

Malerei und Zeichnung, zur Poetik und Poesie Mallarmés – die Romantik nicht zu vergessen! Statt dessen möchte ich nur ein Zitat aus der Schrift *Über Haschisch* auf Schmidt beziehen: Es gibt keinen „zettel“, im Sinn eines ornamental, arabischen Schriftbildes, der

sich nicht mindestens von zwei verschiedenen Seiten ansehen ließe: nämlich als Flächengebilde oder aber als lineare Konfiguration. Meist jedoch erlauben die Einzelformen, die zu sehr verschiedenen Gruppen vereinigt werden können, eine Mehrzahl von Konfigurationen. Diese Erfahrung allein verweist schon auf eine der innersten Eigentümlichkeiten des crocks: nämlich auf seine unermüdliche Bereitschaft, ein und demselben Sachverhalt – z.B. einem Dekor oder Landschaftsbilde – eine Vielzahl von Seiten, Inhalten, Beziehungen abzugewinnen.⁵

Die Art der Ästhetisierung führt zu einer gesteigerten Manieriertheit der Schriftform, die jenseits ihrer „Inhalte“ in den Mittelpunkt rückt. An die Unterscheidung von Manier und Stil wäre zu erinnern, und es ist die Frage, ob Schmidt bei der Manier stehenbleibt. Um seine Schrift zu lesen, bedarf es anscheinend einer Art Initiation und eines Spezialisten- und Virtuositäts, das sich mit einer exklusiven Gestalt umgibt, zu dem nicht jeder Zutritt hat (Stichwort: Bargfeld). Ich möchte ihn zum gewöhnlichen Leser zurückbringen.

Uwe Wirth

Autor und Leser als Gedankenspieler

Von Schmidt zu Peirce. Und zurück.

„Die Traumspiele der Weltliteratur sind Gedankenspiele“ schreibt Arno Schmidt in seinen *Berechnungen* (III/3, 276). Und er fährt fort: „Was man nämlich im allgemeinen einen ‚Träumer‘ schilt ist in Wahrheit weiter nichts, als ein süchtig-fauler Gedankenspieler“. Bereits Freud weist in seinem Aufsatz über den „Dichter und das Phantasieren“ darauf hin, daß der Dichter ein „Träumer am hellichten Tag“ sei und seine schöpferische Phantasie „Tagtraum“.¹

Ich möchte im folgenden der Frage nachgehen, inwiefern Traum und Gedankenspiel nicht nur als Verfahren auktorialer Text-Konstruktion, sondern auch als Prozeß lesender Text-Rezeption gefaßt werden können. Mit Bezug auf den amerikanischen Philosophen und Semiotiker Charles Sanders Peirce möchte ich überlegen, inwiefern das Gedankenspiel der Logik des Lesens zugrunde liegt – und inwiefern sich Schmidts Überlegungen zum „Längeren Gedankenspiel“ nicht nur als Konzept für „neue Prosaformen“ deuten lassen, sondern auch als Konzept neuer Lektüreformen.

Schmidt sucht in seinen *Berechnungen* nach neuen Möglichkeiten „für die Beschreibung und Durchleuchtung der Welt durch das Wort“ (163), um „zu gewissen, immer wieder vorkommenden Bewußtseinsvorgängen oder Erlebnisweisen die genau entsprechenden“ (164) Erzählweisen zu entwickeln. In *Berechnungen I* erwähnt Schmidt in diesem Zusammenhang die „neue Prosaform“ der „Besinnung auf den Prozeß des ‚Sich-Erinnerns‘“ (164), nämlich die Darstellung eines Gemischs aus Wahrnehmungseindrücken und Gesprächsfetzen; eine zweite „neue Prosaform“ ist die Erinnerung an „belangvolle Minuten“. An Stelle der Fiktion der „fortlaufenden Handlung“ tritt die Aufgabe, die „löchrige Gegenwart“ (168) darzustellen. Denn, so Schmidt, es gibt keinen „epischen Fluß der Ereignisse“, „die Ereignisse unseres Lebens springen vielmehr“ (167). Folgerichtig muß an die Stelle der Darstellung eines „epischen Flusses“ die Darstellung „epischer Wasserstürze“ (275) treten. Diese Idee des „diskursiven Sprungs“ ist für das in *Berechnungen II* entwickelte „Längere Gedankenspiel“ konstitutiv, und zwar in Form des Springens zwischen der objektiven und der subjektiven Realität.

Ebenso wie Träume, gehören Gedankenspiele, so Schmidt, „zum unveräußerlichen Bestand unserer Bewußtseinsstatsachen“ (276). Beide haben die gleiche Struktur: es liegt eine „doppelte Handlung“ vor. „Oberwelt und Unterwelt“ (275). Entscheidend für die textuelle Repräsentation des „Längeren Gedankenspiels“ ist, daß objektive Unterwelt und subjektive Oberwelt „nebeneinander“ erscheinen. Dies impliziert, wie Schmidt schreibt, die „suggestivste typographische Anordnung“ (279):

¹ Sigmund Freud: „Der Dichter und das Phantasieren.“ In: Studienausgabe, Band X: *Bildende Kunst und Literatur*. Frankfurt: Fischer. (1969), 175 f.

⁵ Walter Benjamin: *Über Haschisch*. Frankfurt am Main: Suhrkamp (1972), 57.

Die Frage, welche Druckanordnung diesem Tatbestand zweier einander im allgemeinen ablösender, selten durchdringender, Erlebnisbereiche am gerechtesten wird, erledigt sich sehr einfach: die Buchseite muß, um dem Fachmann die Erkenntnis der Struktur, dem Leser (Nachspieler) Unterscheidung und Übergang aus einem Bereich in den anderen zu erleichtern, in eine linke (E I, also die objektive Realität) und in eine rechte (E II, also die subjektive Realität) Hälfte geteilt werden (281).

Auf eben diese Art ist *KAFF auch Mare Crisum* angeordnet, Schmidts erste Darstellung eines „Längeren Gedankenspiels“ in Form des Spaltenromans. Im Gegensatz zur sukzessiven Darstellung von objektiver Realität auf der rechten und subjektiver Realität auf der linken Seite in *KAFF*, zeichnet sich die Repräsentationsform des „Traums“ – wie *Zettel's Traum* belegt – durch die Simultaneität der Kolumnenanordnung aus: die Erlebnisbereiche lösen sich nicht mehr nur ab, sondern sie durchdringen sich. Während links das Muhen einer Kuh in Däns Bewußtsein dringt, springt ihm rechts in die Erinnerung, daß er als Kind „Euter“ hatte essen müssen. Zugleich wird in der mittleren Spalte über das „Gestier von Jungstieren“ berichtet.

In gewisser Weise sind „Längeres Gedankenspiel“ und Traum die Antizipation der momentan euphorisch gefeierten Hypertextpoetik, die auf der Idee der „Auflösung linearer Handlungsstränge“ und des sprunghaften Umschaltens zwischen verschiedenen Ebenen beruht. „Längeres Gedankenspiel“ und Traum realisieren sich als transformatives Switching zwischen objektiver und subjektiver Realität: dabei erscheint das Gedankenspiel im Gegensatz zum passiv erlebten Switching des Traums als, wie Schmidt schreibt, aktiv-auswählendes Schalten² des dargestellten Individuums. Die Repräsentationsform Gedankenspiel und Traum implizieren aber auch ein neues Konzept des Lesens. Der diskursive Sprung zwischen der Darstellung von subjektiver und objektiver Realität wird nämlich sowohl gedanklich durch eine interpretative Leistung des Lesers nachvollzogen, als auch durch die hin- und herspringende Bewegung des Lesens. Offensichtlich interagiert die Rezeptionsweise mit der Darstellungsform. Das dargestellte Gedankenspiel auf Seiten des Textes fordert ein interpretatives Gedankenspiel auf Seiten des Lesers.

Zwischen Abduktion, Gedankenspiel, Traum und Witz

Dieses interpretative Gedankenspiel ähnelt jener Art des pragmatischen Folgerns, die Charles Sanders Peirce im Gegensatz zu Deduktion und Induktion als „Abduktion“ bezeichnet hat. Mit dem Begriff der Abduktion bezeichnet Peirce den „Prozeß eine erklärende Hypothese aufzustellen“³, welcher am Anfang jeder wissenschaftlichen Untersuchung steht. Die Abduktion geht von der Beobachtung einer überraschenden oder rätselhaften Tatsache aus, und versucht deren mögliche Ursachen zu erraten. Erklärungsbedürftig wird das Rätsel, weil es gleichsam einen Sprung im Kontinuum unserer

² Vgl. III/3, 275 f.

³ Charles Sanders Peirce: *Collected Papers*. Band I-VI (1931-1935), hrsg. von Charles Hartshorne und Paul Weiss. Band VII und VIII (1958), hrsg. von A.W. Burks. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 5.171. [Im folgenden abgekürzt als (CP)].

Gewohnheiten und Erwartungen bewirkt. Im Rahmen des abduktiven Prozesses muß unter den vielen möglichen Hypothesen die plausibelste *gefunden* oder eine völlig neue *erfunden* werden (CP 5.145). D.h., die Abduktion dient sowohl der Selektion als auch der Konstruktion plausibler Hypothesen, um – in the long run – eine neue Denkgewohnheit herzustellen. Damit dies gelingt, muß der abduktive Prozeß als ein „freies Gedankenspiel“ beginnen und verschiedene Entschlüsselungs- und Erklärungsmöglichkeiten imaginieren. Eben dadurch wird die Abduktion zum „ersten Schritt“ der „Semiose“, also des infiniten Interpretationsprozesses natürlicher und kultureller Zeichen.

Wie das Schmidtsche Gedankenspiel markiert die Peirce'sche Abduktion das transformative Switching zwischen innerer und äußerer, subjektiver und objektiver Realität und schaltet dabei aktiv auswählend hin und her, um eine rätselhafte Ursache-Wirkung-Relation zu rekonstruieren. Formal gesehen ist die Abduktion ein ungültiger Rückschluß von der Konklusion eines Arguments auf dessen Prämissen, also ein verkehrter modus ponens, der gleichwohl erkenntniserweiternde Funktion hat, denn die Abduktion nimmt als erster Schritt des Schlußfolgerungsprozesses eine doppelte Übersetzung vor: sie schließt von einer erlebten *zeitlichen Relation* simultan auf eine *logische Relation* innerhalb der Denkwelt und auf eine hypothetische *kausale Relation* innerhalb der äußeren Erfahrungswelt. Die Abduktion operiert sozusagen auf der Grenze zwischen Assoziation und Argumentation, sie schaltet zwischen der Ebene des vormethodischen assoziativen Einfalls und der Ebene der methodischen, argumentativen Überprüfung hin- und her und projiziert eine logische Form auf die zeitlich aufeinander folgenden Elemente der subjektiven und objektiven Erfahrungswelt.

Je nachdem, wie spekulativ die Abduktion diese Transformation vollzieht, ist sie entweder „synthetischer Erweiterungsschluß“, also „kreative Abduktion“, oder sie ist analytische, „rekonstruktive Abduktion“ die der detektivischen Verfahrensweise ähnelt, indem sie rätselhafte Ursache-Wirkung-Relationen aufklärt. Interessanterweise ist der Scheitelpunkt der Analogie zwischen Abduktion und detektivischem Rückschluß das Gedankenspiel. In seinem Essay *Hume on Miracles* befaßt sich Peirce mit der epistemologischen Frage, welche Problemlösungsstrategien der Wissenschaftler als „puzzlesolver“ verfolgt. Dabei verweist er – genau wie Schmidt in *Zettel's Traum* – auf Poes Detektivroman *The Murders in the Rue Morgue* (vgl. CP 6.460), in dem Dupin die analytische Fähigkeit des Detektivs mit der des grübelnden Schachspielers vergleicht. Der ideale Detektiv muß – genau wie der ideale Verbrecher übrigens auch – das Talent mathematischer Berechnung mit dem dichterischen Talent zum spielerischen Grübeln vereinigen, um entschlüsselnde Lösungen für seine Rätsel zu finden.

Ganz im Sinne Dupins beschreibt Peirce das Gedankenspiel als Suche nach Transformationsmöglichkeiten zwischen der äußeren Erfahrungswelt, der inneren Denkwelt und der logischen Zeichenwelt. Das Gedankenspiel, von Peirce auch als „Musement“ oder Tagträumerei („reverie“) bezeichnet, folgt zunächst keinen „ernsthaften Zwecken“, sondern ist völlig frei von irgendwelchen Beschränkungen: „das Spiel folgt keiner anderen Regel“, wie er schreibt, „außer der der Freiheit“ (CP 6.458). Dabei kann das Gedankenspiel entweder die Form der ästhetischen Kontemplation („aesthetic contemplation“) annehmen oder der Spekulation über mögliche Ursachen eines Phänomens („speculation concerning its cause“). Das Gedankenspiel kann aber auch zweck-

freies, „reines Spiel“ bleiben (CP 6.458), so wie bei den Lösungen eines Kreuzworträtsels oder eines Schachproblems. In allen drei Fällen stimuliert das Gedankenspiel ein geistiges Gefühl für mögliche Verbindungen zwischen Gedanken, regt also zu „hypothetischen Folgerungen“ in Form abduktiver Rückschlüsse an (CP 2.643), welche den Grübelnden in eine andere Welt „entführen“. „Abduction“ heißt eben auch „Entführung“. In gleicher Weise entführt der Traum den Träumenden durch verschiebende und verdichtende Assoziationsvorgänge in andere Kontexte.

Genau wie der Traum, besteht der Bodensatz der Abduktion aus verdichtenden assoziativen Konjekturen, nämlich, wie Peirce schreibt, „das zusammenzubringen, von dem wir nie zuvor geträumt hätten, es zusammenzubringen“ (CP 5.181). Zwar waren „die verschiedenen Elemente der Hypothese zuvor in unserem Geist“, aber erst die konjekturale Idee, diese Elemente „zusammenzuwerfen“, „läßt blitzartig die neue Vermutung in unserer Kontemplation aufleuchten“ (CP 5.181). Der abduktive Gedankensprung ist, mit Schmidt zu sprechen, ein „belangvoller Augenblick“ unserer löchrigen Gegenwart. Durch das erinnernde Konjizieren von Bildern und Gesprächsfetzen bewirkt der abduktive Sprung eine enthymematische Abkürzung des Denkweges und ähnelt darin nicht nur der Logik des Traums, sondern auch der des Witzes.

Freud betont in seinem Buch *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewußten*, daß „der Verdichtungsvorgang beim Traum mit dem der Witztechnik die größte Ähnlichkeit zeigt“.⁴ Die Vorstufe zum Witz ist das „Spiel mit Worten und Gedanken, motiviert durch gewisse Lusteffekte der Ersparung“⁵, welche sich in der enthymematischen Auslassung der hinführenden Gedankenwege manifestiert. Die Schmidt'sche „Verschreibekunst“ ist voll von solchen Wortspielen, die mehr oder weniger schwülen Tag- und Nachtträumen entspringen. So heißt es etwa in *KAFF*: „... bei Blumen saugen wir begierig den Duft ihrer Gen=Italien ein“ (I/3, 131), wobei der Bindestrich zwischen „Gen“ und „Italien“ den Leser dazu ermuntert, neben der explizit sexuellen Konnotation auch den möglichen Zusammenhang zwischen Blumenduft und Italien herzustellen, also kreative Abduktionen zu wagen. Denken wir an Mignon: Gen Italien: dahin dahin, mein Vater, laß uns ziehen.

Ebenso wie das grübelnde „Musement“ bei Peirce, ist der Witz, wie Jean Paul sagt, ein Spiel mit Ideen. Das kreative Potential des Witzes liegt in der spielerischen Bewegung gedanklicher Freiheit begründet Zusammenhänge zu stiften und Verknüpfungsformen zu wählen, „die vom ernsthaften Denken verworfen und sorgfältig vermieden werden“.⁶ Doch – wie die Abduktion – operiert der Witz auf der Grenze zwischen vormethodischer Assoziation und methodischer Argumentation. So vergleicht Jean Paul den Witz mit dem Schachspiel, wenn er schreibt: „Aber, Himmel, welche Spiele könnten wir gewinnen, wenn wir mit unsern einsiedlerischen Ideen *rochieren* könnten!“⁷ Die witzige Ideenrochade stellt im sprunghaften Austausch neue Zusammenhänge her, indem sie, genau wie die Abduktion, Ideen spielerisch in andere Kontexte entführt.

Zurück zu Schmidt

Hier zeigt sich eine Anschlußmöglichkeit an die Schmidt'sche Poetik des „Längeren Gedankenspiels“, das als abwechselnde Darstellung der äußeren objektiven und der inneren, subjektiven Erlebnisebene vom Leser als Ideenrochade nachvollzogen werden muß. Da sich das Gedankenspiel erst im Wechsel, nämlich als „transformatives Switching“ realisiert, wäre die einseitige Darstellung der objektiven oder der subjektiven Realität, wie Schmidt schreibt, „einer Schachpartie zu vergleichen, von der nur die schwarzen Züge (oder weißen, wie man will) notiert wurden“ (III/3, 278). Die Metapher vom Text als Schachpartie ist, sofern sie zuende gedacht wird, eine Antizipation von Eco's Theorie der textuellen Mitarbeit des Lesers. Lesen heißt: die Züge der weißen und schwarzen Figuren – sei es auf dem Brett, sei es auf dem Blatt – visuell und intellektuell nachzuvollziehen. Der Leser versucht, wie ein Detektiv mit Hilfe spielerischer Abduktionen, die diskursiven Strategien und Gedankenspiele des Autors zu rekonstruieren. Mit Eco zu sprechen: „Die Logik der Interpretation ist die Peirce'sche Logik der 'Abduktion'“⁸, denn sowohl bei der rekonstruierenden Lektüre als auch bei der kreativen Leerstellenergänzung selektiert und formuliert der Leserdetektiv Hypothesen über diskursive Zusammenhänge.

Eben diese Form der detektivisch-gedankenspielerischen Lektüre im Sinne textueller Mitarbeit wird in Schmidts ersten „Längeren Gedankenspiel“ diskursiv vom Leser eingefordert. Doch obwohl sich die Protagonisten in *KAFF* lang und breit über das Lesen auslassen, wird auf der textuellen Ebene kein expliziter Zusammenhang zwischen Gedankenspiel und der entsprechenden Lektüreform hergestellt. Karl erklärt seiner Geliebten, daß man ein Buch in ganz verschiedenen „Beleuchtungen“ lesen könne, wobei sich jedesmal „ein autonomes, in sich widerspruchsfreies, Gebilde“ ergebe (I/3, 99). Der Leser kann also, mit Eco zu sprechen auf verschiedene Weise „Konjekturen“ über die Kohärenz des Textes anstellen. Neben der naiven und der autobiografisch-literaturgeschichtlichen Lektüre könne das Lesen, so heißt es in *KAFF*, auch zum kultisch-philosophischen Gemurmel werden, beziehungsweise, „zum Referat über den Groß=Prozeß, den 1 Schriftsteller mit einijzen Anderen führte“ (99).

Diese Aufzählung der verschiedenen Lektüreformen berührt eher die thematische Ausrichtung als die zugrundeliegende Form der interpretativen Illumination des Textes durch den Leser. Ganz offensichtlich fehlt bei Schmidt die pragmatische Dimension der Reflexion übers Lesen und den Leser, der, mit Blick auf die vielgestaltigen Aspekte der Abduktion, eine Rolle einzunehmen hat, die zwischen der Position des sinnsuchenden Detektivs und der Position des assoziativen Träumers hin- und herschaltet.

Ein Indiz dafür, daß dies die Lesehaltung ist, die *KAFF* vom Leser fordert, läßt sich aus dem Umstand ableiten, daß der Text nur scheinbar als ein Gedankenspiel im Sinne der Schmidt'sche *Berechnungen* konstruiert ist, bei dem die typographische Anordnung der verschiedenen Spalten eine klare Zuordnung von subjektiver und objektiver Realität ermöglicht. Während die linke Seite scheinbar die objektive Realität darstellt, nämlich die Geschichte eines Besuchs des Ich-Erzählers Karl und seiner Geliebten Hertha in

⁸ Umberto Eco: *Streit der Interpretationen*. (Konstanzer Bibliothek, Bd. 8), Konstanz: Universitätsverlag (1987), 45.

⁴ Sigmund Freud: *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewußten*. In: (Anm. 1), Bd. IV, 31.

⁵ Ebd., (Anm. 1), 121.

⁶ Ebd., (Anm. 1), 75.

⁷ Jean Paul: *Vorschule der Ästhetik*. In: Werke. Bd 5. Hrsg. von Norbert Miller. München: Hanser (1963), 200.

einem norddeutschen *KAFF*, erdichtet Karl auf der rechten Seite, eine Mondgeschichte, um Herthas Langeweile zu vertreiben. Das „Längere Gedankenspiel“ entsteht für den Leser durch das Wechselspiel zwischen der Darstellung der objektiven Realität – der Erdgeschichte und der subjektiven Realität – der phantastischen Mondgeschichte. Für den aufmerksamen Leserdetektiv jedoch, hält das Vorwort eine Überraschung bereit. Dort heißt es:

Das vorliegende Buch spielt – wie u. a. aus der Stelle S.15, Z.3 v.o. überzeugend dargetan wurde – in seinen entscheidenden Partien im Jahre 1980 auf dem Monde. Die eingestreuten irdischen Szenen sind, nach Angabe des Verfassers, dem bayerischen Volkleben entnommen; da er jedoch weder das Land kennt, noch den Dialekt seiner Bewohner, auch Bergländer notorisch nicht ausstehen kann, und vor allem eine Lokalisierung unmöglich machen wollte, wurden die beobachteten Ereignisse und Gestalten zur Tarnung in ein Gebiet nördlich der unteren Weser verlegt. (9)

Eine sehr eigenartige Konklusion könnte sich ergeben, wenn wir dieses Vorwort und Schmidts Theorie des „Längeren Gedankenspiels“ zusammenwerfen. Da wir gemeinhin die Begriffe Lesen und Verstehen synonym verwenden, hängt richtig verstehen davon ab, daß wir richtig lesen. Richtig lesen heißt: wissen, was die geschriebenen Worte bedeuten. Aber auch: wissen, wie zu lesen sei. Und das heißt für uns Europäer, von links nach rechts. Und für die Schmidt'schen Theorie des Gedankenspiels, links objektive Unterwelt, rechts subjektive Oberwelt.

Doch um *KAFF* richtig zu verstehen, müßte der Leser diese Logik des Lesens umkehren, da das Vorwort erklärt, die rechte, auf dem Mond spielende Spalte, sei nicht als subjektive Oberwelt, sondern als objektive Unterwelt zu lesen. Diese Verkehrung von unten und oben ähnelt zum einen der verkehrten Logik des Traums. Mithin wäre *KAFF* nicht nur als Exemplifikation der neuen Prosaform des aktiven „Längeren Gedankenspiels“ zu betrachten, sondern auch der neuen Prosaform des passiven Traums. Indem nämlich der Leser die Erklärung des Vorworts ernst nimmt, das heißt, die Mondgeschichte der rechten Spalte zur objektiven Unterwelt erklärt und die in Norddeutschland spielende linke Spalte zur subjektiven Oberwelt, liest er den Text, ohne es zu merken, von rechts nach links.

Das eingangs angeführte Zitat über die „suggestivste typographische Anordnung“ (III/3, 279) des „Längeren Gedankenspiels“, bei der die linke Spalte die objektive, die rechte Spalte die subjektive Realität wiedergibt, ergänzt Schmidt interessanterweise um einen Nachsatz, der nun auf einmal höchst bedeutsam wird:

(Da wir in Europa von links nach rechts schreiben: schrieben wir, wie die Chinesen, von oben nach unten, dann wär es möglich, die Buchseite durch einen mittleren Querstrich optisch noch überzeugender in eine Ober- und Unterwelt einzuteilen) (281).

Da die linke Spalte, welche die objektive Realität darstellt, in Europa zuerst wahrgenommen wird, impliziert die Leserichtung einen objektiven Realismus, wie er ja tatsächlich als Grundhaltung der modernen Erkenntnistheorie festgestellt werden kann. Dabei scheint Schmidt nicht aufgefallen zu sein, daß der Verweis auf die andere Lese-

richtung der Chinesen auch eine Verschiebung des lesenden Nachvollzugs der verschiedenen Erlebensebenen bedeutet. Während sich die europäische Lektüre von links nach rechts, also von der objektiven Realität zur subjektiven Realität bewegt, würde sich bei einer chinesischen Lektüre die Lesebewegung von oben (subjektive Realität) nach unten (objektive Realität) vollziehen. Insofern wäre hier die phantastische Oberwelt des subjektiven Realismus der Ausgangspunkt, die textuell repräsentierte Welt lesend wahrzunehmen.

Zurück zum Vorwort zu *KAFF*: Dort wird die Darstellung der objektiven Realität zum subjektiven Tagtraum erklärt, mithin wird der Leser zu einer spielerischen Ideen-Rochade aufgefordert, durch die die erdichtete Mondgeschichte und nicht die norddeutsche Rahmenhandlung zum archimedischen Punkt des Romans wird. Die Rollenverteilung von objektiver und subjektiver Realität steht auf dem Kopf und der Leser muß erkennen, daß er das dargestellte „Längere Gedankenspiel“ nur dann versteht, wenn er es als phantastisches Traumspiel begreift. Gefangen in dieser traumatisch-absurden Situation, muß der Leser nun selbst zwischen der Rolle des analysierenden Schachspielers und des mondsüchtigen Träumers hin- und herschalten. Und in eben diesem Sinn kann man die Schmidt'sche Behauptung, die „Traumspiele' der Weltliteratur“ (276) seien Gedankenspiele, nicht nur auf den Autor, sondern auch auf den Leser anwenden, der durch den Akt des Lesens Teil eines abduktiven Traumspiels wird.