

Roman Giesen

## *Das Dritte Reich*. Interpretationsansätze zum Roman von Roberto Bolaño

*Abstract: Der folgende Beitrag skizziert die Diskussionen zu dem Roman Das Dritte Reich des chilenischen Autoren Roberto Bolaño, die während eines Ausfluges der Mitarbeiter des Lehrstuhls von Oliver Jahraus<sup>1</sup> vom 23.07.2012 bis 25.07.2012 in Dürrwies geführt wurden. Der Roman handelt vom Urlaubsaufenthalt des Protagonisten Udo mit seiner Lebensgefährtin Ingeborg in einem spanischen Urlaubsort, den er bereits als Kind mit seinen Eltern aufsuchte. Statt den Urlaub zu genießen und sich um seine Freundin zu kümmern, spielt Udo akribisch ein Brettspiel mit dem Namen „Das Dritte Reich“. Udo vertritt in diesem Spiel Deutschland. Ziel ist es, den Zweiten Weltkrieg „nachträglich“ zu gewinnen. Schließlich beginnt Udo eine Partie mit einem Bootsverleiher des Hotelstrandes, dem sogenannten „Verbrannten“. Die Folgen für Udo und seine Umwelt bleiben nicht aus<sup>2</sup>.*

---

<sup>1</sup> An den Diskussionen nahmen teil: Oliver Jahraus, Christian Kirchmeier, Stefanie Fleckenstein, Kai Wolfinger, Tanja Prokić, Alexander Schlicker, Melanie Atzesberger, Katharina Weiss, Roman Giesen, Michael Preis, Tobias Unterhuber.

<sup>2</sup> Die mündlichen Beiträge der Diskussionen wurden frei in eine leserfreundliche Form übertragen. Auch wurden thematische Überleitungen zwischen den Redebeiträgen nachträglich bzw. „künstlich“ eingefügt und Beiträge für eine leserfreundliche Form zusammengefasst bzw. erweitert. Deshalb werden die Beiträger nicht namentlich ausgewiesen, sondern nach der Reihe der Buchstaben des Alphabets anonym als Sprecherpositionen gekennzeichnet. Für die Idee zu dieser Formgebung danke ich Christian Kirchmeier.

## 1. 27.07.2012

- A: Bevor wir in die inhaltliche Diskussion zu Roberto Bolaños *Das Dritte Reich* einsteigen, gilt es die zeitlichen Parameter des Werkes offenzulegen. Der Roman spielt, was aus den literarischen Beschreibungen nicht eindeutig hervorgeht, zwischen 1980 und 1985. Das Brettspiel im Roman (*Das Dritte Reich*), welches der Protagonist während eines Urlaubsaufenthalts in Spanien mit seiner Lebensgefährtin Ingeborg spielt, ist dagegen strikt in den historischen Kontext des Zweiten Weltkrieges zwischen 1933 und 1945 eingebettet. Der Text spielt also mit zwei Zeitmodellen. Zum einem dem ungenauen Zeitmodell der Rahmenhandlung t1 und dem präzisen Zeitmodell t2, welches als Spiel innerhalb von t1 relevant wird.
- B: Vor dem Hintergrund jener Zeitmodelle kann das *Spiel* im Roman seinerseits als Zentralmetapher aufgefasst werden, womit die Romanfiguren ihrerseits als Spielfiguren für den Spielverlauf und die Erzählung aufgefasst werden können. Dadurch wird etwa die Beziehung des Protagonisten Udo zu seiner Freundin Ingeborg, zu dem befreundeten Paar Hannah und Charly, zu Hotelierfrau Else, dem späteren Brettspielgegner „Der Verbrannte“ usw. zu einer figuralen Konstellation, die sich jeweils vom Erzählstandpunkt des Romanhelden entfaltet.
- C: Der im Roman beschriebene Spieleifer des Protagonisten unterstreicht zusätzlich die Relation von Spiel und Erzählen. Udo führt Tagebuch über den Spielverlauf, liest stets in der

Spielanleitung, zieht zahlreiche historische und wissenschaftliche Quellen wie Zeitungsartikel, Journale, Fachaufsätze zur Verfeinerung seiner Spielstrategie heran und schreibt zudem in *Schönschrift*. Die Spielmetapher kann entsprechend auf Differenzen wie *story/ history, Realität/ Fiktion, Spiel/ Leben* etc. bezogen werden.

- B: Zu berücksichtigen gilt es auch, dass der Spielbegriff, der im Roman entfaltet wird, keineswegs ein harmloses „Sandkastenspiel“ meint. So heißt es in *Das Dritte Reich*, das Spiel sei nicht unschuldig. Der Zuschreibungspunkt, von dem aus sich alle Fragen nach Ethik und Moral entfalten, wird also wiederum das Spiel. Die Begründungsinstanz der Katastrophen des 20. Jahrhunderts ist das Spiel als u.U. auch *böses Spiel*<sup>3</sup>.
- A: Gerade vor diesem „ernsten“ Spielbegriff können Brücken zu Immanuel Kants Spielbegriff geschlagen werden, der die Frage nach dem Verhältnis von Spiel und Leben aufwirft. Umso mehr läßt sich hier die Relation zwischen Spiel im Roman und dem literarischen Leben des Protagonisten auf. Die Beziehungen Udos zu anderen Figuren sind dabei wie auf einem Spielbrett durch räumliche und zeitliche Konnotationen ausgezeichnet. „Der Verbrannte“ etwa lebt als Bootsverleiher außerhalb der „Festung“ in Udos Hotel obdachlos am Meer und ist auch keinen rigiden Zeitplänen wie Udo unterworfen.
- D: Relevant für die Idee, die Romanfiguren als Spielfiguren aufzufassen, ist besonders das Ende des Buches. Denn am

---

<sup>3</sup> Vgl. dazu die Überlegungen von Bernd Scheffer zu „bösen Spielen“ der Medien in *Medien als Passion* (unveröffentl. Skript) z.B. im Film *Funny Games* von Peter Handke.

Schluss, als Udo seine Partie gegen den „Verbrannten“ verliert und sich die Spannungen zu seiner Lebensgefährtin und Anderen mehren, wollen alle anderen Figuren, dass Udo seine „Festung“ räumt, das „Spielfeld“ verlässt. Udo wird selbst zum Fremdkörper bzw. zur unnötigen Figur im eigenen Spiel. Bolaño wählt also einen Erzählmodus, der über das Spiel und dessen figurale Beziehungen auch die Frage nach der persönlichen Individualität stellt.

- E: Da auch das Schreiben so explizit im Roman über das Tagebuch etc. thematisiert wird und paradigmatisch für die symbolische *Ordnung* steht, wird der Individualisierungsaspekt den Begriffen Schreib-Ordnung und Spiel-Ordnung gegenübergestellt. Das Ende des Romans kann so gesehen als Selbst-Auflösung ausgelegt werden, die durch eine passive Erzähldistanz und das wortwörtliche Verlassen des Spielfeldes erzielt wird.
- F: Udo ist während der gesamten Romanhandlung nicht nur beliebiger Hotelgast und somit Teil der für das Hotel vorgesehenen „normalen“ Sozialkonstellation, sondern stört das Hotelleben z.B. durch seine Zudringlichkeit gegenüber Else. Die bereits angesprochene Individualitätsproblematik wird auch durch den Zugriff auf ein romantisches Kindheitsmotiv (bekannt seit Rousseau, diversen Beiträgen in der *Enzyklopädie* oder auch wiss. in *Die Geschichte der Kindheit* von Philippe Ariès) in *Das Dritte Reich* gesteigert. Denn Udo hat dasselbe Hotel vor Jahren mit seinen Eltern besucht und ist u.a. an diesem Ort, um die Blüten seiner Kindheit wiederzuentdecken. Dazu gehört eben auch die erotisch konnotierte Beziehung zur Hoteliefrau Else. So gesehen wird das Spiel im Hotel, dem Ort frühkindlicher Erfahrungen, zum Simulakrum der eigenen Biographie.

- B: In die nämliche Schneise der wiederzubelebenden Erfahrungen, die Bolaño aufgreift, schlägt auch Mario Vargas Buch *La guerra del fin del mundo*, das sich aber vornehmlich mit Lebensentwürfen im Ersten und Zweiten Weltkrieg befasst. *Das Dritte Reich* dagegen legt einen Entwurf der faschistischen und nicht zuletzt deutschen Erfahrung im 20. Jahrhundert vor. Das Problem der Darstellbarkeit jener deutschen Erfahrung umgeht der chilenische Autor mit dem Schachzug, die Romanhandlung in Spanien, also vermeintlich heimatnäherem Gebiet des Schriftstellers, zu situieren. Das Hotel entwickelt sich zum Raum des faschistoiden Mythos und entwirft ein Kammerstück des Ideologems der deutschen Bürgerlichkeit. Das Hotel ist quasi der dem Untergang geweihte Führerbunker auf feindlichem Terrain<sup>4</sup>.
- C: Mit der Bunkermetapher auf fremdem Terrain klingen auch imperialistische Themenschwerpunkte an. Schon das Ziel des Brettspiels „Das Dritte Reich“, den Krieg im Hotel (Ort der Invasion) nachträglich zu gewinnen, provoziert das Skandalon eines theoretisch möglichen „Endsieges“. Zugespielt kann man weiter schließen, dass es Udo darum geht, Else „heim ins Reich“ zu holen. Und dies – pikanter Weise – während Elses Mann über der Hotelküche im Sterben liegt.
- F: Die Beziehung zu Else beschreibt eine paradigmatische, ödipale Konstellation. Der eigentlich gesetzgebende Vater liegt metaphorisch als zu überwindendes/r Non(m) du père im Sterben. Während es Ziel des „Sohnes“ ist, eine erotische Verbindung zur Mutterfigur Else zu unterhalten.

---

<sup>4</sup> Vgl. dazu: Jahraus, Oliver. „Hitler im Kino. Der Film ‚Der Untergang‘ – zum anschauen empfohlen“. *Medienobservationen*. URL.: <http://www.medienobservationen.lmu.de> (zit. 22.08.2012).

Neben diesen zumindest für Lacan-Verdorbene offenkundigen psychoanalytischen Anspielungen, wirft der Roman auch ein eigentümliches Licht auf die Täter- Opfer Thematik. Mit dem „Verbrannten“ entwirft der Autor eine Figur, die sich als nahezu platte Metapher des „Juden“ nationalsozialistischer Propaganda zu erkennen gibt: Da sind sein entstelltes Äußeres, die Brandmale (Metapher der Judenverbrennungen?), seine Obdachlosigkeit (keine einem nationalen Boden zugehörige Identität), seine berufliche Tätigkeit (er verleiht, treibt Handel, produziert nichts) etc.

- C: Der „Verbrannte“ steht auch für einen nicht reduzierbaren „Rest“, der nicht in die touristisch-kapitalistische Ordnung des Hotels integrierbar ist.
- D: Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass sich die Themenkomplexe *History*, *Spiel* und *Literatur* als begriffliche Eckpfeiler einer systematischen Interpretation des Romans erweisen.

2. 24.07.2012

- B: Die Frage nach einer Systematik des Romans bzw. des Spiels im Roman wirft auch Fragen nach den Gründen für dieses Spiel und den erhofften Spielausgang auf. Als weitere Reflektionsdisposition kann hier der in *Der Untergang* inszenierte Satz von Magda Goebbels herangezogen werden, wonach die NS- Welt als die einzig denkbare Welt der Nationalsozialisten gilt. Jeder andere Weltentwurf beschreibt eine Welt, die für Nationalsozialisten nicht lebenswert ist. Dementspre-

chend ist der phantasmagorische Weltentwurf der Nationalsozialisten die Voraussetzung einerseits alles auch mit Gewalt zu beseitigen, was dem Weltentwurf nicht entspricht und andererseits, wenn notwendig, sich des eigenen Lebens in einer nicht mit den eigenen Vorstellungen vereinbaren Welt zu entledigen. Die Phantasmagorie legitimiert sich so aus sich heraus und ist gleichzeitig gegen die Umwelt immun.

- F: Exakt den ersten Aspekt dieser These hat Alain Badiou in *Das Jahrhundert* als „Reinigung“ von allen nicht in die ideale Weltvorstellung passenden Elementen bezeichnet, um die Massenmorde des NS- sowie des stalinistischen Regimes zu erklären. Auch folgt die Idee der Reinigung einer eigentümlich verquerten und teleologischen Rechtslogik, die auch die Bereitschaft zu Massenmorden miterklärt. Denn solange der ideale Weltzustand nicht erreicht ist, sind alle Verbrechen legitim bzw. werden erst dann juristisch beurteilt, wenn der zu erreichende Weltzustand erreicht ist. Alle Taten bis dahin sind nur notwendige Mittel zum Zweck.
- D: Mit dem Spiel, das ja gerade die „einzig denkbare Welt“ auf dem Brett zu rekonstruieren sucht, wird auch der „Megadiskurs“ bzw. der Begründungs- oder Legitimationsdiskurs um die Frage nach einem alternativen Kriegsausgang entfaltet.
- F: Dabei stellt der Umgang mit der Niederlage, der in immer neuen „Spielen“ revidiert werden soll ein historisch brisantes Motiv dar. Nicht zuletzt wegen dem Beharren auf einen bestimmten Weltentwurf konnte es zu mehreren Kreuzzügen und schließlich zum Versuch eines dritten deutschen Reichs kommen

- B: Vor diesem historisch-politisch Hintergrund wird das Spiel im Roman zu einem Analyseinstrument, das über Moral und Unmoral nicht zuletzt der gegenwärtigen bundesrepublikanischen Situation reflektiert. Die phantasmagorische Konstellation, von der aus die Frage nach einem „Was wäre gewesen, wenn..?“ gestellt werden kann, wird auch dadurch befördert, dass der Holocaust (außer über die metaphorische Figur des „Verbrannten“ u. Elses Mann) im Roman nahezu vollständig ausgeblendet wird. Im ersten Roman Bolaños 2666 wird über die Figur Archimboldi die Frage nach der individuellen Kompensation der Niederlage der Wehrmacht gestellt, während in *Das Dritte Reich* über die Figur Udo und dessen Spiel ein erneuter Versuch vor bundesrepublikanischer Kulisse gewagt wird, der aber wieder mit einer Niederlage der Wehrmacht endet (Udo verliert das Spiel gegen den „Verbrannten“). Dennoch wird mit dem Brettspiel die Geschichte des Zweiten Weltkriegs zur Metapher des Spiels. Anders als der Satz vorsehen würde, wonach es bei einem irrationalen Ziel keine rational „richtigen“ Entscheidungen geben kann, behauptet das Spiel im Roman, dass das Kriegsglück durch strategisch kluge Entscheidungen wiedererlangt werden könne. Und so unterläuft das Spiel bzw. der Roman moralische Reflexionen zur NS-Vergangenheit.
- E: Die Verlagerung auf eine rein strategische Erklärung des Kriegsausgangs sorgt dafür, dass psychische Dispositionen oder die psychische Labilität der beteiligten Akteure nicht kriegsrelevant sind.
- A: Mit Foucault gesprochen wird also der Wahnsinn über das Reglement des Spiels aus dem Krieg ausgeschlossen.

- B: Interessant ist, dass Udo den Wahnsinn dann thematisiert, als er das Spiel verloren hat. Als passiver Beobachter eines Kongresses einer internationalen Spielvereinigung des „Dritten Reichs“ befindet er, dass 80% der Redner psychiatrische Hilfe benötigen und findet sich, so wörtlich, mit der Situation ab (S.314). Mit der Distanzierung von der Spielerrolle hin zum distanzierten Beobachter verabschiedet sich Udo einerseits von der zuvor angesprochenen Phantasmagorie und legt gleichzeitig die Konstituenten der Phantasmagorie (der 80%) offen. Denn das fortwährende Beharren auf die Spielerrolle bedeutet nichts anderes, als dass es kein jenseits einer Rolle als Spieler *im Krieg* gibt. Der Tenor aus einer nicht phantasmagorischen Position aus wäre: „Ihr habt immer noch nicht verstanden, warum ihr den Krieg verloren habt.“
- E: Versucht man die bislang gefallenen Schlagworte in der gestrigen und heutigen Diskussion auf zentrale Themenkomplexe zu verdichten, dann zeichnen sich die Begriffe *Zeit/Raum/Moral* ab, die jeweils über das Spiel im Roman und den Handlungsverlauf thematisiert werden. Dabei kann man, wie schon die streng symmetrisch angelegten hexagonalen Spielfelder (auf dem Buchcover zu sehen) nahelegen, von einer symmetrischen Wechselwirkung der Begriffsfelder ausgehen.
- F: Für eine an Symmetrie orientierte Interpretation spricht nicht zuletzt die Abbildung auf S. 300, die zwei punktsymmetrische Gesichter zeigt. Da diese Figur gerade dann in den Roman eingefügt ist, als beschrieben wird, wie Udos Blicke sich mit dem des sterbenden Mannes von Else treffen, kann man davon ausgehen, dass der sterbende Mann quasi Udo bzw. eine punktsymmetrische Spiegelung seiner selbst ist. Die Position des Mannes im Spiel und im Roman ist die ei-

nes Mannes, der seinem Begehren folgt (Suche nach Else/ Suche nach dem Schlüssel zum Sieg) und dem Untergang geweiht ist.

- B: So gesehen wird über die punktsymmetrische Spiegelung der Gesichter auch die bereits angesprochene ödipale Konstellation wieder aufgerufen. Da es sich um Elses Mann handelt und Else eine erotisierte Mutterfigur für Udo ist, kann man in Anbetracht des Spiels schließen, dass es darum geht, den verlorenen Krieg der Väter zu gewinnen. Die Spiegelung mit dem sterbenden Vater bezeichnet gleichzeitig den eigenen Tod mit, denn am Ende des Romans verlässt Udo „schleichend“ den internationalen Spielkongress. Der „Tod“ Udos wird quasi durch den Selbstausschluss aus der Spielergemeinschaft vollzogen.
- F: Mit der Dialektik von Einschluss und Ausschluss aus einer ideologischen Gemeinschaft kann eine Differenzierung als Kriterium der Romaninterpretation herangezogen werden, die George Bataille in *Die psychologische Struktur des Faschismus* entworfen hat. Demnach zeichnet sich der Faschismus durch eine Differenzierung von Heterogenität und Homogenität aus. Als heterogen wird dabei alles bezeichnet, was nicht in das Modell Faschismus passt (Judentum, Marxismus etc.). Homogen ist dagegen die faschistische Gemeinschaft selbst. Sie bezeichnet sich selbst als in sich geschlossene Einheit. Udos Ausschluss bzw. Tod würde dann genau den Wechsel von einer homogenen Ideologie zu einer heterogenen Denkweise darstellen.
- B: Dabei betreffen dieses Homogenitätsdenken und seine Folgen nicht etwa nur rechts orientierte politische Gesinnungen. Etwa bei der Flugzeugentführung der RAF in Uganda

wurden Geiseln und nicht Geiseln danach ausgesucht, ob sie aus Israel stammten oder nicht. Die vermeintlich linke Organisation folgte also demselben faschistoiden Selektionsverfahren, das sich selbst als Einheit benennt und Anderes ausschließt.

- A: Wenn wir aber nochmals den Weg Udos auf Roman und Spiel beziehen, dann entsteht ein ähnliches Bild wie in Kafkas *Das Urteil* bzw. in der Kafkaverfilmung von Orson Wells. Der Weg zum Gesetz bleibt trotz steter Bemühungen versperrt und am Ende steht der Mann einsam vor den Toren des Gesetzes.
- B: Deshalb lässt sich der Roman auch weniger über den eigentlichen Spielverlauf ergründen, sondern vielmehr über das Reglement, dem das zum Scheitern verurteilte Spiel unterworfen ist.