

## Dreams are my reality

Ich bin rastlos, ratlos, atemlos.

Spiele immer weiter, Arme los.

Halt mich fest, bitte.

Der Kaffee ist zu schwach. Die Milch abgestanden. Dass sie immer noch Zigaretten dreht, obwohl sie mittlerweile genug Geld hätte, sich Filterzigaretten zu kaufen, ist wohl Gewohnheit, vermutlich auch Nostalgie. Den Artikel muss sie in vier Stunden abgeschickt haben, er soll noch mit in die morgige Ausgabe. Eine spontane Idee Immenhoffs: Er möchte die philosophischen Schriften, die ihn zu einem Mann gemacht haben, zu dem Mann, der er jetzt ist, aufleben lassen. „Die Menschheit muss sich damit auseinandersetzen, sich von den Ideen mitreißen lassen und sie sich in ihrem Alltag bewusst machen“, sprach er gestern enthusiastisch. Sie fragt sich, wieso er dann bitte nicht den Artikel über den Mann, der sein Leben so bereichert hat, selbst schreibt. Aber das fragt sie sich nur still und heimlich in ihrer verrauchten Küche. Nicht, dass sie schüchtern ist oder sich gerne unterdrücken und ausbeuten lässt, sie weiß einfach, dass man sich manchmal eine Tüte über den Kopf ziehen muss, um dann ganz tief hinein zu kriechen. Damit verrät man noch nicht seine Ideale. Das ist der Lauf der Dinge. Wenn sie doch an der Uni geblieben wäre, hätte sie die Tüte auch nicht umgehen können. Sie hat keine andere Möglichkeit als diesen Artikel über Baudrillard zu schreiben. Bis vor fünf Tagen hat sie sich geweigert, sich mit diesem Mann auseinanderzusetzen. Ja, sie hat sich die letzten zehn Jahre geweigert, auch nur eine Schrift dieses Philosophen unserer Zeit in die Hände zu nehmen, denn die Erinnerung treibt ein Spiel mit uns, dem wir uns zu entziehen versuchen. Wir weigern uns, an diesem Spiel teilzunehmen.

*Wir wollten anders sein. Wir kreierten uns eine eigene Welt, in der wir die Spielregeln bestimmten.*

*Es war unser Spiel. Wir waren ein Team mit einer nicht genau festgelegten Anzahl von Spielern. Wir lasen ein Buch. Dieses besteht aus mehreren Kapiteln. Zur zeitlichen Orientierung ist zu sagen, dass ein Kapitel in etwa einem halben Jahr entspricht. Das besondere an diesem Buch ist, dass das Ende variabel ist. Wir*

*wussten nicht, was aus uns wird und doch hatten wir erst einmal dasselbe Ziel. Wir spielten. Nicht jeder Spieler, nicht jede Spielerin bekam in jedem Kapitel eine Hauptrolle, war manchmal nur Statist, aber dennoch aktiv. Alle Spieler waren während des gesamten Spiels anwesend, gleich welches Kapitel gelesen wurde. Wir lasen ein Buch mit unzähligen Seiten.*

Die Zeitung von heute hat sie auch noch nicht gelesen. Aber dennoch wird sie morgen in der Redaktion mitreden können. Sie kennt die Schreibstile ihrer Kollegen und Kolleginnen, weiß wer auf welcher Stufe der großen Treppe Politik steht, weiß, was Anke über das neue Buch von Judith Hermann denkt. Sie braucht die Zeitung nicht zu lesen, um interessiert, intelligent und gebildet zu wirken.

*Unser Spiel begann im Oktober 1996. Das erste Kapitel waren wir damit beschäftigt, uns Spielregeln auszudenken. Diese wurden selbstverständlich von Kapitel zu Kapitel erweitert, umgeändert oder wieder aus der Spielanleitung herausgestrichen. Außerdem durften wir uns eine Spielfigur aussuchen. Auch diese durften von Kapitel zu Kapitel an Persönlichkeit gewinnen oder verlieren, durften die Farben wechseln. Wir wurden mit dem Spielfeld vertraut gemacht, ein überschaubarer Raum, der uns dennoch von Kapitel zu Kapitel auf Entdeckungsreisen einlud. Zunächst sollten wir uns jedoch an dem Standardprogramm, Plan A, orientieren. Dies erschien uns genug Material für das erste Kapitel. Es ist nicht zu leugnen, dass mit den Figuren schon vor diesem außerordentlich sommerlichen Herbst gespielt wurde. Die Figuren haben eine Vergangenheit, doch ist diese ihnen bei einem neuen Spiel nicht anzusehen. Wie bei jedem anderen Gesellschaftsspiel ist auch unser Beginn durch eine gewisse Unsicherheit und Verwirrung gekennzeichnet. Uns wurden Bücher in die Hände gelegt, die uns fremd erschienen, mit denen wir überfordert waren. Doch wir lasen. Wir lasen ein Buch mit unzähligen Seiten.*

Es ist erstaunlich, dass ihre Arbeitseinstellung noch nie nach hinten los gegangen ist. Sich vier Stunden vor Abgabe an einen Artikel zu setzen, auf ein leeres Word-Dokument zu starren, eine Zigarette nach der anderen zu drehen und dabei noch schläfrig auszusehen, zeugt von einem hohen Maß an Coolness. Oder Kalthertigkeit, wie Ingrid es in der letzten SMS ausdrückte, und was sie sich schon so oft um die Ohren knallen lassen musste. Sie nimmt ihr Handy in die Hand und

tippt: Vielleicht solltest du dir mal die Frage stellen, ob ein unnötiger Vorwurf an ein Gegenüber durch ständiges Wiederholen nicht eine reale Gestalt annehmen könnte, sich in das Gegenüber hinein beißen, sich dort ausbreiten und existieren könnte...? Mitteilung wird gesendet.

*Wir sendeten uns Signale. Nachdem wir uns mit den einfachsten Spielregeln vertraut gemacht hatten, nachdem wir die ersten Bücher gelesen hatten, begannen wir, uns zu erkennen. Wir fingen an, ein Team zu bilden. Die Grenzen waren offen, ja, wir waren offen für alles und jeden. In dieser Zeit beeinflussten uns die Bücher nur subtil. Was zählte, waren die Felder, auf denen sich die Figuren bewegten sowie die Frage, was das denn eigentlich wäre, ein Gesellschaftsspiel. Ein Spiel mit der Gesellschaft? Ein Spiel der Gesellschaft mit uns? Wer spielt gegen wen? Oder geht es gar nicht um gewinnen oder verlieren? Diese Fragen stellte sich jedoch niemand bewusst. Wir waren Figuren auf einem Spielfeld, nicht mehr und nicht weniger. Figuren, die lasen. Wir lasen ein Buch mit unzähligen Seiten.*

Am liebsten würde sie den ganzen Tag aus dem Fenster schauen, einmal der Welt den Rücken zukehren. Ihre Welt, das ist die Küche, ihre verrauchte Küche mit dem eingestaubten Laptop auf dem Tisch. Es gibt auch ein Leben außerhalb dieser Küche, doch für sie ist dieses Außerhalb nur eine Scheinwelt, ein Raum, in dem die Menschen zu leben scheinen. Es gibt Immenhoff und Ingrid, beide begünstigen ihr Leben sowie sie das ihrige. Nicht zu vergessen die Damen vom Stammtisch, ein intellektueller Stammtisch mit viel Rotwein und guter Konversation. Und die Familie, bei der müsste sie sich auch mal wieder melden.

*Unsere Zugehörigkeit zu dem Spiel erforderte, dass wir uns voll und ganz auf unser Team konzentrierten, denn schließlich hatten wir einen langen Weg vor uns. Der Zusammenhalt war obligatorisch. Wir stellten uns jeder neuen Aufgabe als einer Familie, die nichts zu erschüttern schien. Von Zeit zu Zeit wurden immer mehr Spielfelder zu einem Sumpf, sodass wir zwar anfangs noch versuchten, diese Felder zu überspringen, aber bald einsahen, dass dies nicht mehr möglich war. Wir streckten die Arme nach oben, um zu verhindern, dass unsere Bücher von dem Sumpf mit verschlungen wurden, doch immer darauf bedacht, unsere Mitspieler nicht*

*aus den Augen zu verlieren. Denn das Spielfeld war einfach zu groß. Es nahm uns ein und ließ die Realität verlaufen, uns verlaufen in der Realität.*

Hätte sie gestern Nacht nicht so viel Wein getrunken, so würden ihr die Buchstaben heute vermutlich leichter von der Hand gehen. Ihr Kopf fühlt sich matt an, stumpfsinnig starrt sie auf den großen, weißen Kühlschrank. Vor vierundzwanzig Stunden hingen an dieser Stelle noch die Fotos. In ihrer von Wein gepeitschten Melancholie konnte sie ihren Anblick nicht mehr ertragen, riss sie hinunter und warf sie in den Mülleimer. Allein der Gedanke, dass alle an diesem Abend zusammen an dem Ort verweilten, der ihnen allen einmal so viel bedeutet hatte, löste in ihr eine unglaubliche Verzweiflung aus und nagt noch jetzt an ihr. Sie nimmt einen weiteren Schluck aus der Tasse mit dem schwachen Kaffee, verdreht die Augen, springt auf und spuckt ins Spülbecken.

*Jedes Mal, nachdem die sumpfigen Spielfelder uns eingesaugt hatten, spuckten sie uns wieder an einer beliebigen Stelle aus. Die Figuren fielen auf den Boden, schüttelten sich kurz, um sich dann neu zu orientieren. Was uns bei dieser Neuorientierung immer zu Hilfe kam, waren die Bücher, die wir lasen. Alle Spieler jeden Spiels bedürfen eines Halts in Form einer Anleitung, die ihnen den Weg weist. Unsere Anleitung war so vielfältig, dass sie für jeden Spielzug gleich mehrere Optionen bereit hielt. So individuell wie wir uns zu dieser Zeit auch erschienen, erkannten wir doch, dass die Wegweiser nicht nur für uns aufgestellt wurden. Auch wenn wir sie neu lesen, neu interpretieren konnten, war uns bewusst, dass sie schon zuvor als Spielanleitung genutzt wurden und auch in Zukunft, wenn unser Spiel einmal vorbei sein sollte, als solche genutzt werden würden. Doch noch war es unser Spiel und wir fühlten uns wohl in diesem Spiel. Bei aller Entscheidungsfreiheit war es ein unglaublich zufriedenstellendes Gefühl, dass wir vorgefertigte Wege gehen konnten. Wir gingen diese Wege mit Büchern in den Händen, die so groß waren, dass sie uns von der Welt abschirmten. Wir lasen diese Bücher. Wir lasen ein Buch mit unzähligen Seiten.*

Früher behauptete sie immer, niemals im Journalismus tätig sein zu wollen. Es gäbe einfach keine Zeitung oder Zeitschrift, mit der sie sich voll und ganz identifizieren könnte. Immer hatte sie etwas auszusetzen. Jetzt sitzt sie hier, in ihrer verrauchten

Küche, trinkt zu schwachen Kaffee mit abgestandener Milch, dreht eine Zigarette nach der anderen und schreibt einen Artikel über Baudrillard. Einen Artikel über einen Mann, den sie die letzten Jahre erfolgreich aus ihrem Leben verdrängt hatte. Baudrillard an sich ist keine Schuld zuzusprechen, denn die Texte, die sie von ihm kennt, schätzt sie sehr. Im Grunde genommen ist es nur ein Text, den sie kennt. Er handelt von einer Situation vor dem Einschlafen. Dieser Text wurde ihr vorgelesen. Der Vorleser und sie lebten diesen Text, sie erlebten diese eine bestimmte Situation vor dem Einschlafen, wenn man weiß, dass der andere noch nicht schläft. Liebst du? Schläfst du? Sie spürten Liebe und sie fiel in einen tiefen Schlaf. Der Vorleser blieb wach.

*Der Nachteil an Spielen, deren Ende zunächst nicht vorgesehen ist, besteht darin, dass sie einer hohen Wachsamkeit der Spieler bedürfen. Die Figuren dürfen nicht müde werden, wenn sie weiter spielen wollen. Im Verlauf des Spiels, nach mehrmaligem Einsaugen und Ausspucken, meinten wir zu erkennen, dass die Unsterblichkeit einer Spielanleitung nicht immer unbedingt von Vorteil ist. Trotz der großen Variation, die jedes neue Spiel bietet, war es ernüchternd für uns, feststellen zu müssen, dass schon immer gespielt wurde. Denn wenn ein Spiel schon immer und für immer gespielt würde, so müsste irgendwann der Spielzug erreicht sein, an dem nichts mehr neues kommen könnte. Das einzige, was dann noch bleibt, ist die Ironie, meinten wir. Diese Ironie war unsere Nahrung. Sie ließ uns fliegen und das Spielfeld von oben betrachten. Lauter kleine Spielfiguren, die springen, singen, tanzen, trinken, rauchen, reden, lachen, lieben, hassen, trauern, denken, sich in die Arme fallen, aus dem Weg gehen, schreiben, lesen und irgendwann vom Spielfeld verschwinden, weil sie müde werden.*

Der Artikel über Baudrillard, die Erinnerung an den Vorleser, lässt sie müde werden. Sie wird immer müde, wenn sie sich mit ihrer Vergangenheit konfrontiert sieht. Im Schlaf muss man nicht nachdenken, lässt sich die Erinnerung am besten verdrängen. Sie mag zwar im Unbewussten existent sein, in verklärten Träumen Gestalt annehmen, doch bisher ließ sich ihre Realität mit dieser Taktik meistern. Sie weiß, dass das Spiel nicht gewonnen oder verloren ist. Sie weiß, dass es immer Spieler geben wird, die dieses Spiel spielen. Und sie ist sich bewusst, dass die Gesellschaft dieses Spiel braucht.

Ohne es zu merken hat sie das Buch in die Hände genommen, das Ingrid ihr letztens in den Briefkasten warf. Sie schlägt die Stelle auf, die sie für sie angestrichen hat. „Weil mein Schönes mir abhanden kam, suche ich mir die Schönheit in den Bildern.“ Sie denkt, dass es doch irgendwie schön ist, wenn alle Gedanken schon vorher da waren, legt das Buch zur Seite, schließt die Augen und gibt sich für einen kurzen Moment dem Schlaf hin.