Fiktive Wahllosigkeit. Die Kunst der Orientierung in J.L. Borges' »Garten der Pfade, die sich verzweigen«

TORSTEN HAHN

Dem vorliegenden Beitrag ist daran gelegen, das Fiktive/die Fiktion unter der leitenden Perspektive von *Wahl/Selektion* zu beobachten. Dies geschieht anhand eines Textes, der zu den Klassikern moderner lateinamerikanischer Literatur gehört: Jorge Luis Borges' *Der Garten der Pfade, die sich verzweigen / El jardín de senderos que se bifurcan* (1941/44). So wie jede Beobachtung gezwungen ist, gemäß ihrer Vorgabe eben etwas und nicht etwas anderes zu beobachten, werden auch in folgender Analyse blinde Flecken erzeugt, die sich u.a. im Ausfall von Fragen nach dem Zusammenhang von Text und Werk bzw. Text und Kontext, Gattung und Gattungsgeschichte oder möglichen Quellen der Erzählung bzw. ihrer Intertextualität zeigen. Stattdessen wird (1.) mit dem *Spielbaum* die Möglichkeit einer Anschreibung des Fiktiven eingeführt, das stets aus jeder Wahl resultiert. Dann soll (2.) gezeigt werden, inwiefern Literatur parallel zu den sich zur Zeit des Zweiten Weltkriegs etablierenden Steuerungswissenschaften beginnt, das Paar *Redundanz/Varietät* als ihre basale Form zu beobachten. Zentral ist mir also an der Darstellung einer Form der Interferenz von systemverschiedenen Konzepten der *aktuellen* und *möglichen* Selektion gelegen, die vom Gebiet der *Fiktionen/Ficciones* aus be-

obachtet wird. Die Fiktion zeigt sich als Modus des Potentiellen, der aber beginnt, die Bedingung seiner Möglichkeit zu thematisieren. Abschließend (3.) soll es darum gehen zu zeigen, inwiefern aus der Negation des Kontingenten, also desjenigen, was nicht nur jeder Wahl vorausgeht, sondern sie auch auszeichnet, jene Phantastik resultiert, für die die lateinamerikanische Literatur lange Zeit berühmt war. Aus der Transformation der Welt (des Krieges) in ein Spiel mit *vollständiger Information*, also eines, in dem der Gegner über jeden vorhergehenden Zug des Spielers informiert ist, entspringt ein Feind, dessen Handlungen ebenso determiniert wie zufällig, d.h. grundlos sind: ein Paradox als fiktive Figur. Im Abgleich mit dem Reich der Fiktionen, von dem Borges' Erzählung wiederum erzählt, entsteht so eine Geschichte, deren Thema eine Berührung und partielle Überschreitung der Grenze ist, die auch dem weitgefasstesten Möglichkeitsraum, als der die Fiktionen des *Gartens* bestimmt sind, gesetzt ist. Eine Welt ist in der Moderne auch der Fiktion, die stets auf Selektionen beruht, verschlossen: die einer Gegenwart, für die »Zukunft« nur *Redundanz* meint.

1. gewinnen/verlieren

»Der Krieg«, räsoniert Carl von Clausewitz, »ist das Gebiet des Zufalls. In keiner menschlichen Tätigkeit muß diesem Fremdling ein solcher Spielraum gelassen werden, weil keine so nach allen Seiten hin in beständigem Kontakt mit ihm ist. Er vermehrt die Ungewißheit aller Umstände und stört den Gang der Ereignisse« (Clausewitz 1996: 34).

Aus dem Ausschluss dieses *Fremdlings* würde im besten Fall die Möglichkeit einer Situation resultieren, in der der Krieg bereits »auf dem Papier« (ebd.: 50) entschieden wäre, bevor er begonnen hat – und zwar auf Grundlage der gewählten Strategie bzw. der Kenntnis der vom Gegner gewählten Strategie. Einem ungestörten *Gang der Ereignisse,* deren Eintritt dann eine reine Formsache bedeutete, stünde dann, so scheint es, nichts mehr

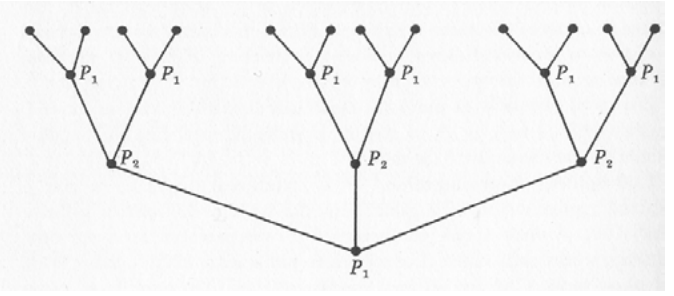
im Wege. Der ideale Krieg wäre insofern eine reine Realisierung dessen, was sich zuvor in Planspielen als erfolgversprechendstes Kalkül erwiesen hatte.

Die Beschreibung von Modellen des Konflikts unter verschiedenen – und d.h. auch: im Sinne des ausgeschlossenen Zufalls idealen – Bedingungen ist dann bekanntlich Teil der übergreifenden *Spieltheorie* geworden, die als »mathematisch-kybernetische Theorie zur Auswahl optimaler Verhaltensweisen von Systemen aus der Menge der möglichen Verhaltensweisen in Konfliktsituationen« (Klaus 1968: 598) definiert ist. Der Begriff der Strategie findet dann folgende Definition: »Wir wollen uns jetzt«, so John von Neumann/Oskar Morgenstern,

> »vorstellen, dass jeder Spieler $k = 1, \cdots, n$ die Entscheidung über jeden Zug nicht erst dann trifft, wenn die Notwendigkeit dafür vorliegt, sondern daß er sich über sein Vorgehen bei allen möglichen Situationen vorher schlüssig wird; d.h. dass der Spieler *k* mit einem vollständigen Plan zu spielen beginnt: einem Plan, der angibt, welche Wahl er zu treffen hat in allen nur möglichen Situationen, für jede nur mögliche wirkliche Information, die er in diesem Augenblick im Einklang mit dem Informationsschema, das die Spielregeln für diesen Fall vorsehen, besitzen kann. Einen derartigen Plan nennen wir eine *Strategie*« (v. Neumann/Morgenstern 1961: 79).

Im Gegensatz zum Extremfall der Auseinandersetzung ist in der Simulation die Welt des Möglichen begrenzbar – dank der Spielregel, die den Zufall schlicht wegdefinieren kann. Graphisch lässt sich die Situation dann im topologischen Modell als *Spielbaum* darstellen (Abb. 1). Diese Verästelung legt den möglichen Verlauf verschiedener Partien offen. In Spielen mit *vollständiger Information,*[1] wie etwa Schach, weiß der Spieler, der eine Entscheidung treffen muss, auf welcher Höhe er sich befindet und welche Verzweigungsstelle durch den Spielverlauf aktualisiert wurde, d.h., er kennt alle vorangegangenen Züge.

Abbildung 1



Aus: McKinsey, J.C.C. (1952): Introduction to the Theory of Games. New York: McGraw-Hill: 102.

Im Begriff der Strategie ist dann in dieser Hinsicht ein Plan gemeint, »der für jede Verzweigungsstelle die Wahl einer genau bestimmten Strecke vorgibt« (Klaus 1968: 592). Die Offenheit des Spielverlaufs weicht so einer stetig reduzierten Situation »unbestimmter Beliebigkeit«, was den Informationswert jedes Zuges für die gegnerischen Spieler zunehmend einschränkt. Die Situation verengt den Möglichkeitsraum vom ersten Zug an zunehmend, bis ein unausweichliches Ende produziert wird. Hat ein Spiel einen Sattelpunkt, lässt sich also eine optimale Strategie für das Spiel entwickeln, droht das Spiel, wie z.B. *ticktacktoe*, schlicht langweilig zu werden: Der Überraschungswert einer Wahl/eines Zuges ist zu stark eingeschränkt (McKinsey 1952: 126). Sofern die Spielregeln den Zufall/Spieler 0^2 ausschließen, nimmt das Maß der Information, das an dem Überraschungswert eines Zuges/einer Wahl orientiert ist, also *idealiter* stetig ab, sofern sich zwei rational operierende Systeme mit gleicher Ausstattung gegenüberstehen. Je höher im *Spielbaum* eine Wahl getroffen werden muss, desto erkennbarer wird (bei Spielen mit *vollständiger Information*) die Strategie des Gegners, desto weiter nehmen die Möglichkeiten ab, taktisch zu operieren, also sekundäre oder tertiäre Ziele zu verfolgen oder vorzuschieben, die vor allem dem

»Erweitern des Aktionsbereiches« (Ducrocq zit. nach Klaus 1968: 639) dienen, aber nicht direkt auf den verfolgten Zweck verweisen, und so verstärkt informativ wirken können.

Die Möglichkeit des Übergewichts der Strategie resultiert aus der Reduktion der Rahmenbedingungen: Die Spielregeln manipulieren den Möglichkeitsraum, indem sie, je nach Art des Spiels, mehr oder weniger Zufallszüge ermöglichen. Gerade die Anwesenheit des »Spielers 0/fiktiven Spielers« scheint wieder zurück zu der Realität zu führen, wie sie Clausewitz für die reale Auseinandersetzung bestimmt – und in der jedes strategische Kalkül gestört werden kann. Diese Spiele enthalten insofern mehr *Welt*, scheint es, als sie mehr *Varietät* zulassen. Zugleich zeigen sie auch, inwiefern Plan und Zweck im Sinne Clausewitz' störungsanfällig sind: Der Zufall ist die Störung, die für das beteiligte System hohen Informationswert hat, indem sie stets neue Situationen schafft, die sich als solche der vollständigen Kalkulation entziehen. Für das Agieren in der Welt kann dies bedeuten, dass von »Steuerungshandeln« – der Verfolgung einer Strategie zur Realisierung eines Zweckes – besser Abstand genommen wird. Niklas Luhmann fasst dies folgendermaßen zusammen: »Wer einen Zweck in die Welt setzt, muss dann mit dem Zweck gegen die Welt spielen – und das kann nicht gut gehen oder jedenfalls nicht so, wie er denkt« (Luhmann 1988: 330). Einen einmal gefassten Plan unflexibel unter Bedingungen durchführen zu wollen, die Zufallszüge zulassen, heißt, unangemessen zu handeln bzw. ein Rationalitätskalkül zu verfolgen, das der Komplexität der *Welt* nicht gerecht wird. Eine (selbst kontingente) Entscheidung zu einem Handeln, das sich selbst als vollständig determinierter Ablauf begreift und sich so der Möglichkeit zu wählen begibt, scheitert gewöhnlich an seiner eigenen Prämisse.

Ein solches Spiel wäre dann wohl ökonomisch unergiebig oder politisch fatal zu nennen, nur eines könnte man ihm wohl nicht vorwerfen: dass es uninteressant wäre.[3] Je unwahrscheinlicher die Realisierung eines Zwecks auf der Grundlage vorbe-

stimmter Selektionen im Spiel gegen die *Welt* wird, desto reizvoller wird es, gerade dies zur Darstellung zu bringen und es als erfolgreich zu beschreiben.

Ein solches Spiel gegen die Welt mitsamt der *Welt* als *Spielbaum,* in der nicht nur die Kontingenz der Wahl, sondern auch das Wirken des Spielers 0 zu kaum einholbarer Komplexität führt, entwirft Jorge Luis Borges' *Der Garten der Pfade, die sich verzweigen* (*El jardín de senderos que se bifurcan* [1941/1944]). Die Erzählung entsteht mitten im Zweiten Weltkrieg, der Zeit, in der die als Kybernetik zusammengefassten Steuerungswissenschaften wie Informations- und Spieltheorie zu bestimmenden Paradigmen werden. Im Rahmen von Ersterer werden mit Claude E. Shannons kurz nach dem Krieg veröffentlichter Schrift *The Mathematical Theory of Communication* (1948) die wohl populärsten und erfolgreichsten Flussdiagramme der Kommunikationstheorie entworfen. Dabei wird ein Maß für die Information gefunden, die sich am Wert der »unbestimmte[n] Beliebigkeit [...] (Entropie)« (Luhmann 1984: 204) misst, sodass gerade die Unbestimmtheit und die Differenz zu bestimmenden Faktoren des Informationsgrades einer Nachricht werden. Auch die Spieltheorie, als mathematische Theorie von Konfliktsituationen, findet im Zweiten Weltkrieg zu ihrer maßgeblichen Ausformulierung: John von Neumann veröffentlicht 1943 zusammen mit dem Ökonomen Oskar Morgenstern die *Theory of Games and Economic Behaviour*, ein Standardwerk zur mathematischen Kalkulation der Möglichkeit von Zweckrealisierung am systeminternen Modell der Außenwelt.

2. aktuell/potentiell

Auch das mögliche Korrelat der aktuellen Systemzustände der Gesellschaft, das Fiktionen und Literatur beständig entwerfen, findet gleichzeitig mit den Steuerungswissenschaften zu einem neuen Komplexitätsniveau: Borges' *Garten* lässt sich in diesem Sinne als diskursive Interferenz von selbstreferentieller Literatur als thematisiertes Spiel der Fiktionen und den an der grundsätzli-

chen Problematik von Information, Störung und Strategie orientierten Steuerungswissenschaften verstehen. Diese Interferenz resultiert aus den Faktoren *Varietät* und *Redundanz*, die sowohl die Informationstheorie – im Sinne eines Maßes für Information (Claude Shannon) – als auch die Spieltheorie bestimmen, zugleich aber auch die Möglichkeit der Fiktion regulieren. Seit Aristoteles Bestimmung, es sei nicht der Auftrag der mimetischen Künste, »mitzuteilen, was wirklich geschehen ist, sondern vielmehr, was geschehen könnte« (Aristoteles 1982: 29), ist die Aufgabe der Fiktion bestimmt als Verfolgung einer Möglichkeit, die nicht einer realisierten Partie entspricht – dies wäre Geschichtsschreibung – sondern einer, die durch die Wirklichkeit ins Reich der Potentialität verschoben wurde, aber dennoch den Index des Möglichen trägt. Die Vergangenheit wird insofern erneut von der Unbestimmtheit heimgesucht – potentialisiert – und die unabänderliche *Redundanz*, als die sie in der modernen Zeitsemantik erscheint, wird auf mögliche andere *Zukünfte* – *Varietät* – hin geöffnet.

Fiktion ist insofern ein Medium, das die Beobachtung von Kontingenz provoziert, da selbst das Tatsächliche nur als eine Möglichkeit ausgestellt wird, die keineswegs notwendig ist, sondern vor allem eines – und so schon bei Aristoteles – möglich.[4] An die Stelle des Aktuellen tritt dann *eine* Möglichkeit, was mit der Geschichtsschreibung zugleich auch alles andere, was noch möglich gewesen wäre, potentialisiert. Die gespielte Partie wird so durch eine nicht-gespielte und in diesem Sinne fiktive ersetzt, die im Rahmen der Fiktion alleinige Gültigkeit beansprucht und so wiederum andere mögliche Formbildungen – abweichende Verzweigungen des *Spielbaums* – unmarkiert lässt. Ist eine Selektion im Rahmen der Fiktion einmal erfolgt, wird sie gegen alle anderen Möglichkeiten im Sinne der aktuellen Realität verteidigt und mit einem Ausschließlichkeitsanspruch versehen, wie er sonst der Wirklichkeit zukommt. Fiele dieser Anspruch aus, wäre nach jeder Wahl noch das gleiche Maß an *unbestimmter Beliebigkeit* vorhanden, hätte dies Auswirkungen auf die Erfahrung von Sinn: Alles

könnte demnach immer passieren; im reinen Möglichkeitsraum findet keine Geschichte statt. Die Gültigkeit einer Selektion, die den Raum der unbestimmten Beliebigkeit einschränkt, lässt sich in der Zeit nicht umgehen, wenn eine Geschichte, die Sinn ergibt, erzählt werden soll – und nicht eine, deren Sinn in der Provokation der Beobachtung liegt, dass es Geschichten gibt, die den unmittelbaren Anspruch auf Stimmigkeit verwirren.[5] Borges' Erzählung stellt die Frage danach, wie eine Information im Raum der Möglichkeit entsteht und dies zweifach: einmal in Folge der Erzählung einer geheimen Kommunikation im Ersten Weltkrieg, deren (verwerflicher, aber was kümmert das die Literatur) Held von der Unterscheidung von *Varietät* und Information geplagt wird, an der sein Unternehmen zu scheitern droht, und weiterhin mit Bezug auf einen »unmöglichen Roman«, der dem Leser ein Rätsel aufgibt, dessen Lösung die Zeit selbst ist – als deren Form *Varietät/Redundanz* aufgezeigt wird.

Dieser in der Erzählung erzählte Roman – der titelgebende *Garten der Pfade, die sich verzweigen* - gibt vor, alles zu erzählen, was als Anschluss an eine Selektion möglich wäre: Er entwirft also den kompletten *Spielbaum*, indem nicht nur eine Version des Möglichen aktualisiert wird, sondern an alle sich ergebenden Möglichkeiten angeschlossen wird. So werden konkurrierende, einander ausschließende Versionen bzw. *Zukünfte* parallel (im Sinne des *Spielbaums*) bzw. nacheinander (im Sinne der für dieses Unterfangen problematischen Linearität des Buches) realisiert. Jede beansprucht ihre Gültigkeit.[6] Die Erzählung von diesem Roman ist Teil einer metadiegetischen Erzählung, d.h. einer Erzählung dritter Stufe. Erzählt wird sie von dem Sinologen Stephen Albert, seinerseits späteres Mordopfer des im Ersten Weltkrieg für Deutschland spionierenden Yu Tsun, dessen Manuskript der (extradiegetische) Erzählakt im Rahmen einer Herausgeberfiktion wiedergibt.[7] Die Ausgangssituation, d.h. der Grund, den der fiktive Herausgeber für die Veröffentlichung von Tsuns Manuskript in Anschlag bringt, ist dabei ganz an der Clausewitzschen Problematik orientiert, wonach der Krieg von »beständigen Einmi-

schungen des Zufalls« (Clausewitz 1996: 34) heimgesucht wird: »Ein solcher Zufall ist z.B. das Wetter« (ebd.: 50).

So ist der erste Absatz einem Faktum gewidmet, das in jeder möglichen Geschichte des Krieges – und so auch in der hier angesprochenen – zu finden sein könnte:

»Auf Seite 242 der *History of the World War* von Liddell Hart steht zu lesen, daß eine Offensive von dreizehn britischen Divisionen (unterstützt von 1400 Geschützen) gegen die Linie Serre-Montabaun für den 24. Juli 1916 angesetzt war, jedoch bis zum Morgen des 29. verschoben werden mußte. Sintflutartige Regenfälle (vermerkt Captain Liddell Hart) veranlaßten diesen Aufschub – also nichts eigentlich Bedeutendes.« (Borges 1994, 77)[8]

In Harts *History* (in der wirklichen Welt) lässt sich dieses Faktum in seiner zeitlichen Bestimmtheit so nicht verifizieren, dennoch sind solche Ereignisse und ihre Folgen im Rahmen der Kriegsgeschichte keineswegs ausgeschlossen, sondern im Gegenteil höchst wahrscheinlich. Die Rahmenerzählung fährt dann mit einer für die Literatur klassischen Bewegung fort: Sie ersetzt das zufällige Ereignis des Unwetters durch eine ebenso mögliche und plausiblere Geschichte, nämlich einer des Verrats. Die Einleitung fährt fort: »Die nachfolgende Erklärung, diktiert, durchgesehen und unterzeichnet von Doktor Yu Tsun, ehemals Dozent für Englisch an der *Hochschule* von Tsingtau, wirft ein unvermutetes Licht auf den Fall. Die ersten zwei Seiten fehlen« (77). Tsuns Manuskript beschäftigt sich mit einem abenteuerlichen Plan: Er tötet einen Mann (Stephen Albert), um auf diese Art und Weise und mittels der durch den unsinnig scheinenden Mord stimulierten Zeitungsmeldungen eine Nachricht nach Berlin abzusetzen, die über die Position des Artillerieparks informiert (die Stadt Albert). Der Sinologe Albert muss also sterben, da sein Name die Botschaft ist, die Tsun im »Kriegslärm« (89) in Richtung Berlin abzusetzen versucht: Albert ist der geheimgehaltene Name der Stadt, die einen zur Offensive bereiten britischen Artilleriepark beherbergt. Die intradiegetische Erzählung – Tsuns Manuskript – er-

zählt also zunächst die Geschichte einer geheimen Kommunikation im Ersten Weltkrieg, die zumindest den Grund des Aufschubs der Offensive zu etwas *Bedeutendem* macht. Als Problem dieser Nachrichtenübermittlung wird die erhöhte Varianz angegeben, die die Kommunikation im Krieg auszeichnen soll und in die Erzählung als *Kriegslärm* eingetragen ist. Ein Strang der Erzählung hat es daher mit Nachrichtenübermittlung, der Selektion von Information und Störung zu tun. Tsuns Problem liegt darin, sein Signal so zu verstärken, dass seine Nachricht beim Empfänger erstens ankommt und zweitens von diesem auch verstanden wird. Sein Mittel ist ein irrationales Verbrechen: ein sinnlos scheinender Mord im Sinne eines Verbrechens, dessen Täter entdeckt werden muss.

Da diese Tat unwahrscheinlich ist, gelingt es Tsun, die Nachricht durch einen öffentlichen Kanal, die Zeitung, zu übermitteln, deren Leser an einer durch Neuheit und Rätselhaftigkeit geprägten Berichterstattung interessiert sind. Yu Tsun vertraut auf den Umstand, dass gerade das Überraschende seiner Tat eben jenen Neuigkeitswert hat, auf den Berichterstattung reagiert. Das Medium funktioniert im Sinne eines berechenbaren Filters, der immer dann aktiviert wird, wenn etwas Unvorhersehbares geschieht, das sich in den Anspruch des Mediums, Neuigkeiten zu verbreiten, einfügt. Von allem, was geschehen könnte, ist es eben dies, dass ein Chinese und ehemaliger Dozent für Englisch einen englischen Sinologen tötet. Die Zumutung der Selektion liegt beim Mitteilungsempfangenden: Dieser muss zunächst einmal überhaupt ein Selektionsangebot wahrnehmen, um dann vom englischen Personennamen Albert auf den französischen Städtenamen Albert zu schließen. Dies gelingt auch:

»Auf abscheuliche Art habe ich gesiegt; ich habe an Berlin den geheimgehaltenen Namen der Stadt durchgegeben, die sie angreifen müssen. Gestern haben sie sie bombardiert; ich las die Nachricht in denselben Zeitungen, die England vor das Rätsel stellten, daß der gelehrte Sinologe, Stephen Albert, von einem Unbekannten, Yu Tsun, ermordet wurde. Der Chef hat dieses Rätsel entschlüsselt. Er weiß, daß es

mein Problem war, mitten im Kriegslärm die Stadt mit dem Namen Albert anzugeben (El Jefe ha descifrado ese enigma. Sabe que mi problema era indicar [a través del estrépito de la guerra] la ciudad que se llama Albert), und daß ich kein anderes Mittel fand, als eine Person dieses Namens zu töten« (89/Borges 1971: 116).

Der von der Tageszeitung gerade wegen seiner Beliebigkeit ausgestellte Mord, für den keine kausale Erklärung gefunden werden kann, stellt für den Wartenden in Berlin eine Selektionsofferte dar, er erscheint als Wahl mit Mitteilungsabsicht. Das erste Problem liegt daher in der Identifizierung einer Mitteilung, das zweite in der Selektion der Information. Als Selektionsverstärker funktioniert der Name des Mörders, der die Selektion einer Mitteilungsabsicht zumindest wahrscheinlich macht. Das Vokabular ist, im spanischen Original wie in der deutschen Übersetzung, ganz an der Kryptographie orientiert. Statt dass ein Rätsel gelöst wird, ist es *entschlüsselt/descifrado* worden, nur dass zuvor, wie sonst üblich, kein Schlüssel verabredet worden war. Das Signal, das überhaupt zur Selektion einer Mitteilung führt, ist der Name des Mörders, der sich so als indirekter Absender einer Nachricht und als Schlüssel zum Rätsel zu erkennen gibt. Tsuns Name ist ebenso die Bezeichnung der Signalquelle wie Teil einer Botschaft. Sein Name macht ein beliebiges Geschehen für den Empfänger in Berlin, der eben diese Selektion vollziehen muss, zu einer erwarteten Nachricht. Alle denkbaren Wege, die zu dem Geschehen führen könnten, müssen von dem Adressaten ausgeschlossen werden, zu Gunsten der Erwartung, dass alles, was Yu Tsun ausführt und was die Filter eines Mediums wie der Tageszeitung passieren kann, Informationswert hat, nur dann kann der Kommunikationsakt gelingen. Worum es also geht, ist das Auswerfen eines »Erwartungsnetz[es]« (Luhmann 1984: 140), das die »Selektionslast« (ebd.) einschränkt. Die »generalisierte Verhaltenserwartung« (ebd.: 139), die die Wahl des Mitteilungsempfangenden steuert, ist der Verrat. Die Struktur des sozialen Systems, das Tsun und den *Chef in Berlin* verbindet, stellt die *Redundanz* bereit, die das hochspezialisierte Verstehen voraussetzt. Nur durch die generali-

sierte Erwartung des Verrats lassen sich die Diskontinuitäten überbrücken und die Möglichkeit des Missverstehens der indirekten Kommunikation reduzieren.

Borges' *Ficciones,* selbst mitten im *Kriegslärm* entstanden, haben damit Teil an der Formulierung der grundsätzlichen Fragestellung der Kommunikationstheorie: Auf wessen Wahl beruht der Informationsgehalt einer Nachricht und wie wird Verstehen möglich? Die Mitteilung von etwas im Kontext des Möglichen und des Lärms gibt sich bei Borges als Rätsel, das entschlüsselt werden muss. Der Lärm ist es, der die Unwahrscheinlichkeit des durch den Mitteilenden intendierten Verstehens erhöht. Er stellt eine zusätzliche Signalquelle dar, mit anderen Worten: Er trägt zur Steigerung der Entropie/der *unbestimmten Beliebigkeit* bei. Der Lärm ist der Kontext jeder Information, das – im Blick des informierten Systems – Rauschen des Möglichen, das garantiert, dass etwas überhaupt informativ sein kann. Zugleich ist es störende *Varietät*, die den Plan des Spions zu torpedieren droht.

Die Reduzierung des Möglichen auf das Bestimmte, die Wahl einer bestimmten Variante aus dem Bereich des Möglichen, ist zugleich aber die Problematik, die die kommunikationstheoretisch aufgeladene intradiegetische Erzählung mit der metadiegetischen Erzählung des Sinologen vom *Garten der Pfade, die sich verzweigen* verbindet. In dieser Binnenerzählung wird das thematisiert, was die gelingende Kommunikation unterscheiden und ausschließen musste: das Rauschen. Und wiederum liegt das Problem im Verstehen, d.h. in der Selektion von Information und Störung, bzw. von Aktualität und Potentialität.

Stephen Albert präsentiert seinem späteren Mörder einen Roman Ts'ui Pêns, eben den *Garten der Pfade, die sich verzweigen.* Dabei will es der Zufall, dass dieser Ts'ui Pên ein Vorfahre des Mörders ist – und dieser insofern mit dem Plan Pêns, ein Labyrinth zu erschaffen, bekannt ist.

»Ich verstehe ein wenig von Labyrinthen; nicht umsonst bin ich der Urenkel jenes Ts'ui Pên, der Gouverneur von Jünnan war und der weltlichen Macht entsagte, um

einen Roman zu schreiben, der bevölkerter sein sollte als das *Hung Lu Meng,* und um ein Labyrinth zu bauen, in dem alle Menschen sich verirren sollten.« (81)

Der Trick, über den Stephen Albert aufklärt, besteht darin, dass Labyrinth und Roman ein und dieselbe Sache sind. Weiterhin will es ein »günstiger Zufall« (88), dass Albert seinen zukünftigen Mörder mit einem erwarteten Besucher verwechselt, von dem »gewiß« (82) sein soll, dass er kommt, um den *Garten der Pfade, die sich verzweigen* zu sehen. Das Labyrinth ist folgendermaßen definiert:

»›*Der Garten der Pfade, die sich verzweigen,* ist ein ungeheures Ratespiel oder eine Parabel, deren Thema die Zeit ist; dieser tiefverborgene Grund verbietet ihm die Erwähnung ihres Namens. Ein Wort *immer* auszulassen, sich mit untauglichen Metaphern und offenkundigen Umschreibungen zu helfen, ist vielleicht die betonteste Art, darauf hinzudeuten. […] Dieses Webmuster aus Zeiten, die sich einander nähern, sich verzweigen, sich scheiden oder einander jahrhundertelang ignorieren, umfaßt alle Möglichkeiten. In der Mehrzahl dieser Zeiten existieren wir nicht; in einigen existieren Sie, nicht jedoch ich; in anderen ich, aber nicht Sie; in wieder anderen wir beide. In dieser Zeit nun, die mir ein günstiger Zufall beschert, sind Sie in mein Haus gekommen. In einer anderen haben Sie mich, da sie den Garten durchschritten, tot angetroffen; in wieder einer anderen sage ich dieselben Worte, aber ich bin ein Trug, ein Phantasma‹« (88).

Gerade diese letzte Variante ist natürlich ein Hinweis auf den Index der Potentialität, den auch die Wirklichkeit des Lesers trägt.

Das Problem liegt darin, dass erst die Lösung dem ganzen Roman Sinn gibt. Für den, der die Lösung noch nicht kennt, zeigen sich »nichts als chaotische Manuskripte […]. Die Familie […] wollte sie dem Feuer überantworten, aber sein [Pêns] Testamentvollstrecker […] hat auf der Veröffentlichung bestanden« (84), so Albert. Für Pêns Nachkommen Tsun zeigt sich in diesem Sinn nur Chaos: »Diese Veröffentlichung war unsinnig. Das Buch ist ein wirrer Haufen widersprüchlicher Entwürfe. Ich habe es einmal durchgesehen: Im dritten Kapitel stirbt der Held, im vierten ist er

am Leben« (84). Die Lösung des Rätsels liegt im Wissen, dass der Roman eine Verzweigung aus jeweils möglichen Zeiten darstellt, d.h. nur in verräumlichter Form zugänglich ist, worauf Albert durch ein Brieffragment Pêns gebracht wird (85):

»In allen Fiktionen entscheidet sich ein Mensch angesichts verschiedener Möglichkeiten für eine und eliminiert die anderen; im Werk des schier unentwirrbaren Ts'ui Pên entscheidet er sich – gleichzeitig – für alle. Er *erschafft* so verschiedene Zukünfte, verschiedene Zeiten, die ebenfalls auswuchern und sich verzweigen. Daher die Widersprüche im Roman. Fang (sagen wir) hütet ein Geheimnis; ein Unbekannter klopft an seine Tür; Fang beschließt, ihn zu töten. Natürlich gibt es verschiedene mögliche Lösungen. Fang kann den Eindringling töten, der Eindringling kann Fang töten; beide können davonkommen, beide können sterben und so weiter. Im Werk von Ts'ui Pên kommen sämtliche Lösungen vor; jede einzelne ist der Ausgangspunkt weiterer Verzweigungen« (86).

Der Roman des Ts'ui Pên unterläuft also die Form des Sinns durch den Versuch, jede Möglichkeit zu realisieren, keineswegs. Er basiert auf dem Faktum, dass keine Wahl den Ausgang eines Geschehens determiniert und stets mögliche andere Welten entstehen. Das skizzierte Vorgehen, sich für eine Möglichkeit und gegen die anderen zu entscheiden, bestimmt natürlich nicht nur die Welt der Fiktionen, sondern die Welt überhaupt, so wie sie im Medium des Sinns vorliegt. Pêns Roman arbeitet aber gerade an der Virtualisierung des Realen, das, gerade weil eine andere Ordnung möglich ist, fiktionalisiert wird, in dem Sinne, dass nur aktualisiert werden kann, was zuvor möglich war. In Pêns Garten entsteht daher nicht *eine* andere Realität, die dann in Kontrast zur »realen« Welt treten würde, sondern der gesamte Baum der Möglichkeiten, mit jeweils differenten Realitätsketten.

Das Besondere an Pêns Roman liegt also in der Ausstellung der Form des Sinns: aktuell/potentiell. Dies gelingt, da eine grundlegende Paradoxie angesteuert werden kann, die der Form des Sinns inhärent ist. Denn was aktuell ist, muss selbst den Index der Möglichkeit tragen, mit anderen Worten: Dass die Partie

π_1 gespielt werden kann, resultiert nur daraus, dass π_2 ... π_n ebenso möglich sind. In Luhmanns Worten: »Die sinngebende Unterscheidung von Aktualität und Potentialität tritt auf der Seite des Aktuellen in sich selbst wieder ein; denn aktuell kann nur sein, was auch möglich ist« (Luhmann 1995: 174). Es ist insofern nichts Anderes als der Möglichkeitsraum selbst, in dem etwas zur Information wird, indem gerade es und nichts anderes geschieht. Aus diesem Faktum resultiert für Luhmann die Möglichkeit der Fiktion: »[D]ie Kunst [verschärft] die Differenz zwischen dem Realen und dem bloß Möglichen, um dann mit eigenen Werken zu belegen, dass auch im Bereich des nur Möglichen Ordnung zu finden sei« (ebd.: 236).

Pên verzichtet nun darauf, *eine* neue Ordnung zu etablieren, der Roman soll alle möglichen Anschlüsse realisieren, die ein Ereignis eröffnet, wobei sich jeweils eigene »Zeitreihen [series de tiempos]« (88/Borges 1971: 114) bilden, von denen jede die Differenz zu anderen möglichen Reihen verschärft. Diese stören sich in der Form des Romans, da dieser auf der durch die Schriftform vorgegebenen Linearität basiert und das Nebeneinander in ein Nacheinander überführt, d.h. auf der Sukzession der Ereignisse aufgebaut ist. Im räumlichen Modell des *Gartens* oder des Baumes interferieren sie keineswegs, sondern bilden wiederum eigene Aktualisierungsreihen, die für einander jeweils bloß mögliche Welten sind.

So lässt sich ein »Plan dieses Chaos« (88) erschießen. »Das Buch« als »wirrer Haufen widersprüchlicher Entwürfe [...]: Im dritten Kapitel stirbt der Held, im vierten ist er am Leben« (84), rekurriert auf das Problem zeitlicher Wahrnehmung. Die »Widersprüche im Roman« (86) ergeben sich daraus, dass jeder Anschluss Zeit erfordert, ein Vorrücken impliziert, das die Gleichzeitigkeit zweier möglicher Züge in ein Nacheinander verwandelt. Den Roman als Labyrinth zu lesen, hatte auf die Möglichkeit seiner Entschlüsselung verwiesen. An jeder Verzweigung entsteht eine neue Erzählung, es eröffnen sich beständig zusätzliche Pfade, woraus das räumliche Modell des Gartens resultiert. In diesem ist die Zeitdi-

mension vollständig intakt: Der Zeitpfeil zeigt Richtung Zukunft, nur dass diese multipliziert ist, im Sinne dessen, was möglich wird. Was im Sinne des *Spielbaums* Evidenz erzeugt, wird in der linearen Form ›Buch‹ zum Chaos.

Die »ursprüngliche Ordnung«, die Albert »glaubt« (88) erkannt zu haben, ist davon abhängig, mit einem modernen Zeitschema beobachtet zu werden. Dabei ist die Vergangenheit jeweils das, was durch Selektionen nicht mehr beeinflussbar ist, sich der Wahl entzieht, also das, was redundant ist, da es unabänderlich vorliegt. Die Zukunft ist hingegen als *Varietät* präsent, als Möglichkeitsraum. Die Zeitsemantik ist damit letztlich äquivalent zu den Vorgaben der Informationstheorie: »Als Vergangenheit wird, da hier nichts mehr zu ändern ist, Redundanz in die Zeit eingeführt, als Zukunft dagegen Varietät« (Luhmann 1997: 1006). Die Aufgabe des Beobachters liegt darin, Pêns Roman gemäß des Möglichkeitshorizonts zu ordnen, d.h. jeweils verbleibende Möglichkeit und redundante Struktur zu verbinden. Es geht damit darum, dasjenige zuzuordnen, was von einem gegebenen Systemzustand aus eine mögliche Information darstellt. Aus den verstreuten Möglichkeiten muss der Beobachter diejenige wählen, die unter den jeweiligen Bedingungen einen sinnhaften Anschluss darstellt. So entsteht »ein zwar unvollständiges, aber kein falsches Bild des Universums« (88).

3. möglich/unmöglich

Je stärker der Raum der *unbestimmten Beliebigkeit* eingeschränkt ist, desto augenfälliger wird der mögliche Anschluss bzw. desto weniger neue Selektionsmöglichkeiten eröffnen sich. Und dieses Wissen verbindet die Tätigkeit des Sinologen mit der des Verräters. Dessen Frage ist, wie sich ein Plan ausführen lässt, »den nicht riskant zu nennen keinem einfallen wird« (79). Ein Risiko besteht in der Wahl zwischen Alternativen und ist als solches »eine Form für gegenwärtige Zukunftsbeschreibungen unter dem Gesichtspunkt, daß man sich im Hinblick auf Risiken für die eine

oder die andere Alternative entscheiden kann« (Luhmann 1992: 142), mit anderen Worten: mit allen Möglichkeiten konfrontiert wird, die sich aus einer Entscheidung ergeben, die selbst nicht notwendig, sondern kontingent ist. So betreffen »Risiken [...] mögliche, aber noch nicht feststehende, eher unwahrscheinliche Schäden, die aus einer Entscheidung resultieren, also durch sie bewirkt werden können, und bei einer anderen Entscheidung nicht eintreten würden« (ebd.). Tsuns Vorgehen liegt angesichts dieser Ausgangslage in der unerbittlichen Reduktion der *unbestimmten Beliebigkeit*, d.h. der Möglichkeiten, die bleiben, beschlossen. Riskant ist in seinem Spiel, gemäß seiner Vorstellung, nichts. Der Ausgang steht ja schon fest: Tsun stirbt. Die Vorstellung von nur einem einzigen möglichen Ablauf und nur einer möglichen Vorgehensweise eliminiert die Entscheidung so weit, dass selbst der Plan eines Mordes als Mittel der Kryptographie sich binnen weniger Minuten aus der Beobachtung der verbleibenden Spielelemente aufdrängt.

Die potentielle Zukunft muss als bereits aktuell verstanden werden, sie muss so unabänderlich scheinen, wie die Vergangenheit. Während jede Handlung eine Bifurkation eröffnet, entwirft Tsun eine fiktive Welt der Eingleisigkeit. Den Plan »riskant« zu nennen, ergibt sich für den Verräter erst wieder aus der Retrospektive. Die Perspektive des (intradiegetischen) Erzählers Tsun ist verschieden von der des Tsuns seines Berichts, seines temporalen *alter egos*. Dass der Plan *riskant* war, ist erst »jetzt« sagbar und diese, im Satz wiederholte adverbiale Bestimmung der Zeit: »jetzt/ahora« (79/Borges 1971: 104), markiert die minimale aber entscheidende Verschiebung im *point of view*. »Jetzt/ahora« (ebd.), das ist »nachdem« er seine Aktion abgeschlossen hat, deren Bedingung die *fiktive Wahllosigkeit* und d.h. der Ausschluss des Risikos war. Sein »Plan«, der den Zweck des Verrats erfüllen soll, ist »[i]nnerhalb von zehn Minuten [...] fertig« (79): Alle Möglichkeiten werden auf solche Bifurkationen reduziert, die nur zwischen »ja« und »nein« unterscheiden. Jedes Abweichen würde das gesamte Unternehmen beenden: so durch die äußerste Reduktion ökono-

mischer Möglichkeiten, den »Revolver mit einer Patrone« (ebd.) und vor allem der Auswahl des Opfers, dessen Tod sich zum Medium eignet, da sein Name in Information verwandelt werden kann. »Im Telefonbuch fand ich den Namen des einzigen Menschen, der die Nachricht weitergeben konnte. Er wohnte in einer Vorstadt von Fenton, weniger als eine halbe Stunde Bahnfahrt entfernt« (ebd.). Alles soll *notwendig* erscheinen, denn nur dann kann der unwahrscheinliche Weg der Nachrichtenübermittlung gewählt werden. Weil es keine Alternativen geben soll, entwickelt sich in Kürze ein ebenso perfider und komplexer wie einfacher, da notwendig scheinender Plan. Diesem Plan liegt folgende Überlegung zugrunde: »*Wer ein gräßliches Unternehmen ausführt, muß sich vorstellen, daß er es bereits vollbracht hat; er muss sich eine Zukunft aufzwingen, die so unwiderruflich ist wie die Vergangenheit*« (80). Nur dann scheint eine Orientierung im *Garten der Pfade, die sich verzweigen* möglich. Dieser Ratschlag eines Pfadfinders im Garten der Zeit bestimmt dann auch die Rekonstruktion der Ereignisse im Manuskript. Jedes Detail deutet auf den einzig möglichen Weg.

Der so dargestellte Ausfall von Wahlmöglichkeiten entspricht dabei einer Form von Labyrinthen, die dann auch Sachthema der Erzählung werden. Nur: während das normale Labyrinth eine Orientierung im Raum erfordert, liegt für Tsun das Problem in einer Orientierung in der Zeit. Diese eröffnet permanent Alternativen, so etwa die, schlicht zu fliehen; Tsun, der sich selbst als »feiger Mensch« (79) bezeichnet, muss also dauernd *Varietät* ausblenden, was nur durch das Ausstreichen von Wahlmöglichkeiten gelingt.

In diesem Sinne stellte sich bereits der Weg zu Stephen Albert als Labyrinth dar. In *Ashgrove* mit der Bahn angekommen, weisen einige Jungen auf dem Bahnsteig Tsun den Weg:

»Eine Lampe erhellte den Bahnsteig, aber die Gesichter der Jungen blieben in der Schattenzone. Einer fragte mich: ›Wollen Sie zu Doktor Stephen Albert?‹ Ohne die Antwort abzuwarten, sagte ein anderer: ›Das Haus ist weit von hier, aber Sie können

sich nicht verirren, wenn Sie den Weg hier links nehmen und an jeder Kreuzung links abbiegen.‹ […] [Absatz] Der Rat, immer nach links abzubiegen, rief mir ins Gedächtnis, daß dies das übliche Verfahren war, um den Innenhof gewisser Labyrinthe zu entdecken.« (81)

Die Lösung liegt also darin, sich blind gegen mögliche Verzweigungen zu stellen, sich zu verhalten, als ob es keine anderen Möglichkeiten gäbe und alle Varianten schon vorlägen. In der *Welt* ist dies nun unmöglich, die einzige Möglichkeit liegt in der Entscheidung für eine Fiktion, in der die Zukunft bereits redundant ist: Der Versuch, Ereignisse gleichsam abzuarbeiten, entspricht einer vormodernen Vorstellung der »Zukunft […] als Teil der Zeit, der auf uns zukommt und auf deren Aktualisierung man (im Blick auf die Uhr oder den Kalender) warten muss« (Luhmann 1997: 1005). Ausgeschlossen ist dabei die Kontingenz. Was notwendig ist, wird sich auch so ereignen. Als Folge des Ausschlusses der Kontingenz verwandelt sich Tsuns Gegner Richard Madden zum phantastischen Gegenspieler, der droht, mit *Blick auf die Uhr* Tsuns Pläne zu vereiteln. In der Abwicklung bloßer Notwendigkeit, der Negation von Kontingenz also, taucht folgerichtig auch das Unmögliche auf. Dies folgt aus der Bestimmung von Kontingenz als das, was weder notwendig noch unmöglich ist. »Der Begriff wird«, so Luhmann, »durch Negation von Notwendigkeit und Unmöglichkeit gewonnen. Das Problem dabei ist, daß diese beiden Negationen sich nicht auf eine einzige reduzieren lassen« (Luhmann 1992: 96). Dies ist auch das Problem Tsuns, aus dessen Negation der Kontingenz sich nicht nur ein notwendiger Gang der Ereignisse ergibt, sondern auch ein unheimlicher Gegner, dessen Handlungen vor allem eines sind: nämlich unmöglich, da sie notwendig zufällig und dennoch zielgenau sind. Die Unmöglichkeit bringt also die Irrationalität des Phantastischen ins Spiel. An dieser Stelle scheint die Erzählung eine Vermutung Luhmanns zu unterstreichen, nämlich die, dass das Konstatieren des Irrationalen vor allem »als Schutz eines unzureichenden Begriffs von Rationalität« (ebd.: 58) dient. Die Irrationalität des um jeden Zug

wissenden Verfolgers, der dennoch Tsuns Plan nicht kennen kann, ist eine der Folgekosten, die die Transformation der Zukunft in redundantes Geschehen mit sich bringt. Die Informationsvergabe in der intradiegetischen Erzählung folgt ja der Sicht des Beobachters, der seinen Begriff von Rationalität auf ein zwar unzureichendes aber vor Abirrungen geschütztes Muster umgestellt hatte. Im Gegenzug stellt sich aber auch das, was in diesem Bericht auftaucht, gemäß dieses Parameters dar.

Aus der Befolgung seines eigenen Ratschlags, sich eine unwiderrufliche Zukunft aufzuzwingen, entsteht ein Informationsschema, dass die Züge des Gegenspielers als radikalisierten Zufall in der Gestalt des Unmöglichen auftreten lässt. Mit Captain Richard Madden ist Tsun von einem Verfolger geplagt, dessen Wirken jeglichen Grundes entbehrt. Madden ist insofern ein Spieler, dessen Züge als ebenso zielorientiert und über das Spiel informiert wie zufällig erscheinen, wenn Zufall das ist, für dessen Eintreffen es keinen Grund gibt.[9]

Er ist Tsun auf der Spur, was diesen dazu animiert, seinen Plan zu einem kaum lösbaren Rätsel zu machen und zugleich alle Spuren zu löschen bzw. zu verwischen: d.h. er blufft. So gibt er zunächst »Ich muss fliehen« (78) als Grund seiner Handlungen aus; er sagt dies »[l]aut«, so »als ob Madden mich schon belauerte« (ebd.). Damit beginnt das *Spiel*, dessen Zweck so aber schon verschoben ist, da Tsun sich zunächst der Möglichkeit des »*verkehrte[n] Signalisieren[s]*« bedient, d.h. er zielt auf ein »Irreführen des Gegenspielers« (v. Neumann/Morgenstern 1961: 54). Tsuns Plan soll davon abhängen, dass der Gegner ein *Spiel mit unvollständiger Information* spielt, also in ein »*Kriegsspiel*«[10] (McKinsey 1952: 5) involviert wird. Der Ausgang der Partie als die Tatsache, dass er Madden nicht entkommen kann, steht damit für Tsun fest, die Frage ist nur, wann dieser ihn einholt. Alles, worum es geht, ist ein *Aufschub/*»demora« (Borges 1971: 101), wie er in der Herausgeberfiktion als *nichts eigentlich Bedeutendes/*»nada signicativa« (ebd.) apostrophiert wurde. Als Tsun das Haus verlässt, ist er allein auf der »leeren Straße« (79), er nimmt einen Wagen zum

Bahnhof und lässt diesen in einiger Entfernung halten, er löst eine Karte für eine Station hinter Ashgrove (80). Trotzdem erscheint Madden auf dem Bahnsteig und verpasst Tsun nur knapp, was diesem einen Vorsprung von »vierzig Minuten« verschafft. Die Verfolgung wird von Tsun als »Zweikampf/duelo« (80/Borges 1971: 105) verstanden, allerdings als einer, aus dem notwendig Madden als Sieger hervorgehen wird:

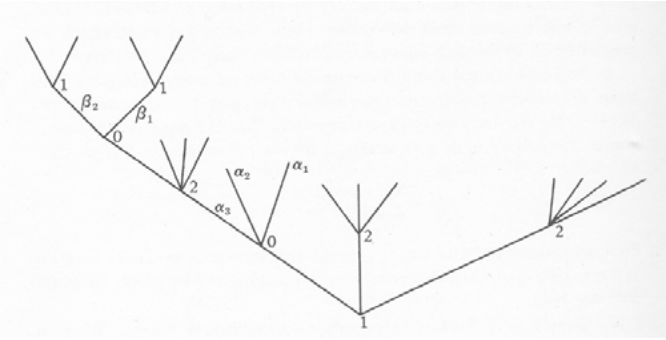
»Ich sagte mir, mein Zweikampf habe schon begonnen und ich hätte den ersten Gang gewonnen, indem ich, wenn auch nur für vierzig Minuten, wenn auch nur durch einen glücklichen Zufall, den Angriff meines Gegners vereitelt hatte. Ich redete mir ein, daß dieser winzige Sieg den Endsieg vorwegnehme. Ich redete mir ein, er sei nicht so winzig, da ich ohne diesen kostbaren Aufschub, den mir der Fahrplan bescherte, im Gefängnis oder tot wäre.« (80)

Das Zusammentreffen mit Madden hat also einen programmierten Schluss: Es bedeutet für Tsun das *fin de partie*. Madden ist eine Schatten-Figur, die ganz aus Tsuns Welt der Wahllosigkeit resultiert. Sobald sich eine Gegenwart ergibt, in der sich Maddens und Tsuns Wege kreuzen, steht der Ausgang fest und das Spiel ist vorbei, die möglichen Partien unterscheiden sich nicht durch ihren Ausgang, sondern nur durch die Realisierung eines besonderen Zwecks – dem Mord an Albert – der dem eigentlichen Spielgeschehen, dem Duell Tsun-Madden, entzogen ist. Auch dieser Gegenspieler agiert auf dem Grund der Notwendigkeit, auch er strebt dem Ende der Partie entgegen, deren Ausgang gewiss ist. Der Aufschub, der aus dem Fahrplan resultiert, ist insofern tatsächlich eine Selektion zwischen verschiedenen Partien, die sich dadurch unterscheiden, wie viele Züge Madden für das Schachmatt seines Gegners braucht. Als »Selektor« wirkt hier der Zufall, der, im Sinne des »Spielers 0« oder »fiktiven Spielers«, als der der in Spielen auftretende Zufallsmechanismus adressiert wird, auch Tsuns Partie entscheiden hilft. Aus Maddens Perspektive liegt also ein *Zwei-Personen-Nullsummenspiel* vor, in dem, gemäß der Vorgaben der Spielregeln, neben *persönlichen Zügen* auch

Zufallszüge vorgesehen sind (Abb. 2). Im Gegensatz zu Nullsummenspielen, in denen der Gewinn des einen mit dem Verlust des anderen Spielers verrechenbar ist, ist Tsuns Spiel aber tatsächlich produktiv: Aus seinen Zügen entsteht Information, die in der Spielentscheidung nicht aufgeht.[11] Tsun nimmt den unheimlichen Verfolger in Kauf. Die Notwendigkeit, mit der die Nachricht nach Berlin übermittelt wird, wird durch das unabänderbare Ende und die unmögliche Realität des Verfolgers erkauft: »Einen Moment lang dachte ich, Richard Madden habe irgendwie mein verzweifeltes Vorhaben durchschaut. Sehr bald begriff ich, daß das unmöglich war«[12] (81). Was nicht weiter stört, sondern eben Resultat des Rationalitätsbegriffes ist. Durchschaut hat Madden das Vorhaben ja auch tatsächlich nicht: Trotz möglicher Kommunikationssperren wird die Nachricht verbreitet. Trotzdem findet Madden Tsun aber schließlich bei Albert, wobei »finden« natürlich wieder ein Suchen implizieren würde, das es im Modus der Notwendigkeit nicht gibt. Madden spielt also, trotz aller Versuche Tsuns, weiterhin ein Spiel mit *vollständiger Information*, bei dem jeder Spieler über die Züge des jeweils anderen informiert ist. Zugleich ist der über unmögliches Wissen verfügende Rivale aber über den besonderen Zweck der Züge Tsuns (das Kommunikationsunternehmen also) im Unklaren.

Die Phantastik des Verfolgers resultiert also aus der Transformation des Geschehens in einen Spieltypus, der von dem *Kriegsspiel* Tsuns durch den »*amount of information* available to the players regarding the past choices« (McKinsey 1952: 5) unterschieden ist. Madden spielt ein Spiel vom Typus *Schach*, insofern ist es kaum verwunderlich, dass dieses Spiel in der (intradiegetischen) Erzählung auch aufgerufen wird. Albert erklärt so Tsun den Rätselcharakter von Pêns Roman, d.h. er entwirft einen Vergleich zum Zeiträtsel des *Gartens*: »›Ein Rätsel, in dem es um das Schachspiel geht: Wie lautet das einzige Wort, das nicht ausgesprochen werden darf?‹ Ich dachte einen Augenblick nach und erwiderte: ›Das Wort *Schach*‹« (87). Schach bzw. seine Bestimmtheit als Spiel mit *vollständiger Information* ist dann auch die Lösung

Abbildung 2



Quelle: McKinsey, J.C.C. (1952): Introduction to the Theory of Games. New York: McGraw-Hill: 126.

zur Phantastik des Verfolgers, ebenso wie die Lösung des Labyrinths in dem Wort liegt, das im Roman nicht verwendet wird: Zeit. »Ein Wort *immer* auszulassen, sich mit untauglichen Metaphern und offenkundigen Umschreibungen zu helfen,« so Albert, »ist vielleicht die betonteste Art, darauf hinzudeuten« (88). Parallel dazu, so lässt sich folgern, ist *Information* – als Schlüsselbegriff der Theoriebildung im Zweiten Weltkrieg – die Lösung des Rätsels, vor das Borges' Erzählung stellt: Obwohl die (intradiegetische) Erzählung um nichts Anderes kreist, und d.h. die Verwendung des Begriffs nahelegt, fällt er in der Beschreibung von Tsuns Kommunikationsunternehmen aus. Zumindest in der spanischen Fassung – denn wie stark sich der Begriff aufdrängt, zeigt die deutsche Übersetzung, die Borges' »noticias« (Borges 1971: 103), das spanische Wort für *Nachrichten* also, durch »Informationen« (78) wiedergibt. An dieser Stelle ist es unumgänglich, auf den Wortlaut des Originals zurück zu schalten, d.h. dem kollationierenden Begehren des Philologen im Sinne Stephen Alberts nachzugeben, um den Schlüssel zu gewissen Rätseln zu finden.

Captain Richard Madden, als fiktives Paradox aus gleichzeitig zufälligem wie determiniertem Handeln, ist insofern Teil der

größer angelegten Verschlüsselung des Informationsbegriffs, um so das Thema der intradiegetischen Erzählung zugleich als generelles Thema der gesamten Erzählung zu begreifen. Ihren überschüssigen Informationswert erlangt die von Madden und Tsun gespielte Partie durch die Beobachter, die das Unkalkulierbare der Aktionen Tsuns – das Verweilen bei einem Sinologen und den Mord an diesem Sinologen – als Überraschung beobachten und mitteilen. Ohne den Verlauf des Spiels zu modifizieren, kann Tsun so aus seiner Perspektive den »Sieg« davontragen, wenn das Spiel auch verloren ist: In einer als irrationales taktisches Manöver erscheinenden Operation liegt tatsächlich bereits die Strategie beschlossen. Was dann folgt, ist »unwirklich, unbedeutend. Madden drang ein, nahm mich fest. Man hat mich zum Strang verurteilt« (89). Dies ist *nichts eigentlich Bedeutendes*, da es erstens notwendig so kommen musste und es daher nicht informativ ist und zweitens – aus Tsuns Perspektive – nicht mehr zum eigentlichen Spiel gehört.

Im *Garten der Pfade, die sich verzweigen,* den Sieg davon zu tragen, scheint insofern nur möglich, wenn es gelingt, besondere Zwecke zu entwerfen, die nicht mit dem Endzweck des Gegners verrechenbar sind. »Wer einen Zweck in die Welt setzt,« so ja Luhmann (1988: 330), »muss dann mit dem Zweck gegen die Welt spielen – und das kann nicht gut gehen oder jedenfalls nicht so, wie er denkt«. Die optimale Strategie scheint unter diesen Voraussetzungen darin zu liegen, einen Zweck zu entwerfen, der dann erwartungsgemäß scheitert, um so einen anderen Zweck realisierbar zu machen. Tsuns Strategie liegt also in der Verbergung dieses eigentlichen Zwecks bzw. dem Verstecken des scheinbar besonderen Zwecks hinter dem nur scheinbar allgemeinen, der Flucht. Diese vermeintliche Flucht scheitert dann ja auch. Was hingegen gelingt, ist das Kommunikationsunternehmen, dessen Betitelung durch Tsun als »riskant« anzeigt, inwiefern retrospektiv die Möglichkeiten als Alternativen wieder auftauchen, die der Plan, als Verbreitung einer Blindheit gegen Kreuzwege, ausgeschlossen hatte. Insofern ist die intradiegeti-

sche Erzählung ein Dokument der nur scheinbaren Unendlichkeit der Fiktionen des *Gartens*. Denn so sehr der *Garten* des Ts'ui Pên auch wuchert, stets wird die Möglichkeit ausgeschlossen bleiben, die für Tsun zur leitenden Fiktion wird: die Beschreibung der Welt im Modus der Notwendigkeit. Alles Kreuzen von der Innenseite zur Außenseite der Form aktuell/möglich kann eine Geschichte nicht erzählen, nämlich die einer Welt des Notwendigen und Unmöglichen, in der die Wahl eliminiert ist. Dies entspricht dann ja auch der Definition Alberts: Man kann sich für eine Option und gegen eine andere oder für alle, aber nicht gegen die Entscheidung entscheiden.

Anmerkungen

1 Vgl. zur Differenz von Spielen mit *vollständiger Information* (z.B. Schach) und Spielen mit *unvollständiger Information* (z.B. Bridge) etwa McKinsey 1952: 5f.

2 Ein »*Zufallszug* ist eine Wahl, die von irgendeinem mechanischen Apparat abhängt, der ihren Ausgang zufällig macht und mit bestimmten Wahrscheinlichkeiten versieht« (v. Neumann/Morgenstern 1961: 50). Ein solcher Zug wird als »$k_k = 0$« angeschrieben, wohingegen ein »*persönlicher Zug*« eine »Wahl« ist, die »von einem bestimmten Spieler getroffen wird, d.h. nur von seiner freien Entscheidung und von nichts anderem abhängt: ›$k_k = 1, \cdots, n$‹« (ebd: 49f).

3 Vgl. zu interessant/langweilig als Codierung der Literatur Plumpe/Werber 1995: 20f.

4 Vgl. Aristoteles 1982: 31 zur Wahl der Namen von historischen Personen in der Tragödie: »Der Grund ist, daß das Mögliche auch glaubwürdig ist; nun glauben wir von dem, was nicht wirklich geschehen ist, nicht ohne weiteres, dass es möglich sei, während im Falle des wirklich Geschehenen offenkundig ist, dass es möglich ist – es wäre ja nicht geschehen, wenn es unmöglich wäre.« Aktuell/potentiell ist also schon bei Aristoteles eine zumindest grundlegende Form der Kunst, ebenso wie die Möglich-

keit des Wirklichen ausgestellt wird, was bei Luhmann zur Darstellung eines *re-entry* führen wird (s.u.).

5 Gerade Literatur der Moderne arbeitet mit Momenten der Störung bzw. der Paradoxie, was für den Leser dann die Möglichkeit eröffnet, eben diese Störungen geltender Kommunikationsvorgaben zu beobachten. Auch die Störung kann so im Medium Sinn beobachtet werden. Es öffnet sich kein »Sinnloch« (Luhmann 1984: 138); vgl. dazu mit Bezug auf *moderne Literatur* auch ders. 1997: 89-91.

6 Dies soll zu einem – im Sinne der Erzähltheorie – *unmöglichen Erzählen* führen, das dann auch nur beschrieben werden kann. Vgl. Martinez/Scheffel 2002: 131f.

7 Vgl. zu den narrativen Ebenen Genette 1998: 162-165.

8 Zitate aus dieser Ausgabe werden im Folgenden durch Angabe der Seitenzahlen im Text wiedergegeben, sofern es sich um Zitate aus dem spanischen Original handelt, erfolgt eine komplette Angabe.

9 Vgl. für eine Definition des Zufalls, die die Grundlosigkeit hervorhebt, Bubner 1998: 3-21. »Kontingenz« meint dann »jenen *Raum*, der sich *ontologisch* erschließt, wo das Auch-anders-sein-können regiert« und »Zufall im strengen Sinne ist dann dasjenige, was innerhalb dieses vorgängig eröffneten Raumes tatsächlich sich verwirklicht, wobei das *faktische Eintreten* einer aus einer Mehrzahl von Varianten ohne erkennbaren Grund erfolgt. [...] Zufall ist grundlos fixierte Kontingenz« (ebd.: 6f.).

10 Vgl. McKinsey 1952: 5f. zur Definition des *Kriegsspiels*, die direkt auf die Information verweist: »It is clear that, starting out with a given game, it is possible to get an entirely different game by altering the rules regarding the information to be given to the players. Thus bridge would become a quite different game if everyone had to expose his cards at the beginning of the play. And one obtains form chess a completely new game (called *Kriegsspiel*) by denying to the players information about the choices of their opponents.«

11 Vgl. v. Neumann/Morgenstern 1961: 46f.: »Ein wichtiger

Gesichtspunkt bei der Klassifizierung der Spiele ist der, ob die Summe der Zahlungen aller Spieler am Ende des Spieles stets Null ist oder nicht. Falls sie Null ist, können wir sagen, daß die Spieler nur untereinander die Gewinne oder Verluste teilen, ohne daß eine Erzeugung oder ein Verbrauch von Gütern vorliegt. Alle Unterhaltungsspiele sind von dieser Art. Aber die ökonomisch bedeutungsvollen Spiele sind meist ihrem Wesen nach anders. Dort wird die Summe aller Tauschmittel, das gesamte Sozialprodukt, im allgemeinen nicht Null und nicht einmal konstant sein. [...] Die Spiele der ersten Art werden wir *Nullsummen*spiele nennen, solche der zweiten Art *Nicht-Nullsummen-Spiele.*« An dieser Stelle sollen die »Güter« durch etwas ersetzt werden, das selbst keine Sache ist, aber ebenso, in Tsuns oben beschriebenen Kommunikationsunternehmen, produziert wird, zumindest als mögliche Selektionsofferte an den *Chef* in Berlin: eine Nachricht. Insofern ist Tsuns Niederlage (sein Tod) nicht äquivalent zu Maddens Gewinn. Obwohl Tsun und Madden einen Weg des *Spielbaums* verfolgen, der aus dem Informationsschema des Zweikampfs resultiert, differieren die Partien, die sie spielen, an dieser Stelle.

12 Madden ist also insofern ein unmöglicher Gegenspieler, als er eine Voraussetzung jeden Spiels mit *unvollständiger Information* verletzt: »Wir betrachten einen festen, speziellen Zug M_k. [...] Ist M_k [...] ein persönlicher Zug des Spielers k_k, so ist es sehr wichtig zu wissen, wie weit k_k informiert war, als er seine Entscheidung bezüglich M_k [...] traf.« (v. Neumann/Morgenstern 1961: 51). Madden kann über das unwahrscheinliche Unternehmen nicht informiert gewesen sein, die Spuren sind verwischt, nicht einmal die Station wird ausgerufen (81), der Weg zu Albert ist ein Labyrinth. Madden handelt hingegen so, als sei er über M_k informiert bzw. als sei ihm jede Wahl Tsuns bekannt, sodass er gegen den Bluff unempfindlich wird. Durch seine stets unvollständige Information bzgl. der Züge Tsuns werden seine persönlichen Züge zu Zufallszügen, die aber dennoch immer »ins Schwarze treffen«. Dies ist zwar nicht allgemein unmöglich, da bei einer genügend hohen Anzahl von Partien auch dieser Fall nicht gänzlich ausge-

schlossen werden könnte. Im Rahmen der einen Auseinandersetzung ist das Handeln aber dennoch im Sinne der Unmöglichkeit zu qualifizieren.

Literaturverzeichnis

Aristoteles (1982): *Poetik*, Griechisch/Deutsch, hrsg. u. übers. v. Manfred Fuhrmann, Stuttgart: Reclam.

Borges, Jorge Luis (1971): »El jardín de senderos que se bifurcan«. In: *Ficciones* 1, Madrid: Alianza: 101-116.

Borges, Jorge Luis (1992): »Der Garten der Pfade, die sich verzweigen«. In: ders., *Fiktionen. Erzählungen*, hrsg. v. Gisbert Haefs/ Fritz Arnold, übers. v. Karl August Horst/Wolfgang Luchting/ Gisbert Haefs, Frankfurt/Main: Fischer: 77-89.

Bubner, Rüdiger (1998): »Die aristotelische Lehre vom Zufall«. In: Gerhart von Graevenitz/Odo Marquard (Hrsg.), *Kontingenz*, München: Fink: 3-21.

von Clausewitz, Carl (1996): *Vom Kriege*, hrsg. v. Wolfgang Pickert/Wilhelm Ritter von Schramm, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Genette, Gérard (1998): *Die Erzählung*, hrsg. und m. einem Nachwort versehen v. Jochen Vogt, übers. v. Andreas Knop, München: Fink, 2. Aufl.

Klaus, Georg (Hrsg.) (1968): *Wörterbuch der Kybernetik*, Berlin: Dietz.

Luhmann, Niklas (1984): *Soziale Systeme*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Ders. (1988): *Die Wirtschaft der Gesellschaft*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Ders. (1992): *Beobachtungen der Moderne*, Opladen: Westdeutscher Verlag.

Ders. (1995): *Die Kunst der Gesellschaft*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Ders. (1997): *Die Gesellschaft der Gesellschaft*, Frankfurt/ Main: Suhrkamp.

Martinez, Matias/Scheffel, Michael (2002): *Einführung in die Erzähltheorie*, München: Beck, 3. Aufl..

McKinsey, John Charles Chenoweth (1952): *Introduction to the Theory of Games*, New York: McGraw-Hill.

von Neumann, John/Oskar Morgenstern (1961): *Spieltheorie und wirtschaftliches Verhalten*, hrsg. v. S. Sommer, unter Mitwirkung v. F. Docquier, Würzburg: Physica.

Plumpe, Gerhard/Werber, Niels (1995): »Umwelten der Literatur«. In: dies. (Hrsg.), *Beobachtungen der Literatur. Aspekte einer polykontexturalen Literaturwissenschaft*, Opladen: Westdeutscher Verlag: 9-33.