

## "Kunst, Spiel und Zufall"

Mit dem Video „Alles bewege sich, nichts habe Bestand“ von Katrin Wegemann.

Dieter Mersch

Unkorrigiertes Manuskript!

1.

Jongleure, Gaukler und insbesondere die ‚Artisten‘, die schon im Titel den Anklang an die *Ars*, die Kunst oder Kunstfertigkeit tragen, galten seit je, besonders aber seit dem 19. Jahrhundert als metaphorische Verkörperung der Kunstschaffenden, die sich selbst mit den Unsteten und ‚Fahrenden‘ identifizierten. Das gilt insonderheit fürs 19. Jahrhundert deswegen, weil die Künstler und Künstlerinnen im bürgerlichen Zeitalter aus ihrer Fron- und Vergnügungsarbeit für den Feudaladel entlassen und freigesetzt wurden – was ein Gewinn an Souveränität bedeutete, aber ein Verlust an Sicherheit, den sie nicht selten mit Einsamkeit bezahlten. Keineswegs bilden die Zirkusleute also eine romantische Verklärung, sondern ein zwiespältiges existenzielles Symbol, das die Kunst – als fundamentales, keine Grenze und kein Tabu scheuendes kulturelles Bedürfnis – im Ganzen trifft. Ein Zauber, sowie eine endlose Klage, eine Faszination wie auch ein Schrecken überstrahlt und verschattet damit das Selbstverständnis künstlerischer Arbeit, die dem Bürgertum eben nicht als Arbeit, sondern als Spiel galt.

Charles Baudelaire hat dem bereits Mitte des 19. Jahrhunderts ein Denkmal mit seiner kurzen Prosadichtung *Der alte Possenreißer* gesetzt – und auf diese Weise vor allem auf den aus der Zeit gefallen, hilflosen und – weil anachronistisch – im Grunde überflüssigen Künstler verweisen. Der Text beginnt mit der Beschreibung des von überall her drängenden, vergnüglichen Sonntagsvolkes: „Es war an einem jener Feiertage, auf die lange Zeit hindurch die Marktschreier, Artisten, Tierbändiger und Budenbesitzer warteten, um die stille Zeit des Jahres auszugleichen. Mir scheint, dass das Volk an solchen Tagen alles vergisst: Schmerz und Arbeit. Es wird zum Kind (...).“ Doch jäh wechselt die Szene, denn „(a)m Ende“, so fährt Baudelaire fort, „dem äußersten Ende der Barackenreihe, als hätte er sich schamvoll selbst aus allem Glanz verbannt, sah ich einen armen, gebeugten, hilflosen, uralten Marktschreier, eine menschliche Ruine, gelehnt an den Posten seiner Hütte, eine Hütte elender als die des stumpfsten Wilden (...). Überall Freude, Gewinn, Vergnügen (...); überall der freundliche Ausbruch von Lebenslust. (Doch) (h)ier das völlige Elend, das Elend, um den Schrecken voll zu machen, das sich mit komischen Lumpen behangen hatte, und wo die Notwendigkeit mehr als die Kunst den Kontrast geschaffen hatte. Er lachte nicht, der Arme; er weinte nicht, er tanzte nicht, er gestikulierte, er schrie nicht; er sang kein Lied, kein trauriges, kein lustiges; er bettelte nicht. Er war stumm und unbeweglich. Er hatte entsagt, er hatte abgedankt.“ Und Baudelaire setzt die erhellenden Worte hinzu: „(A)ls ich von diesem Anblick verfolgt umkehrte, versuchte ich meinen jähen Schmerz zu zergliedern und sagte mir: ‚Ich sah soeben das Bild eines alten Literaten, der die Generation überlebte, deren glänzender Unterhalter er war; des alten Dichters ohne Freunde, ohne Familie, ohne Kinder, von der Undankbarkeit des Publikums erniedrigt, und in einer Baracke, die die vergessliche Welt nicht mehr betreten will.‘“ (Ausgewählte Werke II, S. 186, 187 passim).

Das Motiv der Ambivalenz der Kunst angesichts der Endlichkeit, der stets zerschnittenen Anerkennung zwischen Aufbruch und Vergessen, aber auch des Begehrens, das mit der Zeit erstirbt,

dem Lachen, das in Weinen übergeht, dem Künstler als Produktionsmaschine der Lust und als Paria der Gesellschaft durchzieht das Ende eines langen Jahrhunderts, das in das übergeht, was man das ‚Zeitalter der Nervosität‘, der ‚Dekadenz‘ und dann der Avantgarden genannt hat. Es hat den Zwiespalt der Freiheit bis zur Bitterkeit auskosten. Ich erinnere an verwandte Figuren, allem voran der Bajazzo der gleichnamigen Oper von Leoncavallo und dessen verzweifelter Arie angesichts der Gewissheit des Betrugs – in der deutschen Übersetzung: „Hüll dich in Tand und schminke dein Antlitz, man hat bezahlt ja, will lachen für sein Geld,“ und in äußerstem Schmerz befiehlt er sich selbst: „Lache Bajazzo!“, ein Lachen, das schließlich in Schluchzen übergeht. Auch das ein Sinnbild der existenziellen Verzweigung des Künstlers, zerrissen zwischen seinem Gefühl und den Possen, die er seinem Publikum präsentieren muss.

Es ist kein Zufall, dass daraus eine ganze Kunsttheorie entstanden ist, wie sie besonders zu Beginn des 20. Jahrhunderts, ausgehend von der Artistenphilosophie Friedrich Nietzsches virulent geworden ist – eine Kunsttheorie, die bezeichnenderweise nicht im Begrifflichen argumentierte, sondern durch die Werke selbst, die vielen Bilder der abgelegten Masken, der Clowns und Harlekins der Zirkuswelt, die wie Selbstportraits wirken und die im Seiltänzer aus Nietzsches Vorrede zum *Zarathustra* ihr Vorbild fanden: „Der Mensch ist ein Seil, geknüpft zwischen Tier und Übermensch – ein Seil über einem Abgrunde. Ein gefährliches Hinüber, ein gefährliches Auf-dem-Wege, ein gefährliches Zurückblicken, ein gefährliches Schaudern und Stehenbleiben. Was groß ist am Menschen, das ist, daß er eine Brücke und kein Zweck ist: was geliebt werden kann am Menschen, ist das, daß er ein Übergang und ein Untergang ist.“ (Zarathustra, S. 13) „Alles bewege sich, nichts habe Bestand“, heißt die Arbeit von Katrin Wegemann, die mit dem Zufall, der Balance, dem Wurf und dem plötzlichen Sprung – alles Momente einer Kunstpraxis, auf die ich noch zu sprechen komme – spielt. Nietzsche spricht von der gefährlichen und gefährdeten Existenz des Menschen, der am Rande des Sturzes, des Scheiterns, immer den Übergang, die Verwandlung – uraltes dionysisches Emblem des Schauspiels, der Tragödie – versucht, als ein nie gelingendes. Der Mensch ist eine Brücke, wie es heißt: eine Furt, eine Passage ohne Erfüllung, ohne das Ideal der Vollkommenheit, wie es noch die Klassik herbeisehnte. Deshalb die Figuren der Manege: sie verkörpern das durch keine Ankunft an ein Ziel gelangende *Passagere* unserer Existenz, deren einzige Kennzeichen das „Seil“ und die „Bodenlosigkeit“ darstellen, mit der jederzeitigen Gefahr des Absturzes. Deswegen münden die Sentenzen der Vorrede des *Zarathustra* in eine Beschreibung eines wirklichen Seiltänzers, der sich ans Werk macht, um zwischen zwei Türmen zu jonglieren, aber inmitten seines Tanzes vom Teufel übersprungen wird und strauchelt und zu Boden stürzt. Zarathustra begräbt ihn mit den Worten: „(D)u hast aus der Gefahr deinen Beruf gemacht (...). Nun gehst du an deinem Beruf zugrunde (...).“ (Zarathustra, S. 15)

Ich erwähne all dies, um zu einem nachnietzscheanischen Gemälde zu kommen, das von Pablo Picasso stammt und 1905 entstand: *Les Saltimbanques – Die Fahrenden* von geradezu monumentaler Größe von mehr als 2 m x 2 m, und das wiederum den Anlass bot für Rainer Maria Rilkes *5. Duineser Elegie*, die nichts weniger birgt als eine veritable Kunsttheorie. Es war diese Dichtung, die mir unmittelbar ins Gedächtnis kam, als ich die Performance von Katrin Wegemann sah. Ich möchte daher nur kurz auf das Ölbild selbst zu sprechen kommen, das den Höhepunkt einer ganzen Serie von Zirkusbildern Picassos bildet, um dann zu Rilke überzuleiten, dessen dichterische Philosophie mir dann wiederum die Gelegenheit bietet, zum zweiten und dritten Teil meiner Überlegungen – den Beziehungen zwischen *Spiel und Zufall* bzw. *Spiel und Kunst* – zu kommen.

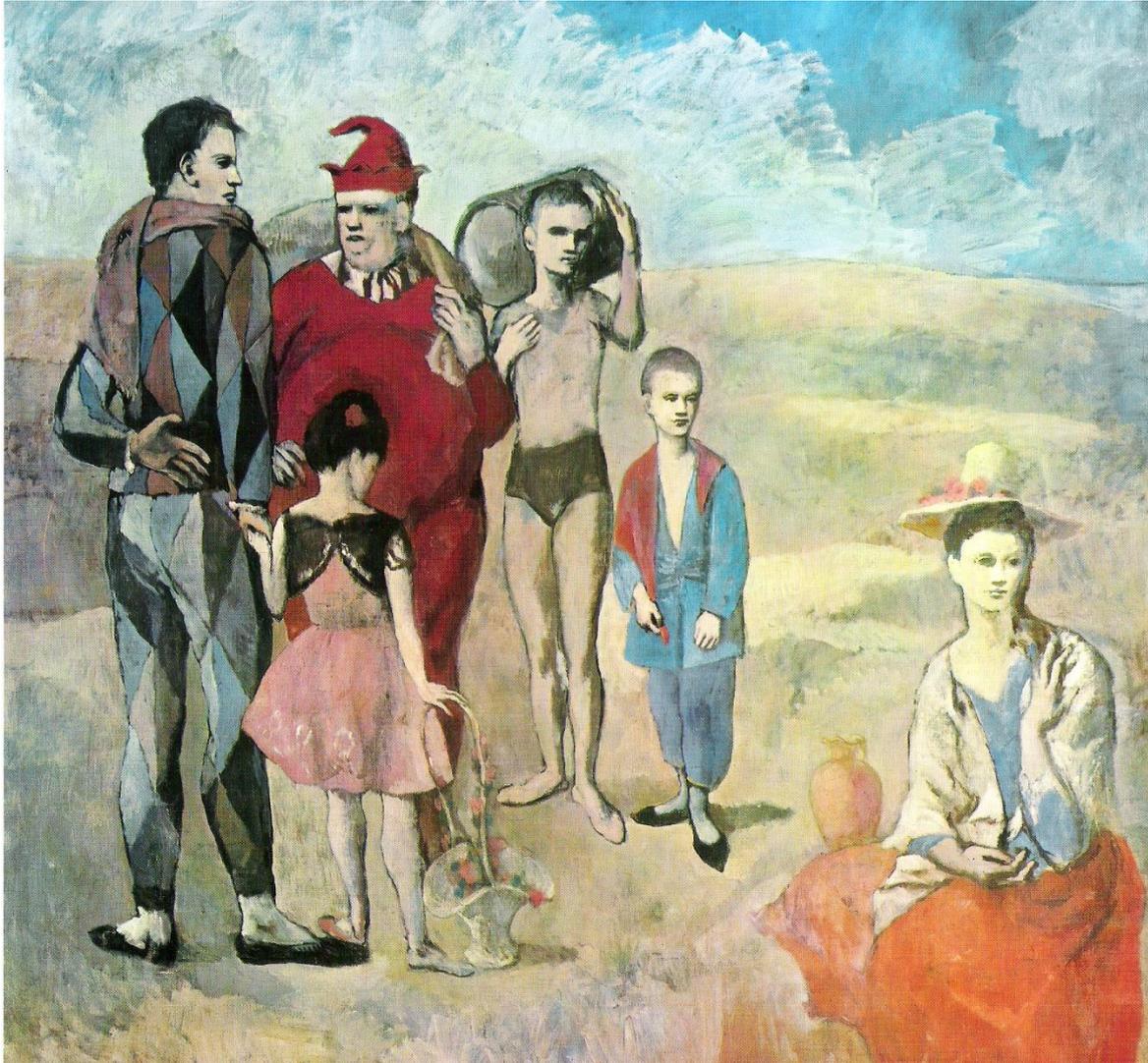


Abb. 1 Pablo Picasso: Familie der Gaukler (*Les Saltimbanques*) 1905.

Picassos Gemälde zeigt eine leere Dünenlandschaft, in der – fast ratlos – eine Familie von Gauklern zu sehen ist, die alle in unterschiedliche Richtungen blicken. *Die Artisten in der Zirkuskuppel: ratlos* betitelte Alexander Kluge seinen preisgekrönten Spielfilm von 1968, der die Ratlosigkeit der Kunst angesichts des gesellschaftlichen Zustandes noch steigerte – er steht in der Tradition Picassos, dessen Thema allerdings viel radikaler gestellt ist. Denn die Familie der Gaukler ist ohne Publikum; sie steht in der Landschaft ohne ihre Attribute und Geräte, an denen sie ihre Kunst vollbringt, nur mit Säcken – mit Mühsal – beladen; sie schauen beziehungslos aneinander vorbei und beschreiben so den Zustand nicht nur der Kunst um die Jahrhundertwende, sondern auch der Humanität und des Sozialen wie Politischen. Rilke hat wiederum, Herta König zugeeignet, die das Bild 1915 auf Hinweis des Dichters erwarb, in seiner Elegie von 1922 daraus eine gleichsam existenzielle Ästhetik hergeleitet, die mit den bezeichnenden Worten beginnt:

„Wer aber *sind* sie, sag mir, die Fahrenden, diese ein wenig  
Flüchtigern noch als wir selbst, die dringend von früh an wringt ein *wem, wem zu Liebe*  
Niemals zufriedener Wille? (...)*“*

Das Herzstück der Elegie aber bilden zwei Strophen, die mir angesichts der Performance von Karin Wegemann jäh einfielen und die eben das bergen, was ich eine dichterische Theorie des Ästhetischen, eine Kunstphilosophie *avant la lettre* nennen möchte:

„Wo, o wo ist der Ort – ich trag ihn im Herzen - ,  
wo sie noch lange nicht konnten, noch von einander  
abfieln, wie sich bespringende, nicht recht paarige Tiere; -  
wo die Gewichte noch schwer sind;  
wo noch von ihren vergeblich wirbelnden Stäben die Teller torkeln ...

Und plötzlich in diesem mühsamen Nirgends, plötzlich  
die unsägliche Stelle, wo sich das reine Zuwenig  
unbegreiflich verwandelt - , umspringt  
in jenes leere Zuviel.  
Wo die vielstellige Rechnung  
zahlenlos aufgeht.“ (Rilke, Werke 2, S. 460)

Drei Momente scheinen mir zentral: Erstens bezieht Rilke sein Bild von den Jongleuren – und hier liegt für mich sowohl der direkte Bezug zu Katrin Wegemanns „Alles bewege sich, nichts habe Bestand“ als auch zur künstlerischen Arbeit überhaupt, denn beide, die Praxis der Zirkusartisten und die Praxis der künstlerischen Artisten überschneiden sich in der Notwendigkeit einer mühevollen Übung, Vorbereitung, Probe und vor allem der endlosen Prozedur der Wiederholung, damit ein Kunststück ‚sitzt‘ und jenen schwerelosen Anschein weckt, den wir an performativen Darbietungen, sei es der Virtuosität eines Musikvortrags oder einer Tanzaufführung bewundern. Ein Gelingen ist darin nicht garantiert. Daniel Kehlmann hat dies in seinem Roman *Tyll* über Till Eulenspiegel ebenfalls beschrieben: In vielfachen, stets scheiternden Versuchen trachtet er das Seil, auf dem er seine Kunststücke vorzuführen sucht, beherrschbar zu machen. Ununterbrochen entgleitet die Kontrolle, unentwegt brechen er ab. „Der Mensch ist ein Anfänger“, hat Hannah Arendt geschrieben; ebenso fängt Kunst, fängt das Schauspiel oder die Schaustellung stets neu an, jede Situation ist anders und in jedem Augenblick liegt das Risiko des Versagens. Die Leichtigkeit des Spiels ist schwer errungen: das ist eines der wesentlichen Merkmale des Kunstmachens wie der Artistik selbst – und sie gilt für alle Künste, denn was wir an den waghalsigen Saltos und Pirouetten wie auch an rauschhaften Jazz-Improvisationen schätzen, ist eigentlich nicht, so möchte ich behaupten, das unwahrscheinliche Können der Darbietung selbst, sondern die auf der Bühne direkt und ungeschützt vollzogene Exposition oder Aussetzung, die buchstäblich jederzeit an ihrem eigenen Abgrund geschieht.

Der zweite wichtige Punkt in Rilkes Kunsttheorie liegt in dem, was sich im Wortsinne als Zu-Fall und Ereignis beschreiben lässt: Zu-Fall, als das je Zu-Fallende, das Singuläre, zu der weniger die Aktivität des Übens und Wiederholens gehört, als ein spezifischer Sinn für die Passivität, die Hingabe an das, was unbeherrschbar oder unverfügbar bleibt. Beide Artistiken, die der Kunst und die der Schaustellenden, besitzen darin ihr Gemeinsames, dass sie auf das plötzliche Glücken, wie Rilke sagt, den Augenblick des Umspringens angewiesen sind, ein Umsprung, der – so meine These – mit der Aufgabe eines kontrollierenden Willens und dem Übergang zu einem primären Lassen korreliert. Er wird als „unsägliche Stelle“, als „Unbegreiflichkeit“ charakterisiert, was man wörtlich verstehen muss, denn der Augenblick des Umsprungs erweist sich als so wenig steuerbar, wie er ausdrückbar oder sagbar wäre. Hier versagen die Begründungen, der Diskurs – weshalb es eigentlich auch keine diskursiv ausbuchstabierte Theorie der Kunst geben kann, jedenfalls keine, die die Möglichkeit von Kunst erklärt oder ableitet, sondern stets nur ein fortlaufendes Tun. Es wird überdies regiert durch ein Mehr oder Weniger, eine Gradualität, sodass wir nicht mit einem einzigen Punkt konfrontiert sind, sondern mit dem, was Rilke durch die Wendung vom „reinen Zuwenig“, dem Mangel des Noch-Nicht-Könnens, zum „leeren Zuviel“, der schwebenden Leichtigkeit des Tuns kennzeichnet, das auch deshalb leer ist, weil wir nirgends erfassen können, was es ist bzw. ausmacht. Die Magien des Aristischen wie Künstlerischen liegen hier.

Ich möchte noch auf einen dritten Punkt zu sprechen kommen, der mir ganz wesentlich erscheint und der durch das kleine Wort „umspringt“ markiert wird und zu der Sentenz überleitet, dass die „vielstellige Rechnung zahlenlos aufgeht“. Kunst, das hatte ich bereits angedeutet, ist keine Sache der Ableitung, der logischen Deduktion oder mathematischen Rechnung, die ja überall die Eigenschaft besitzt, dass für sie die Attribute der Apodiktizität, der Regelmäßigkeit gelten. Die vielstellige Rechnung ist dabei gleichsam einer beständig iterierenden Algorithmik geschuldet: Zeile um Zeile ist sie um die Auflösung einer Aufgabe bemüht, und zwar so, dass jede Zeile aus einer anderen hervorgeht, bis am Schluss das Resultat feststeht. Dies ist die Sache der Wissenschaft – das Künstlerische oder Artistische bezeichnet demgegenüber das Gegenbild: Sie präsentieren gleichsam eine Rechnung, die „zahlenlos“ aufgeht, die also unberechenbar – oder besser: sogar ‚unrechenbar‘ ist, soweit sie sich keiner Berechenbarkeit oder Entscheidbarkeit fügen. Zwischen beiden – der berechenbaren Rechnung und dem Unrechenbaren aber besteht eine Kluft, ein Riss, man könnte sagen: eine absolute Differenz, und diese absolute Differenz nennt den anderen, zweiten Sinn des Umsprungs, nicht nur den vom Mangel zum Können, sondern als Sprung zwischen dem Deduzierbaren und Nichtdeduzierbaren, dem Verfügbaren und Unverfügbaren. Jeder künstlerischen Produktion, auch die, die wir gesehen haben, eignet dieser Sprung. Er bezeichnet zugleich das, was ich „Ereignis“ nenne – das, wörtlich, keiner Bestimmung genügt, mithin chronisch ‚unfüglich‘ bleibt.

2.

Mit dieser kurzen Charakteristik der selbst noch künstlerischen Kunsttheorie Rilkes – denn über das Geheimnisvolle des Sprungs ließe sich noch vieles mehr sagen – möchte ich zum zweiten Teil meiner Überlegungen überleiten – oder vielleicht besser: herüberspringen, nämlich zu einigen Gedanken der Beziehung zwischen Spiel und Zufall. Ziel ist die Herausarbeitung von generellen Kennzeichen des Spiels sowie einer Vergleichen mit allgemeinen Merkmalen der Kunst, zu der ich am Schluss einige Andeutungen gebe. Dabei kann man vorgreifend sagen, dass der gemeinsame Nenner beider die Beherrschung des Unbeherrschbaren sowie eine Dialektik von Zufall und Notwendigkeit ist, wobei man nicht vergessen darf, dass der Begriff des Zufall stets doppelsinnig ist: einmal als das Kontingente, das Akasale oder das, was unvorhersehbar einbricht, sowie zweitens als das jeweils Zufallende, das, was man früher ‚Geschick‘ genannt hat, das gleichsam wortwörtlich uns von einem unbestimmten Ort her überfällt, was, sofern wir uns auf es verstehen, uns zuteilwird. Deswegen vergleicht schon Heraklit Zeit und Schicksal (*aion*) mit einem spielenden Kind: *paidos hē basilēē* (Vorsokratiker, Fragmente 124, S. 280): „einem Kind gehört die Herrschaft“. Weniger leitend ist die Vorstellung, die erst später vertreten wird, dass das, was Kunst und Spiel eint, die Freiheit ist – eine Verbindung, die auf die Klassik und insbesondere auf Friedrich von Schiller zurückgeht, der das Spiel humanistisch deutete – denn der Mensch sei nur dort Mensch, wo er spielt.

Stattdessen möchte ich bei einem weit älteren Text ansetzen, nämlich dem *Phaidros*-Dialog Platons, der bereits die fundamentale Rolle des Spiels für die Konstitution des Kulturellen konstatiert. Die Passage steht im Zusammenhang jener berühmten Stelle, an der Platon den im übrigen ägyptischen Mythos von der Erfindung der Schrift und ihren Nachteilen gegenüber der lebendigen Rede nacherzählt. Tatsächlich enthält das Textstück aber mehr: denn der ägyptische Gott Theuth, der die Schrift erfindet, erfindet auch alle anderen *technai*, die für das Überleben des Menschen entscheidend sind: neben den *grammata*, den Buchstaben, erstens Zahl und Rechnung (*logismon*) – man könnte sagen: Arithmetik –, zweitens *geometrion* – also Maß, Proportion und geometrische Konstruktion, drittens *astronomia* oder Sternenkunde sowie viertens *petteia* und *kubeia*, also Brett- und Würfelspiel, wobei auffallend ist, dass nicht das Spiel an sich genannt wird – das wäre *peideia*, was ebenso das Kind wie die Erziehung umfasst –, sondern zwei sehr konkrete Versionen von Spielen. Doch dass in der Reihe das Spiel so prominent besetzt wird und gleichberechtigt neben den grundlegenden *technai* Schrift, Zahl, Figur und Astronomie auftaucht (wobei die *musika* fehlt),

überrascht. Denn die offene Liste gibt Aufschluss über die ungeheure Bedeutung, die dem Spiel in der Kulturation des Menschen seit je beigemessen wurde. Und diese Bedeutung, das möchte ich im Folgenden kurz entwickeln, besteht m.E. nicht darin, wie man gesagt hat, dass es uns die „Kontingenzbewältigung“, also den Umgang mit dem Zufall lehrt, sondern umgekehrt, dass wir mit der Unbeherrschbarkeit des Zufälligen – in Gestalt des Würfelwurfs, den wir nicht beeinflussen können, konfrontiert werden. Das Spiel eröffnet den Sinn für die Passivität, für die Tatsache, dass wir unsere eigenen Bedingungen nicht in der Hand haben, dass die Welt, in die wir gestellt sind, wesentlich unverfügbar bleibt. Es ist, mit anderen Worten, eine *technē* der Hinnahme.

Dies unterstreicht auch ein Blick in die Etymologien. Denn das deutsche Wort ‚Spiel‘ leitet sich von der tanzenden Bewegung ab (man hat diese Bedeutung heute noch, wenn man von einem ‚Spiel‘, also einer losen Stelle z.B. in einer technischen Apparatur spricht) – und der Tanz ist ja etwas, in das man sich, entsprechend des Rhythmus, hineinbegibt –, während *jeux* im Französischen mit *joissance* und dem Englischen *joy*, also der Lust und dem Vergnügen in Verbindung steht, die wir bekanntlich auch nicht aus uns alleine schöpfen. Im Lateinischen gibt es die zwei Worte *ludus* und *alea*, wobei ersteres ursprünglich die *ludi naturae*, die unwillkürlichen Schatten- oder Wellenspiele meint, während *alea* den Würfel und das Würfelspiel bedeutet, das auch Platon explizit erwähnt. Man kann daraus bereits eine Anzahl von Merkmalen ableiten, die das Spiel und seinen kulturellen Sinn im Allgemeinen betreffen, nämlich insbesondere seine Beziehung zu Bewegung und Begehren, aber eben auch zum Bewegtwerden-Lassen sowie einem Lustgewinn, der eher der Indifferenz zwischen Herrschaft und Herrschaftslosigkeit entspringt.

Ich möchte diese Merkmale allerdings um einige weitere Aspekte ergänzen, die aus den beiden vielleicht wichtigsten theoretischen Erörterungen über das Spiel stammen, die geschrieben wurden, nämlich aus Johan Huizingas *Homo ludens* von 1933, das dem Spiel eine anthropologische Wendung erteilt und den Menschen überhaupt als ‚spielendes Wesen‘ definiert, sowie aus Roger Caillois‘ *Les jeux et les hommes. Le Masque et le vertige* – also Maske und Rausch – von 1958. Huizinga macht deutlich, dass das Spiel uns gefangen nimmt, im buchstäblichen Sinne von Faszination, und zwar deswegen, weil es in einen „magischer Zirkel“ einschließt, der Innen und Außen, Rahmung und Spielfeld voneinander trennt. Das Spiel hat es also mit einem geschützten Raum und der Überschreitung zu tun, und die spezifische Magie, die es entwickelt, mit seinem anderen Zeitraum, dem anderen Leben, der Travestie, wie man sagen könnte, der exklusiven Praxis einer Andersheit. Sie ist für Huizinga der Ort der Freiheit, des Probehandelns, das von den täglichen Entscheidungen entlastet, dem – im Wortsinne – Ausspielen fremder Möglichkeiten: „Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als ‚nicht so gemeint‘ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung sich anders als die gewöhnliche Welt herausheben.“ (*Homo Ludens* 1944, S. 21f.) Es ist übrigens kein Wunder, dass diese Definition besonders in der heutigen Computerspiel-Szene überaus beliebt ist.

Caillois wiederum opponiert gegen Huizinga, indem er die Akzente verschiebt. Er macht deutlich, dass Huizinga zu vieles ausschließt – nämlich insbesondere Kostüm, die Welt des Scheins, aber auch Wetten und Glücksspiel. Es ist hier der ersichtliche Anklang an die Konnotationen des *jeu*, an die Lüste und Vergnügungen, die dominieren: „Ohne Zweifel muß das Spiel als eine freiwillige Betätigung, als eine Quelle der Freude und des Vergnügens definiert werden. Ein Spiel, an dem teilzunehmen man sich gezwungen sähe, wäre eben kein Spiel mehr“ (*Maske und Rausch*, S. 12), es wäre Terror, wie man hinzusetzen müsste, denn „Spiel gibt es nur, wenn die Spieler Lust haben zu

spielen (...).“ (ebenda) Entsprechend verschießt sich Caillois jeder übergreifenden Bestimmung und weicht auf einen Pluralismus aus: denn ‚das‘ Spiel als *singulare tantum* ist keineswegs ‚eines‘, sondern eine Vielheit, die gleichwohl eine Auffächerung in paradigmatische Felder erlaubt.

Caillois schlägt dabei vier Hauptrubriken vor, je nachdem, ob es sich um einen Wettstreit, um die Organisation des Zufalls, um Maskierungen oder um rauschhafte Zustände und Magien handelt, wobei er sich im Wesentlichen an vier griechisch-lateinische Vokabeln orientiert, nämlich *agōn*, *alea*, *mimicry* und *ilinx*: der Reihe nach: Streit bzw. Versammlung; Würfel; Verkleidung und Verstellung bis zur Mimik sowie Strudel, Wirbel, man könnte auch sagen: das Außersichsein, die Ekstase. Sie teilen, wie Caillois schreibt, die Spiele „in Quadranten“ ein, „deren jeder von einem ursprünglichen Prinzip regiert wird“ (S. 19). Man kann sie gleichzeitig als Grundeigenschaften lesen wie auch mit spezifischen Spieltypen assoziieren, die sämtlich auf eine bestimmte Weise den ‚Zufall‘ herauszufordern und zu bewältigen scheinen:

- *Agon* beherrscht den Sport, aber der Sport ist abhängig von vielen zufälligen Bedingungen, wie Verfassung, Fitness, klimatische Voraussetzungen, der Ort, Publikum und vor allem die anderen Mitstreiter. Kurz: Im Agon agiert immer der Andere mit; Agon ist bezogen auf ein unregierbares alteritäres Moment. Was man in einem erweiterten Sinne als Zufall bezeichnen kann, kommt durch die Kontingenz des Anderen, seine für mich immer entzogene Andersheit ‚ins Spiel‘.
  - *Alea* ist der Würfel, den Platon gleichfalls durch *kybos* bzw. *kybeia* nennt, und tatsächlich bezeichnet der Würfel mitsamt des Würfelwurfs einen der außerordentlichsten und interessantesten Spielutensilien. Ich werde bei ihm ein klein wenig länger verweilen. Denn einmal handelt es sich um einen durch und durch rationalen Gegenstand: von seiner geometrischen Figuration her eben ein perfekter Würfel, dessen jeweilige Seiten mit den Zahlen 1 – 6 beziffert sind. Aber ein Würfel ist nichts, wenn er nicht geworfen wird. Jeder Wurf eröffnet einen zufälligen Sprung. Hier haben wir ihn wieder – den Sprung, der insbesondere das ausnutzt, dass jeder Würfel unvorhersehbar fällt und manchmal, für einen winzigen Augenblick, auf der Kippe steht und unentscheidbar nach der einen oder anderen Seite umschlägt. Kein Würfel ist in seinem Wurf beherrschbar, welche List oder welchen Trick ich auch immer anzuwenden suche, so wenig wie er im übrigen rationalisierbar oder berechenbar ist, vielmehr gibt es bestenfalls Wahrscheinlichkeiten oder das Statistische, das Gesetz der großen Zahl. Jeder einzelne Wurf aber foppt die Kausalität und ist daher mit *Tyche*, dem Glück verwandt. Deswegen sind Würfelspiele Glücksspiele – aber das Glücken, das Gelingen, das es im Bereich des Menschlichen nicht gibt, sondern immer ‚Zu-Fall‘ im Sinne eines Zufallenden bleibt, hat eine tiefe metaphysische Dimension, weil es auf die andere Seite der Sterblichkeit, der Unausweichlichkeit des Todes verweist. Deswegen sprechen die antiken Weisheiten vom *Carpe diem*: wörtlich: ‚Nutze den Tag‘, aber nicht im Sinne seiner Instrumentalisierung, sondern im Sinne der Aufmerksamkeit für die Stunde, den erfüllten Augenblick. Wenn Platon auf das Würfelspiel als ein Konstituens menschlicher Kulturation zu sprechen kommt, hat er diesen Zusammenhang im Sinn.
- Ich füge zwei Abstecher an. In Bezug auf die Beziehung zwischen Schicksal und Glück kannte die Antike zwei Gottheiten: *Tyche* und *Kairos*. *Tyche* ist sozusagen die wildere Göttin, weil sie mit dem Glücksrad, dem Geschick, das bekanntlich würfelt, konnotiert ist: sie repräsentiert in der Spätantike die maßgebliche Göttin des Stoizismus, weil sie sich jeder Manipulation entzieht. Daher zwingt ihr ‚Zu-Fall‘, also diejenige Gabe, die sie willkürlich bereithält, zum Gleichmut, zur *Ataraxia*, d.h. zu Annahme und Passivität. Die andere Gottheit ist der *Kairos*, wie er vor allem für die klassische Antike leitend war. *Kairos* nennt eine Zeit-Gottheit, die von vorn, wenn sie entgegenkommt, eine breite Haartolle präsentiert, durch die er ergriffen werden kann, hinten aber eine Glatze trägt, an der die ihn erheischende Hand abgleitet.

Beide teilen das Glück durch Macht und Machtlosigkeit, doch während in Bezug auf die *Tyche* nur die Gleichgültigkeit und das Sterbenlernen bleibt, bietet *Kairos* gleichsam die Chance den vorübergehenden Moment für sich zu gewinnen. Hier ist es nicht mehr die Hingabe, sondern die Aufmerksamkeit, die das Spiel schult.

Der zweite Abstecher führt erneut in die Welt der populären Spiele, und zwar zu der womöglich bekanntesten Sportart weltweit, die eine verwandte geometrische Figur ausnutzt, nämlich den Ball. Ballspiele gibt es viele, der Fußball ist bei weitem nicht das einzige, aber bemerkenswert ist, dass der Ball den Kippunkt des Würfels nicht kennt, wohl aber die Unvorhersehbarkeit und Unbeherrschbarkeit des Sprung – denn bei aller Kunstfertigkeit hüpfte der Ball, wie er will. Sprünge lassen sich nur auf der Grundlage einer Differenz beschreiben, soweit sie Abstände immer über-springen, und die Faszination des Fußballs entspringt genau dieser Unbestimmtheit – oder sagen wir besser: dem Zwischenraum zwischen Bestimmtheit und Unbestimmtheit jedes einzelnen Schusses.

- Das dritte Merkmal von Caillois lautete: *Mimikry*, die Maskierung, Verkleidung oder auch die Verstellung und Verhüllung. Ich kürze ein wenig ab, um zu meinem entscheidenden Punkt zu kommen: Das Attribut der Mimikry verweist im Wesentlichen auf die Mimesis, das Theater und den ganzen Kreis, der mit Dionysos verbunden ist, der eben nicht nur die Gottheit des Rausches ist, sondern vor allem der Vielgestaltigkeit, der Maske, der Verweigerung der Identität des Gesichts. Natürlich spielt hier bereits der vierte Aspekt der *Ilinx*, des Schwindels hinein, denn die Maske ist stets – wie das Schauspiel – mit Besessenheit verquickt, doch ist der Gesichtspunkt der *Mimesis* in erster Linie ein anderer, denn der Rausch ist hier die Voraussetzung der Transformation; er eröffnet erst das Spiel von Identität und Differenz, d.h. das Spiel der Inauthentizität, des Anderswerdens. Wer wollte nicht, jedenfalls momentweise, aus seiner Haut entfliehen, sich eine zweite überstreifen, sich selbst fremd werden, doch korrespondiert damit auch, dass wir zugleich Fremde in uns selbst sind, mehr sind, als wir dem Anschein nach verkörpern, mithin auch Potenziale besitzen, die wir nicht auszuschöpfen vermögen, die immer latent bleiben, aber dem Zwang der Rolle, die wir sozial einnehmen, entgegengesetzt sind.
- Über das Theater, den Schein, die Darstellung ist so viel geschrieben worden, so dass es hier nur bei den wenigen Andeutung bleiben kann, was auch für den vierten Punkt von Caillois gilt, der *ilinx*, der Auflösung, dem Schwindel, die Trance. Sie bildet in gewisser Weise zwar das Pendant, aber auch das genaue Gegenteil der Differenz und des Andersseinwollens, denn der Zustand der Ekstase bedarf der Wiederholung, des Rhythmus, weshalb hier der Tanz, die Musik als Vorbild zeichnet. Sigmund Freud hatte den Wiederholungszwang nicht nur bei gewissen Pathologien, sondern vor allem im Kinderspiel beobachtet, wenn immer wieder dieselbe Figur, derselbe Satz, das „Fort-Da“ wiederholt wird, mit dem der Fortgang, die Abwesenheit der Mutter symbolisch nachgeahmt und kompensiert wird. Ich kehre damit zu den eingangs genannten allgemeinen Charakteristika des Spiels zurück, nämlich dem Begehren, das, was ich nicht in der Hand habe, zu bewältigen, das Unbeherrschbare zu beherrschen, und der Rausch, die Transzendenz oder auch die Wiederholung verhilft mir dazu, indem ich mich ihm anverwandle, d.h. in gewisser Hinsicht die Unverfügbarkeit annehme, adaptiere, sie in mich introjiziere. Auch das ist eine Verlust-, eine Todesbewältigung, weil sie eins zu werden versucht mit dem, was mich bedroht.

3.

Ich komme damit zu meinem kurzen dritten Teil und zum Schluss. Zufall und Notwendigkeit, das Innewerden dessen, was wir nicht vermögen, die Beherbergung des Schmerzes, des Abschieds, des Todes, die Tatsache, dass wir die Dinge nirgends zu bemeistern wissen, sondern immer Unterworfenen bleiben, angewiesen, trotz aller technischen Erfolge, auf die Entgegennahme dessen,

was wir nicht gemacht haben, bilden also eines der grundlegenden Dimensionen einer Kultur des Spiels wie auch der Kulturation durch das Spiel. Alle diese Momente finden sich in verschiedener Aspektierung in den genannten Merkmalen des Ludischen wieder, wie sie Caillois entlang der Kategorien *agōn*, *alea*, *mimicry* und *ilinx* entwickelt hat. Ich wiederhole sie noch einmal: als unberechenbare Alterität im *Wettkampf*, als Formen des Wurfs oder Sprungs und damit der Unvorhersehbarkeit beim *Würfeln*, als unbestimmte Changierung zwischen Identität und Differenz im *Mimetischen* bis schließlich als durch exzessive Wiederholungen eintrainierte Derealisationen und Entgrenzungen, die uns in einen produktiven Zustand der Nicht-Identität versetzen. Alle vier Bestimmungen erlauben zumindest teilweise die chronische Insuffizienz unserer Existenz zu überwinden. Das Spiel übt sie ein. Es befindet sich folglich auf der Schwelle all dieser Dialektiken, was auch für die im ersten Teil beschriebenen Artisten und Jongleure gilt, die in gewisser Weise über die Abgründigkeit der genannten Punkte tänzeln. Katrin Wegemanns „Alles bewege sich, nichts habe Bestand“, deren Titel sich ja sowohl der Rhetorik des Appells, der Aufforderung bedient, als auch die Universalität der Transformation heraufbeschwört, vollzieht diesen Tanz – wie beim *agon* – zwischen zwei Akteuren, die in Dialog miteinander treten und sich dabei wechselseitig abhängig machen, denn der Zug, der Einfall des einen hat Konsequenzen für den Aktionsradius des Anderen wie das Versagen des einen das Versagen des ganzen Spiels nach sich zieht – es sei denn, es kann improvisatorisch integriert werden. Gleichzeitig – analog des Würfels, denn das Jonglieren mit Stäben, die dem Wurf stilisierter Puppen ähneln, die (wie wir selbst) haltlos durch die Luft wirbeln – kann jeder Wurf im nächsten Moment seinem vermeintlich sicheren Halt entgleiten und in Zusammenbruch münden. Die ganze Anlage des Spiels, sein Arrangement ist *Mimiky*, Maske wie im selben Maße *ilinx*, denn es treibt sich unendlich fort, steigert sich, wird wilder, rauschhaft, um sich zuletzt doch ins Nichts aufzulösen. Am Ende jedes Spiels steht dies: Im Grunde ist nichts gewesen, jedenfalls nichts, was gleichsam für den Bestand der Welt von Belang ist – aber unsere Einstellung zu ihr hat sich verändert, denn die Kontingenz ist mit Indifferenz verquickt.

Und doch bietet dieser Ausblick auf eine kleine Philosophie des Spiels nur eine Seite, die die Präferenz auf das Unregierbare unserer Bedingungen legt, deren andere, notwendige Seite und Entsprechung aber die Regel, die Grenze, die Einrahmung eines Feldes ist, die dem Spiel allererst seinen Ort und seine Zeitlichkeit verleiht, wie es wiederum Huizinga in seinen Überlegungen zum *Homo ludens* hervorgehoben hat. Gewiss gibt es Spiele ohne Regeln, aber nicht ohne Rahmung, ohne die Einschränkung einer extraterritorialen Raumzeit, die die Differenz zwischen Spiel und Nichtspiel allererst determiniert. Die Rahmung entsteht durch Ausschluss, durch Unterscheidung, d.h. durch Negation, sodass auch von einer ‚negativen Regel‘ gesprochen werden kann – wie sie etwa der Künstler John Cage verwendet hat, wenn er einen zufällig, durch Orakelbeschluss gesetzten Zeitrahmen setzt, indem alles, was geschieht, rückhaltlos angenommen wird und kein Klang, keine Stille ausgeschlossen wird. Eine andere Form von negativer Regel findet sich in den Dichtungspraktiken der Gruppe *Oulipo*, die Texte durch Subtraktion entstehen ließ, etwas dem Ausschluss der Verwendung des im Französischen häufigsten Buchstaben ‚e‘.

Davon zu unterscheiden sind wiederum Spiele, die auf Produktionsregeln beruhen, die durch eine Art Syntax oder Grammatik konstituiert werden, also solche Regularien, die eine Spielordnung dadurch generieren, dass das Regelwerk kreativ angewendet wird – man denke vor allem an die bereits erwähnten Brettspiele, an Schach, Mühle oder Go. Dieses Verständnis von Regel bildet gleichsam die Rückseite der Unbeherrschbarkeit im Spiel, denn die Regel gibt uns die Illusion an die Hand, wir könnten durch ihren Gebrauch etwas ausrichten, sogar durch ihren schöpferischen Vollzug bis zur Virtuosität aufsteigen. Der Reiz des Spiels besteht ja gerade in diesem Doppelsinn: Nichts ist wirklich beherrschbar, aber durch das Regime der Regeln wännen wir uns souverän, als ab wir doch vermöchten. Hier hat zudem der Philosoph Ludwig Wittgenstein, der sich intensiv mit regelgeleiteten Spielen befasst hat, eine Reihe von bemerkenswerten Eigenheiten herausgearbeitet, die m.E. für den

Zusammenhang von Spiel und Kunst äußerst relevant erscheinen, insbesondere die Paradoxie, dass die Korrektheit des Regelfolgens nicht wieder selbst einer Regel gehorcht: Regelfolgen – auch im Spiel – ist eine Praxis, die *nicht selbst regelgeleitet* ist, sondern der Kreativität bedarf. Deswegen ist auch für keiner dieser Praktiken ein Ende abzusehen. *Wie* wir spielen, ist in den Gestalten des Spiels, seinem ontologischen Rahmen nicht vorgezeichnet – die Modalitäten des *Wie* sind vielmehr abhängig von unserer Erfindungsgabe, wie wiederum den Schein von Kontrolle weckt. Die Kunst aber stellt eben dieses unter Reflexion: Sie erschöpft sich nicht in der *creatio*, sondern bildet ein Stück Erkenntnisarbeit, worauf ich noch zu sprechen komme.

Ferner gilt, dass zwar Regel einschränken und damit überhaupt Spiele intern ermöglichen und organisieren, aber dass nicht alles im Spiel durch Regeln geregelt sein kann, z.B., wie Wittgenstein bemerkt, wie hoch man den Ball beim Tennis schlagen darf. Grundsätzlich ist jedes Spiel regeloffen. In Opposition dazu – wiederum als dialektisches Merkmal des Spiels – geschieht jede Regelanwendung unerbittlich, d.h. sie duldet keine Abweichung. Der Gegensatz eröffnet einen Freiraum, der zwar mit Kreativität durchsetzt ist, wie überhaupt Regelspiele des schöpferischen Einsatzes bedürfen, um interessante Resultate zu zeitigen, die gleichzeitig aber auch die Spiele mit einer ‚Logik‘ oder Rationalität ausstatten. Sie machen sie sowohl der Kunst ebenbürtig als sie gleichzeitig eine Verwandtschaft mit Mathematik anzeigen, denn einer Regel folgen bedeutet hier wie dort, ihr strikt zu gehorchen, denn wer Regeln bricht oder anderen Spielregeln folgt bzw. einer Regel im Spiel anders als vorgesehen folgt, spielt ein anderes Spiel – ebenso, wer in einer Rechnung die Rechenregeln verändert, keinen Beweis mehr vollbringt, sondern etwas anderes als Mathematik betreibt. Dies ist auch der Grund, weshalb Künstliche Intelligenzen ihr bevorzugtes Modell im Spiel gefunden haben, namentlich beim Schachspiel, spektakulärer noch bei dem wesentlich komplexeren Go. Es ist das latent Mathematische des Spiels, das hier durchschlägt, dem wiederum die Kunst des Spiels wie auch das Spiel der Kunst entgegensteht. Und doch erhellt sich aus diesem Zusammenhang eine merkwürdige, oft bemerkte Nähe zwischen Mathematik und Kunst, deren *tertium comparationis* das Spiel darstellt.

In wieder anderer Hinsicht steht diese Mathematik des Spiels jedoch im Widerspruch zu der stets gleichzeitig mitgegeben Zufälligkeit, und es ist genau dieser Widerspruch, die unauflösbare Spannung beider, die das Spiel zu seinem einzigartigen Faszinosum macht. Es erinnert uns an die Zerbrechlichkeit unserer Verhältnisse. Auch das steckt in Katrin Wegemanns „Alles bewege sich, nichts habe Bestand“: Es formuliert einen Imperativ der Transformation angesichts unseres vermögenden Unvermögens. Meine These lautet: Die Gleichzeitigkeit von Regularität und Paradoxie, von Kalkül und Kreativität, die der ursprünglichen Dialektik von Zufall und Notwendigkeit, von Herrschaft und Herrschaftsverlust, die jedes Spiel ausmacht und ihm eingeschrieben ist, bildet genau die Brücke, die über die Kluft, die Spaltung von Spiel und Kunst gespannt ist, um sich an deren Ufer zu berühren. Denn das Spiel spielt die Spannung aus, während die Kunst sie unter Reflexion stellt und sie uns als solche erfahren lässt. Beide vermögen sich zwar gegenseitig zu bespiegeln und eines als Paradigma des anderen zu fungieren, und doch ist Kunst mehr, soweit sie eine spezifische Erkenntnisarbeit verrichtet – ja, es gibt keine Kunst, die nicht zugleich Kunst über Kunst wäre. Spiele spielen bedeutet dagegen die Erfüllung einer performativen Praxis, die nicht zugleich insoweit reflexiv ist, als das Spiel als Praxis nichts über das Spiel als Prinzip zu sagen weiß. Es ist darum nur ein Aspekt, der erlaubt, das Spiel als eine Metapher für die Kunst zu nehmen, wie umgekehrt die Kunst das Spiel als seine eigenste Möglichkeit inkorporiert. Aber anders als das Spiel zielt die Kunst auf ein Wissen, das ästhetischer Art ist, d.h. ein Wissen, das durch die Wahrnehmung induziert wird und uns etwas über uns selbst zu erkennen gibt. Die Erkenntnisweise, die Kunst evoziert, bildet folglich ein Reflexionswissen, das hineinreicht in unsere grundlegenden existenziellen Bedingungen. Wenn das Spiel zwischen Zufall und Notwendigkeit, Regel und Regelbruch oszilliert, dann nutzt die Kunst diese Oszillation, um etwas anderes zu dekurvieren, nämlich die Art und Weise, wie wir mit dieser

Spannung umgehen wollen, was sie jeweils für uns bedeutet, wie wir sie zu gestalten vermögen, was die Gebundenheit an – auch – materielle Voraussetzungen induziert, wo die Grenzen liegen und auf welche Weise wir uns dadurch selbst zu verstehen vermögen.