

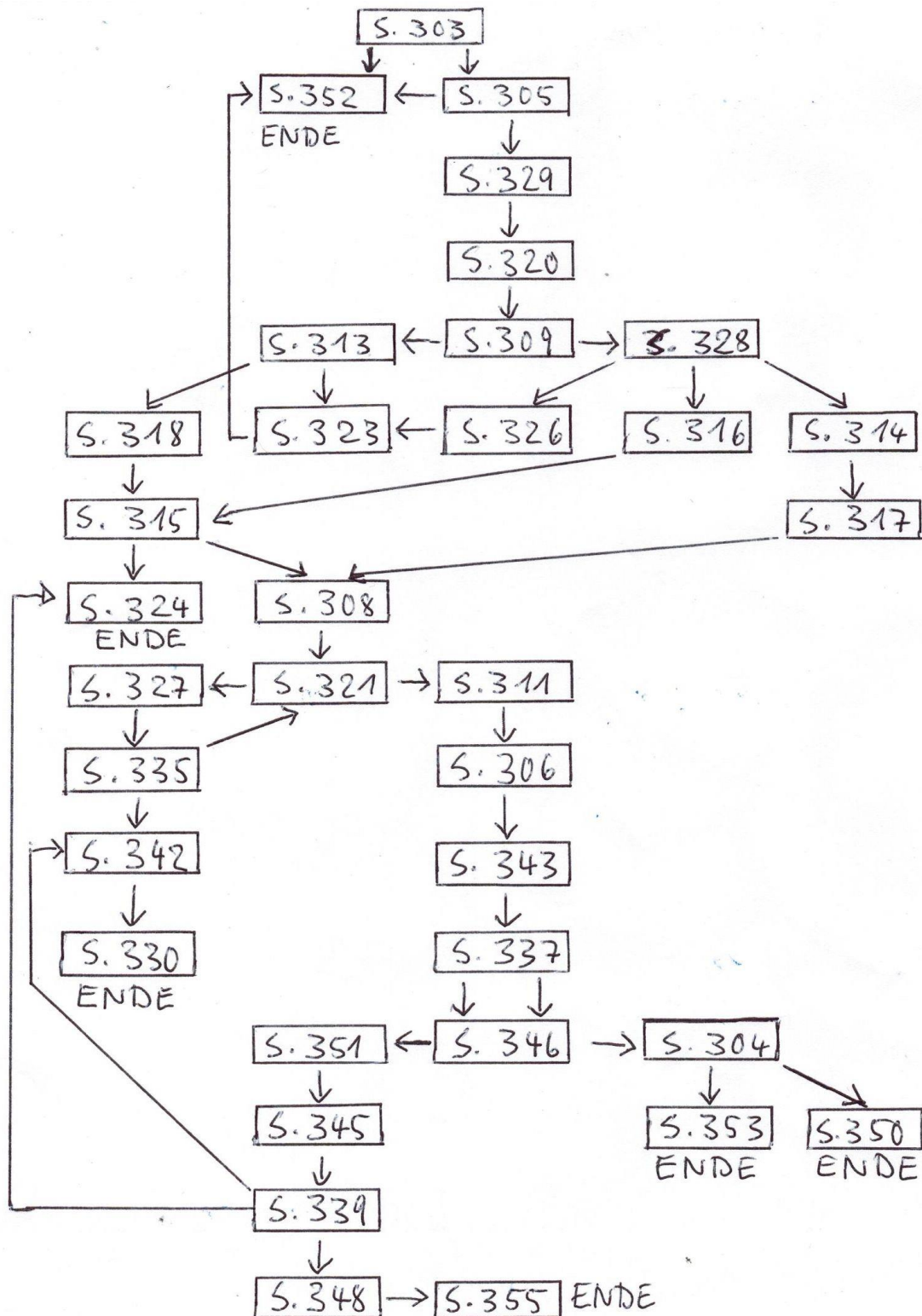
Saša Stanišić: „Herkunft“ – „Der Drachenhort“ – Das Spiel

„Les jeux sont faits!“ möchte man am allerletzten Ende nach den vielen Enden, die in Saša Stanišićs Werk dargestellt sind, fast erleichtert ausrufen. „Der Drachenhort“ ist das letzte Kapitel des Buchs, das auf den Epilog, das Nachwort, überraschenderweise folgt. Im Epilog wurde geschildert, wie Saša seinen Rückflug nach Deutschland verschiebt und zur Großmutter ins Altenheim zurückkehrt, um ihr eine gute Nacht zu wünschen und sich noch einmal von ihr zu verabschieden. Es wurde deutlich, wie schwer ihm dieser Abschied fällt, der wohl der endgültige ist, da, wenn nicht der Tod, dann die zunehmende Demenz der Großmutter eine weitere Begegnung unwahrscheinlich sein lassen. Hier schließt die „eigentliche“ Erzählung.

Und dennoch, so, wie der Saša der Erzählung sich nicht lösen kann und vom Flughafen zurück zur Großmutter ins Altenheim fährt, so mag der Erzähler seine Großmutter auch nach dem Epilog nicht sich selbst und ihrem eigenen Ende überlassen, sondern fügt mit „Der Drachenhort“ dieses weitere Kapitel an. Inhaltlich ist es zwar eine direkte Fortsetzung des Epilogs, indem der Gärtner wieder auftaucht, der in der Nacht die Rosenhecke des Altenheims schneidet, formal aber bildet dieses Kapitel eine völlig neue Einheit, indem es wie ein Spiel aufgebaut ist. Der Leser wird aufgefordert, im Spiel die Figur Sašas zu übernehmen: „Du bist ich“ (S. 301)¹ und den weiteren Verlauf der Geschichte zu bestimmen.

In der Regel schildern nun kurze Abschnitte eine jeweilige erzählte Situation, in deren Anschluss dem Leser/Spieler verschiedene Handlungsoptionen zur Verfügung gestellt werden, die ihn innerhalb des Kapitels kreuz und quer zu unterschiedlichen Seiten mit Versatzstücken der Erzählung bzw. Spielszenen leiten. Manche der Spielzüge führen zu einem schnellen Ende der Erzählung, andere erlauben weitere Episoden, bevor sie vielleicht in ebendiesem Ende münden, andere wiederum eröffnen neue Möglichkeiten der Verzweigung der Erzählung. Das Ende kann darin bestehen, dass die Großmutter nur ruhig einschläft, andere Enden des Spiels führen zu ihrem Tod. Es scheint kein System zu geben, um im Vorhinein abschätzen zu können, welche Spielzüge die Geschichte lange vorantragen und welche sie schnell enden lassen werden und ob das Ende hoffnungsvoll sein wird oder nicht. Längere kontinuierliche Erzählstränge werden in Segmente unterteilt, die dann wie einzelne Spielzüge wirken, allerdings ohne die Option einer alternativen Fortsetzung (vgl. S. 311 → S. 306 → S. 343 → S. 337 → S. 346).

¹ Alle Seitenangaben in Klammern beziehen sich auf die Luchterhand-Ausgabe 2019⁵



Sowieso entpuppt sich die Mitbestimmungsmöglichkeit des Rollenspielers als sehr eingeschränkte, besonders deutlich wird das auf S. 338, wo sich sogar die angebotene Wahlmöglichkeit für die Fortsetzung der Geschichte nach „Du weißt es? [...] Du weißt es nicht?“ mit der gleichlautenden Anweisung „Lies weiter auf Seite 346“ als nur scheinbare entpuppt. Der Leser/Spieler wird zwar mit der direkten Anrede des „Du“ durch die Geschichte geführt, aber er hat keine Möglichkeit, im Sinne eines Rollenspiels die Rolle zu gestalten,

sondern wird mit Regieanweisungen als ‚alter ego‘ Sašas eng geführt. Durch die Verknüpfung von imaginiertes Handlung und Spielanweisung kann sich der Leser nie in der Illusion des Erzählten verlieren. Er ist sich jederzeit klar darüber, dass es sich um die Konstruktion einer Geschichte handelt. Und sogar diese eingeschränkte Mitwirkung wird ihm nicht durchgängig zugestanden, wenn der Erzähler Saša, überwältigt vom real eingetretenen Tod der Großmutter, die Fiktion des Rollenspiels verlässt, stattdessen ganz in seine eigenen Erinnerungen an die Großmutter eintaucht und sich selbst als Erzähler befragt: „Bin das ich? [...] Das frage ich mich in diesem Text: Bin das ich?“ (S. 333). Immer wieder erleben wir an dieser Stelle den verzweifelten, mühsamen Versuch des Ich-Erzählers Saša, den Tod der Großmutter mithilfe des Schreibens zu verarbeiten: „Ich setze mich in den Gemeinschaftsraum [der fiktiven Geschichte]. [...] Ich öffne die Datei *HERKUNFT.doc*. [...] [und noch einmal] Ich setze mich in den Gemeinschaftsraum [...] Ich öffne die Datei *HERKUNFT.doc*.“ (S. 333 f.), um dann schließlich den Text des ersten Kapitels von „Herkunft“ zu Papier zu bringen. (S. 334, vgl. S. 5) Erst dann darf das bereits zweimal vorher angekündigte ENDE stehen bleiben. Hier geht es nicht um das Spiel, sondern um die Trauerarbeit, die Stanisic mit dem gesamten vorliegenden Werk schreibend leistet und an der er uns teilhaben lässt.

Weniger ein Rollenspiel, wirkt dieses letzte Kapitel wie das Spielbrett eines Würfelspiels, einmal als solches sogar mit der Erzählebene verknüpft (vgl. S. 313). Die Entscheidungen zum Fortgang der Geschichte erweisen sich zufallsgesteuert wie Würfelresultate, statt zu einer Nummer des Spielfeldes, wird der Spieler zu einer Seite des Buchs geschickt, physisch festgelegt auf die vorliegende Ausgabe, die er in Händen hält.

Inhaltlich werden, wie es schon die Kapitelüberschrift erwarten lässt, die märchenhaften Züge der Erzählung immer deutlicher, da tauchen die Drachen des Viharac auf, da trifft, in Anlehnung an den Orpheus-Mythos, die Großmutter in der unterweltlichen Höhle ihren verstorbenen Mann Pero. An dieser Stelle setzt die Erzählung die Vorstellung der in ihrer Demenz zeitlich und räumlich desorientierten Großmutter fort, illustriert sie.

Wie eine atmosphärische Untermalung und Zuflucht wirken die Eichendorff-Zitate, auf die Stanisic auch in diesem Kapitel nicht verzichten mag: Die Zeilen „Nur von den Bergen noch rauschet der Wald / und dich schauert im Herzensgrunde“ aus Eichendorffs Gedicht „Im Walde“ erscheinen wie die eigenen, vom Erzähler verinnerlichte Worte (vgl. S. 308), eine Strophe aus „Abschied“ fügt er später als Zitat ein (vgl. S. 358).

Für den Leser ist es ermüdend und geradezu quälend, sich durch die unübersichtlichen Verästelungen des ‚Drachenhorts‘ vor- und zurückzulesen, um sich schließlich in wiederkehrenden Schleifen zu finden, um erneut bei vorherigen Stationen der Geschichte wieder anzusetzen, unterschiedliche Verläufe, unterschiedliche Enden der Geschichte geboten zu bekommen, die ihrerseits verschiedene Enden hintereinanderschalten mögen (vgl. S.350, S. 360). Überdeutlich und beinahe physisch nachvollziehbar wird dem Leser erfahrbar, dass es sich bei dem gesamten „Spiel“ um eine große Fiktion handelt, deren Aufgabe es ist, von der eigentlich zu erzählenden Geschichte abzulenken und das Ende, den Tod der Großmutter und den endgültigen Abschied von ihr, hinauszuschieben. Sogar nachdem die Realität, kursiv gedruckt, in die erzählte Spielwelt einbricht und Saša dokumentiert: „*Heute ist der 29. Oktober 2018. [...] Meine Großmutter ist im Alter von achtundsiebzig Jahren in Rogatica gestorben*“ (S. 322), geht laut Spielanweisung auf S. 327 bzw. S. 311 das „Spiel“ mit der

Großmutter als handelnder Figur weiter. Den Kontrast zwischen der Realität, in die, kursiv dargestellt, der Tod der Großmutter eingedrungen ist, und der Ebene des Spiels findet sich auch auf S. 337 und auf S. 327, wo Saša eingesteht: „*In unserer Wohnung in Hamburg [...] Es fällt mir schwer, meine Großmutter hier am Leben zu halten*“ (S. 327), wobei sich das nicht kursiv gedruckte „hier“ auf die erzählte Phantasiegeschichte bezieht. Und dann, scheint es, setzt der Erzähler den Leser tatsächlich in der Spielanleitung als sein ‚alter ego‘ ein, um stellvertretend für ihn die Großmutter in der Geschichte lebendig zu halten, was ihm, Saša, angesichts der überwältigenden Realität des Todes nicht mehr gelingt: „Heute ist der 31. Oktober 2018. Für mich ist es Zeit, die Fiktion zu verlassen. Meine Großmutter lebt nicht mehr. Heute kommen die Trauergäste, um ihr die letzte Ehre zu erweisen. Deine Großmutter lebt noch. Du bringst sie nach Hause auf der nächsten Seite. Niemals aufhören, Geschichten zu erzählen. Ihr steigt tiefer in den Berg auf Seite 348.“ (S. 341)

Es sei ein gefährliches Spiel, auf das er sich einlasse, wird der Leser/Spieler am Anfang des Kapitels gewarnt (vgl. S. 301), und die Kapitelüberschrift verweist auf die Begegnung mit Drachen. Probeweise und in die Sprache des Spiels übersetzt, meistert Saša das Abenteuer des Auf- und Abstiegs zum Drachenhort des Vijarac, wobei die tatsächliche Mutprobe für ihn darin besteht, die Fiktion schließlich verlassen zu können und sich mit dem Tod der geliebten Großmutter abzufinden. Die Übersetzung in eine Geschichte und ein Spiel, „‘Ich bin die Figur‘“ lässt er die Großmutter des fiktiven Spiels sagen (S. 341), ermöglicht Stanišić die Distanzierung von dem in der Realität verorteten Geschehen. Dem Leser/Spieler wird dabei durch seine Mitwirkung ein Teil der Verantwortung und Last aufgebürdet, die Geschichte nicht enden zu lassen. Während „Spiel“ üblicherweise bedeutet: „So tun als ob“, heißt es hier: „So tun, als ob nicht“. Erlöst von dieser Aufgabe wird der Leser, als der Erzähler die Großmutter schließlich ausrufen lässt: „HÖR AUF“ [...] Das Erzählen erhält mich nicht am Leben, Saša!“ (S. 355) Zur Einleitung des tatsächlich letzten Endes des Werks fragt Saša daher den Leser: „Oder möchtest du ein Ende, *wie es wirklich war?* Wieder ist zunächst der Hinweis auf „die Realität“ kursiv hervorgehoben. Dann aber folgt, nicht kursiv, sondern in der Schriftart des übrigen Erzählens, der Bericht über die Beerdigung der Großmutter, Saša fügt sich in die Unabänderlichkeit des Todes, Erzählung und Realität finden jetzt auf derselben Ebene statt. „Still ist es. In der Höhle. Im Altenheim in Rogatica. Am Grab meiner Großmutter in Višegrad am Morgen des 2. November 2018.“ (S. 341)

Les jeux sont faits“, das „Spiel“ ist zuende.