

Publikations/ Textfassung des Vortrags im Rahmen der Ringvorlesung 'Play Goes Science - Ludische Modelle der Wissenschaftskultur - Eine experimentelle Veranstaltungsreihe', Kulturwissenschaftliches Seminar der Humboldt Universität zu Berlin, 7. Juni 2004

### **"Sich auf ein Abenteuer dieser Art verstehen ..."**

In 'Das Netz' von Lutz Dammbeck (Kinostart Herbst 2004) gibt es als eine nicht nur für den Inhalt, sondern auch die Dramaturgie des Films wichtige, selber schon spielerisch wirkende Passage ein Gespräch mit dem uralten Heinz von Foerster, der mit ungebrochenem Spaß am Flunkern Erkenntnismotive seines Lebens Revue passieren läßt. Foerster sagt: 'Eigentlich wollte ich nur Physiker sein, aber ich habe bald gemerkt, daß mich die Metaphysik sehr viel stärker interessiert'. Es sei ja schließlich alles nur ein Spiel und gerade bei der Metaphysik komme es darauf an, daß die Geschichte gut erzählt werde, was eben auch heißt: daß gute Geschichten erzählt würden. Von Foerster reiht mindestens die Philosophie, tendenziell aber auch die Wissenschaften in die poetischen Disziplinen ein. Da Realität fehle - "wo kriegen Sie denn die her, die Realität?", fragt Foerster den ihn interviewenden Lutz Dammbeck -, erscheine alles nur bezogen auf poetische Leistungen und ausschließlich den Kriterien einer fiktiven Narration unterstellt. Das Fiktionale, entworfen als Horizont des unseren Erfahrungen Verträglichen und Förderlichen, sei das Bestimmende und Objektivitätskriterien im übrigen nur Auswirkungen von undurchschaute, wissenschaftstheoretisch erzwungenen Fetischismen. Es gehe entschieden, vorrangig und in letzter Instanz der Geltungen darum, Geschichten zu erzählen.

Natürlich entspricht diese, die Schwierigkeiten der Metaphysik wie der Wissenschaftstheorie gleichermaßen und selbstbewußt ausnutzende Strategie dem, was Lessing den gewitzten Riccaut in 'Minna von Barnhelm' beanspruchen läßt, wenn er das Schicksal ein wenig zu seinen Gunsten beeinflussen möchte: "corriger la fortune", was sowohl Glück im Leben wie Zufall im Spiel meint. Wahrscheinlich kann nur jemand wie Lessing den philosophischen Sinn des Aleatorischen im Erkenntnis- wie im Lebensspiel so gut einschätzen, jemand, der selber vollkommen außerstande war, sein Lebensglück zu beeinflussen und dessen Versessenheit auf Spiele wie Schach, aber auch Zahlenlotterien und das Glücksspiel Pharaos ihn wiederholt an den Rand des Ruins trieb und damit den Bibliophilen in die tätige Verzweiflung, dem nichts anderes übrig blieb, als Spielschulden mit dem Verkauf geliebter Bücher zu begleichen, ein Vorgang, den viel später Arno Schmidt als eine der wenigen privilegierten Möglichkeiten des Intellektuellen beschrieb, auf Erden freiwillig und vorgreifend die Hölle zu erleben.

'Corriger la fortune' ist also kein Betrug und als praktische Maxime Heinz von Foersters 'es geht darum, Geschichten zu erzählen' ebenbürtig. Beides meint: Es ist alles *nur* ein Spiel. Nur indiziert dieses 'nur' eine bereits trickreiche Interpretation dessen, worum es in dieser Vorlesungsreihe geht und verweist ganz nebenbei nicht allein auf die von Natascha Adamowsky in ihren Rahmenthesen so überaus präzise genannte Auffassung vom Spiel als einem genuinen Terrain von Wissenschaftsprozessen, sondern auch auf ältere Fassungen von einer Einheit der Künste und Wissenschaften im Rahmen bestimmter, formalisierbarer Kooperationsweisen. Das Verhältnis von Mechanik und Spiel in den berühmten Wunderkammern des 16. und 17. Jahrhunderts ist eine bedeutende Reminiszenz in dieser Hinsicht. Viele philosophische Spekulationen der damaligen Zeit finden sich, in veritable Fragen verwandelt, in den Wissenschaften des 20. Jahrhunderts wieder. Einsteins Dekret 'Gott würfelt nicht' bezieht sich nicht nur auf die Ambivalenzen zwischen Determinismus und Freiheit - ist Gott so mächtig, daß er sich als eine Spielfigur in einem von ihm erfundenen und willkürlich veränderlichen Spiel, also als ein Element des von ihm selber determinierten Feldes, also in nicht-determinierter Weise festgelegt und umgekehrt als Mechanismus variierbar konzipieren kann? <sup>1</sup> -, sondern auch auf die Signifikanz eines Universums, das man sich in der Einheit von Organismus und Mechanismus eben immer als auf eine bestimmte Art 'kohärent' und damit von durchgängiger Beschaffenheit vorgestellt hat, demnach selber als Wunderkammer und nicht nur durch und in Wunderkammern darstellbar.

Damals hatte man gegenüber dem Gottmechaniker, dem Weltenschöpfer, dem Schaffenden, Schöpfenden, Erhaltenden und Waltenden auch den semiotischen Spieler ins kosmische Spiel gebracht, wohl um sich zu erklären, was im determinierten Kosmos niemals aufgeht oder nicht als universale Ordnung einspruchslos hingenommen werden kann, das individuelle Schicksal nämlich, also die Effekte von Zufall und Stochastik, die Nebenfolgen von zu Irregularitäten gebändigten Konditionierungen. Schon in den Sprüchen Salomonos gibt es einen Verweis auf den demiurgischen Spieler, der sich ein Ergötzen verschafft durch die Erfindung, mindestens den Vollzug eines gemeinsamen Spiels mit den Menschenkindern: Als Gott Himmel und Erde schuf "da war ich der Liebling an seiner Seite / war Tag für Tag das Ergötzen, / indem ich die ganze Zeit vor ihm spielte. Da spielte ich auf dem weiten Rund seiner Erde / und hatte mein Ergötzen mit den Menschenkindern" <sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Die Frage, ob Gott sich als Metaspiel bewährt oder in der Laune, sich als Teil eines Spiels zu erfinden, seinen demiurgischen Höhepunkt findet, gibt Anlaß zu bildreichen Imaginationen seitens des Schriftstellers Friedrich Dürrenmatt, die sich nicht selten in Katastrophen ausdrücken. Vgl. z. Bsp. Friedrich Dürrenmatt, *Literatur und Kunst*, in: *Werkausgabe* in 37 Bänden, Zürich 1998; ders. *Albert Einstein. Ein Vortrag* (1979), in: ders., *Philosophie und Naturwissenschaft. Essays, Gedichte und Reden*, Zürich 1998, S. 150 ff; ders., *Versuche/ Kants Hoffnung*, Zürich 1998; ders., *Labyrinth - Turmbau, Stoffe I - IX*, Zürich 1998, bes. S. 661 ff.

<sup>2</sup> Zitiert nach: Horst Bredekamp, *Antikensehnsucht und Maschinenglauben. Die Geschichte der Kunstkammer und die Zukunft der Kunstgeschichte*, Berlin 1993, S. 66.

Solches globische oder auch globale Spiel wurde als ein Prozeß der Erzeugung von Unregelmäßigkeiten verstanden, die keineswegs nur als unvermeidlich in Kauf genommen, sondern in ihrer systematischen Bedeutung für die Anwesenheit eines alles durchwaltenden göttlichen Plans genommen wurden, zum Beispiel bei Nikolaus von Kues, der in 'De ludo globi' die vergnügliche Selbstbelehrung des philosophierenden Verstandes mit dem Lehrgehalt jedes 'anständigen' Spiels in Verbindung brachte. Das Vergnügen, globisch oder auch: mit dem Globus als Inbegriff der göttlichen Ordnung zu spielen, gab ein seit der Renaissance oft wiederholter, in unserem Zusammenhang entscheidender Topos wieder, nämlich die Auffassung, daß in den frei sich ausformenden und gestaltenden Zufallsbildern der Natur die zu imitierende Potenz als Vorgabe und zugleich Vorprägung aller Kunstformen beschlossen läge.<sup>3</sup> Eineinhalb Jahrhunderte voller Gelehrsamkeit später hat Francis Bacon in seinem 'Advancement of Learning' (1609) das Lernen durch die Konstruktion von Monstrositäten, Abirrungseffekten in einem nicht vorab kontrollierbaren Spiel ergänzt. Zufall ist hierin identisch nicht nur mit der Nichtvorhersehbarkeit des Spiels, sondern der Notwendigkeit dieses Unvorhersehbaren für das freie, chaotische, deregulierende, aber auch unbegrenzte Geschehen der Natur selbst (für die den Ausdruck 'Spiel' zu brauchen synonym wäre mit kosmischer Ordnung, Schicksal, Determiniertheit). Es wäre ein Leichtes, solches als Modell zu propagieren. Aber es geht hier nicht um die in jüngerer Vergangenheit immer wieder besonders von den Künsten, aber auch von Seiten der Wissenschaften her geforderte Synthese zwischen ebendiesen beiden, sondern es geht darum, an eine Konzeption zu erinnern, in der das, was erst sehr viel später als Rationalisierung des Spiels oder Deregulierung der Wissenschaften unter der Kontrolle einer höheren Synthese beansprucht wurde, als noch offene Vektoren, noch nicht festgelegte Signifikanten einer offenen Ordnung verstanden werden kann. Diese appellative Synthese ist identisch mit einer anderen Fassung ihrer Struktur, die als strikte Divergenz auftritt und argumentiert, der Rationalität des Wissens entspreche als Konterpart, Inspirator und Anreger die intuitive Imagination des Spielerischen. Das sind beides Reduktionsformen und Instrumentalisierungen, Kehrseiten desselben einen Sachverhalts. Es soll in meiner Sicht eine instrumentelle Indienstnahme gerade vermieden werden. Entscheidend mit Verweis auf das früh Vorgeprägte: Man hatte damals das naturwüchsige Verständnis, daß die Kunst selber ein Medium oder eine Kraft, ein Tatbestand wie ein Organon dieser Naturkraft und mithin besondere Bühne der Verkörperung und Verdeutlichung von 'Abirrungen der Natur' sei. Die Naturformung kann sich nämlich kein angemessenes Bild ihrer selbst machen ohne Aufgreifen des sich aktual Bildenden, noch nicht Festgelegten.

Es sind also gerade die - allerdings nicht vorselektionierten oder gereinigten, sondern

---

<sup>3</sup> So auch Leon Battista Alberti, vgl. ebda. S. 66. Im folgenden rekurriere ich mit einigen historischen, nicht mehr im einzelnen explizit aufgeführten Verweisen, wenn auch in anderer Folge und Zuspitzung, auf das überaus klare Buch von Horst Bredekamp, Antikensehnsucht und Maschinenglauben. Die Geschichte der Kunstammer und die Zukunft der Kunstgeschichte, Berlin 1993, insbesondere S. 66-73.

ungebändigten und 'wilden' - Variationen, in denen sich der Reichtum zeigt. Kunst galt als eine Naturform der Vergegenwärtigung von Variierbarkeit im Medium der Natur als Binnenmodifikation dieser selbst, also explizite Darstellung von Möglichkeiten des Naturprozesses. Es handelt sich hierbei nicht um prioritäre Festlegungen, evolutionäre Selektion/ Modifikation, sondern Vorgänge, die auch die Kapriolen des Einzelnen, die Laune des Individuellen als legitime Ausdrucksform umfassen - was nebenbei wohl die letzte systematische, prozessuale Definierung der Künste im Rahmen einer Anerkennung derselben einen Realität, eben von 'Natur' liefert. Daß man danach diese in vorliegende und bearbeitete, nach Modifikationen, Transformationszuständen, Modi der Gegebenheit, Einsprengungsgraden der Artefakte etc. untergliedert, tut dem keinen Abbruch, weil die Einheit der Natur als Rohstoff und prozessual, nicht als Substanz oder organismische Synthese gedacht ist - vielmehr treibt das Prinzip der Differenz die Natur aus sich selbst heraus in Gegensätze zu ihr. Kunst ist darin hochstufige, manierismusfähige Explikations- und Konstruktionskraft, aber als Kraft eben gänzlich natürlich. Der Kunst eignet keine andere Sphäre der Existenz, weder der Formen noch der Stoffe, sie ist nicht Theorie ihrer selbst als Berufung auf eine eigene Ontologie, die aus einer Verdoppelung des Realen, Phantombildung und Wirklichkeitsverachtung, damit gespaltene Ontologie, Abwertung des Wirklichen, Verneinung und Skepsis, Lebensfeindlichkeit hervorgeht.<sup>4</sup> Daß sie im menschlichen Tun sich als Setzung und Hypothese gliedert, daß sie fiktionalisiert und virtualisiert werden kann und muß, spielt, aus der Sicht eines Bacon, gänzlich innerhalb der Modifikationen, Valenzen und Potenz der Natur, eben als Variation, welche das Monströse immer eingeschlossen hat. Die Kreatürlichkeit der Kunst markiert selber die hochgradig explizierbare artifizielle Formkraft von 'Natur'. Was - hart an der Grenze des Tautologischen, aber mit Hinweis auf eine besondere Abweichung im wichtigen Einzelnen formuliert - sowohl in der Natur wie in der Kunst zum Ausdruck kommt, ist sowohl Natur wie Objekt einer Betrachtung in Analogie zur Kunst, Vergegenständlichung ihrer Modellierung als Qualität im Hinblick auf naturhafte Aktualgenese. Dazu gehört mit Francis Bacon vorrangig die Lust am Monströsen, die nichts anderes als Einsicht in dessen naturphilosophische Bedeutung ist - stilgeschichtlich im Manierismus, technik- und evolutionsgeschichtlich als prinzipiell a-moralische Schrankenlosigkeit des Experimentierens von Natur mit sich selbst im Medium der menschlichen Artefakte - ein Prozeß, der unvermeidlich mit der Generierung von Monstren in einem noch nicht zähmbaren Sinne verbunden sein muß und real auch weiter verbunden sein wird, zum großen Erstaunen aller medizinisch vereinigten und technisch im Fortschritt der Artefakte geeinten Gesundheitsprediger der Gegenwart.

Der ästhetische Prozeß der Gewinnung der Variationen, natürliche Genesis und künstlerische

---

<sup>4</sup> Vgl. Clément Rosset, *Le réel et son double*, Paris 1976; ders., *Das Prinzip Grausamkeit*, Berlin 1994; ders., *L'anti-nature*, Paris 1973; ders., *Das Reale in seiner Einzigartigkeit*, Berlin 2000; ders., *Le Réel. Traité de l'Idiotie*, Paris 1977; ders., *Principes de Sagesse et de Folie*, Paris 1991.

Artifizialität semiotischer Darstellung des Variierten umgreifend, ist fundamentaler als eine nur außerkünstlerisch gedachte Natur oder als eine nur auf ästhetische Normen hin orientierte Darstellung. Kunst- und Wunderkammern waren dementsprechend Orte eines wissenschaftlichen Laboratoriums, in dem Erkenntnisprozesse durch spielerisches Vergnügen in Gang gebracht und auch als gänzlich durch Zufall und Launen der Natur hervorgebrachte gegenständlich werden konnten. Wegen der Artifizialität der natürlichen Variationsform 'Kunst' braucht es für eine angemessene Erklärung der Welterschöpfung neben dem Weltenschöpfer den universalen demiurgischen Spieler - bestimmt aus der Vorstellung der Einheit von Zweck und Zweckfreiheit. Wie das Spiel mit dem Gegebenen durch Menschen angeeignet werden kann, ist eine Frage der methodischen Fundierung der Epistemologie des Artifizialen, aber eben auch organischer Bestandteil kunstvollen Spiels, was vielleicht vorrangig die Figur des Ingenieurs in sich zu vereinen vermag.<sup>5</sup>

Die Kunst gehört in ihrem schöpferischen Tun zur Naturgeschichte. Kunstgeschichte ist aufgehoben in der Naturgeschichte - es wäre ein leichtes zu zeigen, daß die späten Reaktionsbildungen auf den Erkenntnisverlust seitens der Kunst im 20. Jahrhundert - zum Beispiel in Gestalt der neo-enzyklopädischen Imaginationen und Phantastereien von Benjamin Perret und Max Ernst - Ausweitungen spielerischer Formen eben nicht Kraft des ludischen Prinzips darstellen, sondern aus den Erkenntnisproblemen einer nicht-kohärenten Theorie des Universums hervorgehen, kraft deren man sich die Bedingungen der Variationen aktuell als Ausprägung des Variierten vorstellen mag. Die ludischen Ausweitungen der Kunst vollziehen sich im 20. Jahrhundert gänzlich auf der Verlustseite der Epistemologie und reagieren auf eine durchgehende Instrumentalisierung des Spielerischen. Sie sind also bereits melancholische Figuren eines Verlusts des Ludischen, auch wenn sie diese in die Gestalt behaupteter Ausweitung der Spielform kleiden.

Es ist hier nicht über Spieltheorien im kulturtheoretischen Sinne zu referieren, aber doch ein häufig anzutreffendes Mißverständnis zu streifen: Die Feier des kindlichen Spiels, das man entweder auf die Kommunikation bezieht oder auf ein spielerisches So-tun-als-ob es nicht im Innenblick der Spiele eherne Regeln gäbe, die man als eine Art Welterschöpfungskraft verstehen würde oder möchte. Gerade diese Instrumentalisierung des Spiels ist selber ein Produkt der Spaltung zwischen vermeintlich nur angewandten Wissenschaften und den vermeintlich sich von allem Zweckhaften emanzipierenden Künste und damit Ausdruck eines antiludischen, konzeptuellen Mißverständnisses. Es hilft nichts: Die Beteuerung, gerade diese Konzeption sei innovativ, vermag uns nicht über den Tatbestand hinwegzutäuschen, daß es sich um Reaktionsbildungen auf den

---

<sup>5</sup> Vgl. Herbert A. Simon, Die Wissenschaften vom Künstlichen, Berlin 1990.

angeblich gerade aufzuhebenden Verlust handelt.<sup>6</sup> Ernst Machs 'Erkenntnis und Irrtum' ist schon weit vor der Epoche der behaupteten Neo-Universalismen über solche Fehler hinausgelangt.<sup>7</sup> Überall dort, wo es um grundlegende Revisionsanstrengungen gegenüber gesetzten, aber nicht befriedigenden Theorien geht, sind zwischen den Künsten und den Wissenschaften gewisse Gemeinsamkeiten festzustellen. Das betrifft nur die Natur dieser Genealogie einer Selbstbearbeitung/ Selbsttransformation bisheriger Modelle - Funktion wie zahlreiche andere Aspekte, in Sonderheit die Erkenntnisinteressen, Ziele, Traditionen, Normen und Zwecke von Künsten und Wissenschaften sind verschieden. Selbst hier, weit vor der problematischen Beschwörung des Irrtümlichen als eines 'Interessanten', ist eine Einheit von Künsten und Wissenschaften nicht plausibel zu behaupten. Daß die Funktion und das Ziel andere sind, ist darin noch das geringste. Deshalb und darin hat Heinz von Foerster wie überhaupt die ganze von ihm vertretene Richtung nicht recht: Es geht keineswegs nur darum, Geschichten zu erzählen, auch wenn das einer bestens etablierten postmodernistischen Pose entsprechen mag. Es ist auch nicht so, daß Metaphysik um jeden Preis an den Wissenschaften als Zwang zur Erfahrungskontur oder des Systemabschlusses 'klebt'. Von Foerstere Dilemma, das er natürlich nicht anerkennt, ist genau dieses, daß aus seiner Optik heraus es keinerlei wissenschaftlicher Anstrengungen zur 'Erklärung', nämlich Erzählung von 'Welt' bedarf. Die moralische Eleganz und zugleich ehrenwerte Rigidität, jederzeit alle Objektivierungen als Ausdruck subjektiver Konstruktion verantworten zu müssen, erübrigt nicht diejenige Differenz zwischen Objektivierungen und dem Spekulativen, die er als grundlegend für die Austauschbarkeit von Spekulation und Erkennen in seinem Modell um jeden Preis vermeiden will. Es stimmt nicht einmal, daß Metaphysik nur ein Spiel sei oder daß man gegenüber den Wissenschaften besser das Spiel 'Metaphysik' statt das Spiel 'Wissenschaft' spielen solle - das sind intrinsische Perspektiven, die sich dem tätigen Subjekt als austauschbar aufdrängen oder suggerieren mögen - im Hinblick auf Geltungstheorien ist das in keiner Weise austauschbar. Es gibt im Bereich der Erkenntnisgewinnung überprüfbare Formen, die nicht arbiträr oder nur Stoff divergenter Narrationen sind, sich darin weder genealogisch noch funktional noch teleologisch erschöpfen. Die Möglichkeiten der Narrativierung von spielerisch als beliebig Gesetztem hat mit der Frage der Erkenntnisgewinnung prinzipiell nichts und aktuell eben nur dort mit Erkenntnisformen zu tun, wo das Ludische 'zufällig' auf ein Reales trifft, das gar erst durch dieses hat entdeckt werden können. Dort, wo man theoretische oder praktische Probleme lösen

---

<sup>6</sup> Es ist bemerkenswert, mit welcher fröhlicher Unbedarftheit und Unschuld sonst so präzise argumentierende Kunstrichtungen wie Fluxus oder agil-kluge Theoretiker wie Allan Kaprow über die schier unbegrenzte kindliche Autonomie und angebliche Regelenthobenheit als Basis dieses wahrhaft Spielerischen sich auslassen - man hat darin einen wesentlichen Beleg und wird im Umkreis von Happening, Aktionismus und Fluxus weiter schnell fündig in Richtung auf das hier festgestellte Problem einer ästhetischen Verstellung des Funktionsverlustes des Spielerischen durch dessen universale Vereinnahmung. Daß, so Kaprow, die kindliche Erfindung des Spiels zugleich kommunikative Selbstorganisation einer Gruppe sei, ist eine weitere, dazu nur allzugenügende Mär.

<sup>7</sup> Vgl. Ernst Mach, Erkenntnis und Irrtum. Skizzen zur Psychologie der Forschung (unveränderter reprografischer Nachdruck der 5., mit der vierten übereinstimmenden Auflage, Leipzig 1926).

muß, ist es sinnvoll, alle Möglichkeiten unterhalb solcher Divergenzen zur Verfügung zu halten, aber das bedeutet nicht, daß die Realität der Probleme deswegen entobjektiviert würde. Das gilt - als Beschreibung wie als Einwand - auch dann, wenn man solcher Art zugrundeliegende Objektivierung für eine Konstruktion ihrer Beschreibbarkeit hält (eben dies ist die Crux: objektive Erfahrung ist nicht identisch mit der berühmten, radikalkonstruktivistisch gebetsmühlenhaft für solche Fragen stetig eingesetzten Viabilität, die ja nicht einmal Intersubjektivität zu erklären oder zu denken vermag, sondern nur deren praktischen 'Erfolg' oder Nutzen feststellt).

Alle nicht deduktiv angelegten Methoden und erst recht die von Peirce abduktiv genannten Folgerungen sind Potentiale einer solchen Problembestimmungs-Ausweitung. Was von Foerster meint, erschöpft sich in der Bricolage, jener Technik der werkenden Kombination von subsidiären und situativen Mitteln und Formen, denen keine Wahl und damit objektivierende Abstimmung mit Problemangemessenheit zugrundeliegen, sondern die eingerichtet werden gemäß dem Druck der Verhältnisse bei ausbleibender Wahlmöglichkeit eines besseren Instruments. Interessant ist - in der Praxis zwar schon, aber jetzt nicht für uns - nicht, wie erfolgreich solche Formen improvisatorisch-apparativer Montage von fragmentierten Problemlösungstechniken sind, sondern daß die Rekombination der Fragmente und Teile zu einem pragmatisch operablen Ganzen aus der Konzeption der Bricolage, also der zündenden Idee eines Probehandelns, seinem Entwurf 'in situ' hervorgeht. Man mag diesen Rest meinerwegen in die fetischistischen Bestände des 'wilden Denkens' einrücken: Der Erfolg gibt ihrem Arrangement auch systematisch recht.<sup>8</sup> Die dringend nötige neue Theorie oder Weltansicht geht aus dem Re-Arrangement der Dinge hervor. Man schaut dann eben erst im zweiten Schritt, 'wie weit man damit kommt'. Der aktuelle Vorgang der improvisierenden Rekombinationen - vulgo: Basteln - kann tatsächlich als spielerischer Prozeß beschrieben werden. Dennoch ist 'Bricolage' weder aktual noch kulturtypologisch eine Art Spiel.

An der Spieltheorie - wenn ich nicht die eigentliche wirtschaftswissenschaftliche<sup>9</sup> oder evolutionstheoretische Seite des Spiels verfolge - interessiert mich noch nicht einmal in erster Linie die Klassifikation des Spielerischen oder die Einteilung der Spiele - vorbildlich z. Bsp. bei Caillois<sup>10</sup>, sondern dessen Grundierung der verschiedenen Spieltypen in einem ambivalenten Reservepotential, das er 'paidia' nennt. Sie stellt eine bestimmte Energie dar, die sich in allem

---

<sup>8</sup> Vgl. Claude Lévi-Strauss: Das wilde Denken, Frankfurt 1973. Systematisch zum gesamten motivlichen Hintergrund: Friedrich W. Heubach, Das bedingte Leben. Theorie der psycho-logischen Gegenständlichkeit der Dinge. Ein Beitrag zur Psychologie des Alltags, München 1987.

<sup>9</sup> Vgl. dazu John von Neumann/ Oskar Morgenstern, Theory of Games and Economic Behavior, 1944; W. Güth, Spieltheorie und ökonomische (Bei-)Spiele, Heidelberg u. a. 1992; John C. Harsanyi, Games with Incomplete Information Played by 'Bayesian' Players, parts I-III, in: Science 14, 1967/ 68, S. 159 - 182, 320 - 334, 486 - 502; Reinhard Selten, Einführung in die Theorie der Spiele mit unvollständiger Information, in: Schriften des Vereins für Socialpolitik N. F. 126, 1982, S. 81 - 148.

<sup>10</sup> Agon, Alea, Mimikry und Ilinx: vgl. Roger Caillois, Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch, Frankfurt u. a. 1982, zusammenfassend S. 45 f; ders. (Hrsg.), Jeux et Sports. Gallimard: Bibliothèque de la Pléiade, Paris 1967.

Spielerischen manifestiert, aber auch in der dogmatischen Auflösung des Ludischen, also Formbarkeit der Negation der Spiele als Präention von 'Reifung', 'Ernst', Transgression der Kunst in Richtung formierendes Wissen etc. Diese höchst problematische Gestalt ist nie direkt, sondern immer nur indirekt im und als Spiel faßbar und charakterisiert das Spielerische demzufolge in keiner Weise. Diese Energiereserve trägt die Spiele, macht sie möglich, vergegenständlicht sich in ihnen - aber immer auf eine je spezifische und nicht synthetisch auflösbare oder verallgemeinerbare Weise. Es ist diese rohe Energie oder dieser Rohstoff einer generativen Prozessualität, aus der dann auch so etwas wie ein Regelbestand erwächst, der eine Definierbarkeit eines einzelnen Spiels ermöglicht, was mich vorrangig im Gedanken des Spielerischen interessiert. Caillois sieht - mit weitreichendem Blick auf die kulturellen Implikationen des Sachverhaltes, z. Bsp. im Blick auf die Ritualisierung der Person und die Techniken der rauschhaften Selbstmodellierung, Selbstzersetzung und Selbstformung in Übergängen und Alteritäten - diese substanzielle Ambivalenz und die Tatsache, daß sich die zugrundeliegende Energie nur inmitten des Prozesses ihrer Modellierungen, Modifikationen und Transformationen, aber niemals substanziell, als sich selbst, feststellen läßt, eben weil sie zutiefst ambivalent ist. Daß das freie Spiel in seiner residualen Energie im Wortstamm Verwandtschaft aufweist mit der Pädagogik spricht Bände über diese Ambivalenz, wäre es doch, nur auf die Sache zentriert verstanden, eine mehr als nur kühne Neuerung, daß das telos der Pädagogen diese Art substantiierenden Spiels sei.

Diese prozessuale Betrachtung eines Aufscheinens der Spielenergie im geformten Spiel - nämlich Unterscheidung des Spiels vom Instrument, das der Sphäre der Arbeit zugehört - entspricht genau der anthropologischen wie metaphysischen Umschreibung der Kunst durch Georges Bataille: "Was die Kunst vor allem ist und immer bleiben wird, ist ein Spiel, während das Werkzeug das Prinzip der Arbeit ist. Die Bedeutung der Fresken von Lascaux und jener Zeit, deren Ergebnis sie darstellen, bestimmen, heißt den Übergang der Welt der Arbeit zu derjenigen des Spiels, sehen der gleichzeitig der Übergang vom *Homo faber* zum *Homo sapiens* ist, physisch gesehen also der von der Anlage zum fertigen Wesen. (...) Die materielle Zivilisation, Werkzeuge und Tätigkeit dieser Zeit waren nur wenig von jener Zeit vor dem Erscheinen des *Homo sapiens* unterschieden, und doch waren die Lebensbedingungen umwälzend verändert dadurch, das das Leben weniger hart war. Die Werkzeuge wurden zahlreicher, die dumpfe Tätigkeit des Menschen hatte aufgehört, nur Arbeit zu sein: zur nützlichen Tätigkeit ist nunmehr eine unnützliche gekommen, das Spiel (...) Eine unterscheidende, über ein triebhaftes Bellen hinausgehende Sprache ist in dem Augenblicke möglich, in welchem sie, durch die Bezeichnung des Objektes, sich von selbst auf die Art, in welcher es geschaffen wurde, überträgt, also auf die Arbeit, deren erstes Stadium in die Verwendung des geschaffenen Objektes übergeht. So stellt die Sprache von jetzt ab das Ding dauerhaft in der Flucht der Zeiten auf. Das Ding entreißt den, der es bezeichnet, der Unmittelbarkeit des Sinnlichen, das er aber doch gesteigert dann wiederfindet, wenn er durch seine Arbeit nicht

mehr das Nützliche, sondern das Kunstwerk schafft." <sup>11</sup>

Auf diesem Hintergrund ist für mich auch die subjektive Seite der Fragestellung dieser Ringvorlesung zu sehen. Leitend ist in der Vorgabe die 'Rolle des Spiels in den Kulturwissenschaften' im Sinne des Spiels als einer Agentur unmittelbarer 'Selbstreferenz von Kultur'. 'Wie verortet man eine wissenschaftliche Position im Reich der Modelle?' Hauptaufgabe ist, das 'eigene Arbeitsfeld im Medium des Spiels zu reflektieren und mögliche Facetten des Spiels als Denkmodell oder Verfahrensweise im eigenen Fachgebiet zu präsentieren'. Nun denn: was kann in gebotener Kürze dazu gesagt werden, wie sich das Spiel in den eigenen Arbeitsfeldern und -weisen thematisiert? Anders gesagt: Wie erscheint das eigene Arbeitsfeld im Medium so verstandenen Spiels? Das ist keine Frage der Reproduktion jener Listen von eigenen Arbeiten, in denen Motive des Spiels nicht nur evident oder benannt werden, sondern strukturell bedingend und auch im Hintergrund leitend. Es geht ja, darüberhinaus, um Typisierungen. Es geht, in meinem Falle, um das, was ich unter dem Projekt und Begriffsmodell der 'Ästhetik' umfassend wie detailliert verstehe: eine Differenzarbeit, die - analog zur prozeduralen Residualitätstheorie von Caillois - die denkerischen, symbolischen, bildnerischen und sprachlichen Modellierungen und Modifizierungen dessen herausarbeitet, worauf zugleich und stets im Prozeß der Signifikation Bezug genommen wird, wobei das Prinzip der Differenz diese immer im Unterschied zu dem in ihr und durch sie Bezogenen, nämlich hinsichtlich der prinzipiellen Unerreichbarkeit adäquater oder isomorpher Darstellungen akzentuiert, womit als produktiver Prozeß eine just durch solchen Entzug mögliche Weitung von Modifikationen vorgenommen wird. <sup>12</sup> Soweit die abstrakte Definition und Umschreibung.

Es gibt eine konkretere Verdeutlichung, deren metaphorisierende Gefahr ich der Kürze halber in Kauf nehme. Die Frontispiz-Abbildung (eigentlich genauer: die neben der Impressumseite gedruckte Buchseite, die demnach als ein visuelles Leitmotiv oder Motto der gesamten Abhandlung fungiert) des spieltheoretischen, im Grunde aber strikte evolutionstheoretischen und biologischen Buches von Ruthild Winkler und Manfred Eigen <sup>13</sup> reproduziert, in diesem Zusammenhang eben alles andere als thematisch zufällig, das in der Alten Pinakothek in München befindliche Bild von Bartolomé Esteban Murillo, Bettelbuben beim Würfelspiel (17. Jh.) - wenn auch nur in schwarz/weiß. Das Bild zeigt, nach der Murillo gemäßen ebenso idyllischen wie realistischen Manier, in der thematischen Hauptszene zwei Buben, die sich in ein Spiel vertieft haben. Auf der linken Seite, neben ihnen stehend, im Bild erhoben, ist ein weiterer Knabe zu sehen, der gerade dabei ist, ein Butterbrot zu essen. Im Unterschied zu den beiden spielenden Knaben scheint diesen das Spiel

---

<sup>11</sup> Georges Bataille, Die vorgeschichtliche Malerei - Lascaux oder die Geburt der Kunst, Genf 1955, S. 27 f.

<sup>12</sup> Vgl. dazu systematisch: Hans Ulrich Reck, Grenzziehungen. Ästhetiken in aktuellen Kulturtheorien, Würzburg 1991.

<sup>13</sup> Manfred Eigen/ Ruthild Winkler, Das Spiel. Naturgesetze steuern den Zufall, München 1975.

überhaupt nicht zu interessieren. Er wird zwar durchaus mitbekommen, worum es geht oder was der Stand ist, aber er ist nicht involviert und mag dem wohl auch darüberhinaus wenig abgewinnen, zumindest jetzt, in diesem Moment. Sein Blick geht auch keineswegs nach Außen, auf den Betrachter, wiewohl das Motiv als eine Variation der zeitgemäßen Repoussoir-Technik verstanden werden darf. Er ist nicht Betrachter des Spiels, sondern einfach ko-präsent und lebendig in einer gleichzeitig ganz anderen Art von Realität. Sein Blick läßt vermuten, daß er beim Essen, das Brot ist halb in den Mund geschoben, innehält und sich einem, beispielsweise: verführerischen Tagtraum übergibt. Dieses 'Irgendwohinblicken', diese Unterbrechung des Spiels, wie erst recht jeder anderen Tätigkeit, die Bereitschaft, jederzeit mitgerissen zu werden von Verführung, Obsession und Traum hat mich immer besonders interessiert. Ich habe mich, seit ich dieses Bild kenne, immer diesem Knaben, nicht den Spielenden zugewendet und meine nun, genau dies sei für meine spieltheoretischen Auffassungen erhellend. Das Motiv wirkte so stark, daß ich diesen Ausschnitt wählte, um - im Jahre 1972 in Tübingen in einem praktischen Kurs beim Restaurator Prof. Inghoff, dessen Unterweisung in diversen Maltechniken im praktischen Vollzug für Kunsthistoriker mir noch heute das Mindeste zu sein scheint, was diesen an praktischen Kenntnissen zu frommen vermag - der Aufgabe einer möglichst getreuen, also mimetisch genauen, vielleicht gar annähernd identischen Kopie zwecks Erlernen der Ei-Tempera-Technik an diesem Beispiel nachzukommen (das Original ist in Öl auf Leinwand gefertigt). Nebenbei gesagt war das Resultat auch in der Hinsicht befriedigend, daß ich daran erfuhr, daß man auch bei geringer diesbezüglicher eigener praktischer Begabung es als Kopist weit bringen könnte, weil es hier auf ganz andere Tugenden ankommt und das erkennende scharfe Auge ja nicht naturwüchsig mit einer ebenso sicheren Hand zusammengehen muß. Signifikant ist diese Episode aber vorrangig, ja vielleicht ausschließlich deshalb, weil man Bild wie Bildausschnitt - aus praktischen Erwägungen erging die Empfehlung, einen einzelnen, ausgebildeten Kopf zu nehmen - selber wählen konnte und gegenüber dem und im Bild genau diesen Ausschnitt signifikant zu machen, alles andere als evident ist.

Es braucht, um zum dritten Knaben und damit generell zur Instanz eines Dritten zurückzukommen, beim Spiel Momente des Drinseins und Momente radikaler Unterbrechung, ein Danebensein in jeder Hinsicht. Unterbrechung und Hinausgetretensein, die Präsenz des Anders-Sein - solche Motive lassen sich natürlich gewöhnlich leicht auf das abwesende Bild und den Typus paradigmatisch moderner Bilderfahrung beziehen, aber darum ging es hier nicht und worum es am Bildbeispiel geht, zweckmäßig eingerichtet für unser Thema, folgt übrigens genau dem Vorgehen des schon erwähnten 'corriger la fortune'. Oder mit Dante: *Se non è vero, è ben trovato* - hier ist es aber wahr. Das Beispiel indiziert gerade nicht ein Interesse für 'spielerische Formen in der Kunst', sondern für eine Medialität der Kunst als eine genuine Verfolgung experimenteller Praxis, einer Poetik des Tuns und Werdens, die keineswegs in der Magie der Darstellung aufgeht. Das

verdeutlicht, weshalb mich für eine fortgeschrittene systematische Theorie der 'praxologisch' verfahrenen Künste die Rede von deren Medialität wenig interessiert und weshalb ich noch immer keine wirklichen selbstgenügsamen Neuerungen daran zu entdecken vermag, wenn Künstler sich heute mit digital prozessierenden Spielen, Computerspielen etc. beschäftigen<sup>14</sup>, auch wenn ich entschieden der Meinung bin, die Provokationen der visuellen Kultur hätten Künstler mehr zu interessieren als das, was ihnen narzißtisch nahe liegt und eine ritualisierte Kunstsphäre ebenso narzißtisch verfolgen zu dürfen immer noch ungebrochen erlaubt - also: 'Playstation 2' ist die eigentliche visuelle Herausforderung der 'freien' wie der 'angewandten' Künste, nicht die Iteration des expressionistischen Zerfallsprozesses, der natürlich gerade deshalb weiter gepflegt wird, weil er mit der Realität wenig bis nichts zu tun hat, was bedeutet, daß gerade die Kunstbehauptung das Anliegen der Kunst verstellt. Ähnliches gilt ja auch für das Thema des Spiels: Überall dort, wo es als Thema, begrifflich wie strategisch, vereinnahmt wird, kann man sicher sein, keinerlei wichtigen Aufschluß über aktualisierte Möglichkeiten des Spiels zu bekommen.

Auch wenn es von Interesse ist: Es geht nicht um spielerische Formen in der Kunst, sondern es geht um Ästhetik und Kunst als Formen von Spiel in einem weiterführenden Sinne. Eben, wie schön dem Zyklus dieser Veranstaltungen überschrieben, zielend auf: "play goes science". Wie soll man denn Fragen beantworten wie: Ist das ein Spiel, ist das *noch* ein Spiel, ist das *schon* ein Spiel und wenn ja: welcher Art? Wenn man Spiel nicht definiert als ein Arrangement von Objekten, gefügt durch eine abzählbare Anordnung von untereinander verträglichen Regeln, dann geht es ja nicht um die Definierbarkeit des Spiels durch den Set der es bestimmenden Regeln, sondern dann geht es darum, daß man gerade noch nicht weiß, welcher Art von Spiel solche Objekte oder Verfahrensweisen zugehören, weil eben weder die Objekte noch die Regeln minimal ausreichend angeordnet worden sind. In dieser Richtung möchte ich das systematische Interesse am und den strukturellen Stellenwert des Spiels in meiner Arbeit bezeichnen. Zur Verdeutlichung von Kernmotiven, die ja bekanntlich nicht schon zu Beginn eines Lebens greifbar sind, sondern, wenn überhaupt, dann erst spät zugänglich werden, greife ich auf eine Matrix zurück, die in der, mittlerweile und viel zu früh durch den Tod des Künstlers abgerissenen Kooperation mit diesem zwecks poetisch-rhetorischer Ausarbeitung einer Darstellung der philosophischen Grundprinzipien meines Denkens entwickelt worden ist, hauptsächlich in den Jahren 1999 und 2000.<sup>15</sup> Sie hat - um

---

<sup>14</sup> Im Unterschied zu dem, was an den Spielen als solchen, also unbesehen ihrer künstlerischen Eignung, neu und kulturtheoretisch, soziologisch, rezeptions- wie produktionsästhetisch interessant ist; vgl. dazu Natascha Adamowsky, Spielfiguren in virtuellen Welten, Frankfurt/ New York 2000.

<sup>15</sup> Vgl. Hans Ulrich Reck, Matrix, in: Hugo Suter - Aldo Walker - Rolf Winnewisser im Helmhaus Zürich, Kat. (als Plakat in Schuber), Zürich 1999; Hans Ulrich Reck, 'Flügel Schlag der Sehnsucht'. Ein Versuch über das Ephemere und das Denken, in: Michael Erlhoff/ Hans Ulrich Reck (Hrsg.), Heute ist morgen. Über die Zukunft von Erfahrung und Konstruktion (Kat. Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland), Bonn/ Stuttgart 2000, S. 173 - 201; Hans Ulrich Reck, Aldo Walker, 'Morphosyntaktisches Objekt' - Kunstfigur und rhetorische Emphase (Aargauer Kunsthaus Aarau, Schriften zur Aargauischen Kunstsammlung/ Lars Müller Publishers), Aarau/ Baden 2003; Hans Ulrich Reck, Singularität und Sittlichkeit. Die Kunst Aldo Walkers in bildrhetorischer und medienphilosophischer

die praktischen Umstände wenigstens anzudeuten, die treibenden Kräfte namentlich zu benennen - ausführlichere Konturen bekommen für eine Ausstellung, die ich, auf dessen Einladung hin, zusammen mit Michael Erlhoff in der Kunst- und Ausstellungshalle der BRD in Bonn realisieren durfte und die den Titel trug 'Heute ist morgen. Über die Zukunft von Erfahrung und Konstruktion' (Juni 2000 bis Januar 2001).<sup>16</sup> Es ging in dieser Ausstellung um eine eigentlich unmögliche Visualisierung des Sichtbarmachens der Prinzipien des Denkens der 'Welt', wofür auch das Eigene ein 'Fall' geworden ist, dessen Provokation ich mich nicht entziehen wollte, wenigstens nicht im vorneherein. In einem die Ausstellung einleitenden, den Besucher orientierenden Tafeltext von Michael Erlhoff und mir war das Anliegen knapp beschrieben: "Denken ist gewiß a priori unansehnlich - und schafft doch Bilder, äußert Vorschläge, vergewissert und irritiert, ermöglicht Ausweitungen und Verdichtungen, erzwingt Verschiebungen. Es führt kein Weg daran vorbei, sich zu äußern. Immer wieder gab es deshalb Versuche, Modelle des Denkens zu formulieren und das an und für sich Unscheinbare und Unsichtbare zu veranschaulichen. Hegel, Schopenhauer, Darwin oder Freud mühten sich ebenso darum wie viele Entdecker chemischer, physikalischer oder biologischer, mathematischer oder geodätischer Prozesse. Ungewiß bleibt natürlich weiterhin, ob Denken wirklich ausgestellt, der blinde Fleck als solcher sichtbar gemacht werden kann. Es kommt, wie im Prozess der Wissenschaften und Künste, immer wieder einzig auf den Versuch an. Für die Ausstellung "Heute ist Morgen" ist dieser Versuch unternommen, sind einige der vielleicht anregendsten Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler unserer Zeit aus unterschiedlichen Kulturen eingeladen worden, ihre Modelle vom Denken auszustellen. Sichtbar gemacht werden also nicht in erster Linie die Gedanken (Befunde, Erkenntnisse) über die Welt als vielmehr die Modelle und Sichtweisen, die das jeweilige Denken über die Welt lenken, steuern, auch verführen und zuweilen gar abdriften lassen. Die Selbstdarstellung der Hintergrundsannahmen, Sichtweisen, Fluchtlinien, Orientierungsmarken, Leitplanken, Pfade zum Wesentlichen - unterhalb von Ruhm, Macht und Neugierde erzählt sie von einer Geschichte, die von der 'natürlichen Einbildungskraft' und ihrer notwendigen Inszenierung für und durch den Menschen handelt. Im Denken über das Wirkliche verbindet sich mit dem entdeckten Objektiven der Welt und der Konstruktion unserer Erfahrungen immer auch eine Ästhetik der Inszenierung und des Artifizialen. Aspekte und Inszenierungen brechen sich im Wissen um das Künstliche ihre Bahn seit je nicht selten hinter dem

---

Perspektive, Würzburg 2004, S. 50 ff, 259 ff; außerdem: Hans Ulrich Reck, Aldo Walker, in: Schweizerisches Institut für Kunstwissenschaft Zürich und Lausanne (Hrsg.), Biographisches Lexikon der Schweizer Kunst, Bd. 2, Zürich 1998, S. 1093 f; Hans Ulrich Reck, Aldo Walker und die Kunst als rhetorische Inszenierung des Betrachters, in: Hans Ulrich Reck, Imaginäre Effekte. Künstlerische Konzepte der Einwirkung auf den Betrachter - ein Parcours der Affinitäten und Distanzen zwischen Raum und Zeit, in: Kai-Uwe Hemken (Hrsg.), Bilder in Bewegung. Traditionen digitaler Ästhetik, Köln 2000, S. 91 - 97; Hans Ulrich Reck, Weshalb Phänomenalität und Darstellung nicht reichen. Bemerkungen zu Aldo Walker und zur Kunst als Kommunikation und Wirklichkeit, in: Hans Ulrich Reck, Bild als Medium - Zeichen der Kunst, in: Hans Belting/ Dietmar Kamper (Hrsg.), Der zweite Blick. Bildgeschichte und Bildreflexion, München 2000, S. 199 - 204.

<sup>16</sup> Michael Erlhoff/ Hans Ulrich Reck, Texttafel zur Orientierung der Besucher der Ausstellung 'Heute ist morgen. Über die Zukunft von Erfahrung und Konstruktion', Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland Bonn, 30. 6. 2000 - 7. 1. 2001.

Rücken der Urheber. In aller Behutsamkeit und mit drängender Wucht, in zwangsläufiger Vereinfachung und großer Komplexität, geheimnisvoll und offenkundig, ausdrücklich und eindringlich zugleich möchte dieses Zeigen des Denkens über die Welt in der Darbietung seiner Modelle einen Ausdruck finden, in denen es sich der Welt versichert mittels Hypothesen und Schlussfolgerungen, Anmutungen und Zumutungen. Und vielem mehr..."<sup>17</sup>

Diese Beschreibung liest sich offenkundig wie der Rahmen eines Spielprogramms, das mit noch nicht festgelegten Regeln das Modell des Ludischen anhand eines diesem zunächst fremden Materials entwickelt und zwar ohne zu behaupten, es handle sich bei jenem 'eigentlich' um ein Spiel. Spiel ist hier gerade als diejenige heuristisch-experimentelle Bühne für ein virtualisierendes und fikionalisierendes Probehandeln genommen, wie ich es in meinem Konzept von 'Ästhetik' für deren hauptsächliche Leistung halte, nämlich eine Wahrnehmung der jederzeitigen Differenz zwischen partiell mindestens undurchschaubaren antreibenden Hintergrundsannahmen und rationalisierten Darstellungsoptionen, thetischen Behauptungen, objektivierten Einsichten etc. zu schärfen und eben keineswegs gelungene Identifikation oder identische Abbildung zu behaupten. Eine sonst nicht artikulierte Sicht auf die Konstruktionsprinzipien von 'Welt', also gedeutete Erfahrungsmodelle hinsichtlich von epistemischen Aussagesystemen darzustellen und deren wiederum rekonstruierte Prinzipien zu visualisieren, markiert, ob das nun ausdrücklich oder in solche Richtung absichtsvoll geschieht oder nicht, jedenfalls beispielhaft ein Konzept des Ludischen in der hier aufgegebenen und verhandelten Weise. Das Denken im blinden Fleck, die Meta-Meta-Ebene, sie ist ohnehin nur einer fikionalisierenden oder virtualisierenden Darstellung zugänglich und bleibt in diesem Unternehmen jederzeit sichtlich und überprüfbarerweise durchtränkt von Vermutungen und Spekulationen, die aber gerade als solche deutlich dargestellt werden sollen.

Meine Matrix<sup>18</sup>, in der die epistemischen Motive zuweilen als ludische Optionen dargestellt sind, fand in ihrer ersten Kurzform unter dem Titel "Flügel Schlag der Sehnsucht". Eine kurzgefaßte erste Matrix als Versuch über das Denken und das Ephemere in 21 Schritten/ Markierungen' Verwendung nicht erst in der eben erwähnten Ausstellung, für die sie geschrieben worden ist, sondern bereits in der letzten, ein letztes, schon fertiges Werk stellvertretend zeigenden Ausstellung zu Lebzeiten des Künstlers Aldo Walker<sup>19</sup>. Die Frage, woraus wir Evidenz unseres Wissens

---

<sup>17</sup> Beitrag zu Ausstellung und Katalog 'Heute ist morgen. Über die Zukunft von Erfahrung und Konstruktion' (Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland Bonn, Ausstellung 30. 6. 2000 - 7. 1. 2001

<sup>18</sup> Diese Matrix war ein initialer Teil der Bearbeitung meines Ausstellungsbeitrags, zu dem ich als einer der ausstellenden Wissenschaftler von Michael Erlhoff eingeladen wurde, bevor ich dann zudem als Berater/ Co-Kurator der gesamten Ausstellung mitarbeitete.

<sup>19</sup> Ausstellung 'Hugo Suter - Aldo Walker - Rolf Winnewisser', Helmhaus Zürich, Sommer 1999. Die Matrix wurde als Rückseite eines Plakates mit den wesentlichen Bildmotiven von Aldo Walkers 'Morphosyntaktisches Objekt' publiziert und mit Beiträgen der anderen beiden Künstler in einem Schuber als Katalog dieser Ausstellung dargeboten. Vgl. auch:

beziehen, ist darin eine entscheidende. Ich zitiere aus dieser Matrix einige der hauptsächlichen Thesen, die für mich immer noch am besten verdeutlichen, wie eine Antwort auf die gestellte Frage der Beschaffenheit des Spielerischen im eigenen Arbeitsgebiet aussehen kann. Es handelt sich um die Thesen 5 - 12, 19 und 21:

- "5. Wir beziehen unsere Evidenz und die Evidenz unseres Wissens in keiner Weise aus der Extensionalität der Begriffe, der Evidenz der Symbole, einer Wahrheitstheorie der Korrespondenzen oder Identitäten zwischen dem Bezeichneten und den Zeichen. Wir beziehen sie erst recht nicht aus einer Syntax oder dem permutativen Spiel der Elemente eines Codes.
6. Bedeutungen sind grundiert und fundiert in komplexen Wechselspielen der Wahrnehmung, Kommunikation und Reflexion einer gesamten Kultur. Es ist die Lebenswelt, die diese und jene trägt. 'Kultur' ist Programm und als solches immer auch entschiedene und entscheidende Dispensation von angestrebter Reflexion: Sphäre der Habitualisierungen und Validierungen.
7. Mediosphären sind Plattformen, Inszenierungsbühnen, Darstellungen dieser Grundierung und der tätigen Entlastung. Anders gesagt: Spielerische Differenzierungen am Programm. Sie sind nicht gekennzeichnet in erster Linie durch Technologien. Diese sind historisch different und wirken auf Formen und Materialitäten ein. Ihre Bedeutung ist aber jenseits dieser Differenz immer und unvermeidlich die Einheit, die die Unterschiede möglich macht. Diese sind auch bezeichnet durch und als Anthropologie.
8. Erkenntnisse werden wie alle Symbolisierungen gebildet durch Festlegung der Intensionalitäten. Phänomene, Begriffe, Deutungen wirken nicht isoliert, Bedeutung ist keine Domäne der Logik. Ihre Einwirkung/ Wirksamkeit erfolgt durch Grenzerfahrungen und innerhalb einer rhetorisch artikulierbaren Topik der Lebenswelt. Radikaler Nominalismus ist (ein Versuch zur angemessenen) Beschreibung der Schnittstelle der Welt, die das Subjekt ist, von innen her, d. h. aus seiner lebensweltlichen Grundierung und Fundierung.
9. Subjekt ist eine Denkfigur der Inkorporation der Beziehungen, die das Dispositiv als Kreuzung aller möglichen, erdenklichen und vorstellbaren Relationen dem intentionalen Akt ihrer Vergegenwärtigung einschreibt.
10. Wir verstehen Symbolisierungen und Erkenntnisse immer nur durch Analogien. Alle Analogien haben mindestens ein individuell priorisierbares Äquivalent in Gestalt eines materialisierten Sachverhaltes in der Lebenswelt.
11. Die Bezeichnungen markieren die Sphäre des ALS OB. Wir erkennen und handeln im Sinne des ALS OB, eines Spiels, einer bewussten Illusionierung und Fiktionalisierung. Bedeutungen erfolgen durch Kategorienverschiebungen, Aspektwechsel, Akzentuierungen. Es gibt keine Bedeutungen, die nicht durch Verschiebungen anderer Bedeutungen und Kontexte hervorgegangen

---

Brigitte Ulmer, Die Kunst der fortgesetzten Anarchie. Aldo Walkers Wahrnehmungsforschungen, in: Risiko Kunst. Suter, Walker, Winnewisser, Kulturzeitschrift 'du', Heft N° 695, Mai 1999, Zürich.

sind

12. Rückkoppelungen - Mediosphären verbunden mit dem ALS OB, dem Spiel der Illusionen (das ja nicht nur eine insistente Zwischensphäre markiert, sondern das, was wortwörtlich 'illudere' meint: Ins Spiel eintreten, aber auch: Aufs Spiel setzen) - markieren Grenzen durch stetige Relativierung. Grenzen gehen aus diesen Grenzziehungen hervor. Sie sind keine sich aufdrängenden, feststehenden oder evidenten Fakten. Grenzen sind Perspektivierungen dieser Tätigkeit des Bezeichnens, also ihrerseits von Aspektsetzungen und Verzeitlichungen - anders gesagt: Von 'Kairos' und Willkür - abhängig.

19. Der Ort des Denkens ist das Ephemere. Es ist ausgezeichnet durch die Agilität, stetig auf alles Mögliche, sich Bewegende, Existierende Bezug zu nehmen. Von ihm aus werden Wahrheiten, dem Transitorischen der Zeit ausgesetzt, als noch nicht durchschaute Irrtümer, Vorläufigkeiten, Heuristik begreifbar.

21. Der Ort des Denkens greift aus, zieht Linien, entwirft sich in Verknüpfungen, als ein Dispositiv stetig wechselnder, verwandlungsfähiger Dispositionen. Nominalismus, Imagination und Resistenz bilden ein wesentliches Dreieck, entscheidende Fluchtlinien dieses Dispositivs, seiner Begriffe und ihrer Meta-Reflexion." <sup>20</sup>

Was hier als radikaler Nominalismus bezeichnet worden ist, tut in unserem heutigen Zusammenhang im einzelnen nichts zur Sache. Es wird aber ausreichend deutlich geworden sein, daß er sich als Spielmaterial für eine ludische Fiktionalisierung bestens anbietet. Gewiß: Wenn immer wir etwas bezeichnen, sind wir im Bezeichnungszwang befangen gegenüber einem Realen, das dann eben als Signifikat, also Setzung, demnach gerade Kraft nomineller Irrealisierung erscheint. Aber es geht ja eigentlich gar nicht um das Zeichenhafte, sondern das, was mit den Zeichen operational beschrieben und damit als 'es selbst' ermöglicht wird. Sich auf den Charakter der Zeichensetzung zurückzuziehen, wäre keine epistemische Maxime, sondern würde nur noch einem luxurierenden Spiel jenseits der Überlebensgebote entsprechen und zusammen mit der Realitätstauglichkeit des eigenen Handelns schnell aus der Welt verschwinden, wenn es nur um dieses ginge. Daß man die Bedeutungen immer wieder durch und als Fiktionalisierungen verschiebt, belegt, daß das Prinzip des Spiels in die Prozessualität der Erkenntnisgewinnung gehört, aber nicht zum objektiven Terrain des Erkannten. Es ist ein experimentelles Prinzip, keine Ontologie. Es geht um Entautomatisierung, also Steigerung der Agilität und Wendigkeit, nicht um die Adäquation des Erkannten an das gegebene Wahre. Es entscheidet hier nämlich weder das eine noch das andere 'Prinzipielle', sondern, altertümlich gesprochen, nur die lebensweltliche Evidenz des Ausgesagten über die Valenzen des methodisch Gegliederten. Es gibt hier keine relevante Unterscheidung mehr zwischen Spiel und Rationalität, weil es nicht mehr um Prozessualität,

---

<sup>20</sup> Hans Ulrich Reck, Singularität und Sittlichkeit. Die Kunst Aldo Walkers in bildrhetorischer und medienphilosophischer Perspektive, Würzburg 2004, S. 259 ff.

Methode oder Terrainvermessung geht, sondern um Bilanzierung.

Ein letzter zentraler Verweis im Horizont des Spiels ist Gregory Bateson. In seiner 'Theorie des Spiels und der Phantasie'<sup>21</sup> von 1954 sehe ich nicht nur einen methodischen Leitfadern und ein epistemisches Programm am Werk, denen ich mich verwandt fühle, sondern auch eine Fragestellung, die meinem Projekt der 'Ästhetik' als Differenz nahekommt, wobei die Verschiebung von der Zoologie zu einer Anthropologie des Medialen nicht nur meiner Beschaffenheit und Neigung entspricht, sondern auch einen gewissen signifikanten Kulturwandel oberhalb des Persönlichen andeutet. Batesons Arbeit vermittelt nicht nur eine Nähe zu dem von mir Intendierten: Sie ist auch die grundlegende Arbeit zum Konzept des Spiels - aus meiner Sicht natürlich. Nicht zufälligerweise schließt sich der Bogen zu Heinz von Foersters Vorliebe für Metaphysik hier auch wissenschaftsgeschichtlich: von Foerster war zur Zeit der Abfassung von Batesons Arbeit Sekretär der sogenannten, als interdisziplinäres Forschungsgremium legendär gewordenen Macy-Konferenzen, der Bateson als, neben Norbert Wiener, einer der wesentlichen Exponenten und Anreger angehörte, wovon auch noch der Film 'Das Netz' von Lutz Dammbeck profitiert.<sup>22</sup>

Batesons Kerngedanke ist ebenso einfach wie weiterreichend und originell: 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). 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 jetzt also gerade nicht für das, was er als Zeichen ausdrückt und was, nāme man nur den geeigneten Ausschnitt der Ansichtigkeit, sensuell vom Ernstfall nicht zu unterscheiden wäre. Denn das Spiel macht auch den Tieren nur Spaß, wenn es hochgradig Ernst simuliert. 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

---

<sup>21</sup> Vgl. Gregory Bateson, Eine Theorie des Spiels und der Phantasie, in: Gregory Bateson, Ökologie des Geistes, Frankfurt 1981, S. 241 ff.

<sup>22</sup> Vgl. auch Norbert Wiener. Futurum Exactum. Ausgewählte Schriften zur Kybernetik und Kommunikationstheorie, hgg. v. Bernhard Dotzler, Wien/ New York 2002; sowie zum Kontext jüngst: Claus Pias (Hrsg.), Cybernetics/ Kybernetik, The Macy Conferences 1946-1953, 2 Bde, Zürich 2003 und 2004.

solchen Vollzugs sieht Bateson gar als Anwendung wie als intrinsisch für Momentanes mögliche Aufhebung/ 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." <sup>23</sup> 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' sehe ich Künste wie Wissenschaften als heuristisch-experimentelles Organon zur probabilistischen Setzung von Neuem einander so nahe wir nirgendwo sonst. Nur so ist es so ernst wie zugleich spielerisch, daß wir ganz ernst meinen, daß wir uns jetzt nicht im Ernstfall befinden ...

Daran schließen sich bei Bateson die Erörterungen zu den komplexen Relationen zwischen Karte und Territorium an, mit denen er damals das Spiel auch in den meta-kommunikativen Prozeß von Psychotherapie und Psychiatrie integrieren wollte - offenkundig in einer Weise, die später Donald Winnicott nur noch in äußerst banaler, durch eine Sakralisierung kaschierter Reduktion des Spiels auf den therapeutischen Rahmen nachvollziehen wollte. <sup>24</sup> 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 eine Kombination von Drohung und Spiel zugrunde, was spieltheoretisch weiter führt als alle mir bisher bekannten spieltheoretischen Ansätze im Spektrum von John von Neumann bis Roger Caillois.

Also doch 'corriger la fortune', nicht als Korrigieren der Chancen, aber als Modellierung der Reserven? Bateson faßt das in der Akzentuierung der Frage zusammen: "Ist das Spiel?", die an die Stelle der üblichen tritt "Was ist das für ein Spiel?" <sup>25</sup> Der Schluß meiner Überlegungen wird nicht zufälligerweise indiziert durch einen erneuten Durchlauf durch das Paradoxon der Denkfigur des Spielerischen: "Im Primärprozeß werden Karte und Territorium gleichgesetzt; im Sekundärprozeß können sie unterschieden werden. Im Spiel werden sie sowohl gleichgesetzt als auch unterschieden." <sup>26</sup> 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

---

<sup>23</sup> Gregory Bateson, Eine Theorie des Spiels und der Phantasie, in: Gregory Bateson, Ökologie des Geistes, Frankfurt 1981, S. 244.

<sup>24</sup> Vgl. Donald W. Winnicott, Vom Spiel zur Kreativität, Stuttgart 1974, z. Bsp. S. 119.

<sup>25</sup> Gregory Bateson, Ökologie des Geistes, Frankfurt 1981, S. 247.

<sup>26</sup> Ebda., S. 251.

vollzogenem aktuellen Durchspielen, in dem jederzeit äußerst schnelle Wechsel der Ebenen so möglich sind, daß die Vorgänge signifikanterweise gleichzeitig ablaufen. Eben dies ist vorrangig der Kunst möglich, von der die Systemtheorie Luhmanns auffallend wenig versteht und noch weniger zu lernen bereit ist.

Bleibt mir, das in den Titel meines Beitrags eingegangene Motto zu enthüllen, das meine Auswahl der von Natascha Aamovsky initial zugespilten drei Wahlmöglichkeiten eines anregenden Leitmotivs darstellt, welches mir sofort evident erschien: ""Was für Riesen?", fragte Sancho Pansa. "Die du dort siehst", erwiderte sein Herr, "die mit den langen Armen, denn manche haben ihrer, die sind an die zwei Meilen lang." "Gebt wohl acht, gestrenger Herr, was Ihr tut, denn was wir dort sehen, das sind keine Riesen, sondern Windmühlen, und was Ihr für Arme haltet, das sind die Flügel, die den Mühlstein treiben, wenn der Wind sie dreht." "Da sieht man,", sprach Don Quixote, "wie schlecht du dich auf Abenteuer dieser Art verstehst. Und kommt dich etwa Furcht an, so hebe dich hinweg und bete ein Vaterunser, derweil ich hingehe, um den kühnen, wenn auch ungleichen Kampf zu bestehen." <sup>27</sup>

Im Spiel wird Karte und Territorium zugleich unterschieden wie nicht unterschieden - wenn auch auf entschieden andere Weise als durch Don Quixote. So tun als ob ... Zuletzt erweist das Spiel sich nicht als eine Tätigkeit der Fiktion, nämlich so zu tun, als ob sei, was - wie alle wissen, auch Don Quichotte - nicht ist. Sondern, im Spielen, das in und als Erkennen handelt, so tun, als ob ist, was ist. Deshalb eben ist Realität eine Modifikation oder ein Modus des Virtuellen, seiner Existenz, und zwar als Reales, weshalb es einer externen Beschwörung gar nicht bedarf. Das Spielerische bewegt sich also innerhalb des Realen und bedarf gerade deshalb jederzeit seiner Darstellung. Das ist, was ich mit diesem nun rekonstruktiv erhellten Gedanken in meinem Arbeitsgebiet versuche und wozu mich diese doch gewiß auch intrikate Anlage und lockende Einladung verführt hat. Woher hat man die Evidenz, daß man so redet, wie man über die Welt redet, wenn man meint, sie zur Erkenntnis gebracht zu haben - sich und anderen? Man weiß es nie so genau, hat ja auch Angst, daß, wenn man es ganz genau wüßte, nicht nur das Spiel, sondern auch der Ernst aufhörten und man dann gar nichts mehr tun könnte, was ja nicht wirklich bedrohlich wäre, aber doch den Endpunkt bezeichnet, bis zu dem man in dieser Thematik - selber Subjekt wie Objekt des Verhandelten - vordringen kann.

Nur so ist es weiterhin möglich, ernst wie zugleich spielerisch, daß wir ganz ernst meinen, daß wir uns jetzt nicht im Ernstfall befinden ...

---

<sup>27</sup> Miguel de Cervantes Saavedra, Der scharfsinnige Ritter Don Quixote von der Mancha. Nach der anonymen Ausgabe 1837 von Konrad Thorer, Frankfurt a. M. 1975, S. 112.

revidiert nach Transkription (der Videoaufzeichnung) von N. Adamowsky: 16. und 17. 9. 2004

## **Hans Ulrich Reck**

### **Gesprächsspiel**

I

Stellen Sie sich vor, Sie erhalten Zutritt zu der Bibliothek der nie veröffentlichten Bücher, welches Buch entwenden Sie und warum?

„Sie wollen doch nicht suggerieren, daß in diesem Falle Entwenden selbstverständlicher sei als sonst, allgemein oder gar in Betracht meiner? Gerade hier wäre das ja durch und durch paradox. Nun denn: Ich würde ein Buch suchen, das mir sagt, welcher Teil der mir wichtigen Texte, also reine spekulative Desiderate, aus der Bibliothek von Alexandria, die verbrannt sind, doch geschrieben worden sind. Damit antworte ich, wie ich weiß, nicht genau auf die Frage, aber bei allen Büchern vor Gutenberg ist ja nicht generell klar, was 'veröffentlicht' heißt. Ein solches Buch also würde ich wohl auch entwenden - die Gefahr besteht.“

II

Versetzen Sie sich 300 Jahre zurück in das Jahr 1704. Sie sind in Hannover und gerade auf dem Weg in die Schmiedestrasse 10, denn Sie sind bei Ihrem alten Freund Gottfried Wilhelm Leibniz zum Tee eingeladen. Kaum haben Sie es sich gemütlich gemacht, teilt Leibniz Ihnen vertraulich mit, dass er gern Gesellschaftsspiele spielt. Sein neuestes Lieblingsspiel ist ein Gedankenspiel, das er selbst erfunden hat, um, wie er versichert, das Denken zu üben.

Sogleich fordert er Sie zu einer Partie heraus und stellt Ihnen folgende Frage:

Was kann alles geschehen, während man einen Becher zu den Lippen führt?

„Mich wundert die Frage des alten Freundes Leibniz überhaupt nicht, denn ich denke, daß er etwas im Schilde führt. Mehr als die Weltschöpfung könnte nicht geschehen, weniger geschieht allemal in der Zeit, das heißt: sehr vieles.“

Wozu ist Stroh gut?

„Metaphorisch und metonymisch: Zum Dreschen, aber nicht leeres.“

Womit kann man schreiben?

„Nur mit dem Leben und dem, was das Leben kostet.“

### III

#### Assoziation (Geräusch, Klang)

Der französische Dichter, François Rabelais, erzählte einmal den Fall eines Bettlers, der sich am Bratenduft aus der Garküche gesättigt, vom Koch verklagt und daraufhin gerichtlich dazu verurteilt wurde, den genossenen Geruch auch zu bezahlen – doch nicht mit Münzen, sondern mit dem Klang von Münzen.

Wenn es rechtens ist, so flüchtige Erscheinungen wie Düfte mit dem baren Klang zu kompensieren, wird es wohl hoffentlich auch in Ordnung sein, das Hören bloßer Geräusche mit einer Assoziation zu belohnen.

Was assoziieren Sie mit diesem Ton/Klang/Geräusch?

#### *1. Geräusch: Glocken*

„Das erweist für mich eine enge biographische Bindung und hohe mnemische Qualität. Solche Klänge haben für mich zu tun mit spätem Frühling. Sonntag, Spazieren über nasse Wiesen an Waldesrändern, wo noch Schnee liegt. Das heißt, es ist keine Welt der Arbeit. Es ist ein zur Ruhe kommen in diesen Klängen mit allem, was dazu gehört, auch mit Nostalgie und großem Bedauern, daß diese Sonntage nicht mehr so sind, wie sie früher einmal waren, für mich wenigstens.“

#### *2. Geräusch: Kratzen*

„Das ist für mich ein Klang, der mit der Umkehrung der Tonfolge zu tun hat, anlingend auch an die psychedelischen Feedback-Geschichten, bei der man meint, man höre nicht die Musik, sondern den eigenen Organismus. Das war in den späten sechziger Jahren und wir hatten ein großes Vergnügen daran, die nicht geformten Klänge, sozusagen wie eine Naturgewalt aus Ton, zu hören.“

#### *3. Geräusch: Saloon*

„Ich habe den dringenden Eindruck, dass ich hier für mich gerne die Erlebnisrichtung umdrehen würde. Wenn ich so etwas höre, schau ich, dass ich in die Position komme, um schnell wegzugehen. Das ist so ein Klang, da bin ich gut beraten, wenn ich weggehe. Es sei denn, ich sei schon drin, aber ich höre es eben, bezeichnenderweise, von außen, indirekt mich als Gegenüber von diesem empfindend.“

### IV

#### Assoziation (Tasten)

Am Anfang war das Wort, so reflektiert sich die abendländische Gelehrtenkultur. Ob aber ein schimmernder See unter Palmen in der Wüste eine Oase oder eine Fata Morgana ist, wird letztlich nur der Tastsinn klären.

Ich möchte Sie jetzt bitten, in die Fußstapfen des großen französischen Aufklärers François Marie Voltaire zu treten, der das Handgreifliche als eine Quelle zuverlässiger Erfahrung beschrieb. Als kleines Kompliment an die alte, heute aus der Mode gekommene Verbindung von Tastsinn und Erkenntnis, möchte ich Sie bitten, Ihre Hand einmal in diesen Kasten zu stecken.

Welche Attributionen fallen Ihnen zu den folgenden Gegenständen ein?

*1. Tastgegenstand: Federn*

„Ich finde das wie immer einnehmend und anmutend, dieses Weiche, Federnhafte, Flauschige, so als würde man Haare liebkosen.“

*2. Tastgegenstand: Apfel*

„Es gibt andere Früchte, die ich lieber mag, als diese hier.“

*3. Tastgegenstand: Pistole*

„Das scheint mir ein gewalttätiges Instrument zu sein. Das macht mir Schwierigkeiten. Ich würde dem auch den eben nicht sonderlich geliebten Apfel jederzeit vorziehen. Das ist mir zu schwer. Wenn es etwas Schweres sein soll, dann hätte ich viel lieber eine ganz schwere Kugel. Das scheint mir interessant: Die Kombination von reiner Gestalt, mindestens Gestaltregelmäßigkeit, oder, was auf dasselbe hinausläuft, Gestaltlosigkeit und Schwere, das wäre etwas, was mir gefallen würde. Was ich hier taste, ist außerordentlich signifikant geformt, klar geformt und schwer. Diese Mischung von klar geformt und schwer erscheint mir uninteressant. Die ungestaltete Welt muß schwer sein, aber nicht die Vorstellung von etwas, das gestaltet ist. Deshalb: Das mag ich nicht.“

V Fragebogen

1 Was ist die Tugend der Wissenschaft?

„Wahrhaftigkeit ist es schon lange nicht mehr, außer in idealtypischen, also empiriefreien Abstraktionen, Glauben hat es nie sein dürfen und darf es nicht sein. Nun denn, wie seit je und erst recht Kant: Selbstkritik.“

2 Welche Eigenschaften sollte ein Wissenschaftler haben?

„Er sollte unabhängig davon, was er tut, eine Erfahrung der Verzweiflung am Leben haben, die er in eine Erkenntnis umzusetzen bestrebt ist. Die Fähigkeit zur Verzweiflung ist eine ganz grundlegende Fähigkeit. Nur ja kein 'positives Denken', denn das führt unweigerlich zu vollkommenen Katastrophen, wie ja überhaupt die Gutmeinenden hierin die Schlimmsten sind.“

3 Wenn Wissenschaft ein Spiel wäre, wie würden Sie die Regeln dieses Spiels beschreiben?

„Dass die Auswirkungen des Spiels nicht so wären, als wenn das Spiel ein Ernstfall wäre, welcher ja in der Regel das Problem aller erfolgreichen Wissenschaft ist, denn sonst wäre sie tatsächlich ein Spiel.“

4 Bilden Sie einen Satz mit Geselligkeit, Wissenschaft und Experiment!

„Die Geselligkeit in den Wissenschaft ist keine Folge eines Experimentes.“

5 Was ist das größte Abenteuer für einen Wissenschaftler?

„Man kann die bekannten Figuren zitieren, aber ich hoffe, daß es hier keine wirklich generalisierende Antwort gibt.“

6 Welche Entdeckung hätten Sie gerne gemacht?

„Keine.“

7 Wer ist Ihr Lieblingswissenschaftler und warum?

„Keiner, denn einer alleine kann es nicht sein. Ich arbeite - durchaus als ich selber und auf mich gestellt - immer in Konstellationen, vorzugsweise in Kooperation mit Toten. Daß dem nicht so ist, kann man sich nur zwischenzeitlich und mittels Verblendungen vormachen. Dabei denke ich keineswegs an Gebilde wie die 'scientific community' oder eine langfristige Verbesserung des Argumentierens durch kommunikative Vereinigung rationaler Subjekte. Eine gewisse Sympathie habe ich eher für historisch subkutan wirkende, allerdings höchst bedeutsame Konstellationen wie die 'Acéphales', die 'Encyclopaedia da Costa', die Pataphysik oder auch die 'Macy'-Versammlungen.“

Können Sie uns drei Synonyme für (Ihren Lieblingswissenschaftler) nennen?

„Umgekehrt und in verdeutlichender Anlehnung an die Literatur: Einschlägige 'Verdächtige' wie Mallarmé, Baudelaire, Beckett, Kafka, Joyce erscheinen mir immer mehr wie Synonyme ihres Schreibens und nicht als dessen Autoren.“

8 Bitte vervollständigen Sie den folgenden Satz: Aufklärung ist...

„heute die Erkenntnis über den nicht selbstverschuldeten Teil der Unmündigkeit.“

Bitte vervollständigen Sie den nächsten Satz: Der Mensch ist nur da ganz Mensch....

„... wo er sich von sich selber als Ganzem verabschiedet.“

9 Was ist ihre Lieblingstheorie und warum?

„Sie meinen das ganz unspezifisch, so wie wenn man fragt, was ist Ihre Lieblingsmusik? Als Theorie? Na gut, ich sage etwas ganz Konventionelles. Wenn Theorie zu verstehen ist als ein Arbeiten an überprüfbar Fortschritten in Feldern, die mich interessieren in Bezug auf Vorstellen und Imaginieren, dann ist meine Lieblingstheorie das Lebenswerk von Jean Piaget. Es könnte aber auch ein anderer genetischer Strukturalismus von solcher Qualität sein ...“

10 Welches Buch hätten Sie gern geschrieben?

„Bisher leider nur alle eigenen, die wichtig und dennoch Vorhaben geblieben sind - das sind etwa fünf oder sechs. Als Produzent nehme ich einen egozentrischen Standpunkt ein, selbstverständlich nicht, weil ich meine Bücher für die besseren, besten oder wichtigsten halte, das gerade nicht - aber wohl weil sie die sind, die ich machen muß und vielleicht nur ich sie machen kann. Mich hat die Vorstellung, Autor eines der zutiefst bewunderten, wissenschaftlichen oder literarischen Bücher zu sein - hiermit ist schon klar gesagt, daß es sich dabei nicht um 'eigene' handeln kann - nie begeistern, noch nicht einmal ansatzweise berühren können. Im Gegenteil, da ich immer die Strapazen mitlese, die sie möglich gemacht haben, bin ich im Gegenteil zutiefst dankbar dafür, daß andere sie geschrieben haben - das kommt zur Bewunderung dann noch dazu. Es war und ist immer die Figur des Anderen, die mich begeistert, nicht die Vorstellung, ich könnte ein solcher sein. Allerdings - es sei nicht verschwiegen - ist die Auffassung, Desiderate seien mir die eigenen Bücher, nicht geeignet für diejenige rituelle Bescheidenheit, mit der man so gerne und begierig mediale Tugendbehauptungen zirkulieren läßt.“

11 Wie sähe Ihr idealer Studierplatz aus?

„Es gibt ihn, mehrere sogar, an verschiedenen Orten. Wunsch ist dagegen: Zeit haben.“

12 Was würden Sie gern können und was würden Sie gern noch lernen?

„Kaum begrenzbar Vieles, Sprachen, Wissenschaften - darunter endlich die, die ich gestreift und dann wieder gelassen habe, z. Bsp. Mathematik, Recht. Zu schweigen von der Selbstbegegnung mit einem in den zur Debatte stehenden Zügen dann annehmbarer erscheinenden Charakter.“

13 Was ertragen Sie nur mit Humor?

„Wenn überhaupt, dann helfe nur Humor, neben anderen unangenehmen Seiten oder Untugenden eine gewisse Intoleranz zu ertragen. Es geht dabei eigentlich nicht um Ertragen der Rigidität, sondern um ihre Abmilderung. Es müßte Regulativ werden, was unerträgliches Sich-Entwerfen in solchem ist. In der Zwischenzeit übe ich mich in Warten und versuche, Geduld zu erlernen.“

14 Wo hat ein Spiel nichts zu suchen?

„Im Bereich des Spielerischen.“

15 Ist Ihnen schon einmal die Vernunft begegnet und was ist dabei geschehen?

„Gott sei Dank nicht, und insofern ist auch nichts passiert. Dafür bin ich dankbar, vielleicht dankbar, eine Entdeckung nicht gemacht zu haben.“

16 Was ist die beste Frage, bzw. welches sind die besten Fragen?

„Die besten Fragen sind diejenigen, die unabhängig ihrer Bedeutsamkeit im Hinblick auf irgend etwas aus der Freude an der Lebendigkeit gestellt werden, egal von wem, egal wofür, egal in welcher Richtung, das sind die besten Fragen.“

17 Was ist des Pudels Kern?

„Ich glaube, daß es keinen gibt.“

### Lieblingsspiel

„Die Lieblingsspiele sind - auf leisen Sohlen, irgendwann, aber nicht ohne anhaltendes Bedauern - aus dem Leben verschwunden, das wirkt oft nach auf seltsame Weise. Es scheint aber bei genauerem Nachdenken gar nicht an den Spielen selbst zu liegen, sondern kommt eher darauf an, mit welchen Freunden man welche Spiele spielt. Mit meiner Frau und einem guten Freund wäre das französische 'Belote' ein valables Lieblingsspiel, insofern dort eine Aufgehobenheit im Fühlen des Lebens stattfindet - eine Pause, die sich 'ewig dehnt', Unterbrechung, Nebensächlichkeit, der wahre Ernst des Unwichtigen: Darum geht es eigentlich.

Für mich erscheinen heute viele Spiele wie weggeschwommen, z. B. das Schachspiel, das ich heute auch mitgebracht habe. Damit habe ich mich lange beschäftigt, aber eigentlich ist das eine ganz seltsame Art von Spiel. Es bereitet eigentlich nur dann noch Freude, wenn man sich ganz intensiv darauf einläßt und nicht nur Spielregeln, sondern zahlreiche Variationen der Spielmöglichkeiten vollkommen internalisiert hat, so dass sich bei Gegebenheit Räume schlagartig, wie von alleine und äußerst präzise öffnen. Ich habe bei mir früh gemerkt, dass Schach keine Obsession werden kann, weil ich mich den dann notwendigen Mühen auswendig eingeübter Endspielstrategien nicht unterwerfen will. Die muß man nämlich studieren und lernen, Zug um Zug, in großer Pedanterie. Insofern scheint mir meine Reminiszenz, da selektiv, ohnehin nur eine Nostalgie zu sein: Schach war ein so empfundenenes Lieblingsspiel über lange Jahre hinweg bis zu einem Punkt, an dem ich aus verschiedensten Gründen keine Partner mehr fand. Ich merkte zwar, es brauchte eine zweite Person, und wünschte mir diese, die aber doch nur der Schatten meiner willkürlichen Konstruktion blieb, das Unbegriffene meiner Selbst, etwas pathetisch ausgedrückt, oder, dies gar noch zutreffender, das

Licht, von dem ich Schatten wäre. Da geht es dann nicht um Schach als Spiel, sondern um denkerisch angespannt fühlbaren Einklang zweier Personen, die sich auf einen ähnlichen Rhythmus und einen zeitlichen Bogen von mindestens sechs Stunden konzentrierten Spielens und Schweigens einlassen können. Man merkt auch hier wieder: Die Qualitäten dessen, was man dem Spiel zuschreibt, haben mit vielem anderen, aber kaum je etwas mit dem eigentlichen Spiel, seinem Kern, zu tun. Das ist wohl verallgemeinerbar über mein Beispiel hinaus. Also: Dieses Lieblingsspiel ist seit langem verschwunden, mit Hegel: Eine Gestalt des Lebens ist alt geworden, der zwingende Wechsel drängt in eine andere Richtung.

Ein zweites Lieblingsspiel schien mir immer nur ein Vorwand zu sein für andere Dinge: nämlich Tennis zu spielen, was ich vor weit über fünfzehn Jahren restlos und ohne Reue aufgegeben habe. Das war nicht wirklich ein Hobby. Es war vielmehr eine Möglichkeit, mich bestimmten Sozialkontrollen zu entziehen. Insofern war der Zweck, der übrigens damals spielerisch leicht und gut zu erreichen war, kein spielerischer, aber ich habe heute noch herausragend spielerische, nämlich sich auf Dynamiken imaginativ verstehende Empfindungen dabei (eher darin als 'daran'), die ich auch genauer und im einzelnen beschreiben könnte. Heute findet man Vergleichbares nicht mehr in diesem Sport, er läßt das nicht mehr zu. Tennis ist ein vollkommen militarisiert und deshalb schlecht ritualisierter, degenerierter Sport geworden, der mit Spielen im allgemeinen Sinne nichts mehr zu tun hat. So etwas wollte ich dann an und mit mir überhaupt nicht betreiben (lassen). Da ist das Spiel durch die Beschäftigung mit den geschaffenen Möglichkeiten in der Konsequenz selber aufgehoben worden. Deshalb glaube ich nicht, daß Tennis ein Spiel ist, sondern ein Sport. Diese Freude am Sportiven, die geht mir vollkommen ab, nicht erst jetzt, sondern auch früher, immer schon, eigentlich seit je.

So reduziert sich das in Frage Stehende auf ganz einfache Spiele, gesellige Vergnügungen, die auf großer Gewöhnung beruhen wie das französische 'Belote'. Schade, daß der heutige Vortrag nicht vor zehn Jahren stattfand, als wir, nach langer Zeit, zum zweiten Mal und wohl 'für immer', nach Deutschland kamen. Dann hätte man sagen können: So, wir suchen jetzt hier Partner, die uns die anspruchsvollen Spiele, Kartenspiele besonders, die es in Deutschland gibt und die mir außerordentlich interessant erscheinen, zeigen können. Ich wollte dies lernen - es wäre schön gewesen. Skat z. B. kann ich überhaupt nicht, weiß nicht einmal genau, worum es geht. Wenn man in einem Land lebt, in dem solche Spiele gespielt werden, wäre es schön, man hätte auf eine leichte Weise da hineinwachsen können. Das wäre eine Idee des Spiels, die ich mit Kontext und Lebensweise hätte verbinden können. Aber in unserem Umfeld war niemand, der sich dafür anbot, und so liegt das bis heute brach, wie eine bestimmte soziale Praxis zum großen Teil brach liegt. Deshalb: Ich kann eigentlich unter solchen Umständen nicht mehr sagen, welches oder was mein Lieblingsspiel ist. Ich pralle immer wieder auf die dominante Figur eines Abwesenden oder sich Entziehenden. Es ist in der Folge diese Form des gemeinsamen Ausreizens von Möglichkeiten, der Verhinderung von Zufällen geworden. Aber das stimmt auch wieder nicht ganz, denn es hängt

hierbei, wie gesagt, sehr stark ab von den Menschen, mit denen man spielt. Die anspruchsvollen Rätsel und Kreuzworträtsel im Stile von „Um die Ecke gedacht“ habe ich nie gemocht. Ich weiß nicht, wie beschaffen man sein muß, um solchem wirklich auf die Spur zu kommen. Also Kreuzworträtsel ist es nicht, Sport ist es nicht, Schach ist es nicht. Das Lieblingsspiel, es gibt es eigentlich nicht mehr.“

Was war das Lieblingsspiel in Ihrer Kindheit? Können Sie einmal die Regeln erläutern?

„Murmelspiel und vor allem Tagträumen. Demnach: Ja und Nein“

Was ist das komplizierteste Spiel, das Sie heute kennen? Können Sie die Regeln dazu erläutern?

„Die bekannten Spiele scheinen mir, da gut definiert, weder komplex noch wirklich kompliziert. Beides ist beispielsweise 'I Ging', aber dafür auch nicht wirklich ein Spiel im hier erörterten Sinne oder dem der Regelspiele. Auch ist und bleibt das Verfahren einach; nur, sich auf den tiefsten Ernst einer wahren Frage zu konzentrieren, welche die Kraft hat, das Leben umzuwerfen und die man sich um des Lebens willen bisher nicht hat stellen wollen - natürlich kann man das 'I Ging' auch harmlos brauchen, als generativ formales Spiel; so hat es John Cage benutzt -, und auf die man eine veritable Antwort haben will, ist extrem anspruchsvoll und unüberschaubar, wie alle Magie des Typs: in der richtigen Verfassung sein, um mit dem richtigen Wunsch zur rechten Zeit die richtige Münze in den wundertätigen Brunnen zu werfen. Und das Leben ändert sich, ein Leben zeigt sich, entzieht sich ... immer schon versperrt im Spiel.“

Haben Sie die Situation Ihres Lieblingsspiels einmal in Ihrem späteren Leben wiedergefunden und war sie bedeutsam?

„Es dreht sich hier meiner Auffassung nach nahezu alles um Initiation, um einen *rite de passage*. Nichts kehrt mehr wieder, weil sich die Intensität in diesem Übergang erfüllt. Oder es kommt willkürlich, unabsichtlich, stellt sich ein wie der genießende Einklang seiner selbst mit einem strahlend hellen Herbstmorgen, wessen Glück sich wie eine momentane Laune geltend macht. Diese Poesie ist jederzeit möglich, aber Spiel immer weniger eine ihrer Verkörperungen. So wie die Orte unwichtig und gegenstandslos werden. Es hängt nichts mehr an den Orten, sie verschwinden, sind verschwunden, es bleibt die Zeit in anderer Intensität und Form.“