

## Zwischen Schwarzer Legende und Heiligenschein

### Juan Rulfos Filmerzählung *Der Goldene Hahn (El gallo de oro)* vs. Pedro Páramo/*El llano en llamas*/*Der Llano in Flammen*

Der Aufstieg des Mexikaners Juan Rulfo (1918-86) in die erste Liga der lateinamerikanischen Literatur erfolgte im Jahrzehnt nach den zweiten Weltkrieg, als diese aus einer hinterwäldlerischen postkolonialen Drittwelt-Kultur in der Gestalt der *Nueva Novela* zu einer führenden Eliteströmung der Weltliteratur wurde. Das war außergewöhnlich schon angesichts der Schmalheit seines Lebenswerkes, zwei dünne Buchbände – der Erzählungssammlung *El llano en llamas* (1953) und der Kurzroman *Pedro Páramo* (1959) haben an sich nicht konkurrieren können mit den schwergewichtigen Romanepen jener Zeit wie des Kolumbianers García Márquez *Hundert Jahre Einsamkeit* oder Carlos Fuentes' *„Las buenas conciencias (ebenfalls 1959)*. Aber Rulfo lebte nie vom Ertrag seiner Erzählungen und Sachbücher, war nie freier Schriftsteller, ein Status, der schon aus Gründen materieller Existenzsicherung zur Vielschreiberei verführte. Er stand bis an sein Lebensende in Arbeitsverhältnissen, u.a. als Direktor des Indigenismus-Instituts von Jalisco sowie als Mitbegründer der lokalen Geschichtsschreibung des Staates besonders die indigene Bevölkerung und die Conquista betreffend, und stimulierte beispielsweise die Neuherausgabe vergessener Werke der jaliscoer Conquistachronisten. Er förderte viele Forschungs- und Buchprojekte zur Geschichte Jaliscos, Mexicos und Guadalajaras.

Auch stimmt nicht die Legende vom schreibfaulen Rulfo, er hat weitaus mehr Schriften entworfen als geschrieben und mehr geschrieben als publiziert, worauf sich seine oft kolportierte Warnung gründet, man solle sich nicht zu früh zu einer Publikation entschließen, um so einer nachträglichen Reue vorbeugen zu können.

Es existiert auch ein scheinbarer Widerspruch zwischen seinem Glauben an den Fortschritt, auch und in erster Linie an den wissenschaftlichen und technischen, einerseits und seiner fast nostalgischen Verehrung der vielgerühmten menschlichen Größe und moralischen Gradheit der gerade abtretenden Vorgängergeneration andererseits.

Denn Rulfos Hauptschaffenszeit fiel in die sechziger Jahre des 20. Jahrhunderts, eine Epoche endgültigen Umbruchs von der alten halbfeudalen, von Rückständigkeit geprägten Ordnung zur kapitalistischen Moderne.

Rulfo war als Autor von *El llano en llamas* und *Pedro Páramo* Mitbegründer der damals „modernen“, zum erstenmal sich „gesamtlateinamerikanisch“ gerierenden Literatur, die sich spektakulär in der *Nueva Novela* von García Márquez, Fuentes, Roa Bastos, Donoso, Alejo Carpentier und anderen Modernistas äußerte. Deren Musterbeispiel, *Hundert Jahre Einsamkeit* von García Márquez, demonstrierte die kulturelle Eigenständigkeit und literarische Potenz der multikulturellen Neuen Welt sowie ihre Anschlussfähigkeit an die Moderne Europas, was sich u.a. in der Ablösung des lange herrschenden Creolismus und Folklorismus der *Novela de la Revolución Mexicana* 1910-34 zeigt, deren hervorragendste und prominenteste Vertreter José Vasconcelos (mit *La raza cósmica*), und Mariano Azuela (mit *Los de abajo*) politisch, ideologisch und sozialkritisch die Diktatur von Porfirio Díaz bekämpften, wie man der Darstellung des Revolutionsromans durch den Rostocker Hispanisten Adalbert Dessau entnehmen kann.

Ohne den Revolutionsroman hätte es die lateinamerikanische *Nueva Novela* jedenfalls nicht gegeben, die die nationalen Literaturen des Subkontinents aus dem Schmoren im eigenen Saft und aus der alleinigen Orientierung an den kulturell ganz anderen Literaturen Europas, dieser Summe verschiedensprachiger Einzelnationen mit nur partiell gemeinsamen Kulturen, herausholte und sich mit Erfolg auf das multikulturelle Lateinamerika mit seiner Mestizaje von eurohispanischem Kolonialismus, afrikanisch-negroidem Esclavismus und autochthon amerikanischem Indigenismus orientierte.

Das zeigte sich eklatant beim sensationellen Berliner Horizonte-Festival von 1982, auf dem als prominenter Gast Juan Rulfo mit großem Erfolg aus seinem Werk öffentlich vorlas, assistiert von seinem Förderer Günter Grass: man sagte ihm nach, dass er Berlin mit den Augen von Grass sah, weil dieser ihm nämlich seine Brille zum öffentlichen Vorlesen lieh, die er im Hotel vergessen hatte.

Ein bleibender Widerspruch existiert zwischen Rulfos Fortschrittsglauben und seiner notorischen Aversion gegen das Wuchern der Industriekultur und die Proletarisierung breiter Bevölkerungsschichten Mexikos. Dagegen setzte er außer auf seinem politischen Engagement für soziale Reformen auf die bevorzugte und zugleich differenzierte Verwendung der Volkssprache Jaliscos bzw. Guadalajaras in seinen beiden Hauptwerke. Darauf macht *sein bewusstes Schreiben* in wörtlicher Rede und in ausgedehnten Dialogen geradezu penetrant aufmerksam: Statt von seiner „Sprache“ sollte man richtiger von seinem „Sprechen“ reden. „*Nos han dado la tierra*“ ist der die wörtlich-direkte Rede betonende Titel der Kopferzählung von *El llano en llamas*. Diese legte er nicht wie üblich einem außerhalb der Handlung stehenden „objektivem“ Erzähler in den Mund, sondern einem ihrer Protagonisten, der aus seiner dörflichen Erfahrungsperspektive heraus schon im Titel dem Leser die erschütternde Feststellung zuruft, die Agrarrevolution habe dem Volk nur wertlose Steinwüsten zur Bewirtschaftung überlassen und sonst nichts.

Aber nicht nur das soziale Empfinden verband ihn mit der Masse der Unprivilegierten im Lande, auch deren Sprache, besser gesagt Sprechen. Das bedeutete in keiner Weise, dass er den unsäglichen Versuch unternahm, an dem schon viele Schriftsteller scheiterten, die spanische von der Kolonie ererbte Sprache durch eine populistische Variante der Durchmischung von Vokabular und Grammatik zu ersetzen, was kulturell und kommunikativ ein horrender Abweg gewesen wäre. Sondern wie er bekannte übernahm er stattdessen vor allem den Tonfall und den Satzrhythmus der Volkssprache in der in seinen Werken sehr stark dominierenden wörtlichen Rede bzw. Dialogform. Damit hob er weniger auf den kommunikativen als vielmehr stilistischen und künstlerischen Zweck der Sprachverwendung ab, denn Literatur führt nun mal eine rein verbale Existenz. Aber den begleitenden und kommentierenden Autorentext kleidete er in normales gepflegtes Spanisch ohne jede Spur von Regionalismus und Soziolekt. Er verwendete das volkssprachliche Mexikanisch gewissermaßen lediglich zur soziokulturellen Indizierung der Figuren seines Romans. So konstatiert Alberto Vital: „Una virtud que de inmediato salta a la vista en *El Gallo de oro* es que fluye con la intensidad de los relatos orales.“ (Vital; p.161), Diese Flüssigkeit hatte die Literatursprache laut Vital seit dem 19. Jahrhundert verloren, als nämlich das traditionelle Erzählen von der avantgardistischen Ästhetik der Moderne verpönt und aus der Literaturpraxis vertrieben wurde. (p. 161).

Rulfo bekannte, dass er alle dreizehn „alpträumenhaften“ Stücke beider Bände den Dorferzählern aus Jalisco abgelauscht habe, als er als junger Kraftfahrer, Beamter und Werbefilmer geschäftlich im Lande unterwegs war. Das heißt aber auch, dass die Quelle seiner hochartifizial scheinenden Kunstsprache gar nicht das offizielle Wörterbuch der *Real Academia Española* war, auch nicht seine literarische Rekonstruktion der Alltagssprache der plebejischen Bewohner von Jalisco, sondern er griff auf eine in den Dörfern vorhandene und benutzte populäre *Dichtungssprache* zurück. Was Rulfo tat war lediglich, diese existierende Kunstsprache der Dorferzähler zu übernehmen und seinen poetischen Zwecken anzupassen, was fälschlich von der Literaturkritik mit einem Rückgriff auf den regional-sozialen Dialekt verwechselt wird. Doch Rulfo rekonstruierte damit nicht irgendein regionales „Sprechen“, sondern eine vorgeformte volkstümliche Kunstsprache, was keineswegs dasselbe ist, sondern uns auf den Pfad der in den hispanischen Ländern verwendeten Literatursprache in ihren vielen kultursozialen Variationen führt. Wie er betonte rekonstruierte er nämlich in der Sprechweise seiner Figuren den raunenden, wispernden, unbewegten seiner literarischen Figuren den Tonfall, in dem die halbprofessionellen Dorferzähler ihre schrecklichen Berichte über die blutigen Revolutionskämpfe und die Cristeroaufstände gegen das diktatorische Calles-Regime vorbrachten, zumal sie als die vielleicht einzigen über das für die Kenntnis dieser Materie notwendige Zusammenhangswissen verfügten. Die Dorfliteraten behandelten nämlich in diesem überlieferten Berichtston die aktuellen Grundthemen der damaligen mexikanischen Wirklichkeit: *Violencia*, *Machismo*, *Nepotismus*, *Patriarchalismus*, *Caciquismus*, die Härte von Natur und Gesellschaft.

Eine Hauptrolle spielt in ihnen das schon im indigenen mexikanischen Kulturerbe weitverbreitete

traditionelle kultische *Todesmotiv*: die bündige Beschreibung des Todes von Pedro Páramo ist sicherlich eine schriftstellerische Meisterleistung Rulfos: „*Pedro Páramo se apoyó en los brazos de Damiana Cisneros e hizo intento de caminar. Después de unos cuantos pasos cayó suplicando por dentro, pero sin decir una sola palabra. Dió un golpe seco contra la tierra y se fue desmoronando como si fuera un montón de piedras*“. (El llano en llamas, México o.J p.132) Diese Finalszene des Romans erinnert verbal sowohl an seinen bezeichnenden Vornamen Pedro (gleich Peter gleich „Stein“) wie an seine steinerne Hartherzigkeit.

Eine Begegnung Pedro Páramo jr. mit dem Tod, der seinen Vater in Comala sucht, dabei der diktatorischen geistig-moralischen Herrschaft des Caciken Pedro Páramo sr. über die Dörfler inne wird, und erst viel später erfährt, dass dieser schon längst tot ist; Der Tyrann beherrscht eben noch im Tode das Dorf. Der Leser muss dem Erzähler bis auf den Friedhof folgen und dort natürlich die Zwiegespräche zweier lange verstorbener Frauen von Grab zu Grab mitanhören, wahrhaftig und nicht literarisch erfunden scheinende *Dialogues des morts* (Totengespräche).

Am stärksten vermochte Rulfo die verbale Brutalität in den Reden der in Comala herrschenden Militärs auszudrücken, so in „*No me mates*“, einer Kurzerzählung überwiegend mit Repliken in direkter Rede, wenn der kommandierende Offizier ganz nebenbei-routinemäßig den Befehl zum Erschießen eines wohl harmlosen Alten aus unerfindlichen Gründen erteilt, womit auch die Geschichte endet: „*Enseguida la voz de allá adentro dijo: Amarrenlo y denle algo de beber hasta que se emborrache para que no le duelan los tiros*“ (ibid. p. 97). „*Diles que no me maten*“ fand Günter Grass, Kenner und Verehrer des Schriftstellers, als die beste Geschichte, die Rulfo je geschrieben hat.

Rulfos Protagonisten stammen fast immer aus dem ungebildeten Volk, während die neuen Romanciers Cortazar, Carpentier, Donoso, Fuentes & Co. weniger die soziale Situation ihrer Mittelpunktfiguren als vielmehr ihre damals aktuell gewordene ethnokulturelle und literarische Bildung interessiert. Diese sowohl sozialpolitische wie ästhetische Zweiteilung der Autoren des Kontinents hat als erster der peruanische Mestize José María Arguedas festgestellt, der sich selber und Rulfo gemeinsam in die Gruppe der populären Schriftsteller einrangierte und diese von den führenden intellektualistischen Autoren der *Nueva novela* strikt abgrenzte.

### **Cortázars Spieltheorie und Rulfos und Donosos literarische Kinderspiele**

Rulfo war einer der ersten lateinamerikanischen Schriftsteller, der das „*Spiel*“ als menschliche Ausdrucksweise in seiner lateinamerikanischen Variante in seinem Werk thematisierte, zwar nicht in seinen beiden berühmten Erzählwerken, sondern in dem beinahe unliterarisch scheinenden und wenig bekannten Text *Der goldene Hahn*. Dessen Protagonist Dionisio Pinedo ist berufsmäßiger Spieler, wodurch das ganze Problem des Spielens in den Focus der Handlung rückt. Dionisio spielte anfangs den Spieler nicht selber, sondern übertrug notwendigerweise diese Rolle einer anderen Figur, eben den goldenen, weil ihm Geld bringenden Hahn.

Er wäre allerdings niemals Berufsspieler geworden ohne die unsichtbar präsente, fieberhafte Leidenschaft großer Teile des mexikanischen Volkes besonders in den zurückgebliebenen ländlichen Regionen für das Glücksspiel im Allgemeinen und die Hahnenkämpfe im Besonderen, was es Dionisio überhaupt ermöglichte, mit seinem Hahn Geld einkassierend von Dorf zu Dorf zu ziehen.

Insofern stimmt die Behauptung, Rulfo sei ein volkstümlicher Autor, denn die Hahnenkämpfe waren nahezu ausschließlich oder doch in erster Linie nur die Hauptvergnügungen der einfachen Menschen besonders auf dem flachen Lande, während die höherstehenden urbanen Klassen mehr dem alteuropäisch-hispanischem Stierkampf huldigten, wobei allerdings der Fußball in Mexiko seit Mitte des 20. Jahrhunderts eine die Trennungen zwischen den sozialen Klassen überwindende Rolle auf dem Gebiet des Unterhaltungswesens zu spielen begann. Aber die begüterten Jaliscoer Bürger hatten bereits seit langem parallel zu den Hahnenkämpfen und den billigen Geldwetten der Plebejer das feinere, elitäre und teurere Spiel um Geld mittels Spielkarten bevorzugt, zu dem auch Dionisio überging.

Im Werk Rulfos existiert der *homo ludens* fast nur qua Publikum, passiv, in seiner popularen Variante als Gegen-Komplement zu den intellektuellen Spielernaturen, die die Erzählwerke Cortazars und Donosos bevölkern. Ohne die Figur des volkstümlichen Spielers, den Rulfos Hahnekampfbesitzer Dionisio Pinzon repräsentiert, wäre ein Werk wie *Kein Brief für den Obersten (el Coronel no tiene quién le escriba)* von García Márquez, einer von dessen beiden Protagonisten ausgerechnet ein Kampfhahn ist, undenkbar. Rulfo signalisiert die enorme Bedeutung des Spiels in Lateinamerika, wo sich Lotterie und die „chinesische Scharade“ genau wie in Russland eines hohen Grades allgemeiner Beliebtheit erfreuen. Rulfo als Autor ist diesbezüglich, in Bezug auf sein Publikum, durchaus mit den großen russischen Romanciers vergleichbar. Beiden Ländern ist gemeinsam das Fehlen einer Mittelklasse zwischen Arm und Reich. Ein kapitalloser Armer konnte dort nie schnell wohlhabend, geschweige denn reich werden etwa vermittels des in Europa üblichen Ansparens, der kontinuierlichen Akkumulation eines durch eigene Arbeit erworbenen Vermögens. In diesen beiden Ländern war eine schnelle, plötzliche Bereicherung durch Arbeit mangels letzterer nicht möglich, das ging meist nur per Diebstahl, Raub, durch eine Revolution wie die mexikanische - oder durch *Spielen*.

In diesen Ländern herrschte aufgrund des vergleichsweise niedrigen ökonomischen Niveaus der Massen der Bevölkerung Unvereinbarkeit zwischen Arbeit und Spiel: hier konnte Arbeit niemals Spiel sein noch werden, wie es die utopische Vision des Philosophen Saint Simon war. Das schloss aber in keiner Weise Spiel als Muße aus, verlegte es vielmehr in die freie Zeit, auf das Wochenende und den Feierabend bei den einfachen Leuten. Demgegenüber frequentierten die wohlhabenden Spieler allmählich sich etablierende luxuriöse Spielclubs mit hohen Einsätzen und teurem Extraservice. So bildeten die verschiedenen Klassen der „Spielhöllen“ auch die verschiedenen Anspruchsniveaus der Spieler ab, sowohl der professionellen wie der Liebhaber.

Neben den Spielhöllen gab es natürlich weiterhin die eigentlichen Spiele sowohl der Erwachsenen als auch und vor allem der Kinder.

Diese „Spiele“ haben in der Literatur ebenfalls ihren Platz gefunden. Das spiegelt sich in der Schönen Literatur, den Romanen und Erzählungen besonders intensiv wieder, auch dank der verringerten Arbeits- und verlängerten Freizeiten der Individuen. Auch in jüngerer Zeit ist Glücksspiel weit verbreitet. Das steht im Zusammenhang mit einer neuen europäischen Gesellschaftsphilosophie des 20. Jahrhunderts, einer Tendenz, die sich gegen die Lebensauffassungen des bürgerlichen 19. Jahrhunderts wendete und ihren Niederschlag in der Literatur der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts gefunden hat, in Lateinamerika in den Werken Rulfos, Cortázars und Donosos .

### **Die Marquise verließ um fünf Uhr das Haus: Neue Roman-Spiele mit Cortazar, Donoso und Rulfo**

Die modernen Autoren wie auch die Literaturtheoretiker der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts konstatierten bzw. forderten eine neue Literatur im Einklang mit den neuen Gesellschafts- und Kulturverhältnissen und eine dementsprechende Lektürewise unter Ablehnung des lange herrschenden bürgerlichen Realismus und Naturalismus des 19. Jahrhunderts. Die neue Literatur erbrachte dementsprechend eine andere, spielerische und das heißt verändernde Lektüre statt der bis dahin vorherrschenden passiven Konsumtion von die Natur bzw. die Realität „nachahmenden“ Werken. Das lässt sich besonders gut an der modernen lateinamerikanischen Literatur mit ihrem Zentrum, dem Neuen Roman (der *Nueva Novela*) vorführen. Ihre ersten Werke wiesen eine bewusste Verwandtschaft mit dem leichtsinnigen Kolonialbarock auf, so der Kubaner Guillermo Cabrera Infante mit seinen Wortspielen, sein Landsmann José Lezama Lima mit seiner Alchemie des Verbuns, der Kolumbianer Gabriel García Márquez mit seinem Magischen Barock und der Argentinier Julio Cortázar mit seinem Essay-Roman *Rayuela*. *Alle verwarfen sie* das traditionelle realistisch-naturalistische Konzept von Literatur als Wirklichkeitsnachahmung endgültig, weil es dem Leser ein vorgegebenes, vorhandenes Bild der Wirklichkeit aufdränge, diesen zum bloßen Nachvollzug der Realität statt zu ihrer Veränderung animiere und so Literatur als Mittel für außerästhetische pragmatische Zwecke missbrauche. Dagegen setzten sie das Ideal einer „ludischen“, also spielerischen Literatur unter dem Einfluss des holländischen Ästhetiktheoretikers Huizinga, der den spielerischen Menschen, den *homo ludens* als den modernen Menschentyp *par excellence* herausstellte.

Auf Huizinga vor allem stützte sich der bedeutendste Literaturtheoretiker der lateinamerikanischen Moderne, der argentinische Autor Julio Cortázar, der den „homo ludens“ dem pragmatisch-industriellen *homo faber* wie dem fatalen *homo oeconomicus*, diesen beiden aus Europa importierten neuen Menschentypen, entgegensetzte. Das demonstrierte der Mexikaner Juan Rulfo, der uns in diesem Zusammenhang näher beschäftigt, mit seiner Kritik an der Allmacht von *Coca Cola* in seinem Filmscript *La formula secreta* (1964), das Rubén Gámez nach Rulfos Text *Coca Cola en la sangre* (!) und anderen Originaltexten Rulfos verfasste, so dessen Gedicht: *La verdad es que cuesta trabajo aclimarse al hambre*. Dieser typisch rulfosche sozialkritische Text lautet im Original:

*y aunque digan que el hambre  
repartida entre muchos  
toca a menos,  
lo único cierto es que todos  
aquí*

*estamos a medio morir  
y no tenemos ni siquiera  
donde caernos muertos*

(*ein für Rulfo unverzichtbarer Hinweis Auf den Tod wo es gar nicht inhaltlich erforderlich ist, was seine mexikanische Vertrautheit mit dem Todesthema unterstreicht*). Weiter heisst es:

Desde que el mundo es mundo  
hemos echado a andar con el ombligo pegado al espinazo.

...

*y a pesar de todo aquí seguimos:  
medio aturdidos por el maldecido sol  
que nos cunde a diario a pedazos  
siempre con la misma jeringa,  
como si quisiera revivir más el rescoldo.  
Aunque bien sabemos  
que ni ardiendo en brasas a nos prenderá la suerte.*

Dazu Vitals Kommentar: „*El espíritu vanguardista no borraba el espíritu crítico de Rulfo; al contrario, aquí se nos confirma uno de los propósitos del jalisciense: buscar cada vez nuevos medios de expresión para impedir que se olvidara la persistente crisis del campo mexicano, sinécdoque del ser humano sometido a la injusticia.*“ /Der avantgardistische Geist löschte nicht den kritischen Geist Rulfos aus. Im Gegenteil bestätigte sich hierin eine Absicht des Jalliskiense: jedes Mal neue Ausdrucksmittel zu suchen, um zu verhindern, dass die andauernde Krise des mexikanischen Landmannes vergessen wird, diese Synecdoche des dem Unrecht unterworfenen Menschenwesens.

Laut Vital sieht Rulfo in diesem Gedicht die Machtübernahme durch das konservative und repressive Regime von Gustavo Diaz Ordaz voraus, dem Schuldigen an dem Massaker unter hunderten protestierenden Studenten auf dem Platz der Drei Kulturen in Tlaltelolco.

Demselben mexikanischen Rulfo-Biographen zufolge war dieser weit und breit der einzige Autor, der je den an sich formalistischen Avantgardismus eng mit seinem Protest aus sozialer Verantwortung verband, zwei Haltungen, die unglücklicherweise in beiden Americas wie im europäischen Westen meist weit auseinanderliefen.

Darüber hinaus vertrat Rulfo die kühne aber total berechnete These, dass die altmexikanische Ritualgesellschaft, ob christlich-katholisch oder heidnisch-indigen, die Vorgängerin der modernen Mediengesellschaft sei, besonders als aus dem nördlichen Amerika das Grammophon mit fünf Centavos pro Musikstück in Mexiko einzog, die Folklore des *Goldenen Hahns* im Lande etablierte und damit sozusagen den Beginn der modernen Mediengesellschaft in Mexiko einläutete.



Der Argentinier Julio Cortazar betrachtete seinerseits die Eigenschaften und Beziehungen zwischen den Menschen, ihre Freund- und Feindschaften, Liebe und Hass sowie ihre daraus resultierenden Biographien als rein alleatorische oder zufällige Produkte von Casualität und Kausalität, womit er „das Leben als Spiel“ meinte.

Das war kein Wortspiel, sondern sein Programm einer wie ein Würfelspiel alleatorischen, spielerischen, auf Zufälligkeit aufgebauten modernen Literatur. Sein Roman *Rayuela* kann bei vom Autor vorgeschlagener veränderter Reihenfolge der Wortstellung der einzelnen Kapitel wie zwei ganz verschiedene Biographien in einem, gleichsam spielerisch-experimentell gelesen werden.

Natürlich ist Literatur wie alle Kunst an sich eine spielerische, auf das freie Erfinden und Zusammensetzen von Realitätselementen oder freien Erfindungen gerichtete „ludische“ Tätigkeit. Cortázar konstruierte einen ludischen Roman-Prototyp zum „Selbermachen“ durch den Leser mit dem Titel *Roman 62 modelo para armar*, der jedoch nicht wie *Rayuela* ein Spiel mit zusammensetzbaren Realitätselementen ist, sondern umgekehrt eine spielerische Kombination mehrerer unterschiedlicher und zufälliger menschlicher Eigenschaften ist. So unternimmt in seinem Roman *Los loterías* eine Gruppe von Menschen scheinbar gemeinsam eine touristische Seefahrt, die jedoch nur zufällig zusammengewürfelt wurde dank ihrer separaten aber ohne ihr Wissen gemeinsamen Lotteriegewinne, die in ihrer Teilnahme an dieser Seereise bestanden.

Demgegenüber besteht sein nachfolgender Roman *Rayula aus* einer rein zufälligen Abfolge von Wirklichkeitserlebnissen des Protagonisten, die der Leser im Lauf der Lektüre nachvollzieht. Diese Folge entsteht aus der „*Rayuela*“, einem Spiel, in dem die Kinder Kästchen, die mit Kreide auf das Pflaster gemalt wurden, hintereinander durchspringen müssen ohne auch nur ein einziges Feld auszulassen oder die Begrenzungen zwischen diesen zu berühren: eine Art Rösselsprung von Kästchen zu Kästchen als Modell menschlichen Lebenslaufs! Cortázar hat noch ein weiteres Handlungsmodell eines Romans entwickelt: im Unterschied zu *Rayuela* werden die Leser hier einem Spiel des Zufalls überlassen, das darin besteht, dass ihre jeweiligen Schicksale wie in einem Kartenspiel gemischt werden. Deshalb ist das Kartenspiel die Allegorie *par excellence* des Lebens entsprechend dem Ausspruch des Protagonisten:

„Du und ich wir wissen übergenuß daß es etwas gibt was nicht wir sind und jene Spielkarten auswirft, auf denen wir Menschen die Schwerter und Herzen der Damen und Könige sind, jedoch nicht die Hände, die sie in schwindelerregender Schnelligkeit mischen. Sondern wir sind es, die gemischt werden, und ein Fremder spielt den Kartenmischer und entscheidet damit über unser Lebensschicksal, managt unsere Schlachten um das Glück. Ah, dieser sich drehenden Verführung nachgeben, sich als Spielkarte akzeptieren, zuzustimmen, daß man uns mischt und verteilt und wie Spielkarten ins Leben schleudert“. (Cortazar 1968, pp. 38) In diesem Sinne gleichen die menschlichen Beziehungen zwischen den Figuren von Cortazars *Novela 62 modelo para armar* den zufälligen vom Spielmaster zusammengemischten Beziehungen zwischen Spielkarten. Der Vorgänger dieser Spielbankhalter war natürlich Rulfos Dioisio Pizón mit seinem Goldenen Hahn.

### **Spiel, Literatur und lateinamerikanischer Roman**

Das von den modernen lateinamerikanischen Romanciers etablierte *Spiel* hat sich im Lauf der menschlichen Kulturgeschichte neben Arbeit, Krieg und Fußball als ein hauptsächliches Mittel des Vergnügens, der Unterhaltung sowie der Kultur und Wissenschaft entwickelt. Meist wird es mit der Welt des Kindes, das da spielen will, dem *puer ludens*, assoziiert, auch wenn die erwachsenen Väter gern mit der Spielzeugeisenbahn der Söhne herumspielen. Auch die Fiktionen und sonstigen Erfindungen der sogenannten Schönen Literatur gehören allesamt ins Reich des Spielerischen: sie sind gleichsam ludische Zusammensetzungen sowohl von Wirklichkeitsfetzen wie von menschlichen Traumgebilden. Das trifft besonders auf die moderne lateinamerikanische Literatur zu, die sich gern einen Rückgriff auf die spielerische Barockliteratur des Subkontinents gestattet. Diese war ihrerseits ein Spiel mit Bedeutungen und sprachlichen Wendungen, ein „Gedanken“spiel oder spielerisches Denken, das etwa von Sor Juana Inez de la Cruz, der berühmten mexikanischen Nonne und Poetin des 17. Jahrhunderts, in Dichtungen wie dem

„Primero Sueno“ mit großer Meisterschaft entwickelt wurde. Spielerisch waren auch die „Soledades“ des Spaniers Don Luis de Góngora y Argote (1561-1627) zwischen Ende des 16. und Anfang des 17. Jahrhunderts. Moderner Barock trifft in Lateinamerika also auf eine heitere und spielerische, vor allem wortspielerische Dichtungstradition. Gerade diese Tradition war durch den verheerenden Einfluss des europäischen Rationalismus und Utilitarismus, sprich von Realismus und Naturalismus im Gefolge von Honoré de Balzac und Emile Zola abgewürgt worden.

Eine gewisse Rückkehr zur hispanischen Bodenständigkeit nach dieser hundertjährigen Durststrecke bedeutete - korrespondierend mit dem Einfluss der Poeten García Lorca in Spanien, Pablo Neruda in Chile und Nicolás Guillén in Kuba der in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts einsetzende schon erwähnte Neue Lateinamerikanische Roman, der sogenannte boom, der mit den Prosafiktionen „Hundert Jahre Einsamkeit“ des Kolumbianers Gabriel García Márquez und „Paradiso“ des Kubaners José Lezama Lima starke Breschen in das barockfeindliche Gemäuer des konservativen Rationalismus schlug und mitten im 20. Jahrhundert eine Epoche des spielerischen Neobarocks eröffnete. Zu den Pionieren dieses geistigen und künstlerischen Fortschritts der hispanischen Welt Ende des 20. und Beginn des 21. Jahrhunderts in Mexiko gehörte neben dem Lyriker Octavio Paz (*El laberinto de la soledad* 1950) der Erzähler Juan Rulfo mit seinen zwischen 1918 und 1986 publizierten Werken.

Literatur ist wie alle Kunst in erster Linie spielerischer Umgang mit der Realität, da macht die lateinamerikanische keine Ausnahme. Die Liste der modernen spielerischen Literatur bzw. der literarischen Spiele des modernen Lateinamerika jedenfalls beginnt mit der Beschreibung der Verwandlung eines Hahns in ein goldene Eier legendes Huhn eben durch Juan Rulfo in seiner Erzählung *Der Goldene Hahn*, die von grösster Bedeutung für die Entwicklung der lateinamerikanischen Literaturen ist. Sie wird fortgesetzt durch die Metamorphose eines *coolen* Vertreters der Spielindustrie, nämlich des Hahnenkämpfers Dionisio Pinson, in einen leidenschaftlichen Spieler im Werk desselben Rulfo. Und es gibt die phantastische Transformation einer Gruppe lateinamerikanischer Ferienkinder in eine Truppe antiimperialistischer Freiheitskämpfer in dem Roman *Casa de Campo* des Chilenen José Donoso. Julio Cortázar verwandelt hingegen am Schluss seines Romans *Rayuela* eine imaginäre „Hölle“ in einen wirklichen Himmel, insofern der Name *Rayuela* auf das im Deutschen als „Himmel und Hölle“ bekannte Kinderspiel verweist.

In allen diesen Werken übernimmt der jeweilige Verfasser die Rolle des Spielmasters, mischt die Karten und verteilt sie an die Mitspieler sprich Leser nach dem Prinzip des Zufalls, womit er auch die Rollen der Mitspieler im Roman als zufällig definiert. Das Kartenspiel wird so zum Gleichnis des realen Lebens: weder Gott noch das Schicksal verteilen die Rollen, sondern der Zufall dreht das Glücksrad mit den roten und schwarzen Feldern, das dem Roman von Stendhal, auf den sich Cortázar bezieht, den Namen gab.

Im traditionellen Verstande und menscheitsgeschichtlich steht das Spielen in engem Zusammenhang wie gesagt mit der Kindheit, worauf auch die sogenannten An“spielungen“ in Reden und Texten verweisen. Diese begegnen uns natürlich immer wieder im kindlichen Diskurs bzw. Kontext, so in Donosos erwähntem Roman *Casa de campo in der* scheinbar unverständlichen Phrase: „Die Marquise verließ um 5 Uhr das Haus“ (*La marquesa salió a las cinco*). Dieser Satz ist das geheime Lösungswort der 33 Vettern, d.h. der Kinder der Magnaten-Großfamilie *los Ventura im* besagten Roman von Donoso. Diese Kinder beginnen ihre geheimen, gewagten, unerlaubten und wohl auch unanständigen Spiele im Wochenendhaus ihrer Eltern während derer durch einen Ausflug bedingten Abwesenheit stets mit der Parole von der das Haus um fünf Uhr verlassenden Marquise als dem Signal zur Rebellion gegen die autoritären Erziehungsmethoden der Erwachsenen, indem die Kinder die Regie über aller Angelegenheiten nach dem Motto *Los niños al poder* übernahmen.

Dabei vergaßen sie allerdings die anwesenden Domestiken als potentielle Alliierte der elterlichen Gewalten, die in voller Uniform die Kinder überwältigten, fesselten, misshandelten und mit Einsperren abstrafte, also eine straffe Gewaltherrschaft über die Kinder ähnlich der Pinochet-Diktatur in Chile errichteten. An letztere wird vom Autor Donoso absichtlich erinnert, denn wir befinden uns historisch in der Zeit nach der Ermordung des Präsidenten Salvador Allende. Diese Gewalt und Unterdrückung wurde meist von der Literaturkritik nur politisch als Parabel der Diktatur in Chile gedeutet. Doch muss auch die paradigmatische

Konstellation Eltern-Domestiken-Kinder und die Kritik der Kinder am traditionellen autoritären lateinamerikanischen Familienverband bei der Interpretation des hintergründigen Spiels der Kinder berücksichtigt werden.

### **Zur Rolle des Spiels bei Cortazar und Donoso**

An den Kinderursprung jedweden Spielens „spielt“ Cortázar schon im Titel seines Buches „Rayuela“ (Himmel und Hölle) an. Rayuela ist kein Frauenname wie zuweilen von Unkundigen angenommen wird, sondern der Name eines Spiels junger Mädchen, die durch ein System von auf den Fussboden gemalten Feldern hüpfen, das metaphorisch gesprochen von der „Erde“ zum „Himmel“ reicht. Jedem Hüpfeld und als jedem Sprung entspricht ein jeweiliges Romankapitel. In Donosos *Casa de Campo* sind es die aufmüpfigen Kinder selber, die die Hauptrollen spielen und daher nicht nur Allegorien des vom Pinochetregime unterdrückten Volkes sind. Die Rebellion dieser dreiunddreißig Vettern, Abkömmlinge der zahlreichen Magnatensippe der Venturas gegen das autoritäre Elternregime, eine Rebellion, was aber noch längst nicht den rätselhaften Titel „Die Marquise verließ um 5 Uhr das Haus“ erklärt. Dieses x-mal im Roman variierte Spiel ist wie die Inszenierung eines Dramas mit verteilten Rollen, So ist Mauro „der junge Graf,“ dazu bestimmt, sich mit der *Unsterblichen Geliebten* namens Juvenal zu verloben, die in ihre cardinalseidene Tunika gehüllte „perfade Marquise“ (die um 5 das Haus verließ). wobei nicht die hintergründige unter Lateinamerikas Politikern häufige phrasenhafte Bedeutung der Väter als Väter des Vaterlandes“ vergessen werden darf. Der Antiautoritarismus der Kinder entspricht der Reformpädagogik der 68-Studentenrebellion, in deren Geist der Roman geschrieben wurde.

Das Spiel von der um fünf Uhr ihr Haus verlassenden Marquise symbolisiert auch die Sehnsucht nach selbstloser Liebe angesichts des Egoismus und Utilitarismus der Eltern. Mauro sagt zu Melanie: „Du liebst mich und ich liebe dich nur, wenn wir das Spiel „Die Marquise verließ um halb fünf“ spielen ....“ Beliebte Rebellionsmetapher der Kinder ist auch das „Spiel der Lanzen“, das darin besteht, die spitzen Lanzen des Zaunes abzureißen, der das Landhaus gegen die (indigenen) Kannibalen schützen soll (ibid. 127), wobei diese spielerische Befreiungsaktion zur Verbrüderung der Kinder mit den angeblichen Menschenfressern, d.h. den Indios Amerikas führt. „Also das, mit dem Lanzenabreißen, da waren alle einer Meinung, war das faszinierendste und unvorhergesehenste Kapitel von „Die Marquise verließ um halb Fünf das Haus.“ wenn es nämlich darum ging, die größte Zahl Lanzen in der geringsten Zahl von Minuten abzureißen (ibid.)

## **2. In diesen gesamlateinamerikanischen literarhistorischen Kontext gehören Rulfos populäre Spiele in „Der goldene Hahn“.**

Ein krasser Unterschied besteht jedoch innerhalb von Rulfos Werk zwischen dem „Goldenen Hahn“ einerseits und *Pedro Páramo* und *El Llano en llamas* andererseits, so dass es schwer fällt, sie als Werke ein und desselben Autors zu identifizieren, besonders wenn man wie die Literaturkritik im Allgemeinen vom „wahren Rulfo“ als dem Autor der beiden berühmten Erzählbände ausgeht, mit denen sein *Gallo de oro* kaum thematische oder formale Gemeinsamkeit hat. Es gibt keine Figur aus dem Goldenen Hahn mit seinem eher kommerziellen Hintergrund, die auch nur annähernd in die „volkstümlichen“ Figurenensembles von *El Llano en llamas* und *Pedro Páramo* zu passen scheint, und umgekehrt sind die Protagonisten von *El Llano en llamas* und *Pedro Páramo* undenkbar im *Goldenen Hahn*. Allerdings gibt es eine Brücke zwischen beiden Werktypen, nämlich die ganze Geschichte des Protagonisten des *Goldenen Hahns* als die eines volkstümlichen Entertainers aufzufassen und in das urtümlich-dörfliche Ambiente um Pedro Páramo im *Llano en llamas* zu verpflanzen, ein Grund mehr, den *Goldenen Hahn* genauer auf seine Kompatibilität mit Rulfos berühmten Zwillingswerkpaar zu untersuchen.

In *El Gallo de oro* kommt im Unterschied zu den beiden Erzählbänden auch Dionisio Pinzón selber in seiner Rolle als Erzähler und Kartenmischer und -geber vor; ja er ist sogar der eigentliche Protagonist der Handlung als ehemaliger *gallero*, Besitzer eines Kampfhahns. Kampfhahnenställe gab es damals in jeder Finca. Im Strategiespiel auf Leben und Tod zwischen Protagonisten und Antagonisten muss jeder Hahn die unvorhersehbaren oder vorhersehbaren Spielzüge des Gegners einkalkulieren oder intuitiv erfassen. Das gilt aber nicht gleicherweise für das auf den Tod des Goldenen Hahns ersatzweise folgende Kartenspielen, in dem es keine paarigen Opponenten gibt, sondern alle gegen alle spielen, was also keine legitime



Fortsetzung des Hahnenkampfs sein kann, sondern wo lediglich der Zweck des Glücksspiels den gemeinsamen Nenner bildet. Doch mit Rulfos Personen wird nicht gespielt, sondern diese spielen, und zwar anfangs mit den Hähnen und später mit den Karten.

Dieses Spiel ist kein Spiel wie jedes andere, denn es verändert seinen sozialen Charakter, auf den es Rulfo besonders ankommt, beim Übergang von den Kampfhähnen zu den Spielkarten. Dionisios neues Spielpublikum sind nicht mehr die wenig begüterten Bauern, sondern die wohlhabenden bis reichen Städter, die nicht mehr wie jene die Spieltische im Dorf umlagern und auf ihnen ihr wenig Geld einsetzen, sondern das sind diejenigen, die in gut möblierten, eleganten Salons am grünen Spieltisch sitzend ihr Spiel spielen: Gutsbesitzer, Rechtsanwälte, Politiker aus Jalisco, die um der Unterhaltung wegen spielen, um den Genuss, den die Erwartung des Gewinnens bereit hält. Als Mitglied der neuen besitzenden Bürgerklasse braucht Dionisio nicht um Geld für seinen Lebensunterhalt zu spielen, wird mental zu einem der begüterten Geschäftsleute, Gutsherren, Beamten, Honoratioren Jaliscos. Als solcher beginnt er beinahe unmerklich – und hier setzt Rulfos treffsichere Psychologie ein – von der Geldgier zur Spielleidenschaft überzugehen, vergisst darüber die vernunftgebotene Beachtung der ihm aus dem ff. bekannten (Spiel) Regeln und begeht dadurch immer größere Fehler, wodurch er seinen ganzen neuerworbenen Reichtum einschließlich Finca verliert und sich am Ende eine Kugel in den Kopf jagt ganz wie die großen Spielhelden der russischen Romane. Deshalb, wegen dieses seines tragisch-lächerlichen Endes seiner Karriere wird *Der Goldene Hahn* von manchen Rezensenten als Satire angesehen.

Der *Goldene Hahn* ist der mexikanische Spielerroman par excellence, er hält literarisch zwar nicht ganz mit den psychologischen Meisterwerken dieses Genres der Russen Gogol, Dostojewski und Puschkin mit, auch nicht mit Rulfos eigenen Vorläufern *Pedro Paramo* und *El llano en llamas*, zeigt hingegen viele und tiefe soziologische, kulturhistorische und psychosoziale Einblicke in die Rolle des Spiels, die Psychologie des Spielers und den Mechanismus des Spielens. In den akademischen Studien über Rulfo fand ich zwar eine Menge Arbeiten über den *Llano in Llamas* und *Pedro Páramo* und einige über den Photographen Rulfo, doch nur wenige über seine Filmografie und speziell wenige über den *Goldenen Hahn* als dramatische Inszenierung des Spielens. Der Text war von Rulfo ja nur als nacktes Handlungsskelett für die zur Beteiligung vorgesehene Filmleute zwecks ihrer Orientierung gedacht und insofern als bloße diesbezügliche Information unergiebig für einen literarischen Text, aus dem García Márquez und Carlos Fuentes einen eher mittelmäßigen Film machten.

Das Spiel von der Marquise, die um 5 Uhr das Haus verließ, bedeutet für die Kinder der Venturas-Sippe Augenblicke von Glück, Freiheit und Selbstbestimmung gegenüber der Welt der Gewalt, des Pragmatismus und des Autoritarismus der Erwachsenen.

Der Kartenspieler Dionisio Pinzón spielt zum Unterschied vom Hahnenkampforganisator Pinzón nicht zum Vergnügen, sondern aus tiefstem Ernst, um Geld zu verdienen. Dionisio ist weder den Hahnenkämpfen noch der Wettleidenschaft verfallen. Für ihn ist Spiel keine Muße, sondern Arbeit. Er spürte in sich eine positive Emotion hochsteigen erst, als sich das Spiel – nicht das Wetten- in seine Leidenschaft verwandelte, ihn durch seinen Verlauf mit sich fortriss, ihn dabei gleichsam monomanisch alle Vorsicht und Berechnung vergessen ließ und er jedes Risiko zur Befriedigung seiner Spiellust einging, ohne die Folgen zu bedenken. Von dem Augenblick an, an dem er wirklich „spielt“, mit Muße, als Amateur und mit Leidenschaft, verliert er eben deshalb das Spiel als solches, als Handlung zum Zweck des Geldmachens. Eine wahrhaft spielerische Gesellschaft kann es nicht geben wo Spiel nur billige Kompensation langweiligen Alltagslebens ist.

Mit *El Gallo de Oro* verließen wir die unschuldige, harmlose und kostenlose Welt des Kindes, das spielt um zu spielen, um sodann in die verderbte Welt des Erwachsenen einzutreten, der um Geld als Mittel zum Zweck für allerlei undurchsichtige Geschäfte spielt. Cortázars Personen sind metaphorisch die Spielkarten im Kartenspiel des Lebens und Donosos kindliche Protagonisten treiben ein parabolisches Spiel mit ihrer Identität.

Der Gegensatz zwischen seinen beiden hochberühmten novellistischen Erzählwerken und dem *Goldenen*

*Hahn* ist ein scheinbarer, denn Rulfo enthüllt am Ende von *Pedro Pàramo* letzteres Werk durch seine Verweise auf den Tod, den Jahrmarkt und die Lotterie als Fortsetzung des ersteren: „Enterraron a Susana San Juan y pocos en Comala se enteraron. Allá había feria. Se jugaba a los gallos, se oía la música; los gritos de los borrachos y de las loterías“ (Man beerdigte Susana San Juan, und wenige Bewohner von Comala merkten etwas davon. Dort war Jahrmarkt. Man setzte im Spiel auf die Hähne, hörte die Musik; die Schreie der Betrunknen und die der Lotterie-Ausrufer“.

Aber diese Mehrfach-Information könnte nur ein Leser verstehen, der bereits den *Goldenen Hahn* gelesen hat und weiß, worum sich diese Geschichte dreht.

Auch mag sich der Leser/die Leserin fragen, warum die Marquise stets um fünf Uhr ihr Haus verlässt und zum Losungswort für eine spielerisch-ernste Kinderrevolte werden konnte. Es ist dies der erste Satz von Dostojewskis Roman *Schuld und Sühne* und somit eine *hommage* von Rulfo, Cortázar & Cie. für den russischen Miterfinder des modernen Romans.

©Hans-Otto Dill

**Vortrag gehalten auf einer Veranstaltung des Lateinamerika-Forums Berlin e.V. , am 21. März 2019  
Bismarckstr. 101, 10625 Berlin, moderiert von Peter B. Schumann (Freunde des Ibero-Amerikanischen Instituts PK)**