

Zwischenspiele

Die XIX. Tagung der *Deutschen Gesellschaft für Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft* findet vom **30. Mai – 2. Juni 2023** auf dem Campus Neues Palais der Universität Potsdam zum Thema „Zwischenspiele“ statt.

Das *Zwischenspiel* – *interludium*, *interlude* – egal ob musikalischer oder szenischer Art, oder in literarischer Adaption – ist als Teil ästhetischer Werke wohlbekannt. Es verbindet formal Getrenntes über gewahrte Grenzen hinweg und leistet, obwohl oft ästhetisch geringgeschätzt, im Hinblick auf die Struktur des Ganzen damit Unverzichtbares. Dieser Lage des In-der-Mitte-und-doch-Randständig-Seins möchten wir uns in Potsdam widmen. Begrifflich ernstgenommen formuliert sich im *Zwischenspiel* ästhetisch Bedeutsames. Das Konzept des Spielens schärft dabei die in der akademischen Wortschöpfung so prominente wie weichgewaschene Wendung des Zwischen, des *Inter* (Intertextualität, Intermedialität, InterArt, Interkulturalität, Interdisziplinarität, ...) begrifflich an. Es ist sicher ein Allgemeinplatz, dass der Mensch als *homo ludens* – *spielend* – Kultur und Kunst schafft. Doch schon bei seinem wohl bekanntesten frühen Auftritt auf der Bühne der ästhetisch-philosophischen Verwendungen leistet der Begriff des Spiels Erstaunliches: In Kants „freie[m] Spiel der Erkenntniskräfte“, das für das Erleben des Schönen verantwortlich zeichnet, fasst der Begriff des Spiels ein Verhältnis, ein Zwischen, das weder durch einen begrifflich formulierbaren Rahmen, noch einen begrifflichen Grund Zusammenhalt findet – und genau deshalb, gleichsam ereignishaft, als Wohlgefallen spürbar produktiv wird. Schon bei Kant scheint trotz des Rückbezugs auf das transzendente Subjekt auf, dass Spiel, als ein Zusammen von Heterogenem, auf ein Fehlen, auf Absenz, auf eine Lücke, einen Abstand angewiesen ist (bei Kant: Fehlen von Begriff und Zweck). Im Sprachgebrauch ist diese Eigenschaft verbrieft, wenn etwas *Spiel hat*, sich also frei bewegen kann, ohne deshalb gänzlich den Kontakt zu Anderem zu verlieren; wenn sein Platz eben nicht gänzlich von den angrenzenden Elementen determiniert ist.

Jenes produktive, weil unkontrollierte und unvorhersehbare Spiel lässt sich in der Geschichte des Nachdenkens über Ästhetik, Kunst, Text und Wahrheit fruchtbar nachverfolgen: Nach Kant wird das Spiel etwa nicht nur philosophisch bei Wittgenstein, sondern ästhetisch auch bei Heidegger und, daran angelehnt, bei Gadamer („Kunst als Spiel“) virulent. Auch Ferdinand de Saussures Zeichentheorie greift auf den Begriff des Spiels – und auch auf den des produktiven Zwischen (Sprache als „Mittler zwischen dem Denken und dem Lautbereich“) zurück, sodass es wenig verwundert, wenn dieser in (post)strukturalistischer Theoriebildung ebenfalls eine wichtige Rolle *spielt*. Lacans Signifikantenspiele sind nur ein Referenzpunkt für Gilles Deleuzes summarische Analyse des Strukturalismus, für den er die Formulierung eines „Spiel[s] [...] strukturelle[r] Abenteuer“ in Anschlag bringt. Und auch bei Deleuze steht das *Spiel* des Spiels, der die produktive Bewegung des Spiels erst ermöglichende, ereignisgenerierende Abstand, im Mittelpunkt: „Die Spiele benötigen das leere Feld, ohne das nichts voranginge noch funktionierte.“

Dass die Komparatistik in der täglichen Arbeit gar nicht anders kann, als sich vielfältigen Zwischenspielen zu widmen, steht außer Frage. Sei es die Analyse des *interplays* von

metrischer, rhythmischer, semantischer oder syntaktischer Ebene eines Gedichtes, sei es das Zusammenspiel verschiedener Medien und Künste in der Erforschung von intermedialen Phänomenen, sei es der Kontakt verschiedener Sprachen und Kulturen im Umgang mit oder gar bei der Erarbeitung von Übersetzungen, sei es das Verhältnis (und die überspielende Resonanz) narrativer Ebenen, von äußerem und innerem Kommunikationssystem, also das Spiel zwischen Leser*in und Figur/Text – stets ereignet sich eine Begegnung von Heterogenem, teils Inkommensuralem, die trotzdem (oder *gerade als* offenes Spiel von Unterschiedlichem) nicht folgenlos bleibt. Ein Spiel, das, paradoxerweise, seine Energie (auch) aus Reibung schöpft und, unwahrscheinlicherweise, dennoch zustande kommt, sich fortentwickelt, Fahrt aufnimmt, in den Bann zieht.

Die Tagung in Potsdam möchte diesem Spiel eines produktiven, kreativen Zwischens nachgehen. Vielleicht lässt sich so dem namensgebenden und doch nicht unproblematischen Paradigma des Vergleichens – „Kein Kunstwerk behauptet, daß es unvergleichbar ist (das behauptet allenfalls der Künstler oder der Kritiker), wohl aber verlangt es, daß es nicht verglichen werde.“, schrieb Peter Szondi – ein etwas verschobenes Paradigma des In-Kontakt-Tretens zur Seite stellen: Ein In-Kontakt-Treten, das nicht über ein abstraktes Ähnlichkeits- oder Vergleichskriterium zustande kommt, sondern sich gewissermaßen ereignet als ein beobachtbares Spiel von Resonanzen, von Abstoßungen und Anziehungen, die ein produktives Zwischen, einen Raum des Spiels eröffnen. In dieses Spiel sind auch die Leser*innen involviert: weniger als außenstehende Kritiker*innen, denn als Spieler*innen dieses Spiels, fiebrig vertieft, eintretend in dieses Zwischen (frz. *entre*), Züge besteuernd, die neue Formationen und Strategien hervorbringen und so an den Kräften mitwirken, die das Kunstwerk freisetzt.

Denkbare Themen für die Tagung wären (neben vielen anderen!):

- Spiele zwischen den Künsten und Medien
- Zwischenspiele der Übersetzung
- Theoretisches zu Spiel und Zwischen
- Zwischenspiele musikalischer, literarischer, szenischer Art
- Narratologische Überlegungen, Spiel(e) zwischen Text-Figur-Leser*in
- Zwischen den Zeiten, Kontakt Antike – ‚Mittelalter‘ – ‚Neuzeit‘/ ‚Moderne‘
- Zwischen den Geschlechtern – für ein Spiel des Begehrens *miteinander*
- Zwischen den Kulturen (Hybridität, Mimikry, ...)

Abstracts zu Papern (20 min), kurzen Panels (90 min), Workshops (90 min) oder Lesegruppen (90 min) bitte **bis zum 30.07.2022** an ungelenk@uni-potsdam.de.