

# „Die Kammer des Lichts“

Erläuterung einer Arbeitsskizze

vorgelegt von Cornelia Walter

Matrikelnummer: 6001189

Seminar: ~~Schreiben für die Bühne~~ *Gamer Theory*

Dozent: ~~Victor Witte~~ *Scripted Reality*

*(Ruth Schmidt und Tilman Aumüller)*

Sommersemester 2020

## Gliederung

- 1) Erläuterung der Arbeitsskizze „Die Kammer des Lichts“ (S. 1-6)
- 2) Anhang: „Die Kammer des Lichts“ (Schreibaufgabe 5) (S. 7-11)
- 3) Bibliografie (S. 12)

### **1) Erläuterung der Arbeitsskizze „Die Kammer des Lichts“**

In Schreibaufgabe 5 mit dem Fokus Regieanweisungen habe ich versucht mich dem mich schon länger beschäftigenden Medium Computerspiel zu widmen. Sowohl das Computerspiel als auch die Regieanweisung sind mit sehr ähnlichen Diskursen und Themenkomplexen wie „Macht“, „Hierarchie“, „fiktive Realität“ sowie „Anweisung und Steuerung“ verknüpft. Hierbei wollte ich dem Thema entsprechend einen spielerischen Umgang wählen und so die Steuerungsposition (die Regieanweisung/die Spielerin) sowohl formell als auch inhaltlich in Frage stellen. Hierfür habe ich das popkulturell sehr bekannte Beispiel der Videospielfigur Lara Croft gewählt. Speziell Lara Croft verkörpert einerseits die emanzipierte Powerfrau, unterliegt aber andererseits dem sexualisierten und genderklisierten „male gaze“, der jedoch – wie speziell der Erfolg von Lara Croft zeigt – nicht allein von heterosexuellen cis-Männern ausgehen muss. Thematisch hat mich so eine fiktive Emanzipation Lara Crofts interessiert sowie die Frage, wie sie selbst innerhalb und außerhalb des Spiels widerständig werden kann. Da Lara Croft ihre Identität über die Narration, die allgemein über sie erzählt wird, erhält (in diesem Fall von der Spielerin Lina), erschien es mir als logisch, Lara Croft so zu empowern, dass sie „den Spieß umdreht“ und selber einerseits zu Erzählerin (und in Form der „Regieanweisung“ gleichsam zur Steuerung) der Situation wird. Der Begriff „Regieanweisung“ lässt sich an dieser Stelle auch leicht kritisieren. Es wäre zu hinterfragen, ob hier nicht der Begriff „Erzählerin“ als passender erscheint. Doch die explizite Steuerung, die die Regieanweisung auf einer formalen Ebene suggeriert entspricht m.E. nach mehr dem Geist des Textes, der ja bewusst eine Formspielerei sein will, die gezielt anweisende und steuernde Hierarchieverhältnisse erkundet. An dieser Stelle erscheint mir die Transportierung dieser Idee wichtiger, als eine klassisch-korrekte Definition.

Um dem Medium gerecht zu werden, habe ich mir zunächst Let's Plays auf YouTube von dem Spiel Tomb Raider II<sup>1</sup> angeschaut. Mein Ziel war es, bestimmte Spielmechaniken und wiederkehrende Handlungsmuster des Spiels und des Avatars Lara Croft zu erkennen. Besonders auffällig waren für mich, neben dem sehr detailreichen und filmisch anmutenden Setting des Spiels, die Aktionen Lara Crofts sowie die Ausrufe („he“, „huh“ und „hey“), die sie von sich gibt, wenn sie sich beispielsweise an einem Plateau hochstemmt oder einen Gegner bekämpft. Diese lautlich, karikaturesken Eigenheiten wollte ich in den Text einweben, da es eben die einzigen Laute sind, die Lara Croft erstmal von sich gibt. Sie fungieren in der Schreibaufgabe als eine Gegenüberstellung: Lara Crofts reduzierte, ja meistens nicht einmal sprachliche Lautäußerung, ist ein Kontrast zu den sehr ausführlichen, dem Spiel gegenüber affirmativen und auch teils leidenschaftlichen Ausführungen der Regieanweisung im ersten Teil. Das erreicht am Ende des ersten Teils auch seinen Höhepunkt, wenn die Funktion der Regieanweisung Stück für Stück aufgeweicht wird und den Dialog mit Lara sucht, als Lara in Gefahr schwebt. Das leitet dann über zum zweiten Teil, indem dieses Mittel umgekehrt wird: Nun sind Linas Äußerungen nur Flüche o.ä., das heißt von einer ähnlich inhaltsleeren Beschaffenheit wie die Äußerungen von Lara im ersten Teil. In dieser Gegenüberstellung wird die Hierarchie der beiden Position nicht nur über den sehr reduzierten Inhalt der jeweiligen Protagonistin einerseits, sondern auch über die Menge und sprachliche Vielschichtigkeit der zugehörigen Regieanweisung andererseits deutlich.

So immersiv und erfolgreich das Spiel auch sein mag, so stößt es auch häufig an seine fiktiven Grenzen, wenn Lara z.B. gegen eine Wand läuft oder die programmierte Umgebung, an dieser Stelle aufhört: *„Sie begibt sich immer tiefer in die verwinkelten Gänge, stößt ab und an an Wände oder den*

---

<sup>1</sup> Core Design: „Tomb Raider II. Starring Lara Croft“, Eidos Interactive 1997.

*Rand ihres Sichtfelds.* <sup>2</sup> Wenn das passiert, stößt Lara Croft im Spiel das prägnante „Nein“ aus. Über diese Fehlbarkeiten des Spiels bringt der Spieleavatar, den Spieler\*innen formell am ehesten das entgegen, was man als eine Art Widerstand verstehen könnte. Das wollte ich für den Text nutzen wollte. Denn die Regieanweisungen Linas sind ein sehr objektifizierendes und sehr wertendes Erzählen, so wie man es aus der allgemeinen popkulturellen Betrachtung von Lara Croft kennt. Sie sind aber gleichsam empathisch, in dem Sinne, dass hier die Regieanweisungen auf Laras Seite stehen und mit ihr Mitfühlen. Die Regieanweisungen erscheinen zunächst jedoch nicht per se als konkrete Anweisungen der Spielerin Lina, sondern erstmal als die einer Erzählerin, die bekannte Narrative um Lara Croft aufgreift, in denen jene hoch sexualisiert, aber gleichsam sexuell enthaltsam ist. Die Kulturwissenschaftlerin Astrid Deuber-Mankowsy beschreibt dies folgendermaßen: Lara Croft

*„ist in überirdischem Sinne »Körper«, sie ist Körper, wie die Matrix, wie die Gottesmutter, wie die Urmutter »Körper« sind: Sie ist unsterblich, jungfräulich und immerdar.“* <sup>3</sup>

Diese misogynen Erzählung wollte ich durch einen recht subtilen Einspruch Laras deutlich machen: ein widersprechendes „Hey!“ als von ihr als „sexy“ gesprochen wird und ein stures, sich wiederholendes „Nein“, als ihre vermeintlich Unschuld aufgegriffen wird.

*„Ab und zu springt sie zur Seite oder räkelt sich sexy –*

Lara:            Hey!

*– an einem der Plateaus hoch. Doch Lara selbst macht das Nichts. Sie ist genauso grausam wie sie unbedarft ist. Wie ein kleines Kind.*

---

<sup>2</sup> „Die Kammer des Lichts“, Anhang S. 8.

<sup>3</sup> Deuber-Mankowsky, Astrid: „Lara Croft – Modell, Medium, Cyberheldin“, Suhrkamp Verlag: Frankfurt am Main 2001, S. 90.

Lara:           Nein.  
                  nein.nein.nein“<sup>4</sup>

Lara verbleibt so in den Rahmenbedingungen des Spiels, wenn sie ihr Missfallen gegenüber der Narration äußert. Denn – und das war mir wichtig – natürlich erhält Lara später eine viel bessere Möglichkeit sich zu emanzipieren. Doch auch in der vermeintlich abhängigeren Position, ist eine Möglichkeit des Einspruchs möglich und hat etwas sehr viel Subversiveres. Auf diese Weise entsteht im Text eine Bezugnahme der beiden Positionen aufeinander, eine Reibung, ohne, dass sie tatsächlich in einen Dialog miteinander treten, ein Konflikt ausgetragen wird, oder sie sich am selben Erzählorient befinden würden, was so auch noch einmal dezidiert die Form des Videospieles aufgreift. Doch in dem Moment, in dem Lina ihre Erzähler\*innen- und somit auch Steuerungsposition völlig aufgibt, indem sie ein erschüttertes „ACHTUNG LARA“<sup>5</sup> ausruft, erst in dem Moment wird sie innerhalb der Erzähldramaturgie selbst zum betrachteten Objekt. Sie verschmilzt mit ihrer Figur, was für mich das immersive Spielerleben, auch wie Deuber-Mankowsky es beschreibt, erfasst:

*„Der Spieler schaut und sieht die Figur und er sieht, je virtuoser er spielt, desto mehr mit den Augen der Figur. Das Spiel lebt von Blickaustausch zwischen Spieler und Figur, in dem sich die Blicke nicht kreuzen, sondern ineinander übergehen.“<sup>6</sup>*

Lina kann so in der fiktiven Welt völlig aufgehen und auch die Außenwelt, insbesondere Konflikte in der Außenwelt ausblenden: *„Doch verstanden, was hier vor sich geht, hat sie nicht. Das Handy vibriert nun beharrlicher. Lina versieht es nur mit einem abschätzigen Blick.“<sup>7</sup>* Das Handy fungiert hier als Tor zur realen Welt, während Linas (Video-)Spiel das Tor zum Es-

---

<sup>4</sup> „Die Kammer des Lichts“, Anhang S. 8.

<sup>5</sup> Ebd. S. 9.

<sup>6</sup> Deuber-Makowsky: „Lara Croft – Modell, Medium, Cyberheldin“, S. 43.

<sup>7</sup> „Die Kammer des Lichts“, Anhang S. 10.

kapismus darstellt. Für Lara Croft ist „die Kammer des Lichts“ das vom Spiel konzipierte Ziel, der Gewinn, der Endgegner, der Ort der Erkenntnis (wenn man so will der geglückte Initiationsritus der geläuterten Heldin auf ihrer Reise). Für Lina wiederum ist die Kammer des Lichts ihr leuchtender Computerbildschirm, der ihr Hoffnung und Eskapismus in einer fiktiven Realität verspricht. Die unterschiedlichen Bedeutungen der Kammer des Lichts erhalten so einen ironischen Unterton, indem einerseits die Erkenntnis einer großen Entdeckerin mit dem bewussten Nicht-Erkennen-Wollen, der gezielten Realitätsflucht konterkariert wird.

Natürlich hätte man auch einen sehr konkreten Dialog, der sich zwischen Lara Croft und ihrer Spielerin entspinnt, schreiben können. Mir war es jedoch wichtig, dass keine der beiden Personen eine Art Hoheitsstatus erreicht (z.B. eine moralische Lara Croft, die Lina an die Hand nimmt und ihr eine Lehrstunde im Feminismus erteilt). Insofern wird in dem Text eine Gleichzeitigkeit der beiden Erzählungen behauptet. Das geschieht vor Allem durch Parallelen, die nicht nur in der chronologischen Erzählung erfolgen (sowie dieselben dramaturgischen Eckpunkte), sondern auch über dieselben Bilder oder Formulierungen, die unterschiedlich besetzt werden, wie z.B. die Beschreibung der jeweiligen Umgebung: Lina beschreibt den Tempel, in dem Lara sich aufhält wie folgt:

*„Draußen steht die Luft. Eine tropische Hitze kriecht durch die Ritzen. Spüren tut man sie nur, wenn man sich ganz dicht an den Wänden, an den kaum lesbaren Inschriften vorbeidrückt. In den Ruinen selbst ist es ebenso finster wie kühl.“<sup>8</sup>*

Lara wiederum beschreibt sehr ähnlich der Ort, an dem Lina sich aufhält:

*„Der Prozessor ist nicht mehr der Jüngste. Aus den seitlichen Ritzen ihres*

---

<sup>8</sup> Ebd. S.7.

*PCs strömt eine wohlige Wärme. Doch in ihrer Kammer ist es ebenso finster wie kühl.*<sup>9</sup>

Die behauptete Gleichzeitigkeit der beiden Sequenzen lässt für mich so sehr viel mehr Deutungsmöglichkeiten offen, denn auch wenn Lara Croft gegen Ende Lina doch zu beherrschen scheint, so bleibt sie weiterhin ein Avatar, eine Oberfläche deren Dienst und Sinn es ist, Linas Steuerung Folge zu leisten. Lina wiederum ist zwar die Position, die Lara steuert, tut dies aber via vorgefertigter Oberfläche, die für sie als Spielerin maßgeschneidert ist und Lina eine Geschichte einer einerseits sehr emanzipiert-kämpfenden, aber andererseits hochsexualisierten, unschuldigen und dezidiert jungfräulichen Frau erzählen lässt. Diese Narration nimmt Lina bereitwillig auf und unterwirft so als reale Frau auch ihre eigene Konzeption der „perfekten“ Frau (Deuber-Mankowsky wählt hier den Begriff der „Traumfrau“<sup>10</sup>) dem (von Männern) konzipierten Spiel. Sowohl Lina als auch Lara stehen zwar einerseits in einer Abhängigkeit zueinander, haben innerhalb ihrer Position aber die Möglichkeit zur Akteurin innerhalb der Spielfläche zu werden. Sie haben die Möglichkeit ihre eigene Geschichte zu erzählen, auch wenn sie das erstmal darüber tun, indem sie die Geschichte derer erzählen, die sie beherrscht, während beide jedoch damit umgehen müssen, sich Narrationen von Weiblichkeit gegenüberzustellen und sich damit auseinander- und auch widersetzen zu müssen. Eine mögliche Fortführung läge für mich in der Frage, ob Lina und Lara nicht nur die Geschichte der Anderen, sondern ihre eigene Geschichte erzählen können. Sie könnten so zu Akteurinnen werden, die ihre Identität nicht nur über die Hierarchisierung ihrer Position gegenüber einer anderen erreichen, sondern unabhängig davon ihre eigene Narration formen können. Denn darin verbleibt der kurze Text dennoch: in einer begrenzten Form von Emanzipation, die sich sehr affirmativ zum bestehenden Setting stellt.

---

<sup>9</sup> Ebd. S. 10.

<sup>10</sup> Deuber-Mankowsky: „Lara Croft – Modell, Medium, Cyberheldin“, S. 37.



## **2) Anhang: „Die Kammer des Lichts“ (Schreibaufgabe 5)**

*Die unendlich tiefen Weiten einer vergangenen Zivilisation. Kaum Licht. Bis aus dieser einen kleinen Ecke. Dem einzigen Quell des Lichts. Mitten drin: Lara. Lara, wie sie sich durch die engen Gänge manövriert. Lara, wie sie über steinerne Plateaus springt und mit höchster Präzision auf der nächsten Säule landet. Seit wann streift sie durch diese verbotenen Gänge? Der letzte Anblick eines Menschen – vor zwei Tagen oder zwei Wochen – wer weiß das schon.*

Lara:           Huah!

*Lara hat ihr erstes Ziel erreicht. Wie selbstverständlich wandert ihre Hand zu dem kleinen Gegenstand, der auf dem Boden liegt. Er wird ihr noch gute Dienste leisten. Der nächste Gegner kommt gewiss. Und dieses Manöver kommt wirklich keine Sekunde zu früh.*

Lara:           Huah  
                  Ha!  
                  Ha!

*So schnell wird man sie nicht mehr überrumpeln können. Den Skorpion lässt sie liegen. Ob das so eine gute Idee war?*

Lara:           hey!  
                  Huh!

*Draußen steht die Luft. Eine tropische Hitze kriecht durch die Ritzen. Spüren tut man sie nur, wenn man sich ganz dicht an den Wänden, an den kaum lesbaren Inschriften vorbeidrückt. In den Ruinen selbst ist es ebenso finster wie kühl.*

Lara:           Hu.

*Sie begibt sich immer tiefer in die verwinkelten Gänge, stößt ab und an an Wände oder den Rand ihres Sichtfelds.*

Lara:           Nein.

*Lara robbt sich nun bäuchlings durch einen schmalen Tunnel. Alles erscheint noch grünlicher als sonst.*

Lina:           huh, huh, huh, huh, huh

*Außerhalb des Tempels fahren drei Vans vor. Ein Mann mit weißen Hut und roten Haaren steigt aus. Ihm folgen zwei beängstigend große Hünen. „After her!“. Der Rothaarige zeigt in Richtung der Ruinen. Sobald Lara den Tunnel verlassen hat, greift sie nach ihrer Pistole. Ob sie etwas bemerkt hat? Gesehen haben, kann sie die Männer nicht.*

Lara:           ha!

*Das nächste Plateau ist weiter weg als gedacht. Sie nimmt Anlauf. Ihr unsäglich langer Pferdeschwanz wippt nun noch stärker als sonst. Mit einem fulminanten Salto schafft sie es bis zur Platte – und rutscht ab. Mit ihren Händen kann sie sich gerade noch festhalten.*

Lara:           Huh!

*Mit ordentlich Schwung stemmt sie sich mit perfekt durchgedrücktem Rücken hoch. Ihr Körper, noch definierter, noch stählerner als der einer Athletin.*

Lara:           Huah!  
                  Hah.

*Sie richtet sich auf und rennt mit ihrer schieren Vollkommenheit durch die Gänge. Eine Verschnaufpause braucht sie nicht. Ihr Körper ist gewohnt zu funktionieren. Ab und zu springt sie zur Seite oder räkelt sich sexy –*

Lara:           Hey!

*– an einem der Plateaus hoch. Doch Lara selbst macht das Nichts. Sie ist genauso grausam wie sie unbedarf ist. Wie ein kleines Kind.*

Lara:           Nein.  
                  nein.nein.nein

*Sie steuert auf das Ende des Gangs zu. Da ist sie, die Kammer des Lichts. Lara hält kurz inne. Hat sich da etwas bewegt? Ihr bleibt nicht viel Zeit. Sie beginnt zu rennen. Ein Knall. Lara macht eine Drehung um 180 Grad und schießt. Vergebens. Sie ist eingekesselt. Da kommt sie nicht mehr raus. Dafür ist sie zu tief drin. Sie sind zu zweit und schießen in jede erdenkliche Richtung, lassen Lara tanzen wie ein Äffchen. Doch Lara kennt ihre Manöver, sie sind alt und anfällig...nicht wahr, Lara?*

Lara:           --

*Lara lässt einen Kampfschrei los und rollt sich auf den Boden. Sie schießt und tritt und macht ihre Saltos, und – der größere der beiden Hünen trifft sie am Arm.*

*Scheiße.*

*Doch davon lässt sie sich nicht unterkriegen. Seinen Kumpanen streift sie an der Schläfe, ihm selbst tritt sie das Gewehr aus der Hand. Damit haben sie nicht gerechnet. Sie holt zum alles entscheidenden Schlag aus. Die zwei werden sobald niemanden mehr einschüchtern.*

*Lara wendet sich wieder der Kammer zu. Die Ruinen sind hier moosbewachsen und schimmern dunkelgrün. Die darunter befindlichen Inschriften sind kaum noch zu erkennen. Dennoch oder gerade deshalb springt ihr eines der Symbole besonders ins Auge. Sie nähert sich dem kleinsten der –*  
**ACHTUNG LARA**

**(im Folgenden übernimmt Lara die Rolle der Beschreibung, die Sprecherin der Regieanweisungen übernimmt nun die Rolle Lina)**

*Die nicht ganz so tiefen Weiten einer kleinen Vorstadt. Kaum Licht. Bis aus dieser einen kleinen Ecke. Dem einzigen Quell des Lichts. Mitten drin: Lina. Lina, wie sie sich krümmt und windet. Lina, wie sie verzweifelt versucht, die Kontrolle über ihren Körper zu behalten. Der Schweiß läuft ihr über die Stirn, die Finger sind unangenehm schwitzig, das Haar hängt ihr wild ins fettige Gesicht. Die letzte Dusche – vor zwei Tagen oder zwei Wochen – wer weiß das schon.*

Lina:           Uuuuuuuund

-

YES

*Lina hat ihr Ziel erreicht. Wie mechanisch wandern ihre Finger seitlich zu der Ausbeute Essen, die sie sich gesichert hat. Sie zermalmt sie gierig mit ihren Zähnen und schluckt sie halb verdaut hinunter. Ihr Handy vibriert kurz. Doch Lina ist zu beschäftigt damit, die klebrigen Hände am Pulli abzuwischen. Sie will ja nicht Gefahr laufen, abzurutschen. Der nächste Gegner kommt gewiss. Und dieses Manöver kommt wirklich keine Sekunde zu früh.*

Lina:           Huah  
                  Nimm das!  
                  PAH!

*So schnell wird man sie nicht mehr überrumpeln können. Lina setzt ihr breitestes Grinsen auf. Das hat sie sich verdient. Wie eine Amazone lehnt sie sich zurück, breitbeinig, den Kopf schräg haltend, mit dem einen Arm über die Lehne gebeugt. Sie schiebt ihr Kinn vor und fährt gebieterisch mit der Zunge über ihre Zähne. Doch verstanden, was hier vor sich geht, hat sie nicht. Das Handy vibriert nun beharrlicher. Lina versieht es nur mit einem abschätzigen Blick.*

Lina:           Ich mach dich fertig!  
                  HEY

*Ihr Kopf dreht sich um 15 Grad nach links und nach rechts. Maximal. Mehr würde sie auch nicht zu Stande bringen. Wie blöde wippt sie auf dem kleinen Drehstuhl herum.*

Lina:           Ich mach dich fertig, hab ich gesagt

*Der Prozessor ist nicht mehr der Jüngste. Aus den seitlichen Ritzen ihres PCs strömt eine wohlige Wärme. Doch in ihrer Kammer ist es ebenso finster wie kühl.*

Lina:           Huh!

*Damit ihr auch ja nichts entgeht, beugt sich Lina immer weiter in das Licht. Den Hoodie hat sie vollständig ins Gesicht gezogen, die bunten Bänder an den beiden Seiten sind eng zusammengezogen. Sie ist genauso grausam wie sie unbedarft ist. Ihre Finger sind nur noch Soldaten. Ihr Körper nur noch Kommandant. Er ist längst nicht mehr präsent, sondern geht auf in der unendlichen Weite aus Nullen und Einsen. Eine Welt, die einfach nur ist und Fehlbarkeit nicht kennt.*

Lina:           NEIN  
                  Nein. Nein. Nein.  
                  Das kann doch nicht-  
                  FUCK

*Lina verliert nun vollständig die Kontrolle.*

Lina:                Das kannst du mir nicht antun.

*Flehend, wie ein trauriges, kleines Kind blickt sie ungläubig in das Licht. Als würde sie ihre Puppe oder ihren Teddybär umfassen, klammert sie sich eng an ihren Joystick. Das letzte bisschen Trost, das ihr noch bleibt. Ihr Handy klingelt erneut.*

Lina:                Scheiße, Mann. Lara! ich weiß, dass du das kannst!

*Die Lippen blutig, schon halb aufgebissen. Die Füße aufgestellt und eng an den Körper gepresst, der Rücken gekrümmt zu einem Buckel. Da sitzt sie, zusammengekauert wie ein Fötus. Alles getan was, sie tun konnte. Sie keucht und tobt und weint und verbeißt sich wie wild in ihre Wut. Sexy ist das nicht.*

Lina:                Boah Scheiße, Lara. MANN

*Noch einmal beißt sie sich auf die mittlerweile purpurne Lippe. Das Handy leuchtet blau, der Bildschirm grün. Ein letztes Mal wird sie doch noch entkommen können?*

Lina:                Komm schon, Lara.

*Vergebens. Sie ist eingekesselt. Da kommt sie nicht mehr raus. Dafür steckt sie zu tief drin.*

Lina:                Komm schon. Komm, komm, komm

*Lina, das bringt doch nichts.*

Lina:                LARA, MANN!

*Du brauchst nicht nach mir zu rufen, Honey. Du hast es mal wieder verbockt. Und Spielstand speichern is 'hier nich'.*

Lina:                Altah.

*Lina lässt sich beruhigt in den Stuhl fallen. Doch der Moment währt nicht lange. Ihr ganzer Körper bebt, als sie bemerkt, dass sie nicht alleine ist. Sie versucht auszuweichen und ruft noch ein verzweifelter:*

Lina:                ACHTUNG LARA

*Ihr Herz scheint für einen Moment still zu stehen. Fassungslos blickt sie auf den schwarzen Bildschirm. Ihr Handy bleibt diesmal still. Gameover.*

### **3) Bibliografie**

Core Design: „Tomb Raider II. Starring Lara Croft“, Eidos Interactive 1997.

Deuber-Mankowsky, Astrid: „Lara Croft – Modell, Medium, Cyberheldin“,  
Suhrkamp Verlag: Frankfurt am Main 2001, S. 37, 43, 90.