

Der Spielbegriff bei Thomas Mann: die Kunst als Synthese von Erkenntnis und Naivität

Heinz J. Dill, Michigan State University, U.S.A.

In vorliegender Arbeit wird versucht, den Spielbegriff bei Thomas Mann im Rahmen des Erkenntnisproblems zu deuten. Vertritt Mann einerseits die Ansicht, das »ernste Spiel« sei die Definition aller Kunst, so ist er sich andererseits dessen bewußt, daß die Kunst auf der Stufe des modernen Bewußtseins bzw. auf der Stufe der Kritik die Forderung nach Erkenntnis nicht umgehen könne, zugespitzt heißt das, die Kunst »will aufhören, Schein und Spiel zu sein, sie will Erkenntnis werden.« Kunst jedoch als Produkt der Erkenntnis allein liefe Gefahr, zu erstarren, während eine Kunst unkritischen und naiven Gestaltens nahezu unverbindlich wäre. Um dieses Problem zu lösen, entwickelt Mann eine Ästhetik, in der das Spiel dennoch, und zwar durch »intellektuelle Tricks, Indirektheiten und Ironien« ermöglicht wird. Nur so wäre zu einem Werk zu gelangen, das als »Travestie der Unschuld den Zustand der Erkenntnis einbekannte, dem es abgewonnen sein würde.« Daraus ergibt sich, daß die für Mann grundlegenden gestalterischen Mittel der Ironie, der Travestie und auch der Parodie u.a. die Funktion erhalten, den Gegensatz von Erkenntnis und Naivität zu überbrücken. Folglich sind sie auch als Mittel aufzufassen, die dazu dienen, auch im modernen Zeitalter die Definition Kunst gleich Spiel aufrechtzuerhalten.

»Das Handwerk, hochgetrieben wie es war, durchaus unauffällig zu machen und alle Künste des Kontrapunktes und der Instrumentation verschwinden und verschmelzen zu lassen zu einer Einfachheitswirkung, sehr fern von Einfalt, einer intellektuell federnden Schlichtheit, – das schien die Aufgabe, das Begehren der Kunst.« (*Doktor Faustus*, S. 427–28)

In Thomas Manns *Doktor Faustus* heißt es an einer entscheidenden Stelle: »Schein und Spiel haben heute schon das Gewissen der Kunst gegen sich. Sie will aufhören, Schein und Spiel zu sein, sie will Erkenntnis werden« (VI, 242).¹ So lautet ein ästhetisches Programm, das im *Doktor Faustus* immer wieder diskutiert wird; doch nicht nur in diesem Roman, Thomas Mann spricht eigentlich mehr vom ästhetischen Spiel, als man das nach Durchsicht der Forschung meinen möchte. Die Ansicht, daß die Kunst ein Spiel sei, hat Mann recht häufig vertreten: das »ernste Spiel« sei die Definition aller Kunst (XI, 608);

»sie ist keine Macht, sie ist nur ein Trost. Und doch – ein Spiel tiefsten Ernstes, Paradigma allen Strebens nach Vollendung« (X, 399); oder er spricht von dem »heiligen und befreienden Spiel« und der »spielend leidenschaftlichen Vertiefung ins Ewig-Menschliche, die man Kunst nennt« (B I, 314; XI, 871), auch vom »sublimen Spiel« seiner »Roman-Arbeit« (XI, 638) und, auf die kürzeste Formel gebracht, vom »Kunstspiel« (XI, 160). Entsprechend bezeichnet er den künstlerischen Schaffensvorgang als »schwere und leidenschaftliche Spielerei« (B I, 88) und hebt am Künstler hervor, »daß sein Grundtrieb das Spiel ist« (X, 386). Solchen oder ähnlichen Äußerungen begegnet man auch im schöpferischen Werk.²

In der Forschung ist man, abgesehen von einigen allgemeinen Hinweisen, kaum auf dieses Thema eingegangen.³ Typisch ist etwa folgende Aussage: »Thomas Mann gibt keine Analyse, keine Erläuterung des Spielbegriffs; er nimmt ihn als eindeutig an. Ihm, dem Künstler, ist es darum zu tun, auf die geheimnisvolle Dialektik im Wesen der Kunst nachdrücklich hinzuweisen und die Forderung aufzustellen, daß sich in ihr das Höchste wie das Tiefste in spielerischer Form darzubieten habe.«⁴ Auch wenn zugegeben werden muß, daß Mann im allgemeinen den Spielbegriff als eindeutig annimmt, so bleibt immerhin noch die Frage offen, welcher Art die Zusammenhänge sind, die zwischen dem Spielbegriff und anderen, in seinem Schaffen bedeutenden Themen und Aspekten bestehen. Das Ziel der vorliegenden Arbeit ist somit die Erläuterung dieses Begriffes im Rahmen größerer Zusammenhänge.

Obgleich Mann schon früh in seinem Schaffen hier und dort erwähnt, daß die Kunst ein Spiel sei, so rückt diese Auffassung eigentlich erst ab ungefähr 1930 mehr in den Vordergrund seines künstlerischen Denkens. Ausdrücklich und mit Überzeugung beruft er sich zum ersten Mal auf diese Kunstdefinition in den Reden »Die geistige Situation des Schriftstellers in unserer Zeit« und »Ein Appell an die Vernunft« (beide 1930). Hier spricht er an bedeutsamen Stellen vom »reinen Spiel als dem höchsten Zustand des Menschen,« von dem Glauben an die »Würde des Spiels,« von »jener spielenden Vertiefung ins Menschliche, die man Kunst nennt« (X, 300–02; XI, 870–71; Hervorhebung von Mann). Diesen Reden ist zu entnehmen, daß Mann sich zu diesem Zeitpunkt gezwungen sah, seine künstlerischen Anschauungen zu verteidigen, und zwar vor allem gegen Angriffe, in denen der Kunst, wie er sie auffaßte, Mangel an politischem Engagement vorgeworfen und sie der Leichtfertigkeit beschuldigt wurde. Angesichts des aktuellen Zeitgeschehens, des politischen Umschwungs in Deutschland um 1930, mag ihm eine erneute Auseinandersetzung – die *Betrachtungen eines Unpolitischen* liegen anderthalb Jahrzehnte zurück – mit dem Phänomen Kunst und deren Verhältnis zur Kultur und zu historischen Entwicklungen wohl als besonders dringende Notwendigkeit erschienen sein.

Daß Mann sich im Rahmen solcher Verteidigungsabsichten auf eine als Spiel definierte Kunst beruft, scheint auf den ersten Blick nicht gerade den Vorwurf, es mangle seiner Kunst an Verbindlichkeit, zurückzuweisen. Worum es Mann jedoch in diesem Falle geht, ist nicht die Absage an einen politischen Einfluß der Kunst, sondern um die Absage an die Politisierung der Kunst: »Wir lehnen den Aktivismus ab. Wir glauben an den Ernst im Spiel« (X, 302). Die Bezeichnung Spiel, dessen Wesensmerkmal vor allen Dingen das der Zweckfreiheit ist,⁵ fungiert dabei als ein ins Extrem gesteigerter Gegensatz zur aktivistischen und damit zweckbestimmten Kunst. Anhand dieses Begriffes ließ sich das, was er sich unter einer unpolitisierten Kunst vorstellte, besonders stark herausstreichen, nämlich »das Recht des einzelnen . . . auf das Spiel der Form, auf ästhetische Freiheit« (X, 302). Auf diese Weise wurde die Möglichkeit geschaffen, »den Idealismus der Kunst gegen den Vorwurf der Frivolität zu schützen« (X, 302). Denn »ist Kunst etwas unverlierbar Menschliches, so wird, möge sie auch heute noch so humanistisch-veraltet anmuten, auch nie ganz verlierbar sein die Idee einer ästhetischen Erziehung des Menschengeschlechts« (X, 302). Und das ist keine Erziehung zum »Nutzlos-Schönen,« sondern »Form, gebe sie sich noch so spielerisch, ist dem Geiste verwandt, dem Führer des Menschen auch zum gesellschaftlich Besseren« (XI, 870–71). Auch eine als Spiel verstandene Kunst steht demnach also »in tiefen Beziehungen . . . zu den brennenden Problemen der Zeit und [fördert] die allgemeine Arbeit daran« (X, 302).

Das Argument, das diesen Äußerungen zugrunde liegt, läßt sich auf folgenden Gedankengang reduzieren: die Kunst basiert auf dem Prinzip der Freiheit, d.h. sie ist unabhängig gegenüber außerästhetischen Ansprüchen, seien diese politischer oder auch anderer Art; diese Freiheit offenbart sich vor allem in der Form; als Produkt des Geistes aber übt Form notwendigerweise auch einen Einfluß auf gesellschaftlich-politische Bereiche aus, angeblich im Sinne einer Vergeistigung der Zustände. Die Zweckfreiheit des Spiels – des Kunstspiels – ist damit natürlich eingeschränkt, jedoch nicht aufgehoben, sondern bleibt durch die Autonomie der Form gewahrt. Mit diesem Argument weist Mann die zu diesem Zeitpunkt (1930) an ihn gestellte Forderung ab, die Kunst müsse politisiert werden, um aktuellen Problemen gerecht zu werden. Der Spielbegriff wird dabei verwendet, um den Aspekt künstlerischer Zweckfreiheit zu betonen.

Es ist bemerkenswert, daß Mann auch in seinen Kommentaren zum eigenen Werk von diesem Zeitpunkt an immer wieder Bezug zu dieser Kunstauffassung nimmt. Bei der Beurteilung solcher Kommentare muß jedoch auch in diesem Falle die Reaktion auf den sein gesamtes Schaffen in Frage stellenden Vorwurf politischer Unverbindlichkeit in Betracht gezogen werden. Dementsprechend verhält es sich beispielsweise mit der (erst 1930!) gemachten Feststellung, daß

sogar dem noch vor dem Ersten Weltkrieg erschienenen Roman *Königliche Hoheit* Beziehungen zu Problemen der Zeit zuzuschreiben seien. Zwar spricht er dem Werk das »Direkte und Tendenziöse« ab – seine »humoristischen Phantasien trugen autobiographisch-stimmungsmäßiges Gepräge« –, betont aber dennoch, daß das »Spiel seinen Ernst hatte und gewisse, fast schon politische Suggestionen davon in die deutsche Welt von 1905 ausgingen« (XI, 119). Ähnlich hat sich Mann zu fast allen seinen Werken geäußert.⁶

Es muß allerdings bemerkt werden, daß Mann – mehreren Aussagen nach zu urteilen – nicht ganz ohne Zweifel der eben besprochenen Lösung künstlerischer Problematik mittels des Spielbegriffs gegenüber stand, wenigstens nicht zu der Zeit, in der er sich eingehend mit der Spieltheorie der Kunst zu befassen beginnt. Denn der Weg zum Gesellschaftlichen über das rein Ästhetische konnte angesichts des aktuellen Zeitgeschehens auch als Umweg erscheinen. Er bekennt daher, daß er zwar in der Kunst keinen individuellen Müßiggang erblicke, daß es aber dennoch Zeiten gäbe, wo die Rechtfertigung der Kunst als Spiel praktisch versage (XI, 870). Daß Mann sich in Reden und kritischen Schriften weitgehend auch in den Dienst politischer Ideen gestellt hat, dürfte auf Unsicherheit gegenüber einer als Spiel definierten Kunst zurückzuführen sein. Damit soll natürlich nicht gesagt werden, daß er nicht schon vor dem Zeitpunkt, da sich der Spielgedanke bei ihm allmählich zu kristallisieren beginnt, Stellung zum Zeitgeschehen genommen hat; nur werden jetzt – im Rückblick – solche Stellungnahmen, wie etwa mit den *Betrachtungen eines Unpolitischen*, stärker hervorgehoben, als sollte damit gesagt werden, daß er, wenn auch nicht immer mit dem schöpferischen, so doch zumindest mit dem kritischen Werk seinen Pflichten der Gesellschaft gegenüber nachgekommen sei.

Wenn Mann nun einerseits klar zwischen kritischer Schrift und dichterischem Werk unterscheidet, so bringt er andererseits wiederum diese beiden Schaffensbereiche in einen engen Zusammenhang. In Bezug auf den *Zauberberg* erörtert er zum Beispiel die Frage innerer Vorbereitung als Voraussetzung für das ästhetische Spiel. Er hätte nicht »scherzen und spielen« können, erklärt er, ohne vorher die *Zauberberg*-Problematik in den *Betrachtungen eines Unpolitischen* durchlebt zu haben, das heißt daß der *Zauberberg* zum »Kunstwerk, zum Spiel, wenn auch zu einem sehr ernsten Spiel, nur werden konnte durch die materielle Entlastung, die es durch die vorangegangene analytisch-polemische Arbeit erfuhr« (XI, 608); diese habe als »Gewissenswerk« den Roman »spiel- und kompositionsreif« gemacht (XI, 126). Auch während der Arbeit an den *Josephsromanen*, denen trotz der viel größeren Bedrängnis Zeitkritisches weitgehend fernliegt, schreibt Mann, daß sein moralisch-kritisches Gewissen in einem beständigen Reizungszustande sei, und daß es ihm immer unmöglicher werde, dem »sublimen Spiel« seiner Roman-Arbeit weiter nachzugehen, bevor er

nicht Rede und Antwort gestanden (XI, 638). So wurden diese Romane ständig von politischen Reden und Aufsätzen unterbrochen, und dennoch – doch wohl durch die geistige Entlastung in diesen Arbeiten – konnte das Romanwerk als Werk der »Freiheit und des mythischen Spiels« zustandekommen (XI, 679).

In Manns Kunstauffassung machen sich also einerseits Zweifel an der Kunst als Spiel bemerkbar – d.h. der Idealismus, der einer solchen Definition zugrunde liegt, läßt sich angesichts radikaler geschichtlicher Entwicklungen nicht immer aufrecht erhalten; folglich müsse eine außerkünstlerische Stellungnahme zum Zeitgeschehen notwendigerweise zur Aufgabe des Künstlers gehören. Andererseits aber dienen gerade essayistisch-polemische Arbeiten dazu, das schöpferische Werk spiel- und kompositionsreif zu machen, ein Beweis dafür, daß Mann unter allen Umständen an der Gleichung, Kunst gleich Spiel, festhält.

Zu den bisher diskutierten Aspekten des Spielbegriffs läßt sich zusammenfassend sagen, daß Mann auch einer als Spiel definierten Kunst positive Wirkung auf die Gesellschaft zuschreibt und damit die Idee des Kunstspiels als keineswegs peripheren, sondern als durchaus ernst zu nehmenden ästhetischen Grundsatz zu legitimieren versucht.⁷ Daß der Terminus Spiel leicht zu Mißverständnissen, etwa zu einer Verwechslung mit verantwortungsloser künstlerischer Spielerei führen könnte, mag Mann veranlaßt haben, stets zu beteuern, daß das Spiel Würde besitze, heilig sei, Vertiefung ins Menschliche bedeute, den höchsten Zustand des Menschen bezeichne usw. (siehe oben), kurz gesagt, daß es sich um ein »ernstes Spiel«, ein »Spiel tiefsten Ernstes« (siehe oben), oder sogar um einen »ernsten Scherz« handle (XI, 608). Dahinter dürfte die Absicht stehen, schon mit knappen Formulierungen etwaigen Mißverständnissen vorzubeugen und darauf hinzuweisen, daß das Kunstspiel eben deshalb eine ernste Angelegenheit sei, weil es nicht ohne Einfluß auf außerkünstlerische Lebensbereiche ist.

In Manns Argumenten gegen politische und moralische Ansprüche an die Kunst stand der Begriff der Zweckfreiheit im Mittelpunkt. Mit diesem Begriff ist das wohl am stärksten hervortretende Wesensmerkmal des Spiels erfaßt. Ein weiteres, ebenfalls bedeutendes Wesensmerkmal des Spiels ist die Naivität, genauer gesagt die Atmosphäre der Naivität oder Unbefangenheit, in welcher das Spiel vollzogen wird (Spontaneität und Unschuld sind weitere Varianten). Als Gegenbegriff dazu ist gewöhnlich der der Erkenntnis, womit u.a. ein hoher Bewußtseinsgrad gemeint ist, betrachtet worden.⁸ Somit muß die Erkenntnis von negativer oder lähmender Wirkung auf den künstlerischen Spielvollzug sein. Mann war sich dieses Problems vollkommen bewußt und hat sich eingehend mit der Erkenntnis, wie sie sich dem Kunstspiel gegenüber geltend macht, ausein-

andergesetzt. So hat er beispielsweise den Standpunkt vertreten, daß an Kunstwerken der modernen Entwicklungsstufe der »Übergang vom unbewußten Schaffen zum schöpferischen Bewußtsein« zu beobachten sei und daraus dann die auf sein eigenes Werk anwendbare Schlußfolgerung gezogen, daß der Roman als modernes Kunstwerk die Stufe der »Kritik« nach derjenigen des »Poesie« repräsentiere und daß dessen Verhältnis zum Epos das Verhältnis des »schöpferischen Bewußtseins« (d.h. Erkenntnis) zum »unbewußten Schaffen« (d.h. Naivität) sei (X, 359).

Diese Auffassung findet dann im *Doktor Faustus*, dem schöpferischen Werk, in dem Mann die wohl eingehendsten und umfassendsten Betrachtungen über das Phänomen Kunst dargelegt hat, ihren Niederschlag, und zwar in Form von Argumenten, denen häufig das Verhältnis zwischen Spiel und Erkenntnis zugrunde liegt. Es sei deshalb näher auf diesen Roman eingegangen. »Schein und Spiel,« sagt beispielsweise der Held des Romans, Leverkühn, »haben heute schon das Gewissen der Kunst gegen sich. Sie will aufhören, Schein und Spiel zu sein, sie will Erkenntnis werden« (VI, 242). Zeitblom, der andere Wortführer des Dichters, aber stellt auf diesen Ausspruch hin die Frage: »Was aber aufhört mit seiner Definition übereinzustimmen, hört das nicht überhaupt auf? Und wie will Kunst als Erkenntnis leben?« (VI, 242). Ein Ausweg aus diesem Dilemma wird sogar von Leverkühn selber, der sich vorhin noch von den »Konventionen, die Spiel und Schein gewährleisteten,« losgesagt hatte, in Betracht gezogen: »Man könnte das wissen und sie [diese Konventionen] jenseits aller Kritik wieder anerkennen. Man könnte das Spiel potenzieren, indem man mit Formen spielte ...« (VI, 322). Was Mann unter Potenzierung des Spiels und dem Jenseits der Kritik versteht, ist wiederum Zeitbloms Worten zu entnehmen, der, im Zweifel, ob die Kunst als Erkenntnis überhaupt existieren könne, da sie doch laut Definition ein Spiel sei, auf spezielle Mittel hindeutet, nämlich auf gewisse »intellektuelle Tricks, Indirektheiten und Ironien,« mit deren Hilfe das Spiel wieder in seine Rechte eingesetzt werden könne. Damit wäre immerhin, so erwägt Zeitblom, »zu einem Werk zu gelangen, das als Travestie der Unschuld den Zustand der Erkenntnis einbekannte, dem es abgewonnen sein würde!« (VI, 242). Aus diesen Äußerungen wird ersichtlich, daß Erkenntnis nicht umgangen, nicht rückgängig gemacht werden kann – denn das hieße die moderne Entwicklungsstufe der Kunst ignorieren –, daß sie auf irgend eine Weise ins Werk aufgenommen werden und am Werk teilhaben muß. Um zu erklären, wie Mann sich die Möglichkeit des Spiels auf der Stufe der Erkenntnis vorstellt, muß von dem Gedanken der Unschuld, genauer gesagt: der »Travestie der Unschuld« ausgegangen werden. Dabei muß ebenfalls der Begriff des Scheins berücksichtigt, sogar in den Mittelpunkt gestellt werden. Denn es ist ja nicht nur das Spiel, sondern auch der Schein, der in Widerspruch getreten ist mit einem

durch den Zwang der Erkenntnis in Zweifel geratenen künstlerischen Gewissen (siehe oben).

Ist unter Spiel mehr der künstlerische Vorgang zu verstehen, so bezieht sich Schein eher auf das fertige Werk, in dem Sinne etwa, daß durch den Spielvorgang ein »Kunstschein« (XI, 655) erzeugt wird. Geht man von dem Begriff des Scheins aus, so wird deutlich, welche Funktion die von Zeitblom erwähnten »intellektuellen Tricks, Indirektheiten und Ironien« im Spielvollzug haben, aber auch, wie sich die nicht zu umgehende Erkenntnis mit der Naivität des Spiels vereinbaren läßt. Die das Mannsche Werk kennzeichnenden kritischen, analytisch-wissenschaftlichen, kommentatorischen oder erörternden Aspekte werden vom Autor als scheinhaft verstanden: die »Genauigkeit, die Realisation,« so erklärt er, »sind Täuschung, ein Spiel, ein Kunstschein« (XI, 655). Von dem Kunstgriff der Erörterung im besonderen heißt es, sie gehöre »zum Spiel, ... ist indirekt, eine Stil- und Scherzrede, ein Beitrag zur Scheingenauigkeit, der Persiflage sehr nahe und jedenfalls der Ironie« (XI, 656). Und bei dem Kunstschein handle es sich um »eine mit allen Mitteln der Sprache ... erzwungene Verwirklichung und Vergegenwärtigung, deren Seele, bei allem menschlichen Ernst, der Humor ist« (XI, 655). Daraus wird ersichtlich, wie Mann einerseits einen hohen Wirklichkeitsgrad in seinem Werk anstrebt (»erzwungene Verwirklichung«), andererseits aber, und zwar, um die damit möglicherweise eintretende Zweckgebundenheit (vgl. Zweckfreiheit des Spiels) einzuschränken oder gar aufzuheben, wird diese Verwirklichung wieder zurückgenommen. In Manns Worten heißt das: gern habe er immer die »Produktion humoristisch kompromittiert« (B III, 275), weil sein Verhältnis zum Werk zu ehrlich-ironisch sei. Die von Zeitblom genannten Mittel – gewiß gehören auch Persiflage, Travestie und Parodie dazu – haben somit die Funktion, auf den Scheincharakter hinzuweisen, auf die Tatsache also, daß es sich beim Roman-Werk um Fiktion handelt.

Das Verfahren des ehrlich-ironischen Künstlers erklärt, wie es zu einem Werk kommen kann, das »als Travestie der Unschuld den Zustand der Erkenntnis einbekannte, dem es abgewonnen sein würde« (VI, 242). Den speziellen Grund für ein solches Verfahren hat Mann selber genannt: »Der Mangel an eigentlicher Naivität äußert sich als Hang zum Parodischen« (XI, 589), auch, so könnte man hinzufügen, als Hang zum Ironischen, zur Persiflage und Travestie. Daraus folgt, daß diese Prinzipien im Dienste der Erkenntnis (als Gegensatz zur Naivität) stehen, dem modernen, durch schöpferisches Bewußtsein gekennzeichneten Schaffen entsprechend, oder wie Mann es ausdrückt: »So gewinnt in meinem sehr späten Fall diese Bewußtheit geradezu den Charakter der Persiflage« (XI, 589). Die Konsequenzen dieser Kunstauffassung für den Begriff der Naivität lassen sich anhand des von Mann angestrebten Auswegs aus

dem Dilemma, das sich aus dem Konflikt von Spiel-Schein und Erkenntnis ergibt, erläutern. Denn der entlarvte, genauer gesagt: bewußt gemachte Scheincharakter des Kunstwerks ist Resultat des Erkenntniszustandes (ihm »abgewonnen«). Zugleich hat aber das Werk auch diesen Zustand »einbekannt«, indem die Entlarvung des Scheins wesentliches gestalterisches Prinzip, ein Verfahren um seiner selber willen ist. Ein Auflösungsprozeß, der zugleich auch Gestaltungsprozeß ist, muß notwendigerweise den künstlerischen Schein (Fiktion) wieder legitimieren. Überträgt man diesen Vorgang auf den Begriff der Naivität – dies ist deshalb angebracht, weil Naivität als Vorbedingung zum Spiel und damit zum Schein gilt –, so kann argumentiert werden, daß es sich um eine bewußt gemachte Naivität handelt, ein Paradox, das Mann mit dem Wort »Scheinnaivität« (VI, 242) bezeichnet (etwa vergleichbar mit »Scheingenauigkeit«). Anders ausgedrückt heißt das, daß nur noch – analog zu dem durch Ironie, Persiflage, Parodie usw. entlarvten Scheincharakter – die parodierte und travestierte Naivität künstlerische Berechtigung auf der Stufe der »Bewußtheit« hat. Mann spricht deshalb auch davon, daß diese Scheinnaivität keine Naivität »ersten Grades« (VI, 243) mehr ist, sondern eine Naivität höherer Potenz. Ob eine über die »Travestie der Unschuld« erreichte Lösung des Erkenntnisproblems vielleicht nur noch in theoretischer Hinsicht Anspruch auf Gültigkeit hat, bleibe dahingestellt. Der vom Romanhelden Leverkühn erhoffte Durchbruch zu einer neuen Unschuld (VI, 428–29) kann, auf Manns Werk übertragen, so verstanden werden, daß nur durch die Ironie, die Parodie usw. diese »zwischen Null und Unendlichkeit liegende Reflexion«, d.h. Erkenntnis, die »die Grazie tötet«, überwunden werden kann (VI, 410). Daß diese, im Gespräch zwischen Leverkühn und Zeitblom gemachte Feststellung die Grenze zu spekulativer Ästhetik bereits überschritten hat, ist nicht zuletzt der Tatsache zu entnehmen, daß dieser Diskussion Kleists Aufsatz über das Marionettentheater zugrundeliegt. Doch wie gesagt, will man etwa einen Satz wie »das Bewußtsein müsse . . . durch ein Unendliches gegangen sein, damit die Grazie sich wiederfinde« (VI, 410; Grazie = Unschuld) auf Manns künstlerisches Verfahren anwenden, so kann »unendliches Bewußtsein« nur noch insofern sinnvoll erklärt werden, als in diesem Verfahren nichts mehr unbewußt bzw. ungewußt bleibt, was soviel besagt, daß erst in einem solchen totalen Wissen die nötige Distanz zur Erkenntnis gewonnen werden kann, das Spiel wieder möglich wird, genauer: das Spiel höherer Potenz (vgl. früheren Hinweis Leverkühns: das »Spiel potenzieren«).

Dieser Durchbruch zur totalen Ironisierung der Kunst, zu einem unendlichen Bewußtsein kann aber noch anders gedeutet werden. Von Mann selber haben wir dafür genügend Anhaltspunkte. Gegen Ende des Faustus-Romans spricht Leverkühn die Hoffnung auf eine neue Kunst folgendermaßen aus: »Wem also

der *Durchbruch* gelänge aus geistiger Kälte in eine Wagniswelt neuen Gefühls, ihn sollte man wohl den Erlöser der Kunst nennen« (VI, 428; Hervorhebung von Mann). Leverkühn zielt also ausdrücklich auf die Befreiung von der bloßen Erkenntnis (»geistige Kälte«) in der Kunst hin in Richtung auf eine neue Unbefangenheit (»neues Gefühl«). Die ganze Lebensstimmung der Kunst werde sich ändern, sagt er weiterhin: »viel melancholische Ambition wird von ihr abfallen und eine neue Unschuld, ja Harmlosigkeit ihr Teil sein« (VI, 429). Es ist klar, daß das nur durch Ironie, Parodie usw. mögliche Spiel der Kunst in dieser Entwicklung in Richtung auf neues Gefühl und neue Unschuld nur eine Durchgangsstufe, eine provisorische Lösung bedeutet. In seiner Kritik an den deutschen Romantikern hat Mann das deutlich ausgesprochen. Sie »haben am geistreichsten nachgedacht über die witzigen Tiefen und Spiegel-Unergründlichkeiten der Kunst und des Illusionären, und eben weil sie Künstler mit und über der Kunst waren, lag ihnen die ironische Auflösung der Form so gefährlich nahe. Es ist gut,« heißt es weiterhin, »sich bewußt zu halten, daß diese Gefahr mit jeder kunsthumoristischen Verwirklichungstechnik nahe beisammenwohnt. Von der Scherzhaftigkeit gewisser epischer Verwirklichungsmittel ist zum Witz- und Trickhaften, zur nicht mehr formfesten, formgläubigen Eulenspiegelei nur ein Schritt« (IX, 444). In dem Zusammenhang spricht Mann die Hoffnung aus, daß solche kunsthumoristische Verwirklichungstechnik, wie er sie auch in seinem eigenen Werk anwendet, »sich noch im ehrbar Kunstbewahrenden hält« (IX, 445).

Daraus wird ersichtlich, was die Konsequenzen einer Kunst sein können, die sich dem Trickhaften verschreibt, die auf »intellektuelle Tricks« baut. Im *Doktor Faustus* wird das noch radikaler formuliert, Leverkühns Vorschlag nämlich, daß man das »Spiel potenzieren [könnte], indem man mit Formen spielte, aus denen, wie man weiß, das Leben geschwunden ist« (VI, 322), widerlegt der Versucher mit den folgenden Worten: »Ich weiß, ich weiß. Die Parodie. Sie könnte lustig sein, wenn sie nicht gar so trübselig wäre in ihrem aristokratischen Nihilismus« (VI, 322). Auch wenn zugegeben werden muß, daß der Versucher hier die Position des dem Spiel grundsätzlich widerstrebenden und die Erkenntnis (als kunstzerstörend) befürwortenden Extremisten vertritt, so wird dennoch damit angedeutet, was die letzten Konsequenzen einer Kunstauffassung sein können, in der Spiel und Schein eine Verbindung eingegangen sind mit Ironie und Parodie.

Inwieweit die Konsequenzen dieser Kunstauffassung in der Forschung berücksichtigt worden sind, bleibe dahingestellt. Sieht man von dem hier diskutierten Komplex von Spiel-Schein-Erkentnis ab, so läßt sich gewiß von einem »Gleichgewicht zwischen Nähe und Ferne, diesem Kunstgriff zwischen der Realisierung des Fiktiven und der Bewußtmachung des Fiktiven« (Martini)⁹

bei Mann sprechen. Auch Emrich vertritt den Standpunkt, daß durch diesen Kunstgriff das künstlerische Gleichgewicht nicht gestört wird: »Der Drang nach Realisierung scheint hier die romanhafte Fiktion, die bloße Vortäuschung von Wirklichkeiten, zu durchbrechen. Und doch liegt darin noch keine echte Antinomie und damit auch keine echte Aufhebung des Romans als Roman vor. Denn auch die sog. Realien, das Wissenschaftlich-Faktische, werden im Romangewebe zu Fiktionen, zu Funktions- und Rollenträgern, mit denen ein Spiel aufgeführt wird. Und zwar ein Spiel, das den Schein des Wirklichen erzwingen will.«¹⁰ Anders urteilt Lehnert, der bei Mann einen »eigenartigen Widerspruch« sieht, nämlich »das Vermögen zum freien humoristischen Spiel mit den Gegenständen und Begriffen der Welt, denen er doch andererseits so verhaftet ist, daß er Schutz und Sicherheit braucht vor der Bedrohung des Bodenlosen.«¹¹ Diesem Urteil entspricht schon eher, was Mann selber über Schein und Wirklichkeit sagt, wenn er den *Doktor Faustus* als Werk charakterisiert, »das, Bekenntnis und Lebensopfer durch und durch, keine Rücksichten kennt und, indem es als gebundenste Kunst sich darstellt, zugleich aus der Kunst tritt und Wirklichkeit ist. Und doch ist diese Wirklichkeit wiederum auf die Komposition bezogen, in gewissen Fällen mehr dieser als der Wahrheit verantwortlich, übertragen und scheinhaft« (XI, 203). Es ist nicht zu verkennen, daß Mann dieses Verhältnis zwischen Schein und Wirklichkeit als problematisch empfunden hat. Die *Entstehung des Doktor Faustus* als eine nochmalige Aussprache mag ihren Ursprung in diesem, dem Roman deutlich anzumerkenden Schwanken zwischen Schein und Wirklichkeit haben. Genauso wie *Die Betrachtungen eines Unpolitischen*, kritische Schriften und Vorträge von Mann herangezogen werden, um sein Engagement zu beweisen, so ließe sich auch die *Entstehung des Doktor Faustus* als Versuch deuten, das Scheinhafte – damit auch das Kunstspiel – sicherheitshalber auch noch durch außerästhetische Stellungnahme zu rechtfertigen und zu legitimieren. Zur gleichen Zeit wird aber diese Stellungnahme, die zuviel an Zweckgebundenheit offenbaren könnte, wieder eingeschränkt durch den schon im Untertitel gegebenen Hinweis: »Roman eines Romans,« was nichts weniger bedeutet, als daß auch das autobiographische »Bekenntnis« noch ins »Scheinhafte« übergeht. Konnte da, wo politisches Engagement und gesellschaftlicher Einfluß gefordert wurden, das Kunstspiel, aufgrund seines angenommenen Verhältnisses zu wirksamem geistigen Gehalt, gerechtfertigt werden, so waren Zweifel an seiner Aktualität dort, wo Erkenntnis gefordert wurde – also im Bereich des Ästhetischen selber –, schwieriger zu überwinden. Denn wenn Erkenntnis ins Werk einbezogen werden soll und zugleich nur durch Ironie, Parodie usw. überwunden werden kann, so entsteht die oben erwähnte Gefahr einer totalen Ironisierung der Kunst.

Thomas Mann war sich gewiß eines »trübseligen aristokratischen Nihilis-

mus«, zu dem die Auseinandersetzung mit der Erkenntnis führen kann, bewußt. Seine Spielauffassung (doch gewiß auch sein Werk) widerlegt zumindest das Wort »trübselig«. Obwohl Mann anfänglich immer wieder betont, das Spiel sei ernst und heilig und es besitze Würde, so muß dennoch argumentiert werden, daß der Kern seiner Spielauffassung in der Gegenüberstellung von Spiel und Ernst liegt und daß damit sowohl das Aufheben stofflicher Schwere verdeutlicht als auch – und das ist besonders charakteristisch an seiner Spielauffassung – auf Scherz, Spaß und Humor als integrale Bestandteile seiner Kunst hingewiesen wird.¹² So wird beispielsweise alles Stoffliche als »nicht-poetischer Ernst« bezeichnet (II, 622), dessen Aufhebung »nur im Spiel« möglich ist (II, 679). Nicht zuletzt dürfte zur Verdeutlichung und Bekräftigung dieses Gedankens das Spiel herangezogen worden sein, weil ja schon in der gewöhnlichen Bedeutung dieses Wortes das Leichte und Losgelöste mit anklingt. Die Überwindung des nichtpoetischen Ernstes ist weiterhin an den Mitteln erkennbar, die Mann zur Ermöglichung des Spiels einsetzt. Erstens erscheinen sie immer wieder im Zusammenhang mit Spaß, Scherz und Humor; zweitens gilt folgendes: was auch immer die diversen Funktionen der Parodie, Travestie und Persiflage sein mögen, daß ihre Bedeutung darin liegt, ein an sich Ernstes (eine Situation, eine Idee, einen Gegenstand, eine Person usw.) in Frage zu stellen und aus anderer, das heißt auch humoristischer Sicht zu betrachten, bedarf keiner weiteren Diskussion. Das gleiche läßt sich bedingtermaßen auch von der Ironie, wie Mann sie auffaßt, sagen: daß sie nämlich die Einseitigkeit einer gewissen Position – die etwa mit dem sog. nichtpoetischen Ernst gleichzusetzen wäre – in mehrere mögliche Positionen auffächert, damit zwangsläufig zur Aufhellung und Auflockerung dessen beiträgt, was man als das rein Stoffliche bezeichnen mag, ein Prozeß, der bei Mann im allgemeinen Scherz, Spaß und Humor mit einschließt. Als Beweis mögen folgende Aussagen Manns genügen: an Hesses *Glasperlenspiel*, dessen »ernste Verspieltheit« ihm »heimatlich vertraut« ist, stellt er fest, daß das Werk sich auf der »Entwicklungsstufe des Spiels« befinde, wo die »Fähigkeit zur Universalität, das Schweben über den Fakultäten« erreicht sei, wodurch es möglich wird, »das feierlich gedankenschwere Ganze doch zu einem Kunst-Spaß voller Verschmitztheit« zu machen (B II, 424–25). Und während der Vorbereitung auf den *Doktor Faustus* hofft er, daß auch an dem »radikal Ernsten, Drohenden . . ., dessen Forderung und Verheißung sich als die stärkere erwies, ein wenig Kunstspiel und -scherz, Ironie, Travestie, höherer Spaß« teilhaben möge (XI, 160). Somit ist klar, daß es die Verknüpfung bzw. Kongruenz von Kunstspañ und Kunstspiel ist, die dem durch die Folgen der Erkenntnisbewältigung möglicherweise entstehenden »trübseligen aristokratischen Nihilismus« entgegenwirkt. Eine weitere Feststellung, die Mann in bezug auf Hesses *Glasperlenspiel* gemacht hat, faßt diese Deutung des Spielbegriffs

zusammen: das »parodistische Element, Fiktion und Persiflage ...«, die sprachlichen Humorigkeiten also, sind behilflich, ein solches Spätwerk gefährlich fortgeschrittener Vergeistigung im Machbaren zu halten, ihm Spielfähigkeit zu bewahren« (X, 518). Die vorhin besprochene Ansicht Manns, Kunstwerke auf der modernen Entwicklungsstufe kennzeichne ein schöpferisches Bewußtsein, wird hier durch den Hinweis auf die »gefährlich fortgeschrittene Vergeistigung« eines Spätwerks angedeutet, wobei Vergeistigung ohne weiteres als Erkenntnis aufzufassen ist.

Aufgrund des Vorhergegangenen läßt sich sagen, daß Thomas Mann den Spielbegriff vor allem dann verwendete, wenn es galt, die Literatur als zweckfreie Kunst, als Fiktion zu bewahren. An diesem ästhetischen Programm wurde auch dann noch festgehalten, wenn, wie im Falle der Entstehung des *Doktor Faustus*, sich die Wirklichkeit mit besonderer Intensität aufdrängte. Daß die Umdeutung des Kunstspiels in Kunstspañ zu Problemen führte, z. B. der Unverbindlichkeit, ist ohne weiteres einzusehen. Zu Beginn seiner Beschäftigung mit dem Spielbegriff (um 1930) lag das Schwergewicht noch auf der ersten Komponente der Formel »Ernst im Spiel«. Denn es galt ja, eine quasi idealistische Kunstauffassung zu verteidigen. In den nächsten Jahrzehnten verlagert sich das Gewicht immer mehr auf die zweite Komponente, sogar unter Zurückdrängung der ersten (sowohl im theoretischen als auch im erzählerischen Werk: *Josephsroman*, *Lotte in Weimar*, *Der Erwählte*; auch der *Doktor Faustus* ist in dieser Entwicklung keine echte Ausnahme). Diese Gewichtsverschiebung war notwendig, um seinen eigenen Schaffensprozeß (vgl. »Kenntnisse ... sammeln, um literarisch damit zu spielen«, B III, 218–19), sein eigenes Werk zu rechtfertigen. Beschreibungen des Spiels durch Zusätze wie »Würde« und »heilig« schienen in dieser Hinsicht doch wohl nicht ganz geeignet, d. h. sobald das Kunstspiel nicht mehr als Basis in dem Argument gegen politisches Engagement zu dienen hatte, dürften auch diese Zusätze hinfällig geworden sein. Um 1930 mag es nicht angebracht gewesen sein – oder war sich Mann des Spielbegriffs noch nicht ganz sicher? –, von Kunstspañ zu sprechen. Aufschlußreich ist in dieser Hinsicht, daß Mann in den oben genannten Schriften und Vorträgen häufig den Namen Schiller erwähnt. Schiller, den wohl ersten und bekanntesten Spieltheoretiker der Neuzeit, in diesem Zusammenhang zu nennen, ist zu erwarten – dessen Spieltrieb-Idee ist nahezu literarisches und kulturelles Allgemeingut geworden. Darüber hinaus ließ sich Schillers autoritäre Verknüpfung von Spiel und politischer Erziehung als nicht leicht von der Hand zu weisende und damit Rückendeckung bietende Verkündigung verwenden.

Untersucht man jedoch, inwieweit Schillers Denken Mann als Unterlage gedient hat, so stellt man fest, daß Mann von einer ausführlichen Verarbeitung

der Schillerschen Spieltheorie absieht. Eben deshalb drängt sich die Vermutung auf, daß Mann den Klassiker nur heranzieht, um sich abzusichern. Die von Mann selber hervorgehobenen Parallelen zu Schiller gehen kaum über Hinweise wie »das reine Spiel,« »Ernst im Spiel,« die »Würde des Spiels,« das »heilige und befreiende Spiel« hinaus (siehe oben).¹³ Die Gründe dafür lassen sich einem Ausspruch der Goethe-Figur in *Lotte in Weimar* entnehmen: »Und was können denn auch Sie, mein Bester, gegen das Spiel, den höheren Leichtsinn haben, der Sie das Wort vom 'nicht-poetischen Ernst' so gern im Munde führten und in den Erziehungsbriefen, autorisiert von Ihrem Denker [Kant!], das ästhetische Spiel schon allzu lehrhaft fast gefeiert haben? Zwar ist es leicht, doch ist das Leichte schwer. Und wo man schwer nimmt das Leichte, ist auch der Ort, das Schwerste leicht zu nehmen« (II, 679). So wird auch aus dem Blickpunkt künstlerischer Affinitäten und Einflüsse sichtbar, wie Thomas Mann nach anfänglichem Verfechten einer quasi klassisch-idealistischen Spielidee allmählich zu einer letzten Endes höchst individuellen Auffassung übergeht, die sich nicht mehr ganz mit derjenigen Schillers deckt. Das mag gewiß nicht zuletzt daran liegen, daß Mann kaum ein »intensives Verhältnis zu Schiller« gehabt hat.¹⁴ Die Tatsache, daß Mann in dem eben angeführten Zitat Goethe gegen Schiller ausspielt, verweist auf eine Spielauffassung, die weit eher mit Goethes Denken in Einklang gebracht werden kann. Denn bei Schiller ist der Spielbegriff gänzlich in einem philosophisch-ästhetischen Sinne zu verstehen, bei Mann klingt auch die gewöhnliche, fast alltägliche Bedeutung heraus, was ja durch den Gedanken der Überwindung des Ernstes hinlänglich und deutlich zum Ausdruck kommt. Gewissermaßen wäre sogar der von Lukács herangezogene Begriff des Spielerischen angebracht; allerdings geht Lukács nicht auf Manns Beschäftigung mit dem Spielbegriff ein, sondern benutzt das Wort »spielerisch« in Anlehnung an allgemein anerkannten Sprachgebrauch.¹⁵ In dem hier besprochenen Kontext aber ist der Begriff des Spielerischen nur dann verwendbar, wenn er als Steigerung des Spiels verstanden wird.

Steigerung des Spiels bedeutet: ein mit den Mitteln der Ironie, der Parodie, der Persiflage und Travestie bewerkstelligtes Spiel, das Scherz, Spaß und Humor mit einschließt. Das auf diese Weise potenzierte Kunstspiel ermöglicht einen Ausweg aus dem Erkenntnis-Dilemma, vermeidet das Abgleiten in einen trübseligen aristokratischen Nihilismus. Mit dem Einbekennen des Bewußtseins in den Spielvorgang erfahren aber auch Naivität und Kunstschein eine Steigerung. War schon im *Tod in Venedig* die Rede von dem »Wunder der wiedergeborenen Unbefangenheit« (VIII, 455), so wird doch erst mit dem *Doktor Faustus* diese Zielvorstellung einer zukünftigen Kunst, deren eigentliche Voraussetzungen kurz vor den Josephsromanen (genauer: um 1930) erfaßt werden, erreicht. Die Lösung des Erkenntnis-Problems führt aber hier zur

Travestie der Unschuld, einer Unschuld höheren Grades, kurz: einer Scheinnai- vität. Parallel dazu wird auch der Schein einem Bewußtmachungsprozeß unterworfen, somit potenziert.

Wenn Thomas Mann mit diesen Zielvorstellungen auch den Gedanken einer wiederkehrenden neuen Klassik verbindet (B I, 312), so ist sein eigenes Werk, von ihm als Spätwerk bezeichnet, höchstens eine Vorstufe in dieser Entwicklung, ein Experiment mit dem ins Unendliche gesteigerten Bewußtsein als Vor- bereitung für Ursprünglichkeit und Einfachheit. Das Kunstspiel als Synthese von Erkenntnis und Naivität hat sich somit als wesentlicher Bestandteil in Thomas Manns Kunstanschauung erwiesen, und die Erläuterung desselben mag als Beitrag zum Verständnis einer Kunst der »intellektuell federnden Schlicht- heit« (Eingangszitat) dienen.

Thomas Mann: »Die Hervorbringung eines Lebens – ... spielerisch, skeptisch, artistisch und humoristisch« (»Meine Zeit«, 1950, XI, 302)

ANMERKUNGEN

1. Zitiert wird nach: Thomas Mann, *Gesammelte Werke in zwölf Bänden* (Frankfurt: S. Fischer, 1960); *Briefe*, I–III, Hrsg. Erika Mann (Frankfurt: S. Fischer, 1962–65). Abkürzung: Briefe = B.
2. Auf solche Äußerungen wird im Laufe dieses Artikels näher eingegangen.
3. Gewöhnlich wird das Thema »Spiel« in solchen Interpretationen gestreift, die sich mit Ironie, Parodie, Humor, Montage- und Leitmotiv-Technik befassen. Wichtig sind in diesem Zusammenhang die folgenden Abhandlungen: R. Baumgart, *Das Ironische und die Ironie in den Werken Thomas Manns*; H. Lehnert, *Thomas Mann – Fiktion, Mythos, Religion*; H. Meyer, *Das Zitat in der Erzählkunst*; K. Hamburger, *Der Humor bei Thomas Mann*; H. Weigand, *Thomas Mann's Novel 'Der Zauberberg'*; H. Eichner, »Aspects of Parody in the Works of Thomas Mann,« *Modern Language Review*, XLVII; F. Martini, »Thomas Mann: 'Der Tod in Venedig',« in: *Das Wagnis der Sprache*.
4. Samuel Szemere, *Kunst und Humanität: Eine Studie über Thomas Manns ästhetische Ansichten* (Berlin: Akademie-Verlag, 1966), S. 15.
5. Vgl. z.B.: F. J. J. Buytendijk, *Wesen und Sinn des Spiels* (Berlin: Kurt Wolff Verlag, 1933), S. 19; Karl Kerényi, *Die antike Religion* (Düsseldorf: Eugen Diederichs Verlag, 1952), S. 67; Johan Huizinga, *Homo ludens* (Boston: Beacon Paperback, 1962), S. 13; Ingeborg Heidemann, »Philosophische Theorien des Spiels,« *Kantstu- dien*, L (1958), S. 321; Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (Stuttgart: Kohlhammer Verlag, 1960), S. 80. Thomas Mann selber sagt zum Thema Zweckfreiheit folgendes: »Auch nicht die utilarisierteste und mechanisierteste Gesellschaft könne den Typus, den ich in meiner Art darstelle, je aussterben lassen. Es hat eine Zeit gegeben, wo ein Großer, Schiller, sagen konnte: der Mensch ist nur dann ganz Mensch, wenn er spielt« (B I, 314). Auf die Bedeutung Schillers für Manns Ästhetik des Spiels wird später noch eingegangen. – Weitere bibliographische Angaben in Heidemanns »Philosophische Theorien des Spiels.«

6. Es genüge hier ein Hinweis, der sich auf das Gesamtwerk bezieht. In dem autobiographischen Aufsatz »Meine Zeit« (1950) bezeichnet Mann die »Hervorbringung ... [seines] Lebens« u.a. als »spielerisch« (XI, 302).
7. Im Rahmen seiner Spieldefinition hat Mann sich nicht nur mit den Beziehungen zwischen Kunst und Politik auseinandergesetzt, sondern, wie zu erwarten, auch mit der Abgrenzung der Kunst von direkten moralischen Lehren und Ansprüchen. Betont er einerseits die Zweckfreiheit der Kunst der Moral gegenüber – der Künstler sei kein ursprünglich moralisches Wesen, sondern ein ästhetisches; sein »Grundtrieb [sei] das Spiel« und nicht die Tugend (X, 386) –, so weist er andererseits, und zwar in demselben Zusammenhang, darauf hin, daß der Künstler die Welt auf eine andere Weise verbessere als durch moralische Lehre (X, 386). Mann begründet dies damit, daß er dem rein Ästhetischen ethische Kraft zuschreibt, weil der Begriff des Guten nicht nur dem moralischen, sondern auch dem ästhetischen Bereich angehört (X, 392; IX, 873). Anders ausgedrückt: in der Kunst »verschmelzen Wahrheit und Schönheit« (IX, 873). Deshalb läßt sich auch das Argument aufrecht erhalten, »daß dem eingeborenen Kritizismus der Kunst etwas Moralisches anhaftet« (X, 392), und daß die Kunst somit auch als Spiel ihre Funktion als – moralische – »Erzieherin des Menschengeschlechts« ausüben kann (IX, 873).
8. Eugen Fink z.B. hebt als besonderes Charakteristikum des Spiels hervor die »sinnfrohe Naivität ... , die unbedenklich Wirkliches und Phantastisches mischt und von keines 'Gedankens Blässe angekränkt' wird,« *Spiel als Weltsymbol*, S. 7; bei Ingeborg Heidemann, *Kantstudien*, L, S. 329, heißt es: »Wir müssen uns von ihm [dem Spiel] abwenden, wenn wir Erkenntnis wollen.« Vgl. dazu Manns Äußerung, daß sich der Künstler »in aller Naivität herausnimmt, mit den Fragestellungen und Antinomien der Moral auch nur dialektisch zu spielen« (X, 386). Diese Feststellung ist gewiß auch auf andere Fragestellungen zu beziehen.
9. Fritz Martini, »Der Tod in Venedig,« in: *Wagnis der Sprache* (Stuttgart: Klett Verlag, 1954), S. 197.
10. Wilhelm Emrich, »Die Erzählkunst des 20. Jahrhunderts und ihr geschichtlicher Sinn,« in: *Deutsche Literatur in unserer Zeit* (Göttingen: Vandenhoeck-Reihe, 1961), S. 60.
11. Herbert Lehnert, »Thomas Manns Vorstudien zur Josephstetralogie,« *Jahrbuch der deutschen Schillergesellschaft*, VII (1963), S. 463.
12. Dies hat Mann ständig betont und durch eine reich variierte Begriffsskala zum Ausdruck gebracht: Kunst wird verstanden als »Spielerei« (B I, 88), als »heiteres Spiel« (XI, 249), das künstlerische Verfahren sei »spielerisch« (XI, 871); in bezug auf die einzelnen Werke seien folgende Bemerkungen erwähnt: die »'picaresken' Scherze« des *Felix Krull* (B III, 360); »scherzen und spielen« im *Zauberberg* (XI, 608); in *Lotte in Weimar* wird als Voraussetzung zum Spiel die »Bedingnis des Leichtmuts und absoluten Scherzes« diskutiert (II, 679) und die Kunst als »großer Spaß« charakterisiert (II, 622); das erörternde Element in *Joseph und seine Brüder* gehöre zum »Spiel,« sei eine »Scherzrede« (XI, 656); auch im *Doktor Faustus* sei es unter anderem um »Kunstspiel und -scherz, ... [um] höheren Spaß« gegangen (XI, 160); und der *Erwählte* sei ein »verspielter Stil-Roman« (XI, 691).
13. Es besteht auch kein Grund anzunehmen, daß Mann sich mit anderen Spieltheorien eingehend befaßt hat, ja es scheint sogar eher der Fall zu sein, daß er sie nicht einmal gekannt hat, denn auf ein von anderen übernommenes Ideengut nicht zu verweisen, ist angesichts der sich stets Teil eines größeren geistesgeschichtlichen Zusammen-

hangs wissenden Dichterpersönlichkeit Manns höchst unwahrscheinlich. Wenn Manns Spielauffassung leicht mit den vorherrschenden Spieltheorien in Einklang gebracht werden kann, so liegt das wohl daran, daß er eben nur die allgemein anerkannten und verbreiteten Wesensmerkmale des Spiels diskutiert und eigentlich kaum auf eine sogenannte Philosophie des Spiels eingeht (vgl. Anmerkungen 5 und 8).

14. Herbert Lehnert, »Thomas-Mann-Forschung: ein Bericht,« *Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte*, XLI, H. 4 (1967), S. 644. In der Forschung wird die Abhängigkeit Manns von Schiller verschieden beurteilt, daß jedoch »Thomas Manns ästhetische Gedanken mit denen der Klassik in Einklang stehen können« (Lehnert, »Thomas-Mann-Forschung,« S. 645), ist nicht nur ein Resultat des sich mit Mann und Goethe befassenden Schrifttums, sondern das zeigen auch die Arbeiten über Mann und Schiller (vgl. Lehnert, »Thomas-Mann-Forschung,« S. 643–45). Es ist ohne weiteres einzusehen, daß die Wirkung der Abhandlung »Über naive und sentimentalische Dichtung« auf Mann in den Mittelpunkt derjenigen Arbeiten gestellt worden ist, die sich mit den Beziehungen zwischen Schillers und Manns ästhetischen Ansichten befassen. Auch wenn Mann sich nicht so begeistert über diesen Essay geäußert hätte, ließe sich die Polarität von naiver und sentimentalischer Dichtung in seinem Schaffen leicht wiedererkennen. Daran mag es liegen, daß andere Gedanken, die Mann von Schiller übernommen oder zumindest bei Schiller vorgefunden hat, in der Forschung weniger Beachtung gefunden haben. Das trifft besonders auf Schillers »Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen« und die darin dargelegte Spieltheorie zu. Der Einfluß Schillers auf Mann dürfte also mit der vorliegenden Arbeit um einiges erweitert worden sein. Denn trotz Abweichungen bestehen immerhin wesentliche Zusammenhänge zwischen Manns und Schillers Spielauffassung. Raschs Argumenten muß deshalb zugestimmt werden: »Wenn Schillers Ästhetik, sofern sie eine Metaphysik des Schönen versucht, gewiß ihre Problematik hat, so besitzt doch unabhängig davon die Bestimmung des Spielcharakters der Kunst und ihre Einordnung in ein Reich des Scheins eine überdauernde Bedeutsamkeit und Geltung ... Ein Blick in unser Jahrhundert kann es bestätigen. Es gibt seit etwa 1900 viele Zeichen eines geschärften Bewußtseins dafür, daß die Kunst gefährdet ist, wenn der Sinn für die Notwendigkeit und Unentbehrlichkeit des Scheins schwindet und das Dasein 'zur nackten Realität herabsank'« (Wolfdietrich Rasch, »Schein, Spiel und Kunst in der Anschauung Schillers,« *Wirkendes Wort*, X (1960), S. 8). Als Beispiel gibt Rasch die Auseinandersetzung Manns mit dem Spiel-Schein-Begriff im *Doktor Faustus* (S. 8–9). Indem Rasch die Konsequenzen der Schillerschen Auffassung für die darauffolgenden Epochen skizziert, macht er auch auf die in unserem Jahrhundert eingetretenen Unterschiede zu Schiller aufmerksam: »Wenn am Ende des Jahrhunderts, dessen Anfang Schiller eben noch erlebte, den Dichtern alle Realität noch in viel stärkerem Maße als zu Schillers Zeit an die pure Zweckwelt verfallen schien, so war es folgerichtig, wenn sie die absolute Freiheit der Phantasie, die Schiller forderte, zu einer diktatorischen Vollmacht radikalisierten. Die moderne Kunst und Dichtung sucht auch mit Hilfe der Destruktion oder Negation der Realitäten jenen Schein zu erzeugen oder zu erzwingen, der etwas von der Wahrheit durchscheinen läßt. Wieweit auch ihre Formenwelt von der Kunstform Schillers abweicht: der Intention nach steht sie ihm nahe, ja sie kann sich eins mit ihm wissen in der Bemühung, am Reiche des Scheins zu bauen und nach Schillers Worten 'dadurch

- wahrer zu sein als alle Wirklichkeit und realer als alle Erfahrung'« (S. 13). Auch Wilkinsons Hinweis auf die Gleichartigkeit des Scheins bei Schiller und Mann sei erwähnt, selbst wenn dabei Manns »Scheingenauigkeit« nahezu mit Schillers »Schein« gleichgesetzt wird: »'Scheingenauigkeit'! ... Not exactitude itself, but the mere appearance of exactitude. In taking this hint we are not just committing ourselves to a theory which he himself invented to justify his own *oeuvre*. The term *Schein* leads us straight back to the aesthetics of Weimar classicism. And Thomas Mann was perfectly well aware that it did« (Elizabeth M. Wilkinson, »Aesthetic Excursus on Thomas Mann's *Akribie*,« *Germanic Review*, 31 (1956), S. 227).
15. Lukács beobachtet »das allmähliche, aber immer deutlicher werdende Übergehen der Mannschen Ironie und Selbstironie ins Spielerische« und definiert: »Das Spielerische als Form beinhaltet ein phantastisches Hin und Her zwischen zeitweiliger Fixierung des falschen Bewußtseins und der 'Heimtücke' der Objektivität, solche Täuschungen vorübergehend zu dulden, ja zu fördern« (Georg Lukács, »Das Spielerische und seine Hintergründe – Fragmentarische Bemerkungen zum ersten Teil der *Bekenntnisse des Hochstaplers Felix Krull*,« *Aufbau*, 11 (1955), S. 509).