hörspielen und Filmen. Außerdem erfindet er über 300 Kreuzworträtsel und schreibt eine Abhandlung über das Go-Spiel, das er 1969 von einem Freund, dem OuLiPo-Autor Jacques Roubaud lernt: *Petit traité invitant à la découverte de l'art subtil du Go*. Er arbeitet mit traditionellen literarischen Spielregeln wie dem Anagramm, dem Palindrom (Perec gelingt ein großes Palindrom von mehr als 5000 Buchstaben¹⁹), dem Lipogramm: Perec schreibt einen Roman, in dem kein einziges e vorkommt; dabei ist e der

¹⁶ Die biographischen Angaben sind aus zahlreichen Quellen leicht zusammenzustellen, so dass hier darauf verzichtet wird, die Informationen einzeln nachzuweisen.

¹⁷ Perec: W. S. 213. „Ich erinnere mich an Fotos, die die Ofenmauern zeigten, die von den Fingernägeln der Vergasteten zerkratzt waren, und an Schachspiele, die aus Brotkrumen hergestellt waren.“ Dt. G.M.

¹⁸ Neefs/Hartje: Perec. Images. S. 46.

¹⁹ Das Palindrom 9691 EDNA D'NILU ist im Netz zu finden auf der Seite von Alain Zalmanski: <http://worldserver2.oleane.com/fatrazie/GdPalindrome.htm> (8.3.2009)

häufigste Laut in der französischen Sprache: *La Disparition* (1969), kongenial übersetzt von Eugen Helmlé (*Anton Voyls Fortgang*). Als Gegenstück erscheint 1972 *Les Revenentes*, das als Vokal einzig und allein das e verwendet.

1974 folgt ein schmales Bändchen: *Espèces d'espace*. Hier entwirft Perec in einem Kapitel²⁰ das Projekt seines umfangreichsten Romans *La Vie Mode d'emploi*, auf den ich in der Folge ausführlich eingehen werde. 1974 schließt Perec auch sein Buch *W ou le Souvenir de l'Enfance* ab. Darin verschlingen sich zwei Texte, die typographisch voneinander abgehoben werden: der Versuch seine Kindheit zu rekonstruieren und eine Erzählung, die als Abenteuer-geschichte anfängt und in die Darstellung einer imaginären Insel „W“ mündet. Perec bezeichnet diese Erzählung als eine Erfindung seiner frühen Jugendzeit. W ist eine Gesellschaft, in der der Sport das gesamte Leben strukturiert und die sich im Verlauf der Lektüre als Konzentrationslager demaskiert. Während dieser Jahre arbeitet Perec neben vielem anderen am Roman im Plural, der 1978 unter dem Titel *La Vie Mode d'emploi* erscheint. Perec scheint bis zu seinem Tod an Lungenkrebs (1982) unermüdlich tätig gewesen. Dabei war er offensichtlich ein Genie der Freundschaft. Abgesehen von seinem hohen internationalen Prestige als Autor, das eher noch im Wachsen ist, je mehr von ihm übersetzt wird und auch aus dem Nachlass herausgegeben wird, findet man über ihn noch bald 30 Jahre nach seinem Tod nur freundschaftliche, ja liebevolle Erinnerungen, Porträts und ehrende Texte – und das ist bestimmt keine Selbstverständlichkeit.

Das Spiel in Perecs Werk

Perec ist leidenschaftlich an Spielen interessiert. Nicht nur die großen Spiele wie Schach und Go faszinieren ihn, er liebt nicht weniger die kleineren Spiele des Alltags wie das Rätsel, das Kreuzworträtsel, das Memory, das Puzzle. Im Mittelpunkt seines Schaffens stehen die Sprachspiele: „Les jeux que je préfère, ceux auxquels je joue le plus, ce sont des jeux sur le langage.“, sagt er in einem Interview für die Zeitschrift „Jeux et Stratégies“ von 1980. Und weiter: „Pour moi, tout cela fait partie d'un domaine assez vaste, où il s'agit 'd' organiser des formes', et dont le modèle le plus élémentaire serait le puzzle. Le puzzle est, finalement, mon jeu favori, j'ai envie de dire: le jeu par excellence.“²¹ Bei logischen Spielen dagegen habe er zu große Verständnisschwierigkeiten und für Zahlen sei er nicht begabt, außer für die Divisionen durch 9. Dass die Quersumme einer Zahl, die durch 9 teilbar ist, ein Vielfaches von 9 ergibt, begeistere ihn. All diese Spiele bilden für Perec *contraintes*, kraft derer er seine literarische Arbeit organisiert. Im Entwurfsprozess seiner Texte wählt er das zentrale Spiel, kombiniert es mit anderen Spielen, bündelt die Spiele, entwickelt ein kompliziertes

²⁰ *Espèces d'espaces* S. 57-63.

²¹ <http://carpentier.gilles.free.fr/perec/Perecs.htm> am 9.6.2006. „Die Spiele, die ich bevorzuge, die ich am häufigsten spiele, sind Spiele mit der Sprache. [...] All das gehört für mich zu einem weiten Bereich, in dem es darum geht, ‚Formen zu organisieren‘, und dessen elementares Modell das Puzzle ist. Das Puzzle ist letztlich mein Lieblingsspiel, ich möchte sagen: das Spiel *par excellence*.“ Dt. G.M.

System oder Programm von Spielregeln. Dies Programm füllt er minutiös aus, weicht aber gleichwohl auch von ihm ab, lässt kleine blinde Stellen im Muster entstehen, Lücken oder *blancs*, wie die Setzer und Drucker die Zwischenräume zwischen den Worten nennen.

Das komplizierteste Programm liegt dem Werk *Das Leben Gebrauchsanweisung*²² zugrunde, Perecs umfangreichstem Buch. Er nennt es im Untertitel *Romane* und tatsächlich könnte man das Ganze auch als Sammlung und Kurzfassung romanhafter Erzählstoffe ansehen, von denen jeder imstande wäre, wiederum einen ganzen eigenen Roman hervorzubringen. Mit diesen Erzählstoffen, Geschichten und Romankeimen bezieht sich Perec auf eine traditionelle literarische Spielform: den Cento, ein Gedicht, das aus lauter Zitaten besteht. Die Lebensgeschichten, die Perec erzählt, sind häufig Geschichten aus anderen Büchern, und Tüftler und Literaturkenner legen ihren Ehrgeiz daran, jede Anspielung dieses gigantischen Zitatspiels, das im Deutschen annähernd 900 Seiten füllt, zu verifizieren.²³ Dem Cento Perecs, einem Puzzle von mehr als hundert Geschichten, liegt eine Spielphantasie zugrunde, die wir aus Bilderbüchern kennen und zu der (neben einigen Bildern aus literarischen Werken) der Autor durch eine Zeichnung von Saul Steinberg angeregt wurde: Der Blick auf ein großes Mietshaus, dessen Fassade auf- oder herunterklappt ist und wie eine Simultanbühne oder Puppenstube den Blick auf all die Räume mit ihren Einrichtungsgegenständen und den in ihnen sich ereignenden Handlungen und Begegnungen preisgibt.²⁴ Perec hat eines der großen alten Pariser Mietshäuser gewählt, seines ist die (fiktive) Rue Simon-Crubellier Nr. 11. Es umfasst einschließlich Keller, Dachkammern, Conciergerie und Treppenhaus 99 Räume. (vgl. Abb. 2²⁵)

Den Schnitt durch das Haus hat er als Schachbrett mit zehn mal zehn Feldern angelegt. Diesen Feldern oder Räumen folgt er erzählend derart, dass er keinen Raum (kein Feld) zweimal berührt; dazu bedient er sich des Springerparcours oder Rösselsprungs beim Schach. Die „Füllung“ der Felder mit Bewohnern und ihren Geschichten vollzieht er nach einer mathematischen Lösung, der *orthogonalen lateinischen Doppelmatrix von der Ordnung zehn*, das heißt, dass er zweimal 21 Serien von zehn Elementen (Requisiten, Bilder, Tätigkeiten, Autoren, die zu zitieren sind²⁶ usw.) erzählend permutiert. (vgl. Abb. 3²⁷; sowie Abb. 4²⁸: Rösselsprunglinien)

²² Perec: *La Vie mode d'emploi*. Ich beziehe mich im Folgenden auf die deutsche Übersetzung von Helmlé: *Das Leben Gebrauchsanweisung*.

²³ Die Fachliteratur zu Perec im Allgemeinen und zu *La Vie Mode d'Emploi* im Besonderen ist inzwischen sehr umfangreich. Eine Internet-Bibliographie ist auf der Seite <http://pagesperso-orange.fr/jb.guinoit/pages/GPbiblio.html> zu finden (8.3.2009).

²⁴ Vgl. *Espèces d'espaces*, S. 58 ff.

²⁵ Perec: *Quatre figures*. In: *Atlas...* S. 388. Die Abbildungen können unter ‚Zusatzdateien‘ in der rechten Seitenleiste herunter geladen werden.

²⁶ Von ihnen führt das „Post-Scriptum“ am Ende des Romans einige an, S. 889.

²⁷ Bildzitat aus: Helmlé: *Marginalien*, S. 15.

²⁸ Perec: *Quatre figures*. S. 389.

Mehrfach findet sich im *Leben* dies Programm oder die *Erzählmaschine* gespiegelt, so im 87. Kapitel im Vorhaben zweier verbündeter global agierender Tourismusunternehmen, die eine Hotellerie gewaltigen Ausmaßes entwerfen, deren Entwurfsstrategie auf Buchstabenspielen beruht und der die Zahl 24 zugrunde liegt – die Zahl der Buchstaben des lateinischen Alphabets. Dass schwierige mathematische oder pseudomathematische Operationen dem Werk *Das Leben* zugrunde liegen, mag man wissen, erkennen und verstehen oder nicht: Dem unvorbereiteten Leser blitzt zwar an solchen Stellen eine Ahnung davon auf, aber er muss sie nicht merken und verfolgen. Vielmehr wird er die abenteuerlichen, oft kriminalistisch angelegten Lebensgeschichten der ehemaligen und gegenwärtigen Bewohner des Hauses zu rekonstruieren versuchen, die sich häufig als längere Fortsetzungserzählungen durch mehrere Räume bzw. Kapitel hindurch verschlingen und verwickeln. Erzählerisch ist das Puzzle der 59 und mehr Geschichten²⁹ der *Romane* zugleich ein Labyrinth, in dem wir uns lustvoll verlieren ebenso wie wir uns heillos im komplizierten Leit-Faden verheddern können, den der Autor als Ariadne-Knäuel für sich selbst entworfen hat.

Das Schachspiel und mathematische Formeln bilden das generative Programm der *Romane*, die *Erzählmaschine*, die für Calvino in *Das Schloss, darin sich die Wege kreuzen* die Tarotkarten darstellen³⁰ oder für Lewis Carroll wiederum das Schachspiel.³¹ Eine Vielzahl der von Perec so geschätzten Sprachspiele, Krypto- und Anagramme z.B., bilden das dichte Sprachgeflecht des Werks. Zugleich durchziehen Spiele auch als Motive und als Gegenstände intensiver Beschreibungen die Erzählhandlung wie ein manchmal kaum merklicher farbiger Faden. Darunter sind die von Perec so geschätzten Kreuzworträtsel und andere Rätsel, wie der Rebus, Schach und Go, Kartenspiele, eine Patience und ein Kartenhaus, Kinderspielzeug wie Puppenhaus, Kaufmannsladen und andere Miniaturwelten, mechanische Spielwerke, Automatentheater und Marionetten, und nicht zuletzt das kunstvoll inszenierte Spiel von Diebstählen höchst kostbarer Gegenstände, das ein Ehepaar zur Auffrischung seiner sexuellen Beziehung austüftelt.

Im Mittelpunkt all dieser labyrinthisch mäandernden³² Spiele und Lebensgeschichten steht das Lebenspuzzle des Milliardärs Perceval Bartlebooth. Dieser Mann entwickelte mit 20 Jahren „ein sicherlich beschränktes, aber in sich ganzes, intaktes, unerbittliches Programm“ für sein Leben, das dadurch die Stringenz eines Kunstwerks gewinnen würde. „Mit anderen Worten, Bartlebooth beschloß eines Tages, sein ganzes Leben auf ein einziges Projekt hin auszurichten, dessen willkürliche Notwendigkeit allein sein Selbstzweck wäre.“³³ Das Projekt

²⁹ 59 ist die Zahl der Geschichten, die Perec im Anhang zu *Das Leben* in einer Liste anführt: „Erinnerung an einige der in diesem Werk erzählten Geschichten“. S. 883-887.

³⁰ Calvino: *Das Schloß, darin sich Schicksale kreuzen*.

³¹ Carroll: *Alice hinter den Spiegeln*.

³² Zur Mündung des Flusses Mäanders (nach dem das gleichnamige Ornament benannt ist) als Metapher vgl. das Puzzle der Mündung des Maiandros in Perec: *Das Leben* S.767.

³³ Ebd. S. 196.

sollte schwierig, aber nicht spektakulär sein und „in allen Einzelheiten das Leben dessen bestimmen [...], der sich darauf einließ.“ Der Zufall würde dabei keine Rolle spielen. Und es sollte nutzlos sein:

„da die Zweckfreiheit die einzige Garantie für seine Strenge ist, würde sich das Projekt in dem Maße, in dem es verwirklicht werden würde, selbst zerstören; seine Vollkommenheit wäre kreisförmig [...] von nichts ausgegangen, würde Bartlebooth auf dem Umweg über präzise Umwandlungen von Fertigerzeugnissen wieder bei nichts ankommen.“³⁴

Das Programm sieht kurz zusammengefasst so aus: Zehn Jahre lang lernt Bartlebooth das Aquarellieren. 20 Jahre lang reist er um die Welt und fertigt alle vierzehn Tage ein Aquarell in festgelegtem Format mit festgelegtem Sujet, nämlich Seehäfen, an. Jedes dieser Aquarelle wird an die Rue Simon-Crubellier Nr. 11 geschickt, wo ein von Bartlebooth beauftragter spezialisierter Handwerker namens Gaspard Winckler aus den Bildern Puzzles mit siebenhundertfünfzig Einzelteilen herstellt. Nach diesen insgesamt 30 Jahren fügt Barthebooth in seiner Wohnung Rue Simon-Crubellier Nr. 11 alle 14 Tage nacheinander diese Puzzles wieder zum Bild zusammen.

„Sobald die Puzzles dann zusammengesetzt wären, würden sie wieder ‚ineinsge-bracht‘, so daß man sie von ihrer Unterlage ablösen und an den Ort zurückbringen könnte, an dem sie – zwanzig Jahre zuvor – gemalt worden waren, wo man sie in eine Reinigungslösung legen würde, aus der lediglich noch ein Blatt Papier Marke Whatman, intakt und jungfräulich, herauskäme.“³⁵

Wie manch anderer Künstler im Buch und wie Georges Perec als Autor tüftelt Bartlebooth ein Programm aus, das ihn, der keiner Arbeit nachzugehen nötig hat, ständig tätig hält. Sein Programm ist die willkürlich erdachte Gebrauchsanweisung für fünfzig Jahre Leben und es ist ein Symbol des menschlichen Lebens, in dem wir jedem unserer kontingenten und letztlich zwecklosen Tätigkeiten und Erlebnissen einen Sinn zu geben uns bemühen – den Sinn des Sinnlosen. Bartlebooth' Programm ist eine Lebenskunst, die kein Werk hervorbringt, sondern so ephemere sein soll wie das Leben. Dieses Programm ist ein leicht verschobener Spiegel bzw. ein Spiegelbild der oulipotischen Strategien Perecs. Es ist ein Lebensspiel, eine Kopie der Kunst, die das Kontingente zum Notwendigen macht und deren Regeln so streng wie zweckfrei sind.

Das Löschen der Spuren seines Lebensspiels, das Bartlebooth nicht weniger sorgfältig geplant hat als ihre Produktion, misslingt indes. Am Ende des Romans stirbt der fünfundsechzigjährige Bartlebooth über der Arbeit an einem der Puzzles, von denen noch 61 auf ihre Zusammensetzung und ihre Auslöschung warten. Der Tote hält in der Hand ein Puzzleteil in der Form eines W. Die einzig noch verbliebene Lücke im Puzzle vor ihm hat jedoch „die fast

³⁴ Ebd. S. 197.

³⁵ Ebd. S. 198.

vollkommene Silhouette eines X.³⁶ Hat Gaspard Winckler, der unscheinbare, treue und genaue Handwerker und Puzzle-Schneider, seinen Auftraggeber Bartlebooth betrogen? Mit diesem W setzt Winckler seine Initiale als Signatur unter das verschwindende Lebenskunstwerk des reichen Bartlebooth. Man könnte sagen, er wolle ihm ein W für ein X vormachen, ein ungeplantes Rätsel aufgeben, ihn narren. Was hat es mit diesem Buchstabenspiel auf sich?

W ist ein bedeutender Protagonist, wenn nicht die Hauptfigur in Perecs Lebenswerk. Ihm ist das X nicht nur im Alphabet neben dem V der nächste Buchstabe. In *W ou le Souvenir de l'Enfance* schreibt Perec, er habe eine klare Erinnerung an eine Szene seiner Kindheit, in der ein alter Bauer sein Holz auf einem Bock sägte, den man seiner x-förmigen Gestalt wegen x nenne. Allerdings fällt Perec sich gleich selbst ins Wort: „Mon souvenir n'est pas souvenir de la scène, mais souvenir du mot, seul souvenir de cette lettre devenue mot, de ce substantif unique dans la langue à n'avoir qu'une lettre unique, unique aussi en ceci qu'il est le seul à avoir la forme de ce qu'il désigne, [...] mais signe aussi du mot rayé nul – la ligne des x sur le mot que l'on n'a pas voulu écrire“³⁷ – dies letzte allerdings nur auf der heute praktisch ausgestorbenen Schreibmaschine (wenn man ein Ding *ausgestorben* nennen kann). Nebenbei sei bemerkt, dass *chevalet*, der Oberbegriff, unter den das Handwerksmöbel „x“ fällt, das französische Wort für *Bock*, auch die *Folterbank* bezeichnet.³⁸ Perec erinnert an dieser Stelle noch an weitere Bedeutungen und Verwendungen des Zeichens x in der Neurophysiologie und schließlich daran, dass x das Zeichen für die Unbekannte in der Mathematik sei. Er weist dann darauf hin, dass der Buchstabe x aus zwei auf die Spitze gestellten V's besteht, d.h. ein verkehrt arrangiertes „double-v“, ein w darstellt, und daher der „Ausgangspunkt einer phantasmatischen Geometrie“ sei, „deren verdoppeltes v die Grundfigur und deren vielfache Verflechtungen die wesentlichen Symbole meiner Kindheitsgeschichte zeichnen [...]“. Dann führt der Autor die Verwandlungen des doppelten v in das Hakenkreuz vor, in das SS-Zeichen und schließlich in den Judenstern.³⁹ Wir können hinzufügen, dass das umgedrehte W dem M gleich ist, dem Buchstaben für *mort*, Tod. Nichts hindert uns daran, im W auch den deutschen Schmerzenslaut zu hören. W und X sind Zeichen, die die Verursacher der existentiellen Leerstellen in Perecs Leben bezeichnen, den Verlust, die Vernichtung seiner Eltern.

³⁶ S. 773.

³⁷ Perec: W. S.105. „Meine Erinnerung ist nicht die an die Szene, sondern an das Wort, ist einzig Erinnerung an diesen Buchstaben, der Wort geworden ist, an dieses einzigartige Substantiv in der Sprache, das nur aus einem einzigen Buchstaben besteht, einzigartig auch darin, dass es das einzige ist, das die Form hat, die es bezeichnet, [...] aber auch Zeichen des ausgelöschten Wortes – die Linie der x über dem Wort, das man nicht schreiben wollte [...]“ Dt. G.M.

³⁸ Langenscheidts Taschenwörterbuch Französisch. ⁸1982.

³⁹ „point de départ enfin d'une géométrie fantasmatique et dont le v dédoublé constitue la figure de base et dont les enchevêtrements multiple tracent les symboles majeurs de l'histoire de mon enfance [...]“ Perec : W. p. 106. - Einen weiteren biographischen Hinweis auf v gibt Hervé Le Tellier in seinem Text über Perec auf der Internetseite von OuLiPo: „Georges Perec passera son enfance entre Paris et le deux V entrelacés de *W ou le Souvenir d'enfance*, Villard-de-Lans et Lans-en-Vercors.“ http://www.ouliipo.net/oulipiens/GP_7.03.2009

W bezeichnet im gleichnamigen Roman die imaginäre Insel, deren Bewohner in einer vollständig auf dem sportlichen Wettstreit gegründeten Gesellschaft leben und deren Wahlspruch lautet: *Fortius, altius, citius*. Minutiös wird uns hier vorgerechnet, in wie viele Dörfer W gegliedert ist, wie viele Athleten darin leben, wie viele Wettkämpfe es gibt und nach welchem komplizierten Regelsystem die Athleten an diesen Wettkämpfen teilnehmen. Je weiter die Erzählung oder vielmehr der Bericht über W fortschreitet, desto deutlicher wird allerdings, dass sowohl das rigide mathematische System als auch die sportlichen Spiele in W zutiefst pervertiert sind. Die strengen Regeln gelten höchstens für die Athleten, die ohnehin trotz partieller Siege immer Verlierer sind, und für die Frauen und Mädchen. Ansonsten sind sie alle gleichermaßen Spielmaterial in den Händen skrupelloser Machthaber, denen sportliche Ideale wie *gleiches Recht für alle* oder *Fairness* absolut gleichgültig sind. Es herrscht in W die reine Willkür der Macht, die einmal auf Regeln insistiert, um sie im nächsten Augenblick nach eigenem undurchschaubaren Gutdünken zu verkehren oder außer Kraft zu setzen, mit immer dem gleichen Zweck: die Opfer noch tiefer zu demütigen und zu quälen. Dies Land W ist eine Folterbank, ein x, auf dem der Mord aus Lust am Quälen endlos perpetuiert wird, auf dem der Buchstabe ins Fleisch der Opfer eingeschrieben wird wie die Maschine in Kafkas ‚Strafkolonie‘ das Gesetz ins lebende Fleisch schreibt. Spiel und programmatisches, mathematisches System haben bei Perec nicht nur generative, fruchtbar zeugende Funktion. Sie können auch pervertiert werden zum *agôn* äußerster Grausamkeit. Auch die Störungen des Spiels, die Missachtung der Regeln, haben mindestens zwei Seiten: Sie können Leben in ein totes Spiel von Zahlen und Formeln bringen – so verhindert Perec, dass seine Regelsysteme kalt ablaufen wie eine gut geölte oder programmierte Maschine - sie können aber auch in brutale Willkür münden, kraft derer das System ins Chaos des Grauens umschlägt.

Das W, das Bartlebooth sterbend in seiner Hand hielt, vergeblich versuchend es in die Lücke von der Form x einzupassen, ist wie dieses das verkehrte Zeichen für den Tod, der seinem Lebensspiel ein zufälliges und absurdes Ende setzt. Es ist auch das Zeichen dafür, dass das Leben nicht aufgeht in den Formen, die die Spiele bereitstellen. Und es ist die Signatur Gaspard Wincklers, des genialen Puzzleherstellers, des Kaspar Hauser mit dem deutschen Namen, des verloren gegangenen und vielleicht auf der Insel W gestrandeten Knaben desselben Namens, auch des Namensurpators, der das Kind suchen soll – beide aus W... – Winckler ist der rätselhaft fahle und schwer fassbare Doppelgänger des Autors Georges Perec. Mit dem W erlischt *Bartlebooths* Leben und sein Projekt scheitert, bevor seine Spuren endgültig gelöscht werden konnten. Mit dem W schließt *Perec* sein Romanspiel vom Haus Rue Simon-Crubellier Nr. 11 ab – W, das größtes Leid bezeichnet, ist zugleich die Chiffre seines Erfolgs als Autor.

Erlaubt sei noch ein Nachtrag, wie ihn der Autor sich erlaubt. Es gibt (neben einigen anderen) noch einen Künstler-Protagonisten in dieser Gebrauchsanleitung zum Leben. Valène

(mit v) ist der Maler, der Bartlebooth in der Kunst des Aquarellierens unterrichtet, der älteste Mieter des Hauses, sein lebendes Gedächtnis. *Er erinnerte sich an...* heißt es im 17. Kapitel, und dann folgt die Liste der vielen, die hier gewohnt haben. Valène ist der eigentliche Dokumentarist des Hauses, der mit Trauer an die Leben und die Tode seiner Bewohner denkt und sich das Ende des Hauses im Zuge irgendeiner Modernisierung des Viertels ausmalt. Valène ist der unaufdringliche und fast unsichtbare Erzähler der *Romane*, wie an manchen Stellen angedeutet wird, ein *alter ego* des Autors auf wieder andere Weise, als Winckler und Bartlebooth seine Wiedergänger darstellen. Das einundfünfzigste Kapitel, durchgehend im Konjunktiv geschrieben, ist Valène gewidmet oder vielmehr seinem Lebenswerk: dem Gemälde des aufgeklappten Wohnhauses Rue Simon-Crubellier Nr. 11, das den Gegenstand von Perecs Roman darstellt. Auf diesem Gemälde, das wir uns in der sorgfältigen natur- und detailgetreuen Malweise der Niederländer und in Trompe-l'œil-Manier vorstellen sollen, wäre das gesamte aufgeklappte Haus zu sehen mit allen Räumen und allen Bildern und Gegenständen in ihnen und mit den Lebensszenen seiner Bewohner. Zum Schluss würde Valène sich selbst hineinmalen, wie er dabei ist, sich selbst zu porträtieren. Eine *mise en abîme* also der gesamten *Romane*, transformiert in ein Gemälde – das nie realisiert werden wird. Als Valène stirbt, im Epilog und einige Wochen nach Bartlebooths Tod, findet man eine große Leinwand, „praktisch noch unberührt: einige Striche mit der Zeichenkohle, sorgfältig gezeichnet, teilten sie auf in regelmäßige Quadrate, Skizze eines Grundrisses eines Hauses, das nun keine Person mehr bewohnen sollte.“⁴⁰ Valène ist – wenn auch auf andere Weise als Bartlebooth – gescheitert. Zugleich aber ist er der Schöpfer dieser Welt, die er im Bild realisieren wollte – mit ihm erlischt sie. Perec ist der Chronist dieser Schöpfung und dieses Erlöschens zugleich, wie der seiner Kindheit: Chronist der Leere, der Lücke, der Abwesenheit. Er löst die äußerste *contrainte* seines Programms ein: einen unendlichen Reichtum von Geschichten, von Personen, Ereignissen, Dingen und Kunstwerken in einer Erzählung unterzubringen, deren erzählte Zeit nicht länger währt als eine Minute: Eine Minute vor 8 Uhr am Abend des 23. Juni 1975 beginnt der Roman auf der Treppe des Hauses Rue Simon-Crubellier Nr. 11 und um Punkt 8 Uhr endet er mit dem Tod Bartlebooths.

⁴⁰ Perec: Das Leben, S. 776.

Erwähnte Werke von Georges Perec

Les Choses. Paris 1965.

La Disparition. Paris 1969. Dt. von Eugen Helmlé unter dem Titel: Anton Voyls Fortgang. Roman. Frankfurt a.M. 1986.

Petit traité invitant à la découverte de l'art subtil du go. Mit Pierre Lusson und Jacques Roubaud. Paris 1969.

Les Revenentes. Paris 1972.

Espèces d'espaces. Paris 1974.

W ou le souvenir d'enfance. Paris 1975.

Je me souviens (les choses communes I). Paris 1978.

La Vie mode d'emploi. Romans. Paris 1978. Dt. von Eugen Helmlé unter dem Titel: Das Leben Gebrauchsanweisung. Romane. Dt. ⁵Frankfurt a.M. 2002.

Cahiers des charges de La Vie mode d'emploi. Transcription par Hans Hartje, Bernard Magné et Jacques Neefs. Paris 1995.

Quatre figures pour *La Vie mode d'emploi*. In: Oulipo. Atlas de littérature potentielle. Paris 1981. p. 387-392.

Weitere Literatur

Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen. Dt. von Sigrid von Massenbach. Wien 1982.

Calvino, Italo: Das Schloß, darin sich Schicksale kreuzen. Dt. von Heinz Riedt. München ²1984.

Carroll, Lewis: Alice hinter den Spiegeln. [1872] Dt. von Christian Enzensberger. Frankfurt a.M. 1963.

Fournel, Paul : Les ateliers de l'OuLiPo: écrire ici et maintenant. In: l'oulipe – la literature comme jeu. magazine littéraire 398, 2001, p. 26-28.

Hartje, Hans und Ritte, Jürgen (Hg.): OULIPO. Affensprache, Spielmaschine und allgemeine Regelwerke. Berlin o. J. [1994].

Helmlé, Eugen: Marginalien zu Georges Perec. Ein Beiheft zur 5. Aufl. von Georges Perec, Das Leben Gebrauchsanweisung. Frankfurt a. M. 2002.

Neefs, Jacques, Hartje, Hans: Georges Perec. Images. Paris 1993.

Oulipo. Atlas de littérature potentielle. Paris 1981.

Reina, José-Luis: Entretien avec Jacques Roubaud, Paul Braffort et Jacques Jouet, membres de l'*Oulipo*. In: lendemains 13, 1988, H.52, S. 33-40.

Roubaud, Jacques & Bénabou, Marcel: Qu'est-ce que l'Oulipo?
<http://www.oulipe.net/oulipeiens/document2565.html>

Links

<http://www.ouliipo.net/>

<http://www.associationperec.org/>

<http://www.fatrazie.com/ouliipo.htm> (Alain Zalmanski)

<http://pagesperso-orange.fr/jb.guinot/pages/home.html>

<http://carpentier.gilles.free.fr/perec/Perecjs.htm> (Seite 2009 nicht mehr gültig)

*Dr. Gundel Mattenklott, Literatur- und Erziehungswissenschaftlerin, Professorin für Musik-
Ästhetische Erziehung an der Universität der Künste Berlin. Lehr- und Forschungsschwer-
punkte u. a.: Ästhetische Erziehung in der Grundschule; künstlerische Schaffensprozesse im
Bildungsweg; Kinder- und Jugendliteratur.*