

Labyratoire – spielen oder töten?

Das Tonband von meinem Vortrag setzt erst später ein.

Ich die Blätter meines handgeschrieben skizzenhaften Skripts während des Vortrags zerknüllt und weggeworfen. Damit sollte angedeutet sein, daß

der Text sich mit der Rede erledigt hat. Daß, labyristisch ausgedrückt, jeder Versuch einer Erstellung undoder Definition von Labyratoire das Erstellte mit diesem Vorgang wieder gelöscht hat.

Was jedoch nicht davon entbindet –

analog zu dem Satz EIN LABYR IST KEIN LABYR

(der bedeuten könnte: es genügt nicht dieser eine einzige Ansatz, um schließlich dazu, dorthin, dahinter zu gelangen) – Beschreibung, Definition und Erstellung immer wieder zu versuchen.

Ich den Einstiegstext daher nicht mehr so wiedergeben, wie ich ihn vermutlich gesprochen habe, denn das Skript ist nicht mehr in meinem Besitz.

Ich denke, ich habe zunächst davon erzählt, wie es zu der Vokabel, zum Begriff Labyratoire und der Kurzform Labyr gekommen ist.

Daß mein Freund, der Maler Constant in den 60er Jahren, als ich neben meiner Theaterarbeit auch zeitweilig in der Galerie von Otto van de Loo tätig war, an einem urbanistischen Modell New Babylon arbeitete.

Das einer sich entwickelnden, von Arbeit weitgehend freigestellten hochindustrialisierten Gesellschaft bestimmt sein wollte.

Eine Gesellschaft, die sich von der Fron der Arbeit freigemacht hat. Sie der Maschine, dem Roboter, dem Computer überantworten kann. Die sich ein neues Terrain, ein ludisches Niveau erschließen wird.

Dieses Terrain konnte jedoch nicht einfach schon dadurch schon bezogen werden, daß es architektonisch und urbanistisch als ein praktikables ludisches, also bespielbares Arrangement bereitgestellt würde.

Es geht vor allem erst einmal darum, eine Metaphysik des Spiels oder vielmehr des Spielens neu zu erschließen. Wenn es sie denn je überhaupt schon einmal gegeben haben sollte.

Was Spielen denn eigentlich sei, konnte eine Gesellschaft kaum noch wissen, die alles Spielen aus ihrem Verhalten rigoros verdrängt hatte,

es an die Regulativen der Arbeitszwänge adaptiert hatte. Es gibt keine Spiele für uns, die nicht in Regeln eingebunden wären und die uns ein regelhaftes Verhalten abverlangen. Ein absolut ludisches Verhalten müßte also experimentell erschlossen werden.

Wir fanden zur Kennzeichnung dieses Experiments die Kontraktion aus den Wörtern Labyrinth und Laboratorium, KBegriffskomplexe, die auf Aktivitäten wie Suchen – Finden, Irren – Verirren, Versuchen – Verführen, Einlassen – Verlassen, etc. hinleiten.

Die für einen praktiblen Umgang von mir gewählte Kurzform Labyr ist insofern nicht glücklich, weil sie ausschließlich auf die Herkunft von Labyrinth, also auf einen eher romantischen, idyllischen und im mythischen Schummer belassenen

Corpus aufgepropft zu sein scheint, und so immer wieder in eine einseitig falsche Richtung weist.

Was allerdings labyristisch gesehen wiederum auch kein Fehler sein muß.

Denn in Labyr ist keine Richtungsweisung maßgebend.

Davon mag ich so oder ähnlich erst einmal gesprochen haben – auf dem Tonband geht es dann so weiter:

Wir stehen heute einer immer noch weiterwachsenden Arbeitslosigkeit gegenüber – mit welch negativer Vokabel wir ja immer noch eine seit langem angestrebte Situation bezeichnen: die Befreiung nämlich von uns auferlegter Arbeit durch die Maschine –

Mit einer wachsenden Hilflosigkeit und offenbar mit allen Symptomen des Selbstbetrugs und der Täuschungsmanöver stehen wir davor.

Da feiern Versuche des Feedback an die alten Manchesterzeiten ihr applaudiertes Comeback.

Was tun, dieser berühmte Fragesatz taucht wieder auf.

Paul Lafargue, der Schwiegersohn von Karl Marx hatte zur Zeit des ersten Industrieschubs mit dem Einbruch der Maschine in die Arbeit die Ängste der Arbeiter mit seiner Schrift »Lob der Faulheit« besänftigen wollen.

Endlich würde doch der Maloche Zeit für sich selbst und die Gestaltung seines eigenen Lebens haben.

Er, der ewige Sklave unter den »Oraetlaboradelinquenten« erhalte nun Zeit zur eigenen Entfaltung.

Aber wie, wohin sich entfalten?

Dazu hatte Lafargue keine konkreten oder doch nur dürftige Vorstellungen.

Die Alternative im ludisch labyristischen Verhalten des Einzelnen zu sehen oder auch nur zu erahnen, war noch schier unmöglich.

Allenfalls gab es Verweise auf die Zeitverbringung der ehemals feudalistischen Minderheiten in ihren Ghettos, in ihren Schlössern.

Eine pseudoludische Welt, die vom Bewohner der Städte, vom Bürger ohnehin nie mehr adaequat erreicht wurde.

Weil nahezu alles, was wir mit den Begriffen Spiel und Spielen verbinden, der Verhaltensweise des *homo faber* unterworfen ist, eine Weise, die über lange Traditionenwege an Regulative und Eingrenzungen gebunden (man achte auf das Wort: gebunden) und verzurrt ist. Darum war es so schwer, auf ludisches Feld vorzustoßen.

Der Robot war schon den alten Griechen bekannt.

Sie konnten es sich leisten, die Arbeit, von der sie sich befreit hatten, zu verachten. Sie den Robots, den Sklaven zu überlassen.

Und zweifellos benutzten sie für die Verbringung ihrer freiverbleibenden Zeit ludische Elemente, die aus früheren, vielleicht

noch nomadischen Zeiten erinnert werden konnten.

Ich vermute, daß das Gymnasium sich aus solchen Elementen entwickelt hat.

Daß die Vorformen der Arenaspiele eher in den Mysterien vor Altären und in den panischen Ausbrüchen zu finden sind, die alle von Regulativen weitgehend entbunden waren oder sich von Bindungen wieder gelöst hatten.

Wie etwa auch die frühen afrikanischen Tanz- und Palaverspiele – heute sind sie auch dort schon weitgehend verloren – einer Sende-Empfang-Struktur noch nicht unterworfen waren.

Wenn gespielt wurde, spielten alle. Bloße Zuschauer gab es nicht. Zuschauer waren allenfalls die Geister. Die Ahnen.

Aber die Griechen hatten sich schließlich in festen Städten fixiert.

Sie waren folglich gehalten, sich in ihrer Lebensart den Fixationen mit ihrem Denken, einem aludischen Denken anzupassen.

Das hieß auch für sie, ihre freiverfügbare Zeit zu instituieren, ihren Lebensraum zu vermessen, die Besitzverhältnisse zu regulieren und sich die zugehörigen Raster einer Sende-Empfang-Struktur zu verschaffen. Und auch ihre Spielgeräte wurden selbstverständlich an diese Raster adaptiert. Präsentationsflächen und Sitzplatzgefüge dienten dazu, metrisch ordinierte Drohtexte zu suggerieren:

Die Tragödie.

Die Muster für die dazu notwendige Gehirnwäsche wurden in den Akademien entwickelt. (Deren Ausweitung und Tradierfähigkeit Michel Foucault uns hinreichend genau noch einmal vorgezeigt hat).

Die Hypertrophie des Sende-Empfang-Prinzips erleben wir zur Zeit durch und mit unseren technoiden Medien. Und zwar bis zum Exzeß: Abermillionen starren in eine einzige Richtung. Fixiert auf den Puppenpunkt in einem Kader.

Sie sind tortgestellt.

Sind in die Sendenetze eingefangen, sind an die Sendeketten gelegt – Wörter verraten alles.

TOTE SENDEN FÜR TOTE:

Das ist der Sinn meines Untertitels – Spielen oder töten? Dieses Entweder-Oder.

In diese Frage sind wir hineingestellt.

Durch den trompe-l'œil einer Pseudofaszination ausgesetzt, hinter deren zweidimensionaler Scheinspielerei absolut nichts ist, außer fälschender elektronischer Pluster.

Fascinare heißt behexen. Beschreien.

Schauen Sie im Lexikon nach – die Wurzel des Worts ist fas.

Das heißt Gewalt.

Das heißt Recht.

Das Programm – die V o r s c h r i f t – hat immer r e c h t .

So verlangt es die Droge des Cephalocids. Des Hirntods.

Wir spielen nicht. Wir lassen uns zu Tode bespielen.

Friedrich Georg Jünger schreibt in seinem Buch DIE SPIELE, von einem

unendlichen und ewigen Spiel würden wir erst dort sprechen können, wo wir alle Grenzen des Spiels in Zeit und Raum aufgehoben haben.

Das genau wäre das Terrain des *homo ludens*.

Diese konjunktivische ludische Welt außerhalb der Vermessenheiten und der instituierten Borniertheiten ließe sich für den *homo faber* möglicherweise nur noch über den Weg der Phantasie noch wieder erreichen, sollte man denken.

Schon Novalis bedauert in seinen Tagebuchnotizen: *Hätten wir auch eine Phantastik wie eine Logik, so wäre die Erfindungsskunst erfunden.* Womit er im Stil der damaligen Zeit wahrscheinlich das meint, was wir heute so gerne Kreativität nennen.

Novalis – ein von mir vermuteter Labyrist.

Einer, der das gesamte enzyklopädisch verfaßte Leben verspielen will.

Erspielen will. Mit Poesie nämlich.

Die Lebensweise aller zu poetisieren war ihm ein Ziel.

Johan Fischart, hat in seiner Übersetzung des Pantagruel, dem gewaltigen Grenzüberschreiter der programmierten Lebensart, ein Kapitel eingefügt, die Kneipe, in die er hundert und aberhundert programmierte und regulierte Spiele neben solche einer eher lasziven und lockeren Art hineinstopft und so die Spielsituation vervielfacht, die Spiele miteinander verquickt und damit eine ludische Sphäre herstellt, die sich von einem Programm nur noch schwer zähmen läßt.

Ich vermute, in dieser Kneipe herrschte zumindest eine pralabyristische Atmosphäre.

Und in Johan Fischart vermute ich demnach ein Mitglied der Labyristischen Gesellschaft.

Worum es auch immer geht, wenn ich dem *ludus*, dem eigentlichen Spielvermögen des total unbekannten *homo ludens*, auf die Spur kommen will,

das ist wohl die *Defixation*.

Die Loslösung von den Verzurrungen des individuellen Verhaltens überhaupt.

Wir wissen, daß der *homo faber* sich mit Paketen der Rechtfertigung verschanzt, mit Festungen, Mauern und Zäunen die Zufriedenheit seiner aludischen Lage umgeben hat. Der *homo faber* muß immer, wird aller ludischen Praxis immer mißtrauen. Weil sie seine gesetzten Grenzen überschreitet.

Er steht immer h i e r u n d k a n n n i c h t a n d e r s .

Er hat es darin so weit gebracht, daß er dem Einzelnen die bislang für sich gewonnene freie Zeit sofort wieder zurückholt und aus dem Freiraum vertreibt.

Wörter verraten alles.

Er schuf den an die regulative Arbeit angegliederten Ausdruck vom Zeit v e r t r e i b .

Das Spielen muß der Arbeit zumindest ähneln.

In einem utilitären Sinn.

Ich habe die Labyristische Gesellschaft gegründet – habe sie mir erdacht als eine Gesellschaft ohne Organisation, die von nirgendwo aus reguliert wird.

Die nur aus vermuteten Mitgliedern besteht.

Die endgültige Behauptung hat auf dem ludischen Feld als Partikel der Vermessenheit und der Anmaßung keinen wenn auch noch so geschickt erschlichenen Stellplatz für etwa Karriere etc.

Labyristen.

Wer kann unter ihnen vermutet werden?

Als einen der ersten vermute ich das Kind.

In der äußerst schmalen Phase, in der das Kind unbeeinträchtigt gelassen wird

und noch keinen Erziehungseingriffen ausgesetzt ist, benutzt das Kind seine ludischen Fähigkeiten, das heißt seine phantastischen Möglichkeiten, sich ohne Hemmungen rein experimentell und kreativ seine besondere Umwelt zu suchen und sich in ihr zurechtzufinden. Grenzen innerhalb von Zeit und Raum sind aufgehoben beziehungsweise waren überhaupt nicht vorhanden, wie eingedämmt die ihm überlassene Realität auch sein mag.

Vorschriften und Programme wie und was denn zu spielen sei gibt es nicht, das Spielen bestimmt die Substanz der dem Kind eigenen Phantasie.

Nur wenigen Kindern bleibt die ludische Fähigkeit allerdings erhalten. Die meisten von uns werden sehr schnell in die bestimmende aludische Welt mehr oder weniger brutal hineingedrillt, werden zu dem, wovor schon ein Spinoza gewarnt hat, wenn er sagt: *es ist unmenschlich, den Menschen zum Automaten zu machen.*

Als Linsenschleifer wußte er wohl, wovon er da sprach. Spinoza, ein vermutbarer Labyrist, der die Fixation Gott defixiert hat, indem er klarmacht, daß die Vorstellungskräfte des Menschen nicht im geringsten dazu ausreichen, um Gott erkennen zu können. Von den unendlich vielen Attributen, die die Substanz Gottes ausmachen, erfassen wir allenfalls zwei und sind nicht einmal in der Lage, das Unendliche auch nur zu denken.

Wahrscheinlich sind es die Künstler, die ihre ludischen Fähigkeiten weitgehend erhalten haben. Die in der Lage sind, Programme aufzubrechen und sich ihren eigenen kreativen Bereich jeweils neu zu eröffnen.

Natürlich ist aber unter ihnen, unter den Künstlern nur noch selten ein ludisch labyristischer Spieler in Permanenz zu vermuten. Die meisten von ihnen werden gehalten sein, sich auf die instituierten Skalen der geläufigen Sende-Empfang-Struktur erneut einzustellen. Beziehungsweise sich diesen Skalen zu unterwerfen.

Solche Feststellungen sind keine Urteile.

Für Labyratoire haben Werteskalen und Werturteile keine Bedeutung. Der sogenannte Wettkampf um Titel und elitäre Positionen findet nicht statt.

Die Attribute des sogenannten Ruhms stoßen ins Leere.

Da gibt es den alten Yüan Wu, der im Bi YĀN LU, der Schrift von der Smaragden Felswand, eine schier endlose Reihe von Vagabunden und Streunern durch grenzenlose Landstriche eines Kontinents aufzählt, denen es offenbar auf nichts anderes ankam als die sogenannte Lehre der Lehrer vor der Erstarrung zu schützen, das heißt die Köpfe daran zu hindern, in ein und dieselbe Richtung zu glotzen.

Wo liegt die Stadt im Süden?

*Geb nach Norden, du Dummkopf, da wirst du sie finden.
Aber Zutritt nur durch die Wand.*

Auf die Frage, wer oder was ist Buddha genugt eine kräftige Ohrfeige als Antwort. Oder:

Eine Handvoll Hanf.

Oder er holt das hölzerne Ding von der Wand runter, bricht es in Stücke und wirft es ins Feuer. Als Antwort, die genügt.

Unter den Zen-Leuten sind herrliche kreative Labyristen zu vermuten. Wenn man Glück sogar solche in Permanenz. Solche, die fähig waren, sogar ihren ludischen Tod zu kreieren. Den Moment der Gegenwart, seines Jetzt, in die Zeit selbst hineinzu(be)stimmen.

Der Zen-Meister Nam June Paik sagte mir mal:

Alle japanischen Zen-Meister sind Scharlatane.

Ein herrlicher Zen-Satz.

Voller labyristischer Kraft. Bei dem der alte Mantraya oder der Mumon ihre Bäuche vor Lachen geschüttelt hätten. Zen for head nannte Paik das.

Die Wand als nicht existente Sperre, gegen die kein Kopf sich einrennt, vor der jede Exekution ins Vakuum geht, ihr Opfer nicht trifft. Daran mag vielleicht der Labyrist Mathias Goeritz gedacht haben, als er seine Wand in Mexiko aufstellte.

Oder der Diogenes von Sinope, von dem es heißt, er sei am hellen Tag mit einer Laterne über den Marktplatz gegangen und habe den Leuten

damit ins Gesicht geleuchtet – das Gesicht des *homo faber*, die Maske, die er auf den Märkten vorzeigt.
Auf die Frage, was das soll, antwortet er:
Ich suche einen Menschen, finde aber keinen.

In sein homerisches Gelächter hätte wohl auch ein Aristophanes mit eingestimmt, ein Typ, von denen es damals viele gegeben haben soll, deren Skripte untergegangen und verdorben sind oder verbrannt wurden.
Leute, die sich mit der Instituierung der sogenannten Tragödie und mit der vermessenen metrischen Show nicht abgefunden haben und deren Regeln mit Hohngelächter und Ironie durchsetzten, die sie kübelweise ausgossen – wie im Stück **DIE WOLKEN** zum Beispiel.

Leute, die die Zäune wieder einrissen, die von den großen Fixatören, den Philosophen aufgerichtet waren.

Was das Verbrennen von Büchern anlangt, das Verbrennen von Text, von Textil dieser Art, das ist kein schlechtes ludisches Signal, wie der Rabbi Nachmanides von Bratzlaw gezeigt hat. Wenn er seine spätkabbalistischen Texte und talmudischen Thoraerklärungen oder seine Soharinterpretationen zu Papier brachte, sie vorlas und anschließend sofort an der Kerzenflamme verbrannte.

In Labyr hat die Hinterlassung keinerlei ludische Bedeutung mehr. Nur der Zustand der Kreation gilt.

Nicht nur unter den aschkenasischen Spätkabbalisten sind ludisch-labyristische Denkhaltungen zu finden – in der Umgebung des Bal-Schem-Tov und vieler anderer – auch unter den frühen kabbalistischen Mystikern sind Labyristen zu vermuten. Ohne Anspielung auf Bedeutung und Bedacht hat Moshe Cordovero um 1590 aus den hebräischen Anfangsbuchstaben im Sephiroth, dem kabbalistischen Lebensbaum, ein Labyrinth hergestellt. In ihren kryptischen Verstecken wollten sich diese Mystiker neu erschaffen, indem sie den Schöpfungsvorgang im Tanz um den Namen des Unaussprechlichen, der aus allen aneinander gereihten Buchstaben der Thora für sie bestand, versuchten nachzuempfinden.

Wie denn die Mysterien der Mystiker in allen Kulturen geheime Ab- und Auswege aus den Pferchen ordneter Denkhaltung sind. Oder was bedeutet es sonst, wenn ein Mönch namens Eckart den Satz aufstellt: *Schwarz ist Weiß.?*

Ein Mystiker unserer Tage ist zweifellos Antonin Artaud gewesen, der so weit ging in seinem wütenden Bestreben, sich eine ludische Kultur vorzustellen und die Beseitigung aller derzeitigen kulturellen Institutionen zu fordern – also Museen, Theater, Universitäten, Bibliotheken undsweiter. Um neu beginnen zu können. Auch die Schrift und die herkömmliche Syntax genügten ihm offenbar nicht mehr. Er rekuriert auf eine ehemals wohlbekannte ludische Benutzung glossolalischer Textelemente.

Die Glossolali. Die Vogelsprache. Die außerhalb jeder rationalen Grammatik verwendeten Laute, die dennoch jedem verständlich sind, der hören und verstehen will. Trance jenseits phonemischer Verwaltung. Die Glossolali Babylons als vielsprachiger Sprechtanz. Als Textspiel. Das die Bibel verurteilt. Während sie es im Pfingstereignis großartig belobt und bewundert.

Ein Mann namens Andreas Lommel berichtet über die Altaustralier, die wir statt bei ihren eigenen Namen schlankweg summarisch die Aborigines nennen. Eines Tages nomadisiert er mit ihnen hinaus in den Busch, wo sich die Gruppe mit einer großen Zahl anderer Klans zusammenfindet, um ein mehrtägiges Fest zu begehen. Die Männer gehen tagsüber auf die Jagd, die Frauen bereiten Getränke vor, am Abend sitzt man zusammen und lauscht zur Musik einem Rhapsoden, der seine Geschichten vorträgt, die dem Berichterstatter übersetzt werden. Das geht so mehrere Abende und Nächte. Doch schon am dritten Abend ist man kaum noch durchgängig in der Lage, den Inhalt des Vortrags lückenlos wiederzugeben, und am vierten Abend versagt jeder Versuch einer Übersetzung. Alle lauschen zwar nach wie vor angespannt dem Rhapsoden, der Übersetzer aber hat keine weiteren Worte mehr in der anderen Sprache zur Verfügung, obwohl er wie alle anderen auch sehr gut versteht, was mit dem Vortrag gemeint ist beziehungsweise, was der Rhapsode mitteilt.

Mir scheint dies ein sehr treffliches Beispiel für eine ludisch-labyristische Situation aus der Steinzeit zu sein.

Wenn Gertrude Stein mit einer Handvoll Wörtern auf zweitausend Seiten in ihrem Roman THE MAKING OF AMERICANS die Figuren von vier Familien umkreist und das ganze apparatus Lesen damit ausschaltet, es nur auf den Vorgang des Schreibens zurückführt, oder wenn sie in ihrem Theater sämtliche Dramaturgeme durchbricht und mit zahllosen parallaxalen Sätzen alle Puppenpunkte zergehen läßt – das ist **L a b y r a t o i r e**.

Eins wird da deutlich: Labyratoire kann nicht besessen werden. Besitz und Besessenheit scheiden aus. Besitzbares kommt in Labyr nicht vor. Demnach also auch kein Konsum.

Das heißt nicht, daß Labyr in einer Utopic gesucht werden müßte. Daß Labyr keinen Ort hätte. U t o p i a – der Unort, wohin der *homo faber* alles verweist, was nicht in seine Raster paßt. Ich habe dieser Insinuation den Begriff **E n t o p i e** entgegengesetzt und damit sagen wollen: Labyr ist der Ort, der ü b e r a l l ist.

Nach der Grenzüberschreitung ist kein Anfang und kein Ende. Der ludische Raum, die ludische Zeit sie halten nichts fest im Jetzt. Sie hinterlassen nichts, haben keine Geschichte. Es gibt kein Haben. Es gibt nur Sein, das sich im Jetzt kreiert.

L a b y r a t o i r e – was ist es?
Ein Loch?
Das der erst von außen erlebt, der hineinsteigt.
Eine unberechenbare Anzahl von flexiblen **L ö c h e r n** als Sieb in einer Wand – oder was?
Wand, die möglicherweise aus Menschen besteht.
Wie Georges Genet es mitgeteilt hat in seinem Buch NOTRE DAME DES FLEURS; um durch diese Wand aus seinem Gefängnis auszubrechen.

Wunderbar, daß es Löcher in der Sprache gibt, die die Eigenschaft haben, sich nicht mit Sprache zuschütten zu lassen. Sondern schweigen.