

Im Labyrinth des Schönen Spielformen der Natur – der Kunst

Ringsumher – sind das die schönen Spiele? So lautet die Frage in einer der Vorankündigungen für dieses Symposion. Geradewegs geantwortet, zielgerichtet (entsprechend den nicht-schönen Spielen also): Ja, die schönen Spiele sind ringsumher, hin und her und wollen offenbar nicht enden. Damit ist eigentlich alles gesagt, ein zufriedenstellendes Ergebnis gegeben, eine Antwort gar gewagt. So wie ein Zweck-Spiel im Endeffekt recht langweilig ist, so wäre auch dieser Vortrag, trotz seiner großartigen Behauptung, einigermaßen belanglos. Mit solchem Ergebnis könnte er enden, jetzt also, an einem Punkt, an dem man – eine spielerische Einstellung und Haltung natürlich vorausgesetzt – gerade einmal beginnen könnte, sich ins Zuhören einzuschwingen, an dem die Vortragende ansetzen könnte, den Erwägungen Spielraum zu geben, die mehrfach gewendeten Gedanken vorzutragen, den hin und her gelegten Worten Form und Laut zu geben. Ich unterstelle, Sie wollen mehr als nur ein Ergebnis. So auch ich.

Ich wage also zu spielen und lade Sie zu einer Begehung ein, zu einem Gang durch ein Labyrinth – genaugenommen das kretische, weil siebenpfadige Labyrinth. Die Richtung periodisch um 180 Grad wechselnd, wird der hin- und her pendelnde Weg nicht kontinuierlich kleiner, sich also nicht auf etwas hin zuspitzen und damit die Geschwindigkeit schneller – als würden wir uns in eine Spirale begeben –, sondern: Die Geschwindigkeit vor und nach der Kehre und die Weglänge von Kehre zu Kehre wird sich dauernd verändern. Wir haben sieben Umgänge zu begehen und uns in sieben Kehren zu wenden: Der Pfad durch den jeweiligen Umgang wird auf unterschiedliche Weise konfrontieren, mal kürzer, mal länger – je nach Weglänge. Die Kehre wird den Weg unterbrechen und Gelegenheit bieten, die gesetzte Spur zu reflektieren. Insgesamt wird der Weg mal näher, mal ferner das Zentrum umpendeln, und wenn wir nach einem Maximum an Weg und Zeit dieses erreichen, wird dort weder der Minotaurus, noch die Antwort auf unsere Frage lauern. Vermutlich wird es dort recht leer sein und damit

Platz genug bieten, mit einer Wende um 360 Grad umzukehren und auf dem Weg zurück Erinnerungs- und Einprägungsarbeit zu leisten. Letzteres könnten wir dialogisch, also gemeinsam und im Gespräch gestalten – der Weg hinein ist monologisch gehalten, in der Hoffnung, daß Sie der vorgesetzten Spur folgen und Resonanz erleben – nicht umsonst trägt das Innenohr den Namen Labyrinth.

Wir stehen vor dem Eingang. Und womöglich fragen Sie sich, da es nun ernst wird, was es mit dem Labyrinth auf sich hat, was dort geschehen wird, und warum es gerade dieses, das klassische, sein muß, wo doch das moderne Labyrinth, der Irrgarten – interessanterweise erst in der Renaissance erfunden – möglicherweise »spannender« und darum unserer Zeit angemessener zu sein verspricht. Denn in der Art des »trial and error« geht es darum, die richtige Entscheidung und den richtigen Weg zu finden. Das hier vorgeschlagene Labyrinth verlangt hingegen weder eine Entscheidung (außer der, einzutreten), noch lässt es im wörtlichen Sinne Spielraum. Indem jedoch der Weg gegangen wird, entfaltet sich ein Spielgeschehen, in dessen Verlauf Zeit präsent wird. Da unsere Gesellschaft offenbar im Begriff ist, die Dimension des Raumes (und der Irrgarten symbolisiert auf absolute Weise den zu erobernden Raum) durch computergesteuerte Vernetzungen nicht nur zu verlassen, sondern mit Hilfe der »vierten Dimension« – der Zeit also – zu überwinden, sind wir mit dem klassischen Labyrinth möglicherweise ganz auf der Höhe der Zeit. Im folgenden allerdings mit einer gänzlich anderen Wendung, denn im klassischen Labyrinth geht es nicht um eine Eroberung, sondern um ein Gewahrwerden von Zeit: Wir sind etwas, das dauert und etwas, das unverhofft wandelbar ist – genau davon handeln die »schönen Spiele«, genau dies macht die Rätselhaftigkeit und Faszination gelingenden Spielens aus.



Erster Umgang

Mannigfache Wege geben die Menschen. Wer sie verfolgt und vergleicht, wird wunderliche Figuren entstehen sehn; Figuren, die zu jener großen Chiffrenschrift zu gehören scheinen, die man überall, auf Flieglern, Eierschalen, in Wolken, im Schnee, in Kristallen und in Steinbildungen, auf gefrierenden Wassern, im Innern und Äußern der Gebirge, der Pflanzen, der Tiere, der Menschen, in den Lichtern des Himmels, auf berührten und gestrichenen Scheiben aus Pech und Glas, in den Feilspänen um den Magnet her und sonderbaren Konjunkturen des Zufalls erlebt. (Novalis)

Erste Kehre

Es ist unbestreitbar, daß die Menschen die Formen der Natur mit gewissen Empfindungsqualitäten assoziieren, die gemeinhin »ästhetisch« genannt werden; eine Empfindung, die seit alters her den Menschen nach geheimnisvollen, ungewöhnlichen, bizarren Formen suchen läßt: Steine, Muscheln, Zähne, Knochen – Dinge, die nicht nur gesammelt, sondern dazu noch geordnet, zu Ketten gefädelt, in Mustern ausgelegt werden. Und die Formen entsprechen sich: Nicht nur Höhlenfunde, Kuriositätenkabinette, Wunderkammern, Schmetterlingssammlungen, sondern auch Museen und endlich die mit Steinen gefüllten Hosentaschen oder mit merkwürdigen Dingen arrangierte Tischzenarios der Kinder stehen ganz in dieser Tradition. Eine bestimmte Merk-Würdigkeit an der geronnenen Form scheint anzusprechen und zum Um-Gang anzuregen. Offenbar setzt menschliches Begreifen nicht nur Greifen, sondern auch ein Ergriffen-Sein voraus. »Warum ist der Fudschijama schön?« fragt der Biophysiker Friedrich Cramer. Seine Antwort: »Weil er in reiner Form seinen Entstehungsprozeß preisgibt«. Die zu Fels geronnenen Bewegung scheint das Gegenteil zu beweisen, doch das Auge »sieht« den Übergang, (auch der Fudschijama ist, auf Jahrtausende hin betrachtet, nur ein Durchgangsstadium). Daß gerade in einer solch »felsenfesten« Form Entstehung, Wachstum und Veränderung aufblitzen, dies macht den Berg so überwältigend. Einen »delightful horror« empfindet John Dennis bei solchen Anblicken und Benjamin hat für solches Erleben den Begriff »Aura« geprägt. Es ist gerade nicht – wie man gemeinhin annehmen möchte – ein Zusammenklang, ein harmonisches Empfinden, das hier resoniert, sondern es sind ambivalente Gefühle: Man ist angezogen und abgestoßen zugleich. Auch Dissonanz, Unruhe, Erschütterung, Regelmlosigkeit und Widersprüchlichkeit gehören dazu. Im Gegensatz zum profanen Schönen spricht Kant vom »Erhabenen«, dessen Empfindungsqualität eher eine »negative Lust« ist. Es sind Formen, durch die etwas lang Ver-

trautes scheint, zu denen man Korrespondenz empfindet, in denen Sinn anschaulich wird, die jedoch gleichzeitig entrücken, überwältigen und sinnirritierende Kontemplation auslösen.

Zweiter Umgang

1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, 233, 377, 610, 987, 1597, 2584, 4181, 6765, 10946, 17711, 28657 ... (Die Summe der beiden jeweils vorangegangenen Zahlen ergibt die nächste Zahl.)

Zweite Kehre

Nicht nur die Formen der Natur, sondern auch die der mathematischen Topologie, der fraktalen Geometrie und der Kunst beruhen auf nahezu identischen Strukturen: Ihre Proportionen entsprechen dem »Goldenen Schnitt«, dessen mathematisches Verhältnis aus dem irrationalsten aller Zahlenverhältnisse ableitbar ist, der Fibonacci-Reihe. Die Chaosforschung vermag dasselbe irrationale Proportionsverhältnis zu simulieren, wie es uns in der klassischen »schönen Form« begegnet – Formen, die Kinder dazu veranlassen, stundenlang den Sand zu einem Berg durch die Finger rieseln zu lassen, Wasserstrudel zu beobachten, Flugbahnen von Steinen zu verfolgen. Der »Goldene Schnitt« wird unter allen Wachstumsbedingungen eingehalten, und die Formen, die er hervorbringt, entstehen auf der Schwelle von Ordnung und Chaos. Denn schön ist, was den Übergang von Chaos in Ordnung zur Anschauung bringt.

Dritter Umgang

Man kann nirgends einen zureichenden Grund dafür entdecken, daß alles gerade so kam, wie es gekommen ist, es hätte auch anders kommen können. (Robert Musil)

Dritte Kehre

Wir müssen inzwischen davon ausgehen, daß das Universum nicht durch Gleichgewichtszustände und Kontinuitäten geprägt ist, sondern durch Diskontinuitäten. Es gibt zwar Zeitordnungen, die das Weltganze strukturieren und erhalten (auf materieller, biologischer, auf kommunikativer und sprachlicher Ebene), in denen Wiederholung und zyklische Bewegungen vorherrschen. Doch darüber hinaus gibt es eine andere Zeitordnung, die die Geschlossenheit aufzubrechen vermag, den Zyklus im wahrsten Sinne sprengt, verändert, entwickelt und in eine neue, unumkehrbare Richtung treibt. Erstere ist am ehesten mit dem Bild des Kreises, letztere mit dem Bild

der Linie zu fassen. Durch eine Art Kippmoment geraten die sich wiederholenden Zyklen unvorherschbar in einen chaotischen Zustand, der dem Prinzip des »Goldenene Schnitts« unterliegt. Die Linie stört den Kreis, und das geometrische Gebilde, in dem Linie und Kreis aufgehoben sind, ist die Spirale, und sie ist genau die Form, in der sich natürlich Wachstumsprozesse vollziehen. (Wenn man – dies nur nebenbei bemerkt – die Linien des Sieben-Pfade-Labyrinths um das Zentrum gedreht verkürzt und so auf die Linien reduziert, die eine Kehre mit der nächsten verbinden, entsteht der Grundbaustein des Mäanders, der nichts anderes ist als zwei ineinander gewundene Spiralen. Man muß sich dabei vergegenwärtigen, daß das Labyrinth im Gegensatz zur Spirale in der Natur nicht vorkommt – welch tiefes Wissen und welch geniale Übersetzung fließt in die Form dieses wohl ältesten Symbols der Welt.) Bei der Spirale springt die zyklische Struktur sozusagen auf eine andere Ebene, der Moment des Sprungs ist durch Chaos und Zufall bestimmt.

Vierter Umgang

Der Ursprung der Menschheit ist zwar ein Sonderfall, aber es ist aussichtslos, ihn aus dem allgemeinen freien Fall erklären zu wollen, weil Steine nämlich regelmäßig fallen, aber bei Menschenaffen jeder Fall als ein Unfall anzusehen ist. Zwar muß eines schönen (oder unschönen) Tages jeder Menschenaffe notwendigerweise zufällig fallen. [...] Aber wenn ein Menschenaffe von einem Baum in einen anderen springt und mitten im Sprung herunterfällt, dann ist die Physik nur die allerletzte Instanz bei der Erklärung dieses Unfalls. [...] Man kann sagen, das war ein Zufall auf den Zwischenraum zwischen Bäumen. [...] Aber ob man nun die Menschwerdung, diesen Unfall im Ursprung, als einen Zufall oder als einen Einfall betrachtet, [...] man wird sich jedenfalls mit dem Fall auf den Zwischenraum zwischen Bäumen abzurackern haben. (Vilém Flusser)

Vierte Kehre

In den Wissenschaften spricht man inzwischen vom Spiel, um historische und evolutionäre Prozesse der natürlichen und sozialen Systeme zu beschreiben. Wie alle Spiele vollzieht auch die Natur ihr Spiel zwischen Begrenzung (zwischen den gesetzten Regeln) und Zufall (den jeweils besonderen Bedingungen) und den Strategien, die darauf gerichtet sind, die Begrenzung und den Zufall für neue Möglichkeiten zu nutzen.

Vergleicht man den Stammbaum der Primaten, ein Flußdelta, einen Blitz, einen Baum oder die Blutbahnen des menschlichen Organismus, so sind

deren Strukturen auf eigentümliche Weise ähnlich: Sie zeigen immer wieder Punkte, an denen die Richtung verzweigt. Jeder Verzweigungspunkt hat die Qualität eines kurzen chaotischen Zustands, der mit einem Sprung durchschritten wird und nicht wiederholbar ist. Als ob die jeweils vorhergehende Verzweigung durch immer kleiner werdende wiederholt werden sollte, zeugen die Strukturen von einer gewissen Gesetzmäßigkeit. Doch gleichzeitig verändert die Reproduktion den ursprünglichen Plan, denn die Hauptrichtung wird durch die Vielfalt der unterschiedlichen Verzweigungen in ihrer Aufwärtsbewegung behindert. Zugegeben, ein Baum wird mit zwingender Notwendigkeit ein Baum werden und kein Blumenkohl, er wird sogar als Eiche und nicht als Buche wachsen müssen – im unteren Bereich begrenzt, wird mit steigender Tendenz nach oben der Zufall zunehmen, dort ist jedoch die Grundstruktur kaum noch gefährdet. Gleichwohl wird sich kein Baum zuerst als Stamm entwickeln, sondern Verzweigungen sind von Anfang an wirksam. Jede Verzweigung ist zwar eine Wiederholung – indem sie wiederholt, verändert und variiert sie jedoch.

Wenn möglicherweise die anfänglichen Begrenzungen alle späteren Möglichkeiten enthalten, ist dann damit der Zufall im Flusserschen Sinne nicht bereits ein Einfall, also eingeplant? Würden dann nicht auch schon im aeroben Organismus alle Formen höheren Lebens keimen? Reproduktion und Kippen, Begrenzung und Möglichkeit, Gesetzmäßigkeit und Zufall, Ordnung und Chaos – beides ist von Anbeginn wirksam. Kann der Zufall auch nur auf der Basis einer Gesetzmäßigkeit entstehen, so ist er trotzdem nicht mit Zwangsläufigkeit aus dieser herleitbar. Doch wenn der Zufall ausbleibt, ist das Leben – auch jedes Spiel – zu Ende.

Fünfter Umgang

Der Umgang wird übersprungen.

Fünfte Kehre

Irritation und Leere.

Sechster Umgang

Nachdem die Stimme des israelischen Kantors Ariel Braun mit der Anklage des 22. Psalms »Mein Gott, mein Gott, warum hast Du mich verlassen?« und das Kaddisch über den Köpfen der Versammelten verklingen waren, konnte man *sie* sehen. Auf der Frontwand des gegenüberliegenden Häuserblocks, der wie alle häßlichen Wohnsilos im Stadtteil Miranow auf den Ruinen, ja auf den umgeborenen Toten des Ghettos gebaut wurde, erschie-

nen in überdimensionaler Größe schattenhaftig die Gesichter der Toten. Plötzlich blies eine heftige Windböe den weißen Rauch, der eigentlich hinter dem Granitblock des Gettodenkmals aufsteigen sollte, genau vor die Diaprojektoren. Sekundenlang vibrierten die Gesichter der Toten im weißen Rauch, um sich dann im schwarzblauen, flammenhellen Abendhimmel aufzulösen. (Frankfurter Rundschau)

Sechste Kehre

Inszeniert hat hier der Zufall – etwas, das die Organisatoren der Gedenkstunde zum 50sten Jahrestag des Aufstands im Warschauer Getto im Jahre 1993 nicht geplant hatten. Das Geschehen ist für sich genommen nichts – sozusagen etwas Rauch an der falschen Stelle, eine Unterbrechung des geplanten Ablaufs. Doch genau durch dieses »kleine« Chaos findet eine schreckliche Empfindung zu Form. Dem Zufall folgt der Einfall: Dem Augenblick, der diesem Erleben innewohnt, folgt ein Moment aktiverer Imaginationsfähigkeit, dessen Entblindungspotential alle Aufklärungs- und Erinnerungsarbeit übersteigt. Seine verdichtete Vergegenwärtigung hätte kein Bild, kein Blumenkranz oder hakeneschlagender Soldat provozieren können. Dies geschieht über Korrespondenz, nicht über Kommunikation. Was die Sinne überfordert und irritiert, spricht an.

Solches mag auch inszeniert werden, gerade nicht dem Zufall überlassen bleiben und in eine Überforderung ganz anderer Art münden, wie in dem Atriden-Projekt des Théâtre du Soleil 1991 zu erleben war. Die zu Ekstase getriebene Theatermaschinerie steht plötzlich still. Als ob alles auf diesen Moment hingewirkt hätte, er fällt doch überraschend in den Trubel des Bühnengeschehens ein: Die Perfektion der Truppe, die wirbelnden Tänze des Chors, die Sprachakrobatik, die Trommelwirbel, Gongschläge und Sitarklänge verhallen wie ein Echo in diesen Augenblick hinein – ein paar Sekunden setzt alles aus, und die überwältigten Sinne des Zuschauers sehen sich konfrontiert mit dem Nichts. Iphigenie wird sich entscheiden, in den Tod zu gehen – dies wird nicht erzählt, die Entscheidung ist in diesem Augenblick präsent. Die »Stase« erst macht spurbar, was jeder Ekstase, jeder Bewegung, jedem Fortschreiten gegenwärtig ist: Der Lauf der Dinge ist veränderbar, ihm ist das Kippmoment gegenwärtig, der Umschlagpunkt, der eine neue Ordnung hervorzubringen vermag. Es ist absurd, daß das Wort »Augenblick« suggeriert, es gäbe etwas zu sehen: Weil das Werden und Vergehen im Augenblick des Stillstands abwesend ist, ist es – wie im »delightful horror« – umso eindrucksvoller anwesend. Nichts Denkbare oder Vorstellbare ist solchen Augenblicken gegenwärtig; sie provozieren

im Gegenteil ein Sichverlieren, einen kontemplativen Sinnverlust, der gepaart ist mit der Imagination anderer Möglichkeiten – die Ruhe vor und nach dem Sturm, die Unterbrechung.

Das Fremde, Erschütternde, auch Schockierende solchen Erlebens ist, daß darin etwas aufklafft: der »Schmerz des Aufpralls«, den die Menschen seit ihrem »Fall vom Baum« durch Symbole, Bilder, Sprache zu überwinden suchen. Dieser Schmerz – das Reale in Lacanscher Lesart – ist für Momente so präsent, daß das Imaginäre dagegen nicht mehr ankommt. Der Einfall des Chronos in den Aion, der Ordnung in das Chaos, der Zeit in die Ewigkeit, das Wissen um die Zufälligkeit und Endlichkeit unseres Daseins – davon zeugen die »schönen Formen«, davon spricht die Kunst, das Labyrinth, davon spricht das »schöne Spiel«.

Siebter Umgang

Ein Werden und Vergehen, ein Bauen und Zerstören, ohne jede moralische Zurechnung, in ewig gleicher Unschuld, hat in dieser Welt allein das Spiel des Künstlers und des Kindes. Und so, wie das Kind und der Künstler spielt, spielt das ewig lebendige Feuer, baut auf und zerstört, in Unschuld – und dieses Spiel spielt der Aeon mit sich. Sich verwandelnd in Wasser und Erde thürmt er, wie ein Kind Sandbauen am Meere, thürmt auf und zertrümmert; von Zeit zu Zeit fängt das Spiel von Neuem an. Ein Augenblick der Sättigung: dann ergreift ihn von Neuem das Bedürfnis. (Friedrich Nietzsche)

Siebte Kehre

Was wir so aufbauen, die Welt, die Natur, die Labyrinth – dies alles sind Konstruktionen, Übersetzungen, Artefakte, Inszenierungen. Einen direkten Zugang zur Natur, zu den Dingen gibt es nicht, darum können wir (auch Wissenschaftler, Philosophen oder Theologen) nicht anders, als sie spielend zu erfassen suchen – die uns erscheinende Natur also ein Kunstwerk, ein Produkt unseres Spielens? Offenbar können wir die Komplexität dieser Welt nur in der Metapher des Spiels erfassen, nur im wirklichen Spielen begreifen.

Wenn das Spiel frei und doch begründet ist, wenn es geschieht und doch gemacht ist, scheinhaft und doch real wirkt, so birgt es offensichtlich seine eigene Antithese in sich. Und wenn Spielforscher wie Caillois (ich erspare mir und Ihnen an dieser Stelle weiterführende Gedanken aus den Spieltheorien) voneinander isolierbare Haltungen vermuten – mit agon zu siegen, mit alea sich dem Zufall zu fügen, mit mimicry sich zu verwandeln

oder mit ilinx sich im Rausch zu verlieren – scheint gerade das Zusammenspiel dieser vier sich widersprechenden Spielhaltungen die eigentliche Dimension des Spiels auszumachen. Auch in der Natur, in den sozialen Beziehungen überlebt nicht immer der, der fit ist, denn sobald sich die Bedingungen ändern – Meteoriten eindringen oder sonstige Zufälle sich ereignen –, kann sich das Blatt schnell wenden (wie das plötzliche Verschwinden der fitten Dinosaurier nahelegt). Fitness vorzutauschen, setzt voraus, daß jemand oder die Natur dies kann, also fit ist. Und in rauschartiger Wiederholung Strategien schlicht vergessen, das Geschehen auf ewig sich selbst (gerade nicht dem Zufall) überlassen zu wollen, scheitert am Hunger. So einfach liegen die Dinge meist nicht auf der Hand, sondern fallen durch die Finger-Zwischenräume, die mal mehr oder weniger aufklaffen – vor allem, wenn einem der Schreck in die Glieder fährt.

Das Spiel ist also ein »Raum im Dazwischen«: Im Hin und Her zwischen Polen, zwischen Ordnung und Chaos – zwischen Caillois' Ludus und Pαιδεία oder Schillers Form- und Stofftrieb – überläßt es sich zwar der eigenen Notwendigkeit des Geschehens, dem grundlosen »In-Sich-selber-Schwingen«, von dem Gadamer spricht. Doch, indem es sich wiederholt von etwas her, zu etwas hin bewegt, bestimmt sich auch das Erspielen anderer Möglichkeiten; das Kippmoment – auch hier gegenwärtig – wird die Tendenz nach zyklischer Wiederholung unterbrechen und immer wieder durch chaotische Zustände neue, gelungene Formen provozieren. Die schonen Spiele, ringsumher? – ja, aber nicht im Kreis. Hin und her? – ja, aber mit Sprüngen, Zufällen, Unterbrechungen. Solcherart »schönschreckliche« Momente werden immer wieder gesucht, immer wieder gefunden – und seien es solche, die ein Spiel plötzlich und abrupt beenden.

Umkehr

»Warum stehen wir, warum gehen wir nicht?« – so heißt es in einer alten ungarischen Ballade.

Literatur

Cramer, Friedrich/W. Kaempfer, *Die Natur der Schönheit*, Frankfurt/M., 1992

Flusser, Vilém, *Vom Subjekt zum Projekt*, Bensheim 1994

Seitz, Hanne, *Räume im Dazwischen. Bewegung, Spiel und Inszenierung im Kontext ästhetischer Theorie und Praxis*, Essen 1996