

# „Behalte mich ja lieb!“

## MEHR ALS GELIEBTE

Morgen vor 200 Jahren starb Christiane Goethe in Weimar. Die lebenslustige Ehefrau des Dichters galt als nicht standesgemäß und kämpfte ein Leben lang um gesellschaftliche Anerkennung.

VON SABINE GÖTTEL/OLAF NEUMANN

**WEIMAR** Während seine schwer kranke Ehefrau zu Hause in Weimar unter furchtbaren Schmerzen leidet, reist er durch das Land seiner Kindheit an Rhein, Main und Neckar und verliebt sich neu. Nichts hasst Goethe so sehr wie den Tod, vor dessen Macht selbst er, der hochdekorierte Geheimrat und Dichterst, kapitulieren muss.

Christiane Goethe stirbt, 51-jährig, am 6. Juni 1816 an Blutvergiftung infolge von Nierenversagen. Ihr Mann meidet das Totenbett, hat selbst Fieberanfälle. „Gut geschlafen und viel besser. Nahes Ende meiner Frau“, schreibt Goethe an diesem Tag in sein Tagebuch. „Letzter fürchterlicher Kampf ihrer Natur. Sie verschied gegen Mittag. Leere und Todtenstille in und außer mir. Ankunft und festlicher Einzug der Prinzessin Ida und Bernhards. Hofr. Meyer. Riemer. Abends brillante Illumination der Stadt. Meine Frau um 12 Nachts ins Leichenhaus. Ich den ganzen Tag im Bett.“

Auch an der Beisetzung Christianes auf dem Jacobsfriedhof nimmt er nicht teil. Geliebt hat er sie trotzdem. Ihre Grabplatte zieren die Verse: „Du versuchst, o Sonne, vergebens./ Durch die düstern Wolken zu scheinen!/ Der ganze Gewinn meines Lebens/ Ist, ihren Verlust zu beweinen.“ Goethe starb 1832. Er, der um 16 Jahre ältere, überlebte Christiane um ebenso viele Jahre. Wer war diese Frau, an deren Seite er seine bedeutendsten Werke verfasste?

Johanna Christiana Sophie Vulpius wird am 1. Juni 1765 in Weimar geboren. Ihr Vater, ein abgebrochener Jurastu-

dent, kopiert als Amtsarchivar Akten. Die Stelle bringt wenig ein, und Christiane muss mit ihrer Arbeit in einer Manufaktur für Seidenblumen zum Lebensunterhalt für sich und ihre sechs Geschwister beitragen. Die Familie spart jeden Pfennig, um dem ältesten Sohn Christian August ein Studium zu ermöglichen.

Im Sommer 1788 bittet Christiane den Geheimen Rat Goethe um Gehör. Ob sich der Herr Rat für ihren im Schreiben geübten Bruder verwenden könnte? fragt die junge Bittstellerin. Christian August Vulpius wird, von Goethe beraten, später tatsächlich Schriftsteller. Er veröffentlicht Trivialromane, von denen es nur das Räuberepos „Rinaldo Rinaldini“ zu einiger Berühmtheit gebracht hat.

Noch schicksalhafter allerdings wird die Begegnung für seine Schwester. Goethe verliebt sich sofort in Christiane und lädt die hübsche, temperamentvolle Frau spontan in sein verschwiegenes Gartenhaus im Park an der Ilm ein. Noch am selben Abend werden der Minister und die Arbeiterin ein Liebespaar.

**In wilder Ehe – ein Skandal** Im beschaulichen Weimar, ja im ganzen Herzogtum, löst die Neuigkeit einen handfesten Skandal aus. Der Staatsbeamte und berühmte Schriftsteller Goethe, enger Freund des Herzogs Carl August, hat eine Liaison mit einer Frau von niederem Stand! So weit, so gut. Doch der Gescholtene denkt nicht daran, seinen „Bettschatz“ – wie Goethes Mutter die Dame nennt – zu verstecken und seine Affäre geheim zu halten. Im Gegenteil: Fräulein Vulpius zieht nach kurzer Zeit offiziell zu ihrem Liebhaber in dessen Haus am Frauenplan, wo die vornehme Gesellschaft und die gebildete Welt ein und ausgeht. Goethe sieht es nicht ein, sich in Liebesdingen Vorschriften machen zu lassen.

Gerade ist er von einer zwei Jahre dauernden Reise nach Italien zurückgekehrt, mit der er sich aus einer künstlerischen Krise retten und aus der Umklammerung durch seine Pflichten als Politiker befreien wollte. Auch das unbefrie-



Christiane von Goethe, die Ehefrau des Dichters, gemalt von Louis Held.

PICTURE ALLIANCE/ARKIV

digende platonische Verhältnis zu Charlotte von Stein wollte er in Italien endlich hinter sich lassen.

Jetzt ist er voller überwältigender Eindrücke und beseelt von kreativen Visionen nach Weimar zurückgekehrt. Seine neu gewonnene Freiheit ist ihm heilig; gerade in der Liebe. Er denkt nicht daran, sein leidenschaftliches Verhältnis mit Christiane zu legitimieren. In der erotischen Freizügigkeit der „Römischen Elegien“, die ebenfalls als skandalös gelten, verewigt der Dichter die lustvolle Beziehung zu

seiner Geliebten: „Oftmals hab ich auch schon in ihren Armen gedichtet/ Und des Hexameters Maß leise mit fingernder Hand/ Ihr auf den Rücken gezählt, es schlummert das liebliche Mädchen/ Und es durchglühet ihr Hauch mir bis ins tiefste die Brust.“ Am Ersten Weihnachtstag des Jahres 1789 kommt Sohn August unehelich zur Welt.

Achtzehn Jahre lang leben Christiane und Goethe in wilder Ehe zusammen. Man braucht gar nicht viel Fantasie um sich vorzustellen, was Klatsch und Tratsch, was die

permanente Ächtung und Ausgrenzung für eine Frau wie Christiane Vulpius, die gerne ins Theater ging, tanzte und in Gesellschaft war, bedeuteten. Die Demoiselle kann kaum lesen und schreiben – was will sie da an der Seite eines Genies?

Voller Ständesdünkel, vielleicht auch voller Eifersucht, wendet sich die adelige Frau von Stein, sonst eine lebenskluge Frau und lange Jahre seine Vertraute, die Christiane von Goethe nur noch zehn Lebensjahre genießen kann.

ab. Wie sie empört sich ganz Weimar über die „ménage“ im Haus am Frauenplan.

**Leben in zweiter Reihe** Dabei war schon das Leben an der Seite des Dichters nicht einfach für Christiane. Von fünf Neugeborenen überlebt nur August. Auch gelingt es dem Hausherrn nicht, seine „mesalliance“ seinen Gefühlen entsprechend nach außen hin zu verteidigen. In der Nacht sind Christiane und Wolfgang ein Liebespaar. Doch tagsüber trennen sich ihre Wege. Sie kümmert sich um den Haushalt, während er sich in Gesellschaft begibt – ohne sie. Wenn er auf Reisen ist – und das ist er oft –, schreiben sie sich sehnsuchtsvolle Liebesbriefe, aber er reist grundsätzlich allein. Ist Besuch angemeldet, isst Christiane mit den Dienstboten in der Küche. Sie pflegt ihn aufopferungsvoll, wenn er krank ist; er nimmt Reißaus vor ihren Schmerzattacken.

Insgesamt muss Christiane mit dem zufrieden sein, was Goethe ihr zugesteht – ein Schicksal, das sie mit vielen Frauen berühmter Schriftsteller teilt. Sie fügt sich in ihr Schicksal, lässt ihm die Freiheit, die er braucht; und so kehrt er immer wieder zu ihr zurück. Im Jahr 1806 schließlich wird sie für ihre Treue belohnt: Im Zuge der Schlacht von Jena besetzen die Franzosen Weimar; auch Goethes Anwesen soll geplündert werden. Nur Christianes beherztem Eingreifen ist es zu verdanken, dass die Soldaten unverrichteter Dinge wieder abziehen. Goethe, von so viel Mut und Entschlossenheit beeindruckt, heiratet seine Christiane vier Tage später, am 19. Oktober 1806. Der feinen Gesellschaft Weimars bleibt nun nichts anderes übrig, als die unkonventionelle „Frau Geheimrat“ widerwillig in ihrer Mitte aufzunehmen. Eine späte Genugtuung, die Christiane von Goethe nur noch zehn Lebensjahre genießen kann.



Klares Design für klare Denker: T.I.M.E. Stories stellt vor knifflige Probleme.

## Spielen wie im Fernsehen

**BRETTSPIELE** „Game of Thrones“ und „Breaking Bad“ haben nicht nur das Fernsehen revolutioniert

# In den vergangenen Jahren hat sich einiges getan im einstmals verschlafenen Genre der Brett- und Kartenspiele. Spieleautoren haben sich die Entwicklungen im TV und im Videospieldesign genau angeschaut und interessante Aspekte auf ihren Bereich übertragen. Rob Daviau, einer der Vordenker bei den Gesellschaftsspielen, sagt dazu: „Ich bin großer Fan von episodischen Geschichten in Comics und im Fernsehen. Solche Geschichten wollte ich auch in meinen Spielen erzählen.“

Traditionell seien Spiele aber anders, eher wie die Komödie „Und täglich grüßt das Murmeltier“, in der Bill Murray immer wieder den gleichen Tag durchlebt. „Man spielt eine Partie, stellt das Spiel weg und wenn man es wieder rausholt, geht's von vorne los“, sagt Daviau. Jahrelang habe er über der Frage gebrütet, wie man Spiele spannender machen könne, bis ihm die entscheidende Idee gekommen sei. Daviau erfand das Legacy-System.

In einem Legacy-Spiel treffen die Spielenden Entscheidungen, die das Spiel dauerhaft beeinflussen und für alle künftigen Partien relevant sind. Sie dürfen entscheiden, welche Teile des Spielbretts mit Aufklebern beklebt, welche Karten zerrissen (!) und durch neue ersetzt oder welche speziellen Regeln zum Spiel hinzugefügt werden.

„Pandemic Legacy“ Nachdem Daviau vor ein paar Jahren eine Legacy-Version zum Klassiker „Risiko“ erfand, ist ihm 2015

der ganz große Wurf gelungen. „Pandemic Legacy“ heißt das Meisterwerk – ein Spiel, das innerhalb kürzester Zeit im Ranking der Online-Community Board-Game-Geek auf den ersten Rang geschossen ist. Das soll schon etwas heißen: Die Webseite hat über eine Millionen internationale Nutzer.

„Pandemic Legacy“ basiert auf dem kooperativen, aber traditionellen Spiel „Pandemie“, bei dem alle Spielenden

diesen neuartigen Spielen die Überraschung Teil des Spaßes. Sämtliche neuen Elemente sind in dem Spiel auch so verpackt, dass man sie erst sieht, wenn man nach Aufforderung Aufkleber ablöst, Schächelchen öffnet oder Kartendecks aufreißt

Allerdings ist „Pandemic Legacy“ auch so konstruiert, dass es ein Ende gibt. Je nach Spielverlauf ist man nach 16 bis 20 Partien durch mit dem Spiel und weiß endlich, wie



Ständige Überraschungen inklusive: In Pandemic Legacy die Welt retten.

gemeinsam versuchen, tödliche Seuchen einzudämmen und so die Welt zu retten. In der Legacy-Version kämpfen immer noch alle gemeinsam gegen das Spiel. Allerdings trifft man in jeder Partie folgeschwere Entscheidungen, zudem kommen ständig neue Elemente hinzu, die eine übergeordnete Geschichte vorantreiben. Mehr sei an dieser Stelle nicht verraten, denn genau wie im Fernsehen ist bei

Stunden langes Erlebnis, selbst wenn es über mehrere Wochen abläuft. Da kommt „T.I.M.E. Stories“ gerade recht. Hierbei lösen die Spielenden im Team einen ausgeklügelten Kriminalfall. Dabei wird die Gruppe in ein Szenario verfrachtet (etwa in eine US-Kleinstadt im Jahr 1982, in der junge Mädchen entführt worden sind) und kann sich dort völlig frei umsehen, verschiedene Orte besuchen und mit Anwohnern sprechen. Der Clou am System ist, dass die Spielenden jeweils eigene Nachforschungen anstellen und die Ergebnisse zusammentragen, so sind alle Spielenden gleich wichtig. Ähnlich wie in einem der populären „Live Escape Games“, auch bekannt als „Escape Rooms“, steht die Gruppe vor Logikrätseln und Puzzles, die nur durch intensive Diskussionen gelöst werden können. Die Spiele verlaufen zudem immer unterschiedlich, je nachdem welche Entscheidungen die Gruppe trifft (Leute verhören oder vernöbeln, ihnen folgen oder nicht...) Einen Fall komplett durchzuspielen dauert etwa drei bis vier Stunden.

Jedes „T.I.M.E.-Stories“-Szenario besteht aus einem aufwändig gestalteten Satz von über einhundert Karten, die ins Grundspiel eingelegt werden können. Alle drei Monate erscheint Nachschub in Form eines neuen Falls.

„Pandemic Legacy“ von Rob Daviau u. Matt Leacock, Z-Man Games/Asmodee „T.I.M.E. Stories“ von Manuel Rozoy, SpaceCowboys/Asmodee