

Rosmarie Zeller
Spiel und Konversation im Barock

Quellen und Forschungen
zur Sprach- und Kulturgeschichte
der germanischen Völker

Begründet von

Bernhard Ten Brink und
Wilhelm Scherer

Neue Folge

Herausgegeben von

Stefan Sonderegger

58 (177)



Walter de Gruyter · Berlin · New York
1974

Spiel und Konversation im Barock

Untersuchungen zu Harsdörffers „Gesprächspielen“

von

Rosmarie Zeller



Walter de Gruyter · Berlin · New York
1974

Diese Arbeit wurde im August 1971 abgeschlossen.

ISBN 3 11 004245 2

Library of Congress Catalog Card Number 73—75496

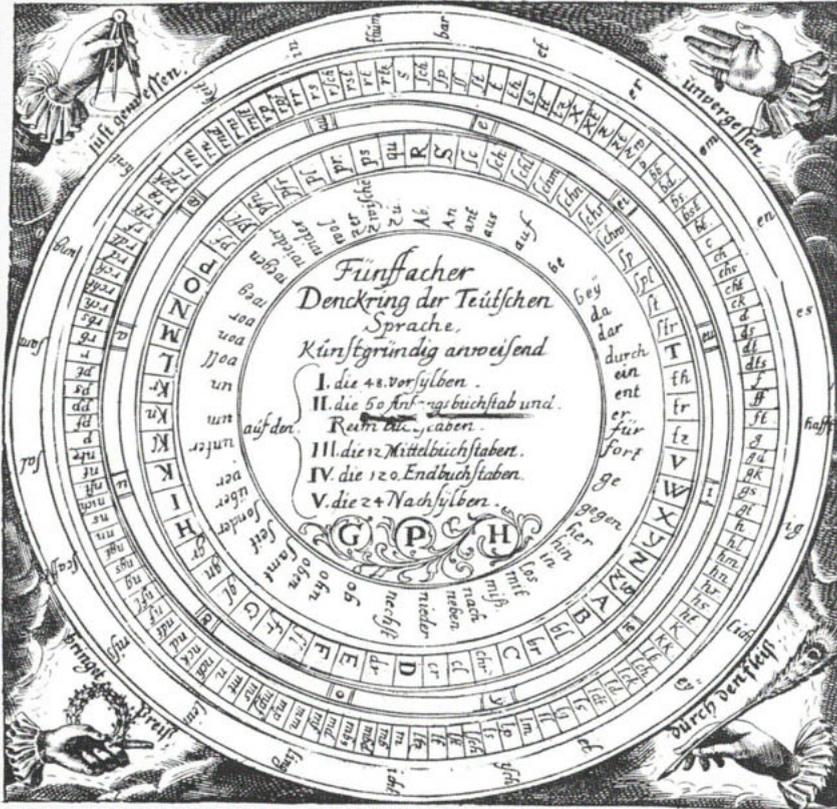
© 1973 by Walter de Gruyter & Co.,

vormals G. J. Göschen'sche Verlagshandlung · J. Guttentag, Verlagsbuchhandlung · Georg Reimer
Karl J. Trübner · Veit & Comp., 1 Berlin 30 · Alle Rechte, insbesondere das der Übersetzung in fremde
Sprachen, vorbehalten. Ohne ausdrückliche Genehmigung des Verlages ist es auch nicht gestattet,
dieses Buch oder Teile daraus auf photomechanischem Wege (Photokopie, Mikrokopie) zu vervielfältigen.

Satz und Druck: Walter Pieper, Würzburg

Printed in Germany

Vierzehnder Theil der Erquickstunden.



An den Buchbinder.

Dieses Blätlein muß heraus geschnitten / in fünf Ringe zertheilet / und auf fünf gleich-große Scheiben von Pappyr / also aufeinander geheftet werden / daß man jeden Ring absonderlich umbdrehen kan / wann solchs geschehen / muß man dieses fünffache Blatt wider hinein pappent.

III 2

G. Ph. Harsdörffer: Fünffacher Denckring der Teutschen Sprache (vgl. S. 166).
 Aus: Harsdörffer: Mathematische Erquickstunden. Nürnberg 1651 (L 36), S. 517.
 (Exemplar der Universitätsbibliothek Basel.)

Inhalt

A. DIE GESPRÄCHSPIELE

Ihre Struktur. Ihre Tradition. Ihr Fortleben

Einleitung	3
I. Analyse der „Gesprächspiele“, 1641—1649	6
1. Das methodische Problem	6
2. Buchstaben- und Silbenspiele	7
3. Poetische Spiele	9
<i>Reime 9 — Erzählungen und Gedichte 11 — Akrostichon und</i> <i>Anagramm 12 — Metapher 15 — Rätsel 20 — Das Wortspiel 22 —</i> <i>Die Anspielung 23 — Exkurs: Die Gesellschaft und die Anspielung 24</i> <i>— Die formale Anspielung 26</i>	
4. Spiele zu verschiedenen Wissensgebieten	28
<i>Aufzählen von Eigenschaften 28</i>	
5. Fragespiele	31
6. Lobreden	33
7. Rolle spielen	36
8. Scherz	38
9. Schlußbetrachtungen	39
II. Die Personen und der Schauplatz	41
1. Die Personen	41
2. Der Schauplatz. Die Titeltupfer	44
III. Absicht und Wirkungskreis der Gesprächspiele	51
1. Harsdörffers Absichten	51
2. Erwähnung der Gesprächspiele bei C. R. v. Greiffenberg	55
3. Gesprächspiele in Romanen	56
4. Die „Gesprächspiele“ und die Bewegung der Präziösen	60
<i>a) Die Emanzipation der Frau 61 — b) Das Ideal des ‚Honnête Homme‘</i> <i>62 — c) Der Gelehrte und der Pedant 64 — d) Der Zirkel 68 —</i> <i>e) Die Regeln 68 — f) Das Gespräch 69 — g) Der Inhalt der</i> <i>Gespräche 71 — h) Exkurs: Das Ideal der Kürze und der Abwechslung</i> <i>71 — i) Die Pflege der Muttersprache 74 — k) Die Pflege der</i> <i>Sitten 75 — l) Zusammenfassung 76</i>	
VI. Die Tradition der Gesprächspiele	77
1. Einleitung	77
2. De Amore (2. Hälfte 12. Jh.)	79
3. Ein niederländisches Fragespiel	80
4. Castiglione, Bargagli, Ringhieri, Guazzo	81
<i>a) Die Spiele 82 — b) Die Gesellschaft 82 — c) Ort und Zeit</i> <i>der Spiele 84 — d) Vergleich mit Harsdörffers Spielen 85 —</i> <i>e) Harsdörffer und Comenius (Exkurs) 86 — f) Die Gesprächspiele</i> <i>als literarische Fiktion 88</i>	

VIII

Inhalt

5. „Maison des Jeux“ (1642)	89
<i>Zusammenfassung</i>	93
V. Das Fortleben der Gesprächspiele nach Harsdörffer	94
1. Die ‚Conversations‘	94
2. „Rosenmänd“ von Philipp Zesen (1651)	95
3. Die „Pegnesische Gesprächspielgesellschaft“ (1665)	96
4. Hortensia von Salis	98
5. Die ‚Soirées Amusantes‘	99
6. Zusammenfassung	100
B. DER SPIELBEGRIFF	
I. Untersuchungen zum Wort ‚Spiel‘	105
1. ‚Spiel‘ in den Wörterbüchern	105
a) ‚Leichte Bewegung‘ 106 — b) ‚Spiel der Farben‘, ‚Spiel der Natur‘ 107 — c) ‚Scherz‘, ‚Kurzweil‘ 107 — d) <i>Mit jemandem spielen,</i> <i>mit etwas spielen</i> 110 — e) <i>Ein Spiel spielen</i> 110 — f) <i>Ergebnisse</i> 111	
2. Harsdörffers Angaben über die Bedeutung	112
3. Die Anwendung dieser Bedeutungen auf die „Gesprächspiele“	113
4. Der Ursprung des Wortes „Spiel“ nach Harsdörffer	115
II. Harsdörffers Spielbegriff	117
1. Der Spielbegriff in der ‚Alcäischen Ode‘	117
2. Das Spielwort in andern Sprachen nach Harsdörffer	123
3. Der Bohnenstab	124
4. Zusammenfassung	126
5. Exkurs: Literatur als Spiel	127
III. Der Spielbegriff bei C. R. v. Greiffenberg	131
1. Verwendung von ‚Spiel‘	131
2. Dichtung als Spiel	133
3. Der spielende Gott	139
4. Exkurs: Ein Vergleich von Harsdörffers und C. R. v. Greiffenbergs Spielbegriff mit andern Auffassungen des Spiels im 17. Jahrhundert	143
VI. Die Spieltheorien des 17. Jahrhunderts und ihre Gemeinsamkeiten mit modernen Spieltheorien	147
1. Die Rechtfertigung des Spiels im 17. Jahrhundert	147
2. Schillers Spieltheorie und Harsdörffer	150
3. Spieltheorien des 20. Jahrhunderts: J. Huizinga und H. Rahner	152
C. ARS COMBINATORIA	
1. Einleitung	157
2. Was ist die Ars Combinatoria?	159
3. Versuch einer Universalsprache	160
4. Die Probleme der Ars Combinatoria	162
5. Kombinatorik in der Sprache	162
a) <i>Einleitung</i> 162 — b) <i>Die Sprachauffassung Harsdörffers und</i> <i>Schottells</i> 163 — c) <i>Harsdörffers „Denckring“</i> 166 — d) <i>Zusammenfassung</i> 168	
6. Einige Probleme der Kombinatorik	169
a) <i>Die „Malschlösser“</i> 169 — b) <i>Kabbala und Kryptogramm</i> 171 — c) <i>Vertauschen von Buchstaben</i> 172 — d) <i>Das Anagramm</i> 173 — e) <i>Der Proteusvers</i> 174 — f) <i>Die Variation</i> 177	

Inhalt

IX

7. Die Ars combinatoria als Ars inventiva	178
Die Ars memorativa	181
8. Schluß: Die Kombinatorik in der Literatur des 17. Jahrhunderts und in der modernen Dichtung	183
Bibliographie	188
Register	195

A. DIE GESPRÄCHSPIELE

IHRE STRUKTUR. IHRE TRADITION. IHR FORTLEBEN

Einleitung

Der Spielbegriff in der Literatur des 17. Jahrhunderts hat immer wieder die Aufmerksamkeit der Literaturwissenschaftler auf sich gezogen. Man hat dabei „Spiel“ vor allem in der Bedeutung von „Welttheater“, von „Schauspiel“ untersucht. Daneben hat man eine Gruppe von Dichtern, die Nürnberger, öfters mit Begriffen wie „Spiel“, „Spielerei“, „Tändelei“ charakterisiert, ohne dieses Spiel jemals einer genaueren Betrachtung zu unterziehen. Im Gegenteil, man sah bis vor wenigen Jahren im Spiel der Nürnberger etwas Negatives, das eigentlich der Betrachtung nicht würdig war.

So schrieb etwa schon Mönnich (1844): „Worin aber die weltliche und geistliche Tendenz der ersten Pegnitzschäfer ihren Einigungspunkt fand, das war das Halbdichterische, das kalte Fieber der Allegorie, der s. g. ‚klugen Erfindungen‘, der Witzeleien, und das bis zur Albernheit und Geschmacklosigkeit getriebene Spiel mit lautnachahmenden Worten, seltsamen Reimen und figurirten Strophen.“¹ Goedeke schreibt in seiner Einleitung zu den Pegnitzschäfern: „Der pegnesische Blumenorden oder die Gesellschaft der Schäfer an der Pegnitz . . . war dem Charakter ihres Haupturhebers (Harsdörffer) entsprechend in Grundlage und Ausbildung kindische Spielerei“².

In neuerer Zeit haben wir, geschult durch die Sprachexperimente moderner Dichter, wieder ein Sensorium für sprachliche Spielereien erhalten³. So hat Reißner die Nürnberger positiv gewertet: „Sie erscheinen dennoch liebenswürdig, . . . wenn sie mit ihrer zierlichen Kunst nicht mehr wollen, als sie geben können: nämlich Ohrenschaus — zuweilen auch, in übermütiger Laune und heiterem Stolz auf die gelungenen Sprachspiele, das Gegenteil“⁴. Auch Mannack⁵ erkannte, daß den Pegnitzschäfern „ein spielerisches Experimentieren mit Worten und Formen schon Gewinn und Lust genug“ schien.

¹ Festgabe zur 200-jährigen Stiftungsfeier des Pegnesischen Blumenordens, 1844, L 83, S. XII f. Die Angabe L mit arabischer Zahl ist ein Hinweis auf die Bibliographie am Ende dieser Arbeit, wo die im Text und in den Anmerkungen abgekürzt zitierten Titel vollständig verzeichnet sind.

² Goedeke, K.: Grundriß zur Geschichte der deutschen Dichtung, Bd. 3, ²1887, § 177, S. 5.

³ Vgl. die Überlegungen S. 183 ff. dieser Arbeit

⁴ Deutsche Barocklyrik, 1963, L 72, S. 37.

⁵ Im Nachwort zu Die Pegnitzschäfer hrsg. v. E. Mannack, 1968, L 3, S. 279.

Während alle diese Zitate das Spiel nur in der kombinatorischen Sprachbehandlung sehen, sieht Wehrli noch einen anderen Aspekt des Spiels: „Es (das Schäfergedicht) ist der Versuch, dem Drang der Geschichte zu entfliehen und ein Leben des reinen, gelösten Spiels aufzubauen.“⁶ Diese Zitate sollen den Rahmen abstecken, in dem ich mich mit der nachfolgenden Untersuchung bewegen will. Es geht mir nicht darum, den Reflexionen, die von Philosophen, Kulturhistorikern und Pädagogen über das Spiel gemacht wurden, eine weitere anzufügen. Es geht mir vielmehr darum, zu zeigen, was eine ganz bestimmte Richtung in der Literatur des 17. Jahrhunderts unter Spiel verstanden hat und wie man spielte. Als Ausgangspunkt für diese Untersuchungen eignen sich die *Gesprächspiele*⁷ Harsdörffers besonders gut. Er hat für diese Spiele den Namen des Spielenden in der Fruchtbringenden Gesellschaft und des Kunstspielenden in Zesens Teutsch gesinnter Genossenschaft erhalten.

G. Weydt bemerkt in seinem Artikel „Gesprächsspiele“ im Reallexikon (L 124, S. 577 ff.), daß die „Gesprächsspiele“ noch keine gültige Darstellung gefunden haben. Es gibt drei Dissertationen zu Harsdörffers *Gesprächspielen*, von denen die älteste, diejenige von G. A. Narciss: Studien zu den Frauenzimmergesprächspielen G. P. Harsdörffers (1928), dieses Werk unter einem völlig ahistorischen Gesichtspunkt betrachtet, wovon etwa folgendes Zitat zeugen möge: „Er (Harsdörffer) redet über die Dinge, nicht von ihnen. Einfühlung ist etwas, das er nicht kennt.“ (S. 70) Wer bei der Betrachtung der Literatur des 17. Jahrhunderts mit Begriffen wie „Einfühlung“ und „Erlebnis“ operiert, mit diesen an der hundert Jahre später kommenden Literatur der Goethezeit gewonnenen Begriffen, ist zum Scheitern verurteilt. So darf Narciss' Dissertation als unbrauchbar gelten, was ihren interpretierenden Teil betrifft, dagegen ist der bibliographische Teil noch sehr nützlich. Überholt nach den Untersuchungen von Schöne zur

⁶ Im Nachwort zu Deutsche Barocklyrik hrsg. v. M. Wehrli 1967, L 2, S. 223.

⁷ G. P. Harsdörffer: *Frauen-Zimmer Gespräch-Spiel. So bey Ehrliebenden Gesellschaften . . . beliebt mögen. Erster Theil . . . 1641.*

Anderer Theil 1642. Diese beiden Teile wurden 1644 u. 1647 neu aufgelegt. Der erste Teil wurde dabei auf sechs Personen erweitert und ist daher verschieden von der ersten Auflage. Der zweite Teil wurde, so weit ich gesehen habe, in der zweiten Auflage unverändert abgedruckt. Goedeke und Faber du Faur (German Baroque Literature 1958, Nr. 502) verzeichnen den 2. Teil der 1. Auflage falsch. Dieser Teil ist 1642 und nicht 1641 erschienen. Bei Faber du Faur finden sich zudem noch zwei Fehler: im 2. Teil gibt es bereits sechs Spieler und nicht nur vier, wie Faber du Faur schreibt, dieser Teil ist auch mit einer Zugabe und nicht ohne erschienen. Die erste Auflage ist in einem Hochformat, die zweite Auflage in einem Querformat erschienen. Teil III—VIII sind nur in einer Auflage in diesem Querformat erschienen. Ab Teil III lautet der Titel: *Gesprechspiele / so bey . . .* Ich werde im folgenden das Werk mit dem Titel *Gesprächspiele* zitieren. Die Zitate beziehen sich auf die vollständige Ausg. der *Gesprächspiele*, die uns jetzt im Neudruck vorliegen. Hier sind Teil I und II der zweiten Auflage abgedruckt. Vgl. L 33 und 34.

Emblematik ist die Dissertation von E. Kühne: *Emblematik und Allegorie in G. Ph. Harsdörfers „Gesprächspielen“* (1932). Die Dissertation von R. Hasselbrink: *Gestalt und Entwicklung des Gesprächspiels im 17. Jahrhundert* (1957) ist zum Teil noch Narciss verpflichtet⁸, zum großen Teil aber auch Crane^{8a}, und bietet neben Inhaltsangaben kaum neue Gesichtspunkte.

Die umfassende Untersuchung zur Gattung der Gesprächspiele, die Weydt wünscht, kann wohl nur geleistet werden, wenn Einzeluntersuchungen zu bestimmten Aspekten vorliegen. Diese Arbeit will denn auch nicht mehr als die zwei miteinander verknüpften Aspekte des Spiels und der Konversation in den Gesprächspielen betrachten. Hinter dieser Arbeit, in der oft von kleinen, vergessenen Werken, die bisher am Rande der literaturwissenschaftlichen Betrachtungen standen, zu reden sein wird, stand das historische Interesse, von dem mein Lehrer Max Wehrli sagt: „Wenn wirklich das historische Interesse zu einem vollen Menschendasein gehört, so mag es zunächst ganz elementar sein, ein vorwissenschaftlicher Umgang mit dem Vergangenen, ohne methodische Skrupel, ohne besondere Zwecke und ohne die sture Angst, irrelevant zu sein. Auch die *Historia litteraria* war und ist zuerst Neugier und Vergnügen an der abenteuerlichen Begegnung mit Fremden und zugleich Eigenem, ist die tiefe Befriedigung, aus dem Dunkel heraus plötzlich lebendige Stimmen zu vernehmen und sich mit ihnen zu besprechen.“⁹

⁸ Vgl. die Nachweise S. 41, S. 44 dieser Arbeit.

^{8a} Crane, T. F.: *Italian social Customs of the Sixteenth Century and their influence on the Literatures of Europe*. 1920, L 80.

⁹ M. Wehrli: *Literatur als Geschichte*. 1970, L 122, S. 49.

I. Analyse der „Gesprächspiele“, 1641—1649

1. Das methodische Problem

Um Harsdörffers *Gesprächspiele* zu analysieren, will ich untersuchen, wie gespielt wird. Dabei taucht sogleich ein methodisches Problem auf: Wie soll man diese riesige Menge Spiele, die acht Bände füllen, in den Griff bekommen? Narciss hat eine Reihe von Themen herausgegriffen und hat diese so behandelt, wie wenn sie in einer Abhandlung ständen. Das Wichtige an Harsdörffers Spielen ist aber nicht der Stoff, der ausgebreitet wird, sondern die Art des Spielens¹⁰. Die Gedanken, die Harsdörffer seine Personen^{10a} aussprechen läßt, sind zum größten Teil Gedanken, die sich auch bei andern Autoren finden. In bezug auf den Inhalt sind die *Gesprächspiele* eine Kompilation von Allgemeingut, das jedem Gebildeten der Zeit bekannt war. Was neu ist, das ist die Form. Im 17. Jahrhundert liegt denn auch die Originalität eines Dichters nicht so sehr im Inhalt, den er behandelt, als vielmehr in der Form, die er verwendet. So schreibt Conrady bei der Besprechung eines Gedichtes: „Sie (die Dichter) benennen keine Dinge, die unvertauschbar einmalig sind und an dieser Stelle durch die Kraft des Dichterwortes eigenes Leben entfalten. Das Benannte und Beschriebene ist auswechselbar, es steht für ähnliche Situationen beliebig oft zur Verfügung . . . Die einzelnen Versatzstücke sind vielgebrauchte Teile, doch im Zusammenfügen zur Gesamtstaffage kommt das Können des jeweiligen Poeten zur Geltung.“¹¹

Nach diesen Überlegungen muß die Form der *Gesprächspiele*, und nicht ihr Inhalt betrachtet werden. Um die große Menge von Formen des Spiels zu gliedern, habe ich eine Einteilung vorgenommen, die ich nur aus Gründen der Dar-

¹⁰ Schon Hasselbrink hat das erkannt, wenn er zu einem Spiel schreibt: „doch auch hier bestimmt die formale Seite des Spiels die Antworten ganz, so daß den Spieler (sic!) eine freie Meinungsäußerung . . . nicht erlaubt ist.“ (L 88, S. 16) Er zieht aber daraus, weil er Harsdörffer mit ungeeigneten Maßstäben mißt, falsche Schlüsse.

^{10a} Sechs Personen spielen die *Gesprächspiele*. Sie bilden drei Paare. *Vespasian / Julia, Reimund / Angelica, Degenwert / Cassandra*. Harsdörffer kürzt die Namen mit den Initialen ab. Weiteres zu den Personen siehe unten S. 41 ff.

¹¹ K. O. Conrady: *Lateinische Dichtungstradition und deutsche Lyrik des 17. Jahrhunderts*. 1962, L 78, S. 132 f.

Es wäre auch zu bedenken, ob Harsdörffer unter diesem Gesichtspunkt betrachtet nicht zu Unrecht als Kompilator gesehen wird.

stellung gewählt habe und die nicht endgültig ist. Harsdörffer selbst hat seine Spiele immer wieder anders eingeteilt, sei es nach dem Prinzip schwer-leicht, sei es nach dem Prinzip verbunden-unverbunden, so daß nicht anzunehmen ist, daß in dem Werk irgendeine verborgene Struktur zu entdecken sei¹².

Allen zu besprechenden Spielen ist gemeinsam, daß in ihnen Regeln aufgestellt werden, die befolgt werden müssen.

2. Buchstaben- und Silbenspiele

Diese Spiele sind dadurch gekennzeichnet, daß in ihnen größere oder kleinere Teile nach bestimmten Regeln kombiniert werden.

Die einfacheren unter diesen Spielen erinnern an grammatische Übungen, wie sie in unsern Schulbüchern stehen. So, wenn es darum geht, Wörter mit derselben Vorsilbe zusammenzustellen. Die Aufzählung kann noch dadurch betont werden, daß sie wie im Wörterbuch alphabetisch vor sich geht, z. B. V. *Anbilden / anblasen / anbräunen . . . R. Andrehen / andrukken* (VIII, 56).

Um die gleiche Sprachübung handelt es sich, obgleich jetzt die Bedingungen ein wenig erschwert sind, wenn man verschiedene Partikeln vor verschiedene Wörter setzen muß: R. *Nachreu*. C: *überhöhen*. D: *Nebenweg*. J: *Gegenmitte*. (CXLI).

Ich habe nicht von ungefähr vorhin das Wort „Sprachübung“ verwendet, denn Sprachübungen zu machen, ist die Absicht der Spieler. *Unser Absehen aber ist sonderlich / die Teutsche Sprache / deren Wissenschaft jedermänniglich wol anständig ist / außzüüben / als welche der einige Werkzeug ist / unsere Gedanken zu eröffnen / unsern Verstand außzuschmuken / und anderen mit Raht und That Beystand zu leisten*. (III, 288) Doch sind diese Spiele mehr als nur Sprachübungen, wenn sie auch dafür ausgegeben werden. Das sieht man schon daran, daß die Personen, die die Spiele vorspielen, die Sprache meisterhaft beherrschen, und es zeigt sich auch im Fehlen jeder Erklärung zu den Übungen. Diese Spiele sind zum großen Teil einfach der Ausdruck einer Freude an der Kombination. Die Personen suchen ja nicht mühsam nach den Zusammensetzungen, sondern sie bereiten sie mit einer gewissen Freude in ihrem ganzen Reichtum vor uns aus. Wenn man die Sprache beherrscht, kann man über ihre ganze Vielfalt mit Leichtigkeit verfügen. Man kann ihre Bestandteile zusammensetzen,

¹² Vgl. zu Harsdörffers Einteilung das Inhaltsverzeichnis des 8. Teils. Ich werde später (S. 52 f.) zu zeigen versuchen, daß der größte Teil der Spiele durch Assoziation auseinander hervorgeht. Wenn die Assoziation wirklich die einzige Verbindung zwischen den Spielen bildet, kann man keine übergreifende Struktur finden. Haselbrink teilt Harsdörffer folgend die Spiele nach ihrem Inhalt ein: Buchstaben-spiele, Silbenspiele, Wortspiele, Fragen, Erzählspiele, Gleichnisspiele, Sinnspele, Lobreden, Freudenspiele.

wie man Zahlen zusammenfügen kann und dabei immer wieder ein neues Ergebnis erhält¹³.

Statt mit gewissen Teilen unendlich viele Kombinationen hervorzubringen wie in den vorhergehenden Spielen, kann man auch aus dem zur Verfügung stehenden Sprachschatz nach bestimmten Bedingungen etwas auswählen¹⁴.

Als Beispiel diene das Spiel CL, in dem das folgende Wort immer mit dem Schlußbuchstaben des vorangegangenen beginnen muß, was so aussieht: *Pastet / ... Tauben / Nuss / Saltz / Zucker*. Dies kann dann auch im Bereich der Silben gemacht werden: *D: Laster-wird billich also von dem Laster genennet / weil die Menschen dardurch überlastet / und gleichsam in die Hölle gedrukket werden. — C: Wer den undankbaren wolthut / thut ihm selbstn übel* (VIII, 54).

Die Aufgabe des Spieles besteht im ersten Spiel offensichtlich darin, aus allen mit *t* beginnenden Wörtern dasjenige auszuwählen, das in den mit *Pastet* angeschlagenen Kontext des Essens paßt. Dieselbe Aufgabe haben die Spieler im zweiten Spiel, nur auf der Ebene der Silben. Der Leser oder Zuschauer fragt sich, welches Wort der Spieler wählen wird, resp. wie er einen Satz mit *werden* beginnen wird. In den meisten Fällen wird sich der Leser über die Wahl des Wortes verwundern, weil sie nicht vorauszusehen war, sondern überraschend kam. Je schwieriger die Bedingungen sind, desto größer ist das Vergnügen der Mitspieler und Leser.

So kann zum Vergnügen des Lesers ein ganzes Gespräch entstehen aus der einfachen Bedingung, Wörter auf ‚heit‘ resp. ‚keit‘ zu finden.

C. Nun sage ich es seye nichts über die Frölichkeit.

D. Nach Gelegenheit und Begebenheit.

J. Wann selbe nicht herrühret von Trunkenheit /

V. sondern von der Gesellschaft Höflichkeit.

A. und Beredsamkeit.

R. samt allerley Schertz Ergötzlichkeit / etc. (CXLIII).

Das Spiel ist nicht ohne Reiz, da das Thema der Fröhlichkeit ein Grundthema der *Gesprächspiele* ist und so in diesem Spiel zugleich mit den Endsilben die Elemente geliefert werden, die zu einer solchen Gesellschaft gehören. Die Spiele bewegen sich keineswegs im luftleeren Raum. So wie die Wortkombinationen, die keinen Sinn ergeben, zum voraus wegfallen, so gibt es keine Gespräche ohne Sinn, ohne Thema.

¹³ vgl. unten C. *Ars Combinatoria*.

¹⁴ R. Barthes weist in einem ähnlichen Zusammenhang darauf hin, daß das Auswählen und Kombinieren zwei Grundaspekten der Sprache entspricht: „Jakobson distingue dans le langage un aspect sélectif (choisir un signe dans une réserve virtuelle de signes similaires) et un aspect combinatoire (enchaîner les signes ainsi choisis selon un discours)“. (La Bruyère L 70, S. 233)

3. Poetische Spiele

Statt aus dem Sprachschatz etwas auswählen, kann man auch willentlich etwas auslassen. Gelingt es jemandem, eine Geschichte zu erzählen, in der ein Buchstabe nicht vorkommt, so ist das ein Zeugnis einerseits für den Reichtum der Sprache, andererseits für den beweglichen Geist des Erzählers¹⁵. Gerade dieses Spiel weist uns in einen neuen Bereich, der nichts mehr mit Sprachübungen zu tun hat. Wenn man, wie die Spieler an der oben zitierten Stelle sagen, die Sprache üben muß, um damit seine Gedanken auszudrücken oder gar jemandem zu helfen, so kann man nicht behaupten, daß es von irgendeinem praktischen Nutzen sei, eine Geschichte erzählen zu können, in der ein Buchstabe nicht vorkommt. Solche Spielereien sind uns aus der Literaturgeschichte bekannt, sie werden schon seit dem Altertum immer wieder von gewissen Dichtern gepflegt¹⁶. Harsdörffers Spiele sind denn auch eher Spiele zur Poetik als Sprachübungen. Der Dichter muß auf diese Art mit der Sprache umgehen können. Darum kann Harsdörffer auf den Einwand, daß man ja schon Deutsch könne, erwidern: *Ein anders ist Reden / ein anders Wolreden*¹⁷. Die nun folgenden Spiele können als Übungen zum *Wolreden* aufgefaßt werden.

REIME. Es gibt Spiele, in denen Reime gefunden werden müssen. Von allem Anfang an kann gesagt werden, daß man Reime zunächst auf dieselbe mechanische Art finden kann wie die Wörter der deutschen Sprache¹⁸, d. h. indem man die Reimsilben an immer wieder andere Wörter auf mechanische Weise anhängt. Viele Poetiken zählen ja auch Reimwörter auf.

Die Anforderungen in unserem Spiel werden erschwert, weil nicht nur ein Reim, sondern ein ganzer Vers gefunden werden muß.

(Lernen:)

[A]. *Das Lernen ohne Lust / ist eine läre Last /*

R. *Dann Lehre wird durch Geist und Lieb ein lieber Gast.*

C. *Doch wird die List und Lust / nicht ohne Last gefasst.*

¹⁵ G-Sp. VIII, 50; vgl. G-Sp. II, 167 ff.

Ähnlich verhält es sich, wenn statt der Buchstaben Silben bedingt werden, d. h. wenn auf eine bestimmte Frage mit einem ein-, zwei- bzw. dreisilbigen Wort geantwortet werden muß. J. *Was ist der Herrn ihr Begehrt? V. Gunst. R. Kurtzweil. D. Frölichkeit.* (LXXXVI)

¹⁶ vgl. Curtius L 81, S. 286 f. Schon im 6. Jahrh. v. Chr. hat Lasos, der Lehrer Pindars, Gedichte gemacht, in denen kein Sigma vorkommt. Nestor von Laranda hat im 3. Jh. n. Chr. eine Ilias gedichtet, in deren einzelnen Büchern je ein Buchstabe nicht vorkommt, im 5. Jh. n. Chr. hat der Ägypter Tryphiodor eine entsprechende Odyssee gemacht. Im 12. Jh. hat Petrus Riga diese Spielerei in einer Weltgeschichte angewendet.

¹⁷ Schutzschrift im Anhang des 1. Teils der G-Sp., S. 23, ebenso Trichter (L 35) III, S. 16.

¹⁸ vgl. S. 166 f. dieser Arbeit.

D. *Wie ist dann solcher Lust und Liebe Last verhasst?*

J. *Das macht es / daß man lehrt die Lehr mit Überlast /*

V. *Es ligt in solchem Stall / manch Laster in der Mast*¹⁹.

Diese Verse werden durch die Alliterationen und die Wiederaufnahme von gewissen Wörtern, vor allem von *Last* in ihrer Wirkung noch verstärkt²⁰. Zu beachten ist auch, daß die als Paare auftretenden Spieler einander die Reime zuspielden.

Schon hier tritt zum rein formalen Element, dem Finden eines Reims, ein inhaltliches Kriterium. Das Thema des Lernens ist ja vorgegeben, sicher auch wieder nicht ohne Zusammenhang mit den *Gesprächspielen*, wo das Thema *Lernen mit Lust* immer wieder anklingt. Ebenso scheint der Themenumkreis: *Lust und Last des Lernens* stillschweigend vorausgesetzt zu sein. Es geht nun für die einzelnen Spieler darum, in den Grenzen des vorgegebenen Versmaßes und des vorgegebenen Reims eine neue Formulierung des ebenfalls vorgegebenen Themas zu finden. Die sechs Personen befinden sich in der oben (S. 6) von Conrady beschriebenen Situation des Dichters. Eine solche Verfahrensweise zeigt sich noch verstärkt im *Spiel von dem Widerball* (LV), wo das Echo auf eine bestimmte Frage eine sinnvolle Antwort geben muß, die aber wie ein Echo aussehen soll.

R. *Jungfrau / ist eur Liebster da?*

Echo Angelica. *Ja.*

.....

V. *Echo / sag was soll ich machen?*

Echo A. *Lachen.*

.....

J. *Wird Morgen auch schön Wetter seyn?*

E. A. *Nein.*

.....

R. *Schönste Jungfr. seyd ihr mein?*

E. A. *Nein / mein.*

Reimund macht Angelica den Hof, dadurch erhalten seine Fragen und die raffiniert erzwungenen Antworten einen besonderen Reiz. Auf *da* bleibt Angelica kein anderes Reimwort als *ja*. Aber Cassandra weiß die Antwort geschickt auf folgende Weise abzdrehen: *Freilich / dann nach wolgeordneter Lieb / ist ihr niemand lieber / als sie ihr selbst.* So dreht denn auch Angelica ihre Antwort auf Reimunds zweite Frage, die uns den alten Reim *dein* erwarten läßt, zu einem *Nein/mein* ab. Die formale Gewandtheit dient hier dazu, zugleich aufzudecken und zu verdecken. Die Antworten Angelicas machen ein intellektuelles

¹⁹ G-Sp. II, 241 vgl. auch Spiel CCLXIX.

²⁰ Der Zusammenhang von Last-Laster tritt nochmals auf G-Sp. VIII, 54, vgl. S. 8 dieser Arbeit.

Vergnügen, das nicht zuletzt seinen Grund in der Verwunderung über die unerwartete Antwort hat.

ERZÄHLUNGEN UND GEDICHTE. Während das Finden eines Reims noch als eine elementare Stufe der Poetik betrachtet werden kann²¹, steigen wir schon auf eine höhere Stufe, wenn aus vorgegebenen Teilen eine Erzählung erfunden oder ein Gedicht aus bekannten Teilen gemacht werden muß. Im Spiel XVIII muß *aus den Poeten eine schöne Jungfrau* beschrieben werden. Das sieht dann so aus:
*Der schönen Lippen Glantz / die Rosenfarben Wangen /
 So vor Corallenstein und schönsten Purpur prangen.
 Das klare Augenlicht / die Sonnenhelle Stralen /
 Die könten besser nicht den Sommer uns abmahlen.*

Sofort wird aber das Formelhafte dieser Beschreibung bewußt, wenn man versucht, die so beschriebene Schönheit darzustellen²². Doch dieser Scherz, der die Metaphern auf der eigentlichen Ebene versteht, ist nicht spontan, denn Harsdörffer hat ihn aus einer französischen Quelle übernommen.

Hier tritt wiederum wie bei den Buchstabenspielen der Zug der Kombination stark in den Vordergrund. Die einzelnen Elemente liegen bereit, z. B. im dritten Teil von Harsdörffers *Trichter*, wo zu den verschiedenen Substantiven und Adjektiven Beschreibungen, poetische Wendungen und Metaphern gegeben werden²³. Wir stoßen von diesen Spielen her auf eine dichterische Verfahrensweise, die uns auch von andern Dichtern des 17. Jahrhunderts bekannt ist. Diese Ele-

²¹ Man vgl. dazu die in den Poetiken immer wieder gemachte Unterscheidung von *Kunstdichter* und *Reimleimer* (Birken in der *Vor-Ansprache* zu den Sonetten C. R. v. Greiffenbergs, L 29, unpag.). Harsdörffer unterscheidet in der Vorrede zum *Trichter*, I. Teil, § 5 die Leute, die zwar *die Wort kunstrichtig zu binden wissen / aber . . . ohne poetische Einfälle* von den richtigen Dichtern. Ähnlich auch Schottel: „*Es heisset dieses im Teutschen warlich kein guter Vers / welches unten etwa Reimweis auf den Füßen hinket / der Leib aber der kunst so ähnlich / wie die Eul der Nachtigal aussiehet . . . Zwischen den gemeinen Reimen / sagt Herr Ristius recht / und nach der Kunst gesetzten Gedichten / ist eben ein grosser Unterscheid zufinden / als zwischen den einfältigen Hintenliederen (sic!) eines hinter dem Pfluge leirenden Bauren / und den künstlich gesetzten Concerten / eines in Fürstlichen Capellen wolbestalten Musici.* (Siebende Lobrede, L 57, S. 105). Dieser letzte Vergleich findet sich ähnlich bei Harsdörffer. (siehe S. 117 ff. dieser Arbeit) Diese Unterscheidung geht auf Scaliger zurück, der den poeta vom versificator unterscheidet. Zum Fortwirken dieser Unterscheidung im 18. Jahrhundert vgl. O. Walzel: *Das Prometheusymbol von Shaftesbury zu Goethe*. München 1932, S. 46 ff.

²² siehe das Bild G-Sp. I, 119.

²³ z. B. Nr. 194 Hertz. *Das erst im Menschen lebt und letztlich stirbt dahin. Der Gedanken Quell' und Sitz. Die Werckstatt deß Geblüts/das seinen Traurstand in trüben Augen weist.* Auch Schottel führt solche fertigen Umschreibungen auf. Für den Tod führt er auf viereinhalb Seiten Umschreibungen auf (L 57, S. 118—122). z. B. *Das kummerhafte Leben enden. Den Weg aller Welt gehen. Die Welt segnen. Vom Schwerte gefressen werden. Abschied aus der Welt nehmen.*