

//Quelle/ Erstdruck: Hans Ulrich Reck, *Terrain und Entwurf – Zur Bedeutung von Theorien über 'Spiel' für Ästhetik und bildende Kunst*, in: *Kunstforum International*, Bd. 176, Köln Juni-August 2005//

Hans Ulrich Reck
1. 2005

31. 12. 2004; 1. 1. 2005; letzte korr. def. DF 2.

Terrain und Entwurf – Zur Bedeutung von Theorien über 'Spiel' für Ästhetik und bildende Kunst

Wir leben in einer konjunkturellen Hochphase des Spielens, in einer geradezu spieleuphorischen Epoche. Historisch ist noch jede Aera ludischer Exzesse eine konjunkturell vehement gegenläufige Ausprägung, also auch eine Verwerfung fundamentaler Krisen gewesen – wenn auch gewiß nicht physionomischer Ausdruck einer einzigen oder immer derselben Gefährdung. Je stärker die ludischen Exzesse in die verschiedenen sozialen und ökonomischen Sphären eindringen, umso ernster scheint das Leben ebendort geworden zu sein. Umso ungleichzeitiger, potentiell brisanter sieht sich die Kunst herausgefordert durch die Versprechungen des Ludischen. Gambling und Risikospiele begleiten die gesellschaftlichen Krisen parallel zu deren Intensitätsgraden. Nicht immer ist das soziale Moment der Ästhetik des Spiels ausreichend betrachtet worden und wenn, dann meistens nicht so scharf wie bei Ernst Bloch, der die als Schaustücke verkleideten, in ihrem Elend getarnten Wettbewerbe um hartes Überlebensgeld in den Amüsiertempeln der 'roaring twenties' analysiert, in Aufsätzen gewürdigt und diese dann in sein glorioses Buch 'Erbschaft dieser Zeit', erschienen bereits im Zürcher Exil der 1930er Jahre, aufgenommen hat.

Verordnet: Leben als Spiel, sozialer Kampf, Behauptung spieltheoretischer Rationalität, unterstellte Nullsummenspiele

Zeitungen, Medien, politrhetorische Mahnungen, Ratschläge der Wirtschaftskapitäne, Propaganda-Feldzüge der Anlegeberater, nicht zufällig der Sprache der Meteorologen nachempfunden, der Rationalität des Wetters sich angleichende Ergüsse von 'Analysten' sind heute wieder voll von Appellen an die ultimativen ludischen Chancen für den Einzelnen. Diese politischen Appelle erweisen sich als ebenso deutlich wie die bestimmenden ökonomischen Strukturen, die in deren Hintergrund wirken. Es geht um die plebiszitär durch jeden Einzelnen zu leistende emphatische Zustimmung zur Befreiung des Menschen von seinen sozialen Ausgleichsansprüchen und, grundsätzlicher, um die Bejahung der Liquidierung des durch in und als Arbeit realisierten Subsistenzprinzips des Lebens. Dafür muß heute das Risikospiel erhalten, das nicht, wie

bei Caillois ausgeführt, als das, was es ist, harter Wettkampf, 'Agon', Spiel um Leben und Tod, präsentiert wird, sondern das schmackhaft gemacht wird als 'Alea', Glücksspiel, als 'Mimikry', Angleichung an den Zeitgeist, der riesige Gewinne bei minimalem Einsatz verspricht, oder auch, für die härteren Süchtigen unter den Risikogamblern, als 'Ilinx', als Spiel mit, um und im Rausch (vgl. Caillois 1967; Caillois 1982, 45 f).

Die Spielleidenschaft ist nicht mehr wie bei Dostojewski Ausdruck der Leidenschaft einer verlorenen, aber bis zuletzt aufbegehrenden Seele, die sich als Sucht den Sehnsüchten des 19. Jahrhunderts nach einer Umkehrung der Verhältnisse, nach Perversität als letztem Zugang zum Paradiesischen einschreibt (vgl. Patsalidès). Selbst die vollkommene Unterwerfung unter die Herrschaft des Spiels enthält einen existentiellen, ursprünglich freien Entwurf, der heute von den Knappheitsvorgaben der Überlebensgestaltung im Nach-Sozialstaat in einen drastisch gemeinten und auch drastisch wirkenden Zwang umgewandelt worden ist.

Dostojewski diktierte seinen Roman 'Der Spieler. Aus den Aufzeichnungen eines jungen Mannes' 1865 innerhalb von vier Wochen seiner späteren Frau Anna Grigorjewna, nachdem er die 3000 Rubel, die der Verleger ihm für die Herausgabe seiner Werke auszahlte, innerhalb weniger Tage im Spielkasino von Wiesbaden verspielt hatte. Das war eine noch immer eine prospektiv virulente Maßnahme zur Begleichung von Spielschulden, also Übernahmen aus der Vergangenheit in die Gegenwart. Stand Dostojewskis Kreativität im Dienste eines Ausgleichs der dysfunktionalen Folgen seiner Spielleidenschaft, so wird heute Spielen, vorwiegend Gambling an der Börse, diktiert als unvermeidlicher Kampf um Optionen, überhaupt eine Zukunft haben zu können, die schlechterdings auf keiner Ressource aus der Vergangenheit mehr beruhen kann. Steht im ersten Fall die Ökonomie der Vergangenheit am Ausgangspunkt für eine auf Zukunft hin angelegte Aktivität, so bedeutet, den Lebensabend, 'Rente', am Börsenspiel, einem turbulierenden, delirierenden, unkalkulierbaren und für normale Budgets wahnsinnigen Risikospiele, sichern zu sollen, nichts weniger das schrankenlose Diktat einer antizipierten selbstherrlichen und wahrlich gnadenlosen Zukunft, die keine Vergangenheit oder Gegenwart mehr in sich eingeschrieben haben wird.

Flankiert wird solches von öffentlichen Ritualen der Inszenierung nicht nur der Verknappung, sondern nun auch – wir schreiben in Deutschland den Beginn des Jahres 2005 und das heißt nicht nur für die Millionen direkt Betroffener, sondern für die gesamte Gesellschaft, die davon kontaminiert werden wird: die Aera von Hartz IV – der Auflösung jeder Subsistenz. 'Wer wird Millionär ?' gibt nur den öffentlichen Code wieder einer ultimativ gebotenen Einübung und Einstimmung in die Perspektive einer selbstverschuldeten ökonomischen Umwälzung, die mittlerweile zu einem

Gesellschaftsmodell geworden ist. Die Herstellung anhaltender Mehrwerte, Überproduktion, Ertragssteigerung, Wirtschaftswachstum gelingt heute nur noch durch Eliminierung der lebendigen Arbeit. Der Kapitalismus tritt in die Phase eines Diktats der sozial entbundenen Automatisierung und Maschinisierung ein. Die geronnene tote Arbeit herrscht vor. Ernährt werden die Menschen dadurch nicht mehr. Arbeit ist nicht mehr an Lohn, dieser nicht an Subsistenzberechtigung, letztere nicht mehr an sozialen Ausgleich/ Unglücksverminderung in Krisenzeiten gekoppelt. Wenn Subsistenz über Lohnberechtigung nicht mehr geht und Arbeit, wie Hannah Arendt schon vor etlichen Jahrzehnten schrieb, durch die entwickelte Arbeitsgesellschaft gerade nicht mehr ermöglicht wird, dann handelt es sich nicht nur um eine Leben gewordene Paradoxie, sondern dann ist das Leben als solches ganz einfach nicht mehr finanzierbar. Auch nicht durch Spiel, es sei denn, man akzeptierte russisches Roulette als Maß.

Gewalt des Überschusses, Spiel als Kompensation

Welche ökonomische Gewalt mobilisiert wird, wenn die Spieler zum Lebenseinsatz getrieben werden in einem Spiel, das die artifizielle Verlängerung ihres Lebens, mitsamt einer sakralisierten medizinischen Bewaffnung des auf virtuelle Ewigkeit gestellten Leibes, fordert, ist bereits jetzt deutlich absehbar. Das Leben ist nämlich durch sich selber produzierter Überschuß, der nunin einer schneidend kalten Akzentuierung zum Überflüssigen schlechthin verdreht wird. Die grassierende Euphorie des Ludischen ist heute, an die Oberfläche der medialen Inszenierungen gehoben, nur ein Indiz für die Pervertierung des Spielerischen. Wo nur noch das Spiel den Ernst des Lebens überhaupt meistern zu können verspricht, dort ist die Schillersche Utopie aus dem 15. 'Brief zur ästhetischen Erziehung des Menschengeschlechts' zu revidieren, der Mensch sei ganz nur im Spiel und eben auch nur dort ganz Mensch.

Insofern Kunst eine wahrhafte Kunst des Heterogenen, der Verschwendung und Verausgabung, damit Validierung der Werte in ihrer produktiven Entäußerung, Vernichtung und Neutralisierung ist, ist Kunst gerade heute bezogen auf die Paradoxien eines durch Akkumulation ausgezehrten und beherrschten Lebens. Darauf antwortet die Kunst – meint: substanziell wichtige Kunst – aber nicht mit Gegenwelten und Utopien, Alternativen, vor allem nicht mit Ganzheiten, sondern mit der Insistenz auf dem Paradoxalen. In hochtechnisierten, angeblich immer komplexer gewordenen Umgebungen/ Lebenswelten/ Kommunikationssystemen entfaltet Kunst eine sequentielle Inszenierung der Paradoxien, um ein Durchlaufen ihrer diversen, oppositionellen Seiten zu ermöglichen. Kunst heute, unbesehen ihrer medialen Ausrichtung oder Werkverfassung, wäre, auf der Höhe der Revokation des Ludischen durch den Ernstfall eines serialisierten, selbstwidersprüchlichen Überlebensgebotes,

selber Kunst der Paradoxie und Kunst der Erfahrung.

Das erklärt, weshalb die Herausforderung der Künste heute in der Bewältigung der Umkehrung von Ernst und Spiel und in der Rettung des Spielerischen besteht. Daß sich so viele Künstler mit Spiel, Regeln, Spielformen beschäftigen, bedeutet unvermeidlicherweise eine prinzipielle Hinwendung zur Kunst der Paradoxien. Das gilt ja schon für die untere Ebene der Modellierung der künstlerischen Beziehungen zwischen Autor, Werk, Rezeption, also das, was aktuell technisch modellierbare Interaktivität genannt wird. Wo der freiheits- und utopie-emphatisch aufgeladene Spielbegriff den autonomen Entwurf eines nicht mehr verstellten, nicht länger entfremdeten Menschen verspricht – ganz abgesehen vom Grad der illusionären Verharmlosung solch eines angeblich holistischen Entwurfs in einer gewalttätigen Welt –, dort insistiert künstlerische Radikalität auf der brechenden Praktik des Ludischen, das die Welt in Schnittstellen konzipiert, um ein Ganzes in eine Vielzahl widerstrebender Experimentalanordnungen zu zerlegen.

Kunst als ein Spiel der Verausgabung und Verschwendung – Georges Bataille und die Kritik der wertschöpfenden, werterhaltenden und -akkumulierenden Ökonomie

Bevor einige Kerngedanken einer ästhetisch bedeutsamen Spieltheorie (unter Einarbeitung beispielsweise von Huizinga; Ehrmann; Caillois 1967; Eigen/ Winkler; Fink; vgl. auch die Übersicht bei Handelman) als Markierung im Feld theoretischer Recherchen und ästhetischer Differenzbildung beschrieben werden, sei eine Bemerkung zu Georges Bataille Ökonomie/ Theorie der Verschwendung (dépense) als eines Umgangs mit dem anders als durch Artefakte, also künstlerische Entwürfe weitab vom verstofflichenden Werk, nicht zu bewältigenden Reichtum des Lebens angebracht.

Von Bataille stammt die grundsätzlichsste Kritik an der bisherigen ökonomischen Theorie der Werte und der Metaphysik einer exklusiv wertbildenden Arbeit. Sein Modell geht von einer heillosen Allianz von Mangel und Verschwendung aus, wobei die Verschwendung als Grenze der Welt der Produktivität von dieser entweder nur als Verfügungsrecht Einzelner oder als undenkbarer Fall negativer Vernichtung vorgesehen ist. Beide Figuren solch überschießenden Mangels inkorporieren sich als Arbeit. Die Konstanz der Arbeit ist gerade, was den unvermeidlichen Überschuß der Energie des Lebendigen nicht erträgt und als Synonym dafür steht, wie Bataille schreibt, "daß Ihr sonst nicht wißt, was Ihr mit den Energiesummen anfangen sollt, über die Ihr verfügt." (Bataille 1985, 297)

Weit davon entfernt, den Kampf um Arbeit und Subsistenz durch Arbeit als Ausdruck einer Naturgeschichte des Mangels und als Evolution ihrer technischen Erleichterung zu

verstehen, sieht Bataille die 'Krankheit der Welt' in ihrem Reichtum begründet. Es handelt sich um einen Reichtum, der sich kosmologisch als Verschwendung von Energie darin äußert, daß der Mensch Ergebnis des Energieüberschusses ist: "Vor allem der extreme Reichtum seiner höheren Aktivitäten darf als glanzvolle Freigabe des Überflusses definiert werden. Die freie Energie blüht auf in ihm und demonstriert fortwährend ihre nutzlose Herrlichkeit." (Bataille 1985, 296) Ökonomie ist deshalb nicht mehr die werthafte Regulierung lebendiger Tätigkeit, sondern eine Form der Zeit, in der wahrhafte Verschwendung vorstellbar wird.

Nach Bataille produziert jedes System mehr Energie, als es selbst verausgaben kann. Wenn er jedoch keine Formen einer produktiven Vernichtung der Werte zu organisieren vermag, dann erzwingt der unvermeidliche Überschuß der Energie eine Selbstvernichtung, die auf die Basis des Systems zurückschlägt – als Gewalt, historisch meistens als Krieg. Da jedes System ab einer bestimmten Energiemenge die Energien nicht bewahren, modellieren oder tauschen kann, muß es sie verausgaben. Ein lebendiges System kann eben nur wachsen oder sich grundlos verschwenden. Verausgabung und Verschwendung liegen also menschlicher Existenz in allem voraus. Es bleibt deshalb immer eine Aufgabe zu vermeiden, daß die Organisation des Mangels in Gestalt eines nicht-bewältigten Überflusses in destruktive Vernichtung umschlägt. Batailles Ökonomie ist den bisherigen Organisationssystemen der Arbeit diametral entgegengesetzt. Zu diesen gehören gleicherweise Kapitalismus, Sozialismus, der bisherige Kommunismus und besonders Faschismus und Stalinismus.

Bataille resümiert: "Der lebende Organismus erhält, dank des Kräftespiels der Energie auf der Erdoberfläche, grundsätzlich mehr Energie, als zur Erhaltung des Lebens notwendig ist. Die überschüssige Energie (der Reichtum) kann zum Wachstum eines Systems (zum Beispiel eines Organismus) verwendet werden. Wenn das System jedoch nicht mehr wachsen und der Energieüberschuß nicht gänzlich vom Wachstum absorbiert werden kann, muß er notwendig ohne Gewinn verlorengehen und verschwendet werden, willentlich oder nicht, in glorioser oder in katastrophischer Form." (Bataille 1985, 45) Eben diese dramatische Unterscheidung zwischen 'glorios' oder 'katastrophisch' ist das Handlungsfeld der Künste, sofern sie sich spielerisch mit dem Durchlaufen der Paradoxien zu beschäftigen vermögen. Solches haben auch die frühe Kybernetik und besonders Gregory Bateson im Auge, letzterer ein immer wieder neu zu entdeckender Meilenstein in der Geschichte der Spielphilosophie.

Karte und Territorium, Spieltheorie, Meta-Kommunikation

Bateson geht davon aus, daß man bei der Beobachtung von Spielsituationen feststellen

können muß, ob die Akteure oder Subjekte des Spiels in der Lage sind, jederzeit, also vor allem an den entscheidenden Stellen des Vorgangs mitzuteilen, daß das, was sie tun, nicht der Ernstfall ist, sondern eben 'nur' ein Spiel oder auch dessen spielerische Simulierung (auf welche Unterscheidung es hier nicht ankommt; vgl. Bateson 1956). Bateson hat das im Gebiet der Zoo-Semiotik an Affen untersucht – mit für ihn verblüffenden Resultaten. Denn diese Tiere sind problemlos in der Lage, Metakommunikation zu betreiben, wiewohl sie nicht über eine eigentliche Metasprache verfügen. Konkret sind sie in der Lage, beim Spielen von Kampfspielen mitzuteilen und zu verabreden, daß sie jetzt eben nur spielen, auch wenn es so aussieht, als ob es Ernst sei. Der tödliche oder mindestens akut drohliche Biß steht dann gerade nicht für das, was er als Zeichen ausdrückt und was, näme man nur den geeigneten Ausschnitt der Ansichtigkeit, sensuell vom Ernstfall nicht zu unterscheiden wäre.

Solches Spielen bereitet auch den Tieren nur Spaß, wenn es Ernst in ernsthafter Weise zu simulieren vermag (vgl. zur anthropologischen Grundierung: Buytendijk; Plessner 1966, 1976; Handelman; zu genetischer Epistemologie, Biologie und Denkpsychologie: Piaget 1969, 1972). Das Auftreten solcher metakommunikativer Zeichensysteme, die nicht an Wortsprache und kommunikativ-interaktiv explizit sich vergewissernde Rückkoppelungen gebunden sind, ist die wesentliche Einsicht in ein Spiel, das sich für seine Akteure nicht mehr von den Spielregeln unterscheidet, sondern schlicht in diesen besteht und im konkreten Vollzug den entscheidenden Zweck erfüllt.

Die Möglichkeit solchen Vollzugs sieht Bateson als Anwendung wie als intrinsisch für Momentanes mögliche Modellierung/ Suspendierung der Russelschen Paradoxa. "Mit einer Erweiterung gewinnt die Feststellung "Dies ist ein Spiel" etwa folgendes Aussehen: "Diese Handlungen, in die wir jetzt verwickelt sind, bezeichnen nicht, was jene Handlungen, für die sie stehen, bezeichnen würden." (Bateson 1981, 244) Es ist die Unterbrechung der automatischen Zeichenvollzüge, ihrer Setzung wie der signaletischen Konditionierungen in Artikulation und Vollzug, die den offenen Raum des Spiels und seine Funktion der Fiktionalisierung, der Verschiebung auf ein metatheoretisch valables 'Als ob' bezeichnen. Im Prozedieren dieses 'Als ob' gelten Künste wie Wissenschaften als heuristisch-experimentelles Organon zur probabilistischen Setzung von Neuem und stehen einander, prozessual ludisch, so nahe wie nirgendwo sonst.

Auf dieser Basis erörtert Bateson die komplexen Relationen zwischen Karte und Territorium, mit denen er das Spiel auch in den meta-kommunikativen Prozeß von Psychotherapie und Psychiatrie integrieren will – offenkundig in einer Weise, die später ein Donald Winnicott nur noch in banaler und kompetenzhistorischer Reduktion des Spiels auf den therapeutischen Rahmen mitvollziehen wollte (vgl. Winnicott, 119, positiv aber

auch Joas, 240 ff). Karten zu benutzen, setzt ein geklärtes Vertrauen in ihre Präzision voraus, auf das Reale zu referieren, was sie unter anderem nur in dem Maße tun können, wie sie nicht das Territorium sind, auf das sie sich mehr oder weniger ikonisch, mehr oder weniger diagrammatisch beziehen. Solchem Tun liegt nach Bateson auch die spieltheoretisch geradezu entscheidende Kombination von Drohung und Spiel zugrunde, die von evolutionistischen (Eigen/ Winkler), physikalischen und kalkültheoretischen (Hacking) mathematisch-ökonomischen (von Neumann/ Morgenstern), aber auch ethnologisch-systematisierenden Spieltheorien (Caillois) nicht angemessen gewürdigt worden ist. Wesentlich dafür bleibt die Frage: "Ist das Spiel?", die an die Stelle der üblichen tritt "Was ist das für ein Spiel?" (vgl. Bateson 1981, 247)

Die anhaltende Bedeutung von Batesons initialen Betrachtungen besteht in der Einsicht, daß das Wesen des Spiels in der gesteigerten Inszenierung des Paradoxalen besteht (was Kunst im Zeitalter des Techno-Imaginären zu einem medialen Manierismus zwingt; vgl. Reck 2002, 205 – 222) Denkfigur des Spielerischen ist ein immer wieder ansetzender, ein erneuter Durchlauf durch die Paradoxien, die sich aus der Konstellation von Territorium und Karte auf einer unabschließbaren Meta-Stufen-Leiter ergeben: "Im Primärprozeß werden Karte und Territorium gleichgesetzt; im Sekundärprozeß können sie unterschieden werden. Im Spiel werden sie sowohl gleichgesetzt als auch unterschieden." (Bateson 1981, 251) Das Spiel – man muß jetzt sagen: nur das Spiel – bietet und ist die Möglichkeit, Karte und Territorium gleichzusetzen und zu unterscheiden. Und zwar nicht, wie die Systemtheorie nicht müde wird zu beteuern, im ordentlichen und gestuften Nacheinander von Beobachtung, Selbstbeobachtung und Beobachtung der Beobachtung, sondern in deren als Einheit vollzogenem aktuellen Durchspielen, in dem jederzeit äußerst schnelle Wechsel der Ebenen so möglich sind, daß die Vorgänge signifikanterweise gleichzeitig ablaufen. Eben dies ist der Kunst möglich und eine vorrangige Aufgabe ihrer Virtualisierungskraft: Kunst des 'Als-Ob', der Fiktionen.

Geschärfte Erhaltung von Paradoxa

'Freies Spielen' – im Sinne von experimentierender Kunst, Handlungspraktiken – tendiert dazu, dem Chaos sein Recht zu verschaffen. Es suspendiert bestehende Regelwerke, transzendiert eine gültige Festlegung und die bisher leitenden Grenzziehungen (vgl. Reck 1991). Neugierde, Risiko sind in der Tat seine wesentlichen Kennzeichen. Die spieltheoretische Begründung von Kunst etabliert aber kein rationalistisches Kalkül im Sinne einer ökonomischen Chancenoptimierung (wie dies der eigentlich wissenschaftliche Zweig der Spieltheorie verkörpert; vgl. von Neumann/ Morgenstern; Hacking; Simon, 33 f; zur Einführung: Berninghaus, Güth; zur Kritik an der Ausrichtung der Spieltheorie auf ein rationalistisches Kalkül bei Unterstellung

bevorzugter Nullsummenspiele: Arnaszus, 30 ff; Watzlawick/ Beavin/ Jackson; Watzlawick). Der Grundzug des Spiels ist Ambivalenz, Verbindung des Heterogenen, Widerstrebenden, also Bildung von Synthese oder Allianzen auf Zeit. Ambiguität und paradoxale Handlungslogik kennzeichnen das Spiel. Bateson stellt diesen Grundzug als Voraussetzung für jede Theorie der Phantasie und Poetik der Imagination heraus. Huizinga hatte noch den meta-kommunikativen Gesichtspunkt ignoriert – die Rückkoppelung des Spiels an die Kenntnis seiner Regelmäßigkeit, also Abzählbarkeit der Regeln, Differenz von Spiel und Regeln des Spiels, damit auch virtuell jederzeit mögliche Modifikation der Regeln – , was dazu führt, daß auch 'Kriege führen' oder 'Recht sprechen' – unsinnigerweise – unter die formalen Definitionen des Spiels in seiner klassischen Theorie fällt (vgl. kritisch Ehrmann). Die Beispiele sind nicht zufällig, denn Huizingas Definition läßt eine Breite zu, die vom zwecksetzenden, kalkulierenden, instrumentellen Handeln nicht mehr unterschieden werden kann. Solch kluges, wohlbedachtes, rational rechnendes oder ganz einfach 'kreatives Handeln' (vgl. Joas) auf der Basis des kritischen Rationalismus würde die Bestimmungen und das Wesen des Spiels auflösen, weil es sich von diesem schlicht nicht mehr unterscheidet.

Dagegen liegt dem Gedanken der spieltheoretisch notwendigen besonderen Rahmenbildung und der Konstruktion des Verhältnisses von Karte und Territorium ein breites, ethnographisch differenzierendes Verständnis des Zusammenhangs von Spiel und Ritual zugrunde (als Überblick und Erörterung des Übergangs von Spiel und Ritual vgl. Köpping; Turner). In Ritualen laufen immer wiederum ritualisierte Suspendierungen der für Spiel konstitutiven Ambiguität mit. 'Spiel' ist dagegen zu verstehen als Rahmenbildung einer reflexiven Modellierung des Rituals außerhalb von dessen Vollzug, also wiederum: Suspension, Suspendierung, ausgestattet mit der Funktion, ein Moment des notwendigen Innehaltens oder des Aufschubs zu ermöglichen (vgl. Köpping, 12, 21 ff). Daß soziales Leben als Ganzes Spiel sein soll, bricht dagegen aus jedem denkbaren Übergang zwischen Spiel und Ritual aus. Der Appell, alles soll nun auf's Spiel gesetzt werden – ein Plädoyer für dekretierte, universale Illusion, denn 'illudere' bedeutet wörtlich: 'auf's Spiel setzen', aber auch: 'dazwischen sein' – markiert den typischen modernen Zynismus, der, wenn er denn Leitbild für alles würde, der radikalen Kunst in der Moderne jeden Ort in dieser verweigern müßte. Denn in der Kunst geht es in keiner Hinsicht um ein Nullsummenspiel, daran ändern selbst die für das Gegenteil dieser Behauptung sprechenden Stereotypen der erfolgreichen Künstlerbiographie wenig.

Für die ästhetische Reflexion und künstlerische Praktik ist herauszustreichen: Es ist bekannt, wenn auch nicht immer angemessen bewertet, daß jede künstlerische Praktik auf Theoriebildung beruht, mindestens auf der, die sie als solche selber darstellt. Künste bilden deshalb Reflexionsformen, aktuell: Medien einer Selbstkritik aller

problemorientierten Thematisierungen aus, die Erfahrungen des Ludischen und Argumente der Spieltheorien/ Spiel verarbeitet und zu einem experimentellen Fokus für Poetik wie auch reflexive Theorie–Arbeit allgemein verdichtet.

Watzlawick hat in einfachen Worten herausgestellt, daß, das Leben als Nicht-Nullsummenspiel zu betrachten, nicht nur axiomatisch ist, also auf Entscheidung beruht, sondern daß, sich so zu entscheiden und dies zur Maxime zu machen, mit einem enormen, aber gänzlich nicht-akkumulativen Gewinn verbunden ist. Denn die Annahme, es gäbe nur eine bestimmte Ressource zu verteilen, die immer knapper wäre und sich nicht mehr bildet, regeneriert oder gar weiter wächst, ist eine zugleich reduktionistische wie metaphysische, in Wahrheit durch nichts gerechtfertigte Annahme. Ohne Blick auf Bataille, aber doch mit einem ähnlichen Gedankengang: Das Leben, ist kein Spiel und wenn schon als ein solches phantasierbar, dann aber nur als ein kosmisches im Sinne der Verausgabung. Es gibt darin eine Paradoxie, die löst und befreit, nicht lähmt und bedroht: "Die grundlegende Regel, wonach das Spiel kein Spiel, sondern todernt ist, macht das Leben zu einem Spiel ohne Ende, das eben nur der Tod beendet. Und – als wäre das nicht schon paradox genug – hier liegt eine zweite Paradoxie: Die einzige Regel, die dieses todernteste Spiel beenden könnte, ist nicht selbst eine seiner Regeln." (Watzlawick 1983, 127) Das Leben ist kein Spiel. Auch wenn es um die sozialen Chancen, das angemessen zu verstehen, heute schlecht bestellt ist: Unter 'Kunst' darf man sich zu Recht immer noch eine Ressource, ein Medium, eine Kraft, eine Energie vorstellen, die solches zu verstehen angemessen entwirft – zumindest von Zeit zu Zeit.

Literatur

Helmut Arnaszus, Spieltheorie und Nutzenbegriff aus marxistischer Sicht. Eine Kritik aktueller ökonomischer Theorien, Frankfurt 1974

Georges Bataille, Die Aufhebung der Ökonomie. Das theoretische Werk, Bd. 1, zweite, um den Text 'Die Ökonomie im Rahmen des Universums' erweiterte Auflage, München 1985

Gregory Bateson, 'The Message 'this is play'', in: B. Schaffner (Hg.), Group Processes, New York 1956, S. 14 – 22

Gregory Bateson, Eine Theorie des Spiels und der Phantasie, in: Gregory Bateson, Ökologie des Geistes, Frankfurt 1981, S. 241 – 261

Siegfried Berninghaus, Strategische Spiele. Eine Einführung in die Spieltheorie, Berlin 2002

Frederik Jakobus Johannes Buytendijk, Das menschliche Spielen, in: Hans Georg Gadamer (Hg.), Neue Anthropologie, Bd. 4, Stuttgart 1973

Roger Caillois, L'homme et le sacré, Paris 1950

Roger Caillois, Les jeux et les hommes, Paris 1958, deutsch: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch, Frankfurt u. a. 1982

Roger Caillois, (Hg.), Jeux et Sports, Paris 1967

Jacques Ehrmann, Homo ludus revisited, in: Yale French Review, N° 41/ 1968, New

- Haven, S. 341 – 57
- Manfred Eigen/ Ruthild Winkler, Das Spiel. Naturgesetze steuern den Zufall, München 1975
- Eugen Fink, Spiel als Weltsymbol, Stuttgart, 1960
- Werner Güth, Spieltheorie und ökonomische (Bei-)Spiele, Berlin u. a. 1992
- Ian Hacking, The Emergence of Probability, Cambridge 1975
- Don Handelman, Play, in: Mircea Eliade (Hg.), The Encyclopedia of Religion, New York, 1987, Bd. 11, S. 363 – 368
- Johan Huizinga, Homo ludens. A Study of the play-element in Culture, London 1949, deutsch: Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Hamburg 1965
- Hans Joas, Die Kreativität des Handelns, Frankfurt 1992
- Klaus-Peter Köpping (Hg.), The Games of Gods and Man. Essays in Play and Performance, Hamburg 1997
- André Patsalidès, La passion du jeu. Contribution à la structure perverse, Louvain 1974
- Jean Piaget, Nachahmung, Spiel und Traum. Die Entwicklung der Symbolfunktion beim Kinde, Stuttgart 1969
- Jean Piaget, Erkenntnistheorie der Wissenschaft vom Menschen, Frankfurt/ Berlin/ Wien 1972
- Helmuth Plessner, Diesseits der Utopie, Düsseldorf/ Köln 1966
- Helmuth Plessner, Die Frage nach der *Conditio humana*. Aufsätze zur philosophischen Anthropologie, Frankfurt 1976
- Hans Ulrich Reck, Grenzziehungen. Ästhetiken in aktuellen Kulturtheorien, Würzburg 1991
- Hans Ulrich Reck, Technik und Improvisation. Betrachtungen zur Logik des Paradoxen, in: Brigitte Felderer (Hg.), Wunschmaschine Welterfindung. Eine Geschichte der Technikvisionen seit dem 18. Jahrhundert Wien/ New York, 1996
- Hans Ulrich Reck, Aleatorik in der bildenden Kunst, in: Peter Gendolla/ Thomas Kamphusmann (Hg.), Die Künste des Zufalls, Frankfurt 1999
- Hans Ulrich Reck, Kunst als Medientheorie. Vom Zeichen zur Handlung, München 2003
- Hans Ulrich Reck, Vom regulären Spiel der Einbildungskräfte zur Suggestivität des offenen Kunstwerks – Aspekte zu einer Kunstgeschichte des Improvisierens, in: Walter Fähndrich (Hg.), Improvisation V, Winterthur 2003
- Herbert A. Simon, Die Wissenschaften vom Künstlichen, Berlin 1990
- Victor Turner, From Ritual to Theatre. The Human Seriousness of Play, New York 1982
- John von Neumann/ Oskar Morgenstern, The Theory of Games and Economic Behaviour, Princeton 1944
- Paul Watzlawick/ Janet Beavin/ Don D. Jackson, Menschliche Kommunikation, Bern 1969
- Paul Watzlawick, Das Leben als Spiel, in: ders., Anleitung zum Unglücklichsein, München 1983, S. 121 ff
- Donald W. Winnicott, Vom Spiel zur Kreativität, Stuttgart 1974