

„Auff manche Art verkehrt“:

Georg Philipp Harsdörffers

Frauenzimmer Gesprächspiele

Florian Cramer

Ein Würfel inmitten eines Rankenwerks, das den Umriß eines gestürzten Dreiecks zeichnet, darüber die Zeile „Auff manche Art verkehrt“: So endet das „Hauptregister“ der acht Bände von Georg Philipp Harsdörffers *Frauenzimmer Gesprächspielen*. Im Bild reflektiert sich sein Motto mehrfach, in seinen spiegelbildlich zueinander verkehrten Seiten, deren Symmetrie subtil gebrochen ist, z.B. durch das kleine Blatt im linken oberen Winkel des Ornamentbands, im Würfel, dessen Einer-Flanke verkehrterweise an die Fünfer-Flanke grenzt, schließlich in der Gesamtkonstruktion eines verkehrten Emblems, dessen Subscriptio, das „Hauptregister“ selbst mit seiner Summe der poetischen Spiele, über ihm steht statt unter ihm. Die Ranken wachsen aus dem Würfel heraus und wuchern als ein Spiel, das er hervorbringt, ohne selbst daran teilzunehmen. Steht das Emblem für die *Gesprächspiele* selbst, die 1641 bis 1649 in acht Bänden erschienen, oder für ihren Autor Harsdörffer, der als Mitglied der Fruchtbringenden Gesellschaft¹ den Namen „Der Spielende“ trug?

Wie das Emblem, so ist auch Harsdörffers Buch ein poetisches Spiel mit Signifikant und Signifikat, als spielerischer Text über Spiele, der weniger gelesen als nach- oder mitgespielt werden muß. Abgesehen von Widmungen, Registern und Nachworten bilden in Dialogform geschriebene Konversationen dreier männlicher und dreier weiblicher Protagonisten die Kapitel des Buchs, jedes von ihnen mit genau einem Spiel als Thema. Neben Dichtung im engeren Sinne umfassen die Spiele fast alle klassischen und frühneuzeitlichen Wissensgebiete einschließlich

¹ Es handelt sich dabei um die wichtigste deutsche Sprachgesellschaft des 17. Jahrhunderts; vgl. Otto (1972), Herzog August Bibliothek (1992).

Rhetorik, bildender Kunst, Musik, Philosophie, Logik, Mathematik und Chemie. Diese Form ist allerdings nicht originell; in der Sekundärliteratur wird vielfach romanische Konversations- und Dialogliteratur wie die 1633 in Paris initiierten *Conférences* als Vorbild genannt², und auch auf ihrer Titelseite deklarieren sich Harsdörffers *Gesprächspiele* als „aus Italiänischen / Frantzösischen und Spanischen Scribenten angewiesen“.

Die *Gesprächspiele* importieren in Form und Gegenstand den gegenuniversitären und antischolastischen Diskurs der europäischen Akademiebewegung, der u.a. in der Gründung der Londoner Royal Society (1662) und der Preußischen Akademie der Wissenschaften (1700) mündete. Daß Harsdörffer „Frauenzimmer“ im Titel anspricht und sie nicht nur als Figuren auftreten läßt, sondern auch als mitspielende Leserinnen zu gewinnen versucht, gehört zu seinem Bildungsprogramm für ein großbürgerliches Laienpublikum³ und ist von Rosmarie Zeller und anderen explizit als Emanzipation der Frau gedeutet worden.⁴ Weiterhin voneinander geschieden – im deutschen Text mit lateinischen Appendices auch sprachlich getrennt – bleibt in den *Gesprächspielen* jedoch Laien- und Doktorenwissen.⁵

Harsdörffers Verbindung von Dichtung, Spiel und Wissen erscheint zunächst also konventionell und rekurriert schließlich nicht nur auf zeitgenössische Vorbilder, sondern auch auf das *delectare* und *prodesse*; das Vorwort kündigt von „kurtzweiligen als nützlichen Gesprächen“.⁶ Allerdings hypertrophieren die *Gesprächspiele* das horazische Gebot, indem sie es überwörtlich nehmen und somit zu einem *misreading* oder, im Wortsinn des Emblems aus dem „Hauptregister“, zu einer Verkehrung klassischer Poetik werden. Denn ihr Ergebnis ist kein geschlossenes Werk, sondern eine Poesie, die selbst wiederum Poetik ist, in der das Spiel sich kurzschließt und selbst kontaminiert. Das Emblem vollzieht dies rhetorisch nach, mit dem Würfel als Findung und den Ranken als Ausschmückung des Materials, *inventio* und *elocutio*; nur daß der Ornat die *inventio* überwuchert, auf rund ein Achtel der Gesamtfläche des Bildes schrumpfen läßt und damit jedes Maß (*aptum*) sprengt. Auch wird aus der *inventio* selbst ein Zufallsgenerator. Er korrespondiert mit der nicht erkennbaren Ordnung der Spiele von Band zu Band und innerhalb der einzelnen Bücher der *Gesprächspiele* sowie mit der arbiträren Gliederung der Spiele durch ein alphabetisches Register, die lediglich eine Einteilung in „Leichte Spiele“ und „Schwere Spiele“ unterhalb jedes Buchstabens durchbricht. Mehr als hundert Jahre vor Diderots und d’Alemberts Enzyklopädie, die als erste nicht systematisch-hierarchisch gegliedert

2 Vgl. Verweyen (o.J.),
Böttcher (1969), 4f

3 Vgl. Jaumann (1991),
171.

4 Vgl. Zeller (1974),
61ff.

5 Vgl. auch spätere
Schriften Harsdörffers und
des mit ihm verbündeten
Justus Georg Schottelius,
die im Kontext der
Fruchtbringenden
Gesellschaft das Deutsche
als universelle Hoch- und
Wissenschaftssprache
propagieren; vgl. auch
Jaumann (1991).

6 Vgl. Zeller (1974),
113f.

war, sondern ihre Gegenstände sonder Ansehens nach der willkürlichen Ordnung von Anfangsbuchstaben ordnete, wird Harsdörffers Verzeichnis zu einem Register der Spiele, das mit „A B C. Spiele“, „das Angedenken“, „Alles oder nichts“ beginnt und mit „Zahlen“, „Zergliederte Erzehlungen“, „Zweydeutige Wörter“, „Spiel von der Zeit“ und „Zweiffelfragen“ endet. Heutige Leser mag es an Peter Greenaways Film *Drowning by Numbers* (1988) erinnern, der einen seiner Protagonisten, den Jungen Smut, die quasi-wissenschaftlichen Spiele „Dawn Card-Castles“, „Strip-Jump“, „Sheep and Tides“, „The Great Death Game“, „Deadman’s Catch“, „Bees in the Trees“, „Hang-man’s Cricket“, „Tug of War“, „The Hare and Hounds“ und „The End-game“ spielen läßt.⁷

Smuts und Harsdörffers Spiele ähneln einander in ihrer Akribie, doch allein die *Gesprächspiele* sind nicht nur dem Gestus nach enzyklopädisch. Sie vollziehen vielmehr eine Rekursion ihres gespeicherten Wissens, geben den Lesenden also alle Werkzeuge dafür in die Hand, eigene Gesprächspiele zu verfassen.⁸ Diese vollständige Selbstanleitung und -ansteckung des Spiels unterscheidet Harsdörffers Text auch von seinen französischen und italienischen Vorbildern; sie leitet sich von Raimundus Lullus ab, dessen „besondere Lehrart“ der fünfte Teil der *Gesprächspiele* behandelt.⁹ Im Mainstream des Lullismus des frühen 17. Jahrhunderts – mit seinen Exponenten Johann Heinrich Alsted, Marin Mersenne und Athanasius Kircher – begreift Harsdörffer die Lullsche *ars* und ihre Kombinatorik tabellarisch geordneter Prinzipien nicht mehr als ein theologisch-rhetorisches Instrument, das Universalfragen und -aussagen erzeugt und abwandelt¹⁰, sondern als allgemeine Methode der Erzeugung und Ordnung von Wissen. So sind die *Gesprächspiele*, die genau zwischen Harsdörffers ebenfalls lullistisch geprägten Schriften *Mathematische und philosophische Erquickstunden* (1636) und *Poetischer Trichter* (1648-1653) erscheinen¹¹, auch ein popularisierendes Parallelunternehmen zu Alsteds lateinischer Enzyklopädie von 1630.¹²

So wie Alsteds Werk seine Systematik und (nicht-alphabetische) Gliederung durch eine Kombinatorik begrifflicher Kategorien gewinnt, die Lullsche Methode also zu seinem Kompositionsverfahren macht, trennt auch das Emblem von Harsdörffers „Hauptregister“ Rezept von Ausführung: Der Würfel ist, wie ein Quellcode im Unterschied zum Pro-

* Hauptregister. *

Zergliederte Erzehlungen CCXXIII.
Zweydeutige Wörter CCXXII.
Spiel von der Zeit CCXCVIII/2.
Zweiffelfragen CCXCIII.

Zahlen VI. LVII. LVIII. LIX. CXLVII.
CLXXVII. CCLXXVIII.

Auf manche Art verkehrt.



Emblem am Schluß des „Hauptregisters“ der *Frauenzimmer Gesprächspiele*. Harsdörffer (1969), Bd. 8, 679.

⁷ Dies ist dokumentiert auf der Website <http://www.wayney.prop.blucyonder.co.uk/games.htm>.

⁸ Vgl. Holland (1998): „Die erste rekursive Sammlung des Wissens war die Enzyklopaedie [sic] von Diderot und d’Alembert.“

⁹ Vgl. Jaumann (1991), 175.

¹⁰ Vgl. Eco (1994), 75.

¹¹ Beide Schriften enthalten z.B. eine kombinatorische Systematisierung der deutschen Lexik in Gestalt eines „Denckrings“, mit dessen fünf beweglichen concentrischen Kreisen Morpheme zu (idealiter, nicht tatsächlich) sämtlichen

Wörtern der deutschen
Sprache gebildet werden
können.

12 Vgl. *Alsted* (1630).

13 *Mit der von Gödel
bewiesenen Ausnahme.*

14 Vgl. <http://>

www.jodi.org.

grammablauf einer Computersoftware, algorithmischer Generator, das Rankenwerk sein Produkt zur Laufzeit. Durch ihre originelle Verknüpfung von Lullismus und Konversationsliteratur bringen die *Gesprächspiele* Spiel und Sprache in gegenseitige Abhängigkeit. Das Spiel wird in ihnen zur Doppeleinheit von sprachlicher Regel und ebenfalls sprachlicher Ausführung. Die Grundlage jedes regelhaften Spiels, so läßt sich über Harsdörffers Text hinaus schließen, ist Sprache, und zwar – genauer definiert – formale Sprache, ohne die keine Instruktion notierbar ist. Durch Buchstabenindizes kombinierter Begriffe und numerische Indizes der Kombinationsmethoden erlaubt schon das Lullische Verfahren, formal-sprachliche Aussagen von gewöhnlicher Sprache symbolisch zu abstrahieren und in beliebige Symbole umzuschreiben, wie es nicht minder für komponierte Musik und durch Compiler und Betriebssysteme übersetzte Computerprogramme gilt. Nicht formal-, sondern umgangssprachlich und semantisch sind die *Gesprächspiele* jedoch in ihrer Ausführung durch die Protagonisten, genau wie die musikalische Interpretation einer klassisch-formal notierten Partitur. Da auch ein Spiel wie Fußball diese Struktur von formalsprachlicher Regel und nichtformaler Ausführung besitzt, überrascht es nicht, daß Harsdörffer sportlichen Spielen eigene Kapitel widmet und unter dem Generaltitel *Gesprächspiele* verhandelt.

Von der Struktur formaler Regelwerke und ihrer nichtformalen Ausführungen weichen, auch bei Harsdörffer, solche Spiele ab, deren Ausführung selbst formal ist. Schach, das in einer formal restringierten Umgebung gespielt wird (und daher von Computern besser beherrscht wird als Fußball), gehört zum Beispiel zu ihnen, oder, als formales Spiel, das sämtliche formalen Spiele beschreiben kann¹³, die Mathematik. Auch Computerspiele fallen demnach, wie alle Computersoftware, unter diese Kategorie rein formaler Ausführungen von formalsprachlich formulierten Regelwerken. Ihre Evolution seit dem 1962 am MIT entstandenen ersten, visuell und algorithmisch minimalistischen Computerspiel „Spacewar“ zu (tendenziell) photorealistischen audiovisuellen 3D-Simulationen ändert nichts an diesem Befund; nur überdeckt eine zunehmende Komplexität der Algorithmen die Formalismen und macht sie schwerer erkennbar. Zeitgenössische Computerkünstler wie Jodi arbeiten dieser Tendenz entgegen und machen Computerspiele wieder als formale Systeme lesbar¹⁴, indem sie, z.B. in der auf dem Ballerklassiker „Doom“ basierenden Arbeit *Untitled Game*, kommerzielle Computerspiele aller Simulationssteuercodes entkleiden und auf das abstrakte Gerüst ihrer Graphik oder, wie in den 2003 in Malmö ausgestellten *10 Programs written*

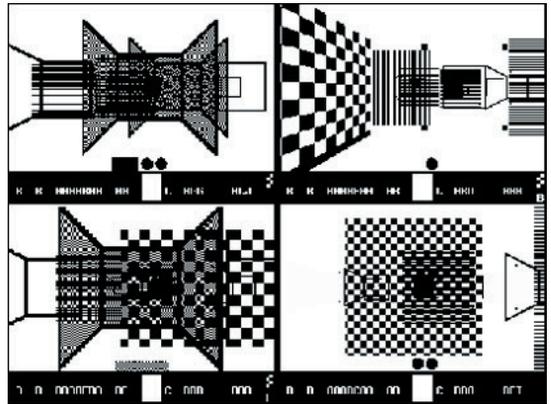
in BASIC ©1984, sogar auf den bloßen Programm-Quellcode reduzieren.

Der Vergleich von Harsdörffers Schriften mit Computer- und Netzkunst liegt deshalb nicht fern, weil die *Gesprächspiele* und *Philosophisch-mathematischen Erquickstunden* mit ihrer eigentümlichen Verbindung von Algorithmen, Poesie und dialogischer Kommunikation zeitgenössische Computernetzdichtung prototypisieren. So wie Harsdörffers Text sich dem Gesellschaftsspiel und dem populärwissenschaftlichen Diskurs nähert, sind die Übergänge dieser Literatur zum vernetzten Computerspiel¹⁵ und zum dialogischen Wissensaustausch auf Mailinglisten und Web-Foren ihrerseits fließend.

Harsdörffers und Jodis Spiele widersprechen sich jedoch radikal in ihren Poetiken einerseits der Expansion und andererseits des Rückbaus. Jodi begreifen Spielregeln nicht als generatives Potential, sondern als eingeschriebene Restriktion. Als „contrainte“, künstliche Einschränkung, begreifen auch die französischen Oulipo-Dichter ihre sprachkombinatorischen Verfahren – Lipogramme, Sestinen, Transliterationen –, obwohl diese an frühneuzeitliche Poetiken anknüpfen. Ein Oulipo-Gründungsdokument, François le Lionnais' Nachwort *À propos de la littérature expérimentale* zu Raymond Queneaus *Cent mille milliards de poèmes* von 1961, zitiert sogar einen wortpermutierenden Proteusvers aus Harsdörffers *Erquickstunden*.¹⁶

Scheinbar gegen ein Verständnis von „Spiel“ als etwas Künstlichem etymologisiert Harsdörffer das Wort als Onomatopöie fließenden Wassers.¹⁷ Dadurch jedoch wird nicht nur das Bezeichnete des Wortes „Spiel“, sondern auch das Wort selbst zu einem Spiel, also – in der Terminologie von Schottelius' zeitgleich publizierter Sprachtheorie – zu einem „Stammwort“, dem das Wesen des Dings eingeschrieben ist, das es ausdrückt. Der Protagonist Vespasian nennt „dreyerley Quellen“ aller Spiele, zwei poetisch-artifizielle und eine ästhetisch-natürliche:

*I. Von den Künsten [...], II. Von gewisser Begebenheit / Geschichten / Erzehlungen / Fragen und Antworten / etc. [...], III. Von denen Sachen / welche wir für Augen sehen / als da ist von den Blumen / von Wein / Wax / etc.*¹⁸



jodi: „Untitled Game“, www.untitled-game.org.

¹⁵ So etwa in den „Multiuser Dungeons“ (MUDs) oder textdialogischen Spielen wie dem 1980 entstandenen „NetHack“.

¹⁶ Le Lionnais (1989), 346.

¹⁷ Ausführlich diskutiert in Zeller (1974), 115.

¹⁸ Harsdörffer (1969), Bd. 1, 460.

¹⁹ Cage (1995), 35.

Daß in den antinomalistischen Sprachspielen die Unterscheidung von Natürlichem und Künstlichem letztlich hinfällig wird, zeigt wiederum das Emblem im „Hauptregister“. Die Pflanzen, die aus dem Spielgerät wachsen, erlauben widersprüchliche Deutungen: daß Natur aus Kunst hervorgeht, daß Gott würfelt, oder daß das Emblem seinerseits Spiel nicht nur bedeutet, sondern selbst ist und somit, „auff manche Art verkehrt“, eine wahre Selbstaussage nur als falsche treffen kann. Der Vergleich mit oulipotischen und programmierkünstlerischen „contraintes“ zeigt aber, daß diese Ironie mitnichten dekonstruktiv ist, sondern besitzergreifend, weil das Spiel als solches in ihm nicht mehr hintergangen werden kann, wie in einem *Vortrag über Nichts*, nach dem keine Fragen mehr stellbar sind und die Antworten vorab bekannt.¹⁹

Bibliographie

Alsted, Johann Heinrich (1630): *Encyclopaedia*. ND Stuttgart, Bad Cannstatt: Frommann-Holzboog, 1989f. **Böttcher, Irmgard (1969):** „Zum Neudruck“. In: Harsdörffer (1969), 4f. **Cage, John (1995):** „Vortrag über Nichts“ (1959). In: Ders.: *Silence*. Übers.: Ernst Jandl. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 6-35. **Eco, Umberto (1994):** *Die Suche nach der vollkommenen Sprache*. München: Hanser. **Harsdörffer, Georg Philipp (1969):** *Frauenzimmer Gesprächspiele*. ND. Hg.: Irmgard Böttcher. Tübingen: Niemeyer. **Herzog August Bibliothek, Hg. (1992):** *Im Garten der Palme. Kleinodien aus dem unbekanntem Barock: Die Fruchtbringende Gesellschaft und ihre Zeit*. Berlin: Akademie Verlag. **Holland, Wau (1998):** *Meinungsfreiheit – das wichtigste Grundrecht*. <http://www.trend.partisan.net/trd1098/t021098.html>. **Jau-mann, Herbert (1991):** „Die Kommunikation findet in den Büchern statt. Zu Harsdörffers Literaturprogramm in den *Frauenzimmer-Gesprächspielen*“. In: Battafarano, Italo Michele (Hg.): *Georg Philipp Harsdörffer. Ein deutscher Dichter und europäischer Gelehrter*. Bern, Berlin u.a.: Peter Lang, 163-179. **Le Lionnais, François (1989):** „À propos de la littérature expérimentale“. In: Queneau, Raymond: *Œuvres complètes*. Paris: Gallimard, Bd. 1, 345-347. **Otto, Karl F. (1972):** *Die Sprachgesellschaften des 17. Jahrhunderts*. Stuttgart: Metzler. **Verweyen, Theodor (o.J.):** *Georg Philipp Harsdörffer – ein Nürnberger Barockautor im Spannungsfeld heimischer Dichtungstraditionen und europäischer Literaturkultur (II)*. <http://www.phil.uni-erlangen.de/~p2gerlw/ressourc/hars2.html>. **Zeller, Rosmarie (1974):** *Spiel und Konversation im Barock*. Berlin, New York: de Gruyter.