

# Das Spiel der Kunst als die Kunst des Spiels Bemerkungen zum Spiel bei Gadamer und Wittgenstein

Matthias Flatscher

Das Phänomen *Spiel* hat durch seine exzessive Bewegtheit und seinen Anspruch auf Mitspielen immer wieder Philosophen herausgefordert, adäquate Beschreibungen, was sich im Spiel ereignet und welche Konsequenzen sich daraus für das Denken ergeben, zu liefern. Auch wichtigen Denkern des 20. Jahrhunderts blieb dieses Faszinosum nicht verborgen.<sup>1</sup> So haben neben Hans-Georg Gadamer und Ludwig Wittgenstein beispielsweise auch Martin Heidegger, Eugen Fink oder Jacques Derrida immer wieder auf die Abgründigkeit dieses unerschöpflichen Begriffs hingewiesen, der sich einer vollkommen fassbaren Definition stets zu entziehen scheint.<sup>2</sup>

Gadamer und Wittgenstein beziehen entscheidende Impulse für ihr Denken aus einem adäquaten Verständnis von Spiel. Beiden geht es zunächst darum, der metaphysischen Tradition durch die vom Spiel eröffneten Einblicke ihre Grenzen aufzuzeigen, um dann die gewonnenen Einsichten für neue Denkweisen fruchtbar zu machen. In einem ersten Schritt (I.) soll hier zunächst Gadamer's Begriff des Spiels anhand der Ausführungen in „Wahrheit und Methode“<sup>3</sup> erörtert werden, in denen er vom Phänomen Spiel ausgehend das neuzeitliche Selbstverständnis des menschlichen Subjekts hinterfragt, um auf die genuine Seinsweise der Kunst aufmerksam zu machen. In einem zweiten Anlauf (II.) soll mit Wittgenstein's Verständnis des Spiels ebenfalls eine grundlegende Kritik am metaphysischen Denken geübt werden. Damit einhergehend soll aber von seinem „differentiellen“ Spielbegriff her die hermeneutische Integration aller Kunstwerke in den eigenen Auslegungshorizont kritisiert und somit eine Korrektur am Gadamer'schen Kunstverständnis angebracht werden.

## I.

Bei seinem Vorhaben einer „Wiedergewinnung der Frage nach der Wahrheit der Kunst“ (GW I, 87) wendet sich Gadamer dem Begriff des Spiels zu. Er versucht in einer phänomenologischen Analyse aufzuzeigen, inwiefern das Spiel von einer einseitig subjektzentrierten Interpretation zu befreien ist. Nun orientiert sich Gadamer ausgerechnet an dem Begriff, der bei Kant und vor allem bei Schiller den Ansatzpunkt für die Errichtung eines autonomen Bereichs bildete und keine erkenntnisgewinnende oder ethische Relevanz besaß.<sup>4</sup> Von einer dem Spiel adäquaten Deutung ausgehend erhofft sich Gadamer, die genuine „Seinsweise des Kunstwerkes selbst“ (GW I, 107) in den Blick zu bekommen, die nicht mehr von den subjektmetaphysischen Prämissen der Ästhetik des 19. Jahrhunderts durchzogen ist. Mit der Neubewertung des Phänomens *Spiel* steht und fällt für Gadamer gleichzeitig das Verstehen von Kunst und ihres Wahrheitsgehaltes überhaupt.

Nach Gadamer markieren Kant und in der Folgezeit Schiller den entscheidenden Wendepunkt in der abendländischen Kunstauffassung, da sie den Weg zu einer *radikalen Subjektivierung*

---

<sup>1</sup> Für einen Abriss der philosophiehistorischen Entwicklung des Spielbegriffs vgl. Corbineau-Hoffmann, Spiel, 1383-1390.

<sup>2</sup> Ebenso unergründbar wie das Phänomen *Spiel* scheint auch seine im Dunkeln liegende etymologische Herkunft zu sein: „Die Ausgangsbedeutung scheint ‚Tanz, tanzen‘ zu sein – alles weitere ist unklar.“ (Kluge, Etymologisches Wörterbuch, 778.)

<sup>3</sup> Zit. als GW I.

<sup>4</sup> Schiller beschreibt im 27. Brief der „Ästhetischen Erziehung“ die Sphäre des Spiels als einen Bezirk des Scheins, der abgekoppelt von der Realität ein unabhängiges Reich der Freiheit ermöglicht: „Mitten in dem furchtbaren Reich der Kräfte und mitten in dem heiligen Reich der Gesetze baut der ästhetische Bildungstrieb unvermerkt an einem dritten, fröhlichen Reiche des Spiels und des Scheins, worin er dem Menschen die Fesseln aller Verhältnisse abnimmt und ihn von allem, was Zwang heißt, sowohl im Physischen als im Moralischen entbindet.“ (Schiller, Ästhetische Erziehung, 667.)

der ästhetischen Grundbegriffe ebneten. Mit der Inanspruchnahme eines eigenen, autonomen Geltungsbereiches für die Ästhetik ging eine strikte Trennung zwischen der faktischen Wirklichkeit und der verklärten Scheinwelt der Kunst einher. Dieser eigengesetzliche Bezirk des Fiktiven hatte – obwohl er implizit als Gegenentwurf einen (negativen) Bezug zur Realität voraussetzte – keine Verankerung im alltäglichen Leben mehr; im illusionären Imperium der Kunst wurden schlichtweg „die Grenzen der Wirklichkeit überflogen“ (GW I, 88) und jeder inhaltliche Zusammenhang der beiden Sphären zurückgewiesen. Diese Ästhetik beanstandete für sich keinen Geltungsanspruch ihrer Erkenntnismöglichkeiten außerhalb ihres selbst postulierten Bereichs des Idealen. Das von der Realität entfremdete *ästhetische Bewusstsein* galt nunmehr als der Maßstab für die Kunst, die nur mehr in ästhetischen Erlebnissen zugänglich wurde. Für das ästhetische Bewusstsein wird die Frage nach dem Wirklichkeitsstatus und dem Wahrheitsanspruch des Kunstwerks als obsolet betrachtet, da es durch das ästhetische Erlebnis in eine Welt der unmittelbaren Illusion hineinverzaubert werden möchte. Das Kunstwerk führt lediglich als eines von vielen möglichen Vehikeln in einen phantastischen Traum, aus dem man später ohne Nachwirkungen für das reale Leben erwacht. Gadamer sieht in dieser ästhetizistischen Herangehensweise ein Vorbeigehen am Phänomen der Kunst: „Die Einheit des ästhetischen Gegenstandes ist gar keine wirkliche Gegebenheit. Das Kunstwerk ist nur eine Leerform, der bloße Knotenpunkt in der möglichen Mehrheit von ästhetischen Erlebnissen, in denen allein der ästhetische Gegenstand da ist. Wie man sieht, ist absolute Diskontinuität, d. h. Zerfall der Einheit des ästhetischen Gegenstandes in die Vielheit von Erlebnissen, die notwendige Konsequenz der Erlebnisästhetik.“ (GW I, 101)

Durch die Fragmentierung in disparate, zeitunabhängige Scheinwelten und durch das privilegierte, aber abgesonderte Erleben wird jede inhaltliche Bestimmung des Kunstwerks unverbindlich. Die propagierte ästhetische Unmittelbarkeit ist einer konkreten Lebenswelt verlustig gegangen und hat keinerlei Rückwirkung auf die faktische Existenz des menschlichen Daseins mehr. Nach dem ästhetischen Erlebnis gehen sämtliche qualitative Bestimmtheiten der Kunst verloren; sie sind Schall und Rauch einer untergegangenen Welt, die für die nächste Reise in die Sphäre des Illusionären mit derselben unverbindlichen Punktualität und Diskontinuität für das menschliche Dasein wieder eingeholt werden können. Der Kunst wird diese ästhetizistische Zugangsart nicht gerecht, denn das Kunstwerk wird in diesem subjektiv-ästhetischen Erlebnis nicht mehr eigens thematisiert, es erscheint nur mehr als ästhetisches *Objekt* für ein erlebnisorientiertes *Subjekt*. Das Kunstwerk wird unter diesen Prämissen *als* Kunstwerk vernichtet.

Gadamer versucht daher eine dem Schönen und der Kunst adäquate Zugangsart zu finden, die weder in einer punktuellen Unmittelbarkeit aufgeht noch das Kunstwerk als erlebnisermöglichende Leerform betrachtet, sondern der lebensweltlich-geschichtlichen Situirtheit des Menschen entspricht. Gadamers Unternehmen, den genuinen Wahrheitsanspruch der Kunst unverstellt hervortreten zu lassen, kann nur dann gelingen, wenn er aufzuzeigen vermag, inwiefern in der Erfahrung der Kunst dieser Dualismus zwischen Sein und Schein aufgehoben werden kann und was sich durch die Kunst für die reale Existenz ergibt. Es muss belegt werden, in welcher Weise im Kunstwerk eine „Wahrheit erfahren wird, die uns auf keinem anderen Wege erreichbar“ (GW I, 2) ist.

Ein wesentliches Anliegen Gadamers ist es, die Ästhetik aus dem autonomen, aber für die geschichtliche Wirklichkeit des Daseins irrelevanten Bezirk, in den sie durch den Siegeszug der naturwissenschaftlichen Methodik und ihrer rational überprüfbar Ergebnisse gedrängt wurde, in die lebensweltliche Faktizität zurückzuholen und ihr so den eigenen Wahrheitsgehalt rückzuerstatten. Das Vorhaben darf aber nicht dahingehend missverstanden werden, dass Gadamer einer unumschränkten Ästhetisierung der Wahrheit das Wort reden möchte und Wahrheit sich nur mehr in einem ästhetischen Diskurs kundzutun vermag. Bereits in der Einleitung zu „Wahrheit und Methode“ weist Gadamer darauf hin, plurale Zugänge zur Wahrheit aufspüren zu wollen. Indem er sich den Phänomenen Kunst, Geschichte und Sprache

zuwendet, zeigt er auf, inwiefern gerade in diesen (geisteswissenschaftlichen) Themenfeldern der weitläufig akzeptierte Methodenuniversalismus des mathematisch-naturwissenschaftlichen Denkens neu hinterfragt werden muss, da auch von den so genannten Geisteswissenschaften ein Wahrheitsanspruch ausgeht, der nicht auf naturwissenschaftliche Prämissen zurückzuführen ist. Gadamer weist in einem Interview dezidiert darauf hin, dass damit keineswegs eine generelle Diskreditierung der Naturwissenschaften einhergehen soll: „Überall dort, wo durch das messende Verfahren und die Logik Blindheit entsteht, liegt die wirkliche Blindheit nicht in diesem Wissen, sondern darin, dieses Wissen für das Ganze zu halten.“<sup>5</sup> Noch eindringlicher warnt Gadamer an einer anderen Stelle vor der Universalisierung der Logik: „Plane logische Schlüssigkeit ist noch nicht alles. Nicht als ob die Logik nicht ihre evidenten Gültigkeit hätte. Aber die Thematisierung des Logischen beschränkt den Fragehorizont auf formale Überprüfbarkeit und verstellt damit die Weltöffnung, die in unserer sprachlich ausgelegten Welterfahrung geschieht.“<sup>6</sup>

Gadamers Verständnis von Wahrheit orientiert sich dabei weitgehend an den Ausführungen seines akademischen Lehrers Martin Heidegger. Mit Wahrheit ist weder ausschließlich noch primär die Angemessenheit der Rede an die Sache (*adaequation intellectus ad rem*) und somit die Richtigkeit der Aussage im Urteil gemeint, sondern der Hervorgang in die Unverborgenheit. In diesem Sinne kann auch Gadamer schreiben: „Wahrheit ist Unverborgenheit. Vorliegenlassen des Unverborgenen, Offenbarmachen ist der Sinn der Rede.“<sup>7</sup> Wie Heidegger wendet sich Gadamer gegen die im Laufe der Geschichte erreichte Monopolstellung der Urteilswahrheit und das daran anschließende mathematische Beweisverfahren der *certitudo*. Mit dieser Entmethodisierung der Wahrheitsfrage geht eine wiedergewonnene Breite von vielfältigen Bereichen der Unverborgenheit einher. Ein Ort dieser Wahrheitserfahrung ist für Gadamer die Kunst; dort wird etwas offenbar, das sonst nicht so einsichtig wäre. Sein Gesamtanliegen ruft er in einer Fußnote für den Leser in Erinnerung, aus der ersichtlich wird, in welchen Gesamtkontext die Wiedergewinnung des Wahrheitsgehaltes der Kunst eingebettet ist: „Wenn unsere Untersuchung sich – gegenüber der Subjektivierung der philosophischen Ästhetik – auf die Erfahrung der Kunst besinnt, zielt sie nicht nur auf eine Frage der Ästhetik, sondern auf eine angemessene Selbstinterpretation des modernen Denkens überhaupt, das immer noch mehr in sich schließt, als der neuzeitliche Methodenbegriff anerkennt.“ (GW I, 130; Anm. 229)<sup>8</sup> Der Zugang zu diesem Wahrheitsgehalt, der sich in der Kunst kund tut und mit dem eine Einschränkung des neuzeitlichen Methodenbegriffs bzw. eine Destruktion der Souveränität des Subjekts einhergeht, soll nun anhand des Leitfadens des Spiels näherhin aufgezeigt werden.

Das Kunstwerk besitzt nach Gadamer für den Rezipienten eine lebensweltliche Relevanz. Dafür muss der Betrachter allerdings vom Kunstwerk angesprochen werden, mit ihm in ein Gespräch treten. Erst dann kann von einem genuinen Erkenntnisanspruch und von einem eigenen Wahrheitsgehalt in der Erfahrung von Kunst gesprochen werden. Hierfür gilt es nach Gadamer, die starre Gegenüberstellung zwischen erlebendem Subjekt und ästhetischem Objekt zurückzuweisen. Eine dem Kunstwerk angemessene Ontologie, die eine wahrhafte und lebensweltlich fundierte Kunstbetrachtung zulässt, möchte Gadamer anhand einer genauen Betrachtung des *Spiels* ausarbeiten.

---

<sup>5</sup> Gadamer, Dialogischer Rückblick, 292.

<sup>6</sup> Gadamer, Selbstdarstellung, 507.

<sup>7</sup> Gadamer, Was ist Wahrheit?, 47.

<sup>8</sup> Das *Machen von Erfahrung in der Kunst* darf nicht dahingehend verstanden werden, dass es wiederum von einem Subjekt bewerkstelligt oder verrichtet sein soll. Um diesem Missverständnis vorzubeugen, schreibt Gadamer: „Dies ‚Machen‘ meint nicht eigentlich, daß wir etwas tun, sondern vielmehr, daß uns etwas aufgeht, wenn wir etwas richtig verstehen. Das heißt also ganz und gar nicht, daß wir etwas hineinlesen oder hineinlegen, das nicht darin ist. Wir lesen vielmehr heraus, was darin ist, und so, daß es herauskommt.“ (Gadamer, Wort und Bild, 387)

Durch die phänomenologische Erfassung des *Spiels* verspricht sich Gadamer einer anthropozentrisch ausgerichteten Ästhetik zu entgehen. Er muss hierbei der Frage nachgehen, warum sich im Spiel die traditionelle Gegenüberstellung von Subjekt auf der einen und Objekt auf der anderen Seite nicht mehr aufrecht erhalten lässt. Wie wird diese scheinbar doch festzementierte Vormachtstellung des Subjekts und der daraus resultierende possessive Gegenstandsbezug aufgelöst und wie kann dabei die Seinsweise des Kunstwerkes näherhin charakterisiert werden?

Gadamer geht in seiner Veranschaulichung des Spiels davon aus, dass es zwar durchaus möglich ist, von einem Bewusstsein der Spielenden zu sprechen. Der Spielende weiß, dass das Spiel frei von herkömmlichen Zweckbezügen ist und keinen Ernstfall darstellt. Doch diese Entlassung aus dem alltäglichen Ernst fungiert nicht als konstitutives Moment im Verständnis der Spielenden. Das Spiel selbst fordert nicht nur die Einhaltung bestimmter Regeln, sondern auch eine genuine Anerkennung der gestellten Aufgaben, die jedoch nicht aus dem Spiel hinausweisen und von einer distanzierten Warte aus geschehen, sondern vom Spiel selbst her motiviert sind. Der von einer Außenperspektive festgemachte Unterschied zwischen Spiel und Ernst verliert im Vollzug des Spieles seine Berechtigung. Ist man nicht bei der Sache des Spiels und nimmt es so nicht ernst – beispielsweise indem man den anderen stets gewinnen lässt oder nur halbherzig mitmacht –, gilt man als Spielverderber.<sup>9</sup> Ein Spiel zu spielen ist nur dann möglich, wenn man sich auf es einlässt, in ihm aufgeht und es nicht als ein „Objekt“ betrachtet: „Die Seinsweise des Spieles läßt nicht zu, daß sich der Spielende zu dem Spiel wie zu einem Gegenstande verhält. Der Spielende weiß wohl, was Spiel ist, und daß, was er tut, ‚nur ein Spiel ist‘, aber er weiß nicht, was er da ‚weiß‘.“ (GW I, 108).

Es zeigt sich eine eigentümliche Verwischung des binären Gegensatzes zwischen spielendem Subjekt und gespielterem Objekt. Von einer solchen Gegenüberstellung im Spiel auszugehen, ist nicht mehr zulässig und widerspricht der Anforderung des Spiels an die Spielenden. Das Aufgehen im Spiel zeigt sich auch in der Weise, dass im Vollzug des Spiels jeder Bezug zur Angestrengtheit fehlt. Die Anstrengung des Spielenden rückt thematisch nicht in den Vordergrund; so bemerkt man beispielsweise seine Blasen erst nach dem Tanz und kann sich gar nicht mehr so recht entsinnen, dass man seine Füße während dem Tanzen gespürt hätte.

Ferner wird augenfällig, wie wenig der Spielende das „Wesen“ oder den „Geist“ des Spiels zu bestimmen vermag. Nicht ein eigenmächtiges Subjekt setzt den jeweiligen „Charakter“ des Spiels fest, sondern das Spiel wahrt unabhängig von den es zur Darstellung bringenden Spielenden seine Eigenheiten. „Denn das Spiel hat ein eigenes Wesen, unabhängig von dem Bewußtsein derer, die spielen. Spiel ist auch dort, ja eigentlich dort, wo kein Fürsichsein der Subjektivität den thematischen Horizont begrenzt und wo es keine Subjekte gibt, die sich spielend verhalten.“ (GW I, 108)

Es ist für Gadamer entscheidend, dass das Spiel nicht primär von den es ausübenden Subjekten determiniert ist – ja, dass es unter Umständen sogar hinfällig wird, von der grammatikalischen Trennung zwischen einem ausübenden Subjekt und einem davon abhängigen gespieltem Objekt zu sprechen. Dieses Schema wird offensichtlich im Spiel auf mehrfache Weise unterlaufen. Nicht das menschliche Subjekt „bewartelligt“ ein Spiel, vielmehr wird man in es hineingezogen und man fügt sich den Ansprüchen des Spiels. Um diesen *medialen Sinn*<sup>10</sup> von *Spielen* noch stärker in den Vordergrund zu rücken, führt Gadamer eine Reihe von Beispielen an, die gerade nicht aus dem anthropologischen Bereich stammen. Anhand dieser Beispiele soll das Spiel *als* Spiel pointiert zum Vorschein kommt: so sprechen wir doch auch von einem

---

<sup>9</sup> Grondin bemerkt in diesem Zusammenhang, dass bei Gadammers Betonung des Hineingezogenwerdens in das Spiel die Opposition zwischen bloßem Spiel und realem Ernst nicht mehr greift: „Der Gegenbegriff zum Spiel ist also nicht der des Ernstes, weil das Spiel auch etwas Ernstes ist, sondern das Nichtdabeisein.“ (Grondin, Von Heidegger zu Gadamer, 120)

<sup>10</sup> Gadamer versucht so in Anlehnung an die griechische Verbform auf einen Modus, der *zwischen* der aktiven und passiven Form angesiedelt ist, auf die *mediale* Struktur des Spiels hinzuweisen. Vgl. GW I, 109ff.

„Spiel der Farben“ oder von einem „Spiel der Blätter“, genauso wie von einem „Zusammenspiel der Kräfte“ oder von „Wortspielen“. In all diesen Exempeln spielt nicht der Mensch oder ein sonstiges Subjekt, sondern *es wird gespielt*: „Immer ist da das Hin und Her einer Bewegung gemeint, die an keinem Ziele festgemacht ist, an dem sie endet. [...] Die Bewegung des Hin und Her ist für die Wesensbestimmung des Spieles offenbar so zentral, daß es gleichgültig ist, wer oder was diese Bewegung ausführt. Die Spielbewegung als solche ist gleichsam ohne Substrat. Es ist das Spiel, das gespielt wird oder sich abspielt – es ist kein Subjekt dabei festgehalten, das da spielt. Das Spiel ist Vollzug der Bewegung als solcher.“ (GW I, 109)

Im Mittelpunkt steht folglich das Spiel, seine unablässige Bewegtheit, die einen in den Bann zieht, und nicht ein souveränes Subjekt. Die rein solipsistisch-subjektivistische Sphäre wird für Gadamer auch dahingehend destruiert, dass es für ihn kein losgelöstes Alleine-Spielen gibt, sondern der Spielende immer auf etwas angewiesen bleibt, auf das er antworten kann. Jedes Spielen ist somit in erster Linie ein dialogisches Spielen, auch wenn man scheinbar mit sich alleine beschäftigt ist: „So wählt die spielende Katze das Wollknäuel, weil es mitspielt, und die Unsterblichkeit des Ballspieles beruht auf der freien Allbeweglichkeit des Balles, der gleichsam von sich aus das Überraschende tut.“ (GW I, 111)

Aus den von Gadamer angeführten Beispielen wird ersichtlich, dass zwar der Spielende das jeweilige Spiel wählt, aber nicht das Tun des Spielenden das Erste ist, sondern er antwortet stets auf die Anforderungen des Spiels. Dieser Antwortcharakter des Spiel ist es, der sich entschieden gegen die neuzeitliche Auffassung eines souveränen Subjekts richtet. Das scheinbar allem und jedem voraus- und zugrundeliegende subjektive Bewerkstelligen zerbricht am Phänomen des Spiels. Der Spielende selbst ist immer auf ein Gegebensein angewiesen und ordnet sich dem Spiel unter.<sup>11</sup>

„*Alles Spielen ist ein Gespieltwerden*. Der Reiz des Spieles, die Faszination, die es ausübt, besteht eben darin, daß das Spiel über den Spielenden Herr wird. Auch wenn es sich um Spiele handelt, in denen man selbstgestellte Aufgaben zu erfüllen sucht, ist es das Risiko, ob es ‚geht‘, ob es ‚gelingt‘ und ob es ‚wieder gelingt‘, was den Reiz des Spieles ausübt. Wer so versucht, ist in Wahrheit der Versuchte. *Das eigentliche Subjekt des Spieles* (das machen gerade solche Erfahrungen evident, in denen es nur einen einzelnen Spielenden gibt) *ist nicht der Spieler, sondern das Spiel selbst*.“ (GW I, 112; teilw. herv. v. M.F.)

Die eingangs gestellte Frage, inwiefern von dieser Phänomenologie des Spiels Rückschlüsse auf eine neue Kunstbetrachtung gezogen werden können, ist mit der Besinnung auf das Spiel zwar angerissen, aber für Gadamer noch nicht beantwortet. Bei seiner Beschreibung des Spiels versucht er, den für ihn entscheidenden Punkt auszumachen: „Das Spiel ist wirklich darauf beschränkt, sich darzustellen. Seine Seinsweise ist also Selbstdarstellung.“ (GW I, 113). Die

---

<sup>11</sup> Diese Pointe der Destruktion des *metaphysischen* Subjektbegriffs und die Gewinnung eines neuen Selbstverständnisses des Menschen in den Gadamer'schen Ausführungen unterschlägt Hammermeister: „Gleichwohl verliert sich der Spieler dennoch nicht derart im Spiel, daß ultimativ nur noch von der Herrschaft des Spiels ohne Subjekte gesprochen werden könnte [...]. Im Unterschied zu Heideggers und Derridas subjektlosem Antihumanismus hält Gadamer an der Bedeutung des Subjekts fest.“ (Hammermeister, Gadamer, 43). Abgesehen davon, dass weder Heidegger noch Derrida einem (amoralischen) „Antihumanismus“ das Wort reden und sich in irgendeiner Weise vom „Menschen“ verabschieden, distanzieren sich die genannten drei Denker gemeinsam von der neuzeitlichen Metaphysik und ihrem Subjekt-Verständnis; so schreibt Gadamer selbst von einer „volle[n] Anerkennung der durch Heidegger geleisteten Kritik am Subjektsbegriff“ von seiner Seite (Gadamer, Text und Interpretation, 332). Differenzierter wird das Verhältnis zwischen Gadamer und Heidegger bei Grondin betrachtet, indem er aufzeigt, inwiefern Gadamer noch auf die (bei Heidegger als metaphysische Grundposition abgelehnte) humanistische Tradition rekurriert und so der Humanismus nicht notwendig mit einem metaphysischen Anthropozentrismus zusammenfallen muss: „Here Gadamer truly follows the turn of the later Heidegger towards a more modest and peripheral understanding of our humanity. He fully assumes Heidegger's critique of metaphysical subjectivism, but he doesn't forfeit the focus on humanity involved in this process. Perhaps Gadamer's achievement is the protest against the too swift equation of subjectivism and humanism.“ (Grondin, Gadamer on humanism, 167)

Akzentuierung der *Darstellung* ist für Gadamer deshalb so wichtig, um das Spiel in den Kontext der Kunst rückzubinden und die in ihr liegende konstitutive Funktion für jedes weitere Verstehen von Kunst in den Blick zu bekommen. Diese hier von Gadamer folglich zu einem ganz bestimmten Zweck vorgenommene Charakterisierung scheint auf den ersten Blick eine nicht unbeträchtliche Verengung des Spielbegriffs darzustellen. Gadamer formuliert zwar selbst noch eventuelle Einwände gegen diese eindimensionale Darlegung, indem er darauf hinweist, dass beispielsweise das sportliche Spiel, wenn es nur mehr für die Zuschauer vorgeführt wird, zum Schaukampf mutiert. Doch selbst in einer Kulthandlung (als sakrales Spiel), bei der man eigentlich davon ausgeht, dass sie keine Beobachter in der Gemeinde geben kann, glaubt Gadamer wahrnehmen zu können, dass es „wesenhaft nach dem Zuschauer verlangt“ (GW I, 114); ebenso ist für ihn bei der so genannten Hausmusik der Aspekt im Vordergrund, dass versucht wird, sie so gut zu spielen, als ob ein Publikum sie hören würde.

Fühlt sich aber nicht das für sich alleine spielende und somit im Spiel versunkene Kind durch den Beobachter gestört? Ist tatsächlich jedes Spiel unumschränkt auf Darstellung hin angelegt? Diese Fragen schiebt Gadamer beiseite, indem er sich am leitenden Paradigma des Schauspiels orientierend festhält, dass die Zuschauer in den Gesamtprozess immer miteingelassen sind, ja in der genuinsten Weise am Spiel partizipieren: „[E]s [das Spiel] wird von dem am eigentlichsten erfahren und stellt sich dem so dar, wie es ‚gemeint‘ ist, der nicht mitspielt, sondern zuschaut.“ (GW I, 115). Was versteht Gadamer unter dem Zuschauer? In seiner Schrift „Die Aktualität des Schönen“ wendet er sich eindringlicher als in „Wahrheit und Methode“ dieser Frage zu. Er weist darauf hin, inwiefern jedes Zuschauen beim Spiel immer schon ein *Mitspielen* ist. Es gibt hier nämlich – genauso wenig wie zuvor einen souveränen Spieler – keinen distanzierten Beobachter mehr, sondern es wird vom Spiel nach mitspielenden Teilnehmern verlangt. Die aktive Spielerrolle bzw. die passive Beobachterposition und die damit implizierte Subjekt-Objekt-Trennung ist nicht mehr aufrecht zu erhalten. So kann beispielsweise das Publikum bei Musikaufführungen gar nicht anders, als die Melodie (innerlich) summend oder den Rhythmus taktklopfend mitgehen; so passt auch der Stadionbesucher den Ball mit in den Strafraum und jubelt mit dem Schützen. Auch Gadamer liefert dazu ein anschauliches Beispiel aus der Sportwelt: „Man braucht sich nur einmal, im Fernsehen z. B., das Publikum bei einem Tennisturnier anzusehen! Es ist eine reine Halsverrenkung. Keiner kann es unterlassen, mitzuspielen.“<sup>12</sup> Jedes Spielen als Darstellen impliziert für Gadamer ein „Darstellen für jemanden“ und der Zuseher unterliegt ebenfalls dem Anspruch des Spiels. Vom Spiel als Darstellung geht unweigerlich die Aufforderung zum Mitspielen aus. Die Trennung zwischen ausführenden Spielern und neutral-beobachtendem Publikum wird hier unterwandert. Sie nehmen alle am Spiel teil. Durch das unablässige Hineingezogenwerden in das Spiel gibt es auch keinen Standpunkt außerhalb des Geschehens mehr. Jede distanzierte Betrachtungsweise wird dadurch verunmöglicht: „Das gespielte Spiel ist es, das durch seine Darstellung den Zuschauer anredet, und das so, daß der Zuschauer trotz allem Abstand des Gegenübers dazugehört.“ (GW I, 121)

Anhand der Seinsweise des Spiels, die ja leitend für die Seinsweise des Kunstwerkes werden sollte, lässt sich aufzeigen, dass sowohl der Zuseher (Rezipient) als auch der Spieler (Produzent) in einen Gesamtprozess eingelassen sind. Den überraschend nahtlosen Übergang vom „herkömmlichen“ zum genuin künstlerischen Spiel thematisiert Gadamer in „Wahrheit und Methode“ nicht eigens; er liefert kein Kriterium dafür, was ein Kunstwerk zu einem solchen macht. Vielmehr beschränkt er sein Augenmerk auf die Seinsweise des Spiels, um von ihr aus die tradierten Auffassungen des Ästhetizismus in Frage zu stellen. Von den transitorischen Künsten ausgehend, muss nun nach Gadamer auch der überlieferte Werk-Begriff neu hinterfragt werden, denn die „*hermeneutische Identität des Werkes* liegt weit tiefer begründet“<sup>13</sup> als es in der bisherigen ästhetischen Tradition zur Kenntnis genommen wurde.

---

<sup>12</sup> Gadamer, Aktualität des Schönen, 115.

<sup>13</sup> Gadamer, Aktualität des Schönen, 116 (herv. M.F.).

Das Kunstwerk ist ebenso wie jedes andere Spiel ein Geschehnis und es ist ebenso wie jede andere Spielform auf einen Mitvollzug angewiesen: die Darstellung *von* etwas ist stets eine Darstellung *für* jemanden. Diesen ontologischen Vorgang, der sich im Kunstwerk qua Spiel ereignet und von dem der Anspruch auf einen tätigen Mitvollzug ausgeht, nennt Gadamer „*Verwandlung ins Gebilde*“ (GW I, 116). Mit dieser leicht missverständlichen Begriffsbildung soll nicht einer feststellenden Verobjektivierung des Gesamtgeschehnisses das Wort geredet werden; der Ereignischarakter (*Energeia*) bleibt mitbetont. Auf der einen Seite ist das Spiel der Kunst „prinzipiell wiederholbar und insofern bleibend“ (GW I, 116); es ist ein *Gebilde* (*Ergon*). Das *Gebilde* als Werk ist auf der anderen Seite jedoch stets an die Darstellung als Vollzug gebunden, d. h. das *Ergon* hat seine Wirklichkeit in der *Energeia* – ohne jedoch von einer Subjektivität (Künstler oder Zuschauer) bewerkstelligt zu werden. Das Kunstwerk wird zwar als „bedeutungshaftes Ganzes“ in seiner „ideellen Einheit“ (GW I, 122) und somit als *Gebilde* erfahren, aber es ist immer auf ein *Gespieltwerden* angewiesen. Das Kunstwerk wird somit von Gadamer als ein „Seinsvorgang“ (GW I, 156) aufgefasst.

Die *Verwandlung* ist in der Kunst als eine vollkommene Umwälzung zum früheren Sein zu verstehen. Gadamer spricht in diesem Zusammenhang von einer „überlegenen Wahrheit“ (GW I, 117), die im Kunstwerk offenbar wird, – ja von einem „*Zuwachs an Sein*“ (GW I, 145), durch das neue Zugänge zur Welt, je neue Welten selbst aufgehen können. In der *Verwandlung* liefert nicht nur das Kunstwerk neue, grundlegende Einblicke, sondern auch die teilnehmenden Mitspieler erfahren eine *Verwandlung*: sie sehen durch das Neue im Kunstwerk auch die Welt in einem bis dato nicht gekannten Licht und erfahren selbst eine tiefgreifende Veränderung. Es gibt dabei jedoch keine Rückkehr in die Welt mehr, aus der man entwachsen ist. Die Trennung zwischen Realität und Fiktion, wie sie noch das ästhetische Erleben anstrebte und die jederzeit eine problemlose Rückkehr in das alte Weltverständnis zuließ, ist in der wahrhaften Erfahrung der Kunst unmöglich. Die alte Welt wird im mitspielenden Vollzug nichtig. „In der Darstellung des Spieles kommt heraus, was ist. In ihr wird hervorgeholt und ans Licht gebracht, was sich sonst ständig verhüllt und entzieht. [...] Die Welt des Kunstwerks, in der ein Spiel sich derart in der Einheit seines Ablaufs voll aussagt, ist in der Tat eine ganz und gar verwandelte Welt. An ihr erkennt ein jeder: so ist es.“ (GW I, 118)

Obwohl Gadamer in Verbindung mit den tiefgreifenden Erfahrungen, die von der Kunst ausgehen können, gerne den bekannten Rilke-Vers „Du mußt dein Leben ändern“<sup>14</sup> zitiert, muss darunter nicht zwingend ein dramatisches Damaskuserlebnis mit einschneidenden Folgen verstanden werden. Gerade in den kleinen Perspektivenänderungen, durch die das Allzuselbstverständliche in einem neuen Licht erscheint, kann die Kunst den größten Niederschlag auf unser alltägliches Selbstverständnis finden und uns neue Einsichten vermitteln. Wie tiefgreifend die Kunst es vermag, uns für neue Sichtweisen die Augen zu öffnen, beschreibt Oscar Wilde in seinem Essay „Der Verfall des Lügens“ auf eindringliche Art und Weise:

„Woher, wenn nicht von den Impressionisten, stammen jene wundervollen braunen Nebel, die durch unsere Straßen ziehn, die Gaslampen verschleiern und die Häuser in ungeheuerliche Schatten verwandeln? Wem verdanken wir die köstlichen Silbernebel, die über unserem Fluß brauen und die die geschwungene Brücke, die schwankende Barke in die zarten Linien vergänglicher Anmut hüllen, wenn nicht ihnen und ihrem Meister? Der ungewöhnliche Umschwung, der während der letzten zehn Jahre in den klimatischen Verhältnissen Londons stattfand, ist einzig und allein einer besonderen Kunstrichtung zuzuschreiben. Du lächelst. [...] Die Dinge sind, weil wir sie sehen, und was wir sehen und wie wir sehen, hängt von den Künsten ab, die uns beeinflußt haben. Es ist ein großer Unterschied, ob man ein Ding ansieht, oder ob man es sieht. Man sieht nichts, solange man nicht seine Schönheit sieht. Dann, und erst dann, wird es lebendig. Jetzt sehen die Leute die Nebel, nicht weil es Nebel gibt, sondern weil

---

<sup>14</sup> Rilke, Archaïscher Torso Apollos, 557, V. 14. Vgl. Gadamer, Ästhetik und Hermeneutik, 8; Aktualität des Schönen, 125.

die Dichter und Maler ihnen die geheimnisvolle Schönheit solcher Erscheinungen offenbaren. Es hat vielleicht schon seit Jahrhunderten in London Nebel gegeben. Das glaube ich sogar ganz sicher. Aber niemand hat sie gesehen, und deshalb wissen wir nichts darüber. Sie waren nicht vorhanden, bis die Kunst sie erfunden hatte.“<sup>15</sup>

Im Zusammenhang mit der Textpassage wird ersichtlich, dass die Kunst einen eigenständigen Wahrheitsgehalt für sich beanspruchen kann, denn die Nebelschwaden würden sich uns beispielsweise in einem meteorologischen Kontext völlig anders (vielleicht auch überhaupt nicht, aber sicherlich nicht in der Weise) zeigen. Die Welt sieht durch die Kunst anders aus. Sie erhebt Anspruch auf dauerhafte Einsichten, die nicht mit ästhetischen Erlebnissen und ihrer punktuellen Wertigkeit ausreichend erfasst sind. Anhand der Erfahrung, die uns die Kunst vermittelt, können wir nicht mehr anders sehen. Was am Kunstwerk aufgeht, ist bleibend aufgegangen und findet nach Gadamer seinen rückwirkenden Niederschlag im lebensweltlichen Wahrnehmen und alltäglichen Zutunhaben. Es wird in diesem Kontext auch verständlich, weshalb Gadamer den längst *ad acta* gelegten *Mimesis*-Begriff rehabilitiert (vgl. GW I, 118ff.). In der Nachahmung und dem daraus resultierenden Wiedererkennen wird „mehr erkannt [...] als nur das Bekannte“ (GW I, 119), indem etwas nicht bloß wiederholend abgebildet, sondern vielmehr in einer pointierten Hervorhebung allererst sichtbar gemacht wird. Hier reicht offensichtlich das landläufige (platonistische) Einteilungsschema vom eigentlichen Ur- und einem seinsverminderten Abbild nicht mehr aus. Durch das Kunstwerk (auch in einem Portraitbild oder in einer Photographie) wird etwas so markant dargestellt, dass es durch das Bild eine neue Wirklichkeit erfährt. Es besitzt nicht mehr eine bloß abbildende Funktion, sondern es vermag Entscheidendes über das „Urbild“ auszusagen: in der Darstellung kommt etwas genuin Eigenes zur Darstellung. „Wort und Bild sind nicht bloße nachfolgende Illustrationen, sondern lassen das, was sie darstellen, damit erst ganz sein, was es ist.“ (GW I, 148)

Gadamer zieht jedoch noch weitere, entscheidende Konsequenzen aus dem Spielcharakter des Kunstwerks. Jedes Kunstwerk ist uns laut Gadamer nur im Gespieltwerden zugänglich. Obwohl der Musik und dem Theater meistens eine Partitur oder ein Text vorliegt, sind sie eigentlich nur in der Aufführung da. Der Mitvollzug gehört hier nicht bloß akzidentiell zum Kunstwerk, sondern nur so gewinnt es sein „eigentliches Sein“ (GW I, 123). Gadamer weist darauf hin, dass wir in diesen Fällen nie von einem fertigen Werk ausgehen können, das vor uns stünde, sondern es ist immer schon auf den *Vollzug* angewiesen, es ist nur in der *Interpretation* da.<sup>16</sup> Zwischen Werk und Vermittlung kann nicht mehr weiter differenziert werden. Sie sind *ein* Geschehen. Das Kunstwerk wird immer nur im jeweiligen Gespieltwerden offenbar. Von diesen Zugangsbedingungen ist es unmöglich abzusehen. „Es selbst [das Werk] gehört in die Welt hinein, der es sich darstellt. Schauspiel ist erst eigentlich, wo es gespielt wird, und vollends Musik muß ertönen.“ (GW I, 121). Dass das Kunstwerk auf den Mitvollzug des Publikums und auf die Aufführung selbst angewiesen und nicht davon ablösbar ist, ist uns bei den transitorischen Künsten unschwer nachzuvollziehen.<sup>17</sup> Aber trifft dieser Umstand auch

---

<sup>15</sup> Wilde, Verfall der Lüge 34f.

<sup>16</sup> Noch einmal ausdrücklich auf diesen ereignishaften Charakter des Kunstwerks macht Gadamer in seinen letzten Arbeiten aufmerksam: „Die Kunst ist im Vollzug. [...] Der Vollzug ist die Interpretation.“ (Gadamer, Wort und Bild, 391 und 393)

<sup>17</sup> Am eindringlichsten ist nach Gadamer das unauflösbare Verwobensein von Aufführung und Werk auf der einen und der tätige Mitvollzug des Kunstwerks vonseiten des Publikums auf der anderen Seite anhand der griechischen Tragödie demonstrierbar; Grondin schreibt dazu: „Die Tragödie ist in mehrfacher Hinsicht für Gadamer paradigmatisch. Es geht aus ihr deutlich hervor, 1. daß die Tragödie ihr Sein in der Darstellung oder in der Aufführung hat, 2. daß sie den Zuschauer in ihr Spiel, ja für die Griechen, in ihr Fest miteinbezieht, und 3. daß sich die gespielte Tragödie vom tragischen Charakter des Lebens nicht abtrennen läßt.“ (Grondin, Einführung zu Gadamer, 73). Anhand der Tragödie wird auch ersichtlich, inwiefern es nicht mehr zulässig ist, von einer ästhetizistischen Illusionswelt zu sprechen, da mit dem Dargestellten – auch gemäß der Aristotelischen Auffassung – stets ein eindringliches Sichverstehen einhergeht. Gadamer bemerkt, „daß das im Spiel der Kunst Gespielte keine Ersatz- oder Traumwelt ist, in der wir uns vergessen. Das Spiel der Kunst ist vielmehr ein durch

auf die bildenden Künste und auf die Literatur zu? Kann auch bei den statuarischen Künsten gesagt werden, dass es das „Gedicht an sich“ oder das „Bild an sich“ überhaupt nicht gibt? Greift hier noch der hermeneutische Zugang, dass jedes Kunstwerk uns in ein Spiel hineinzieht und uns erst in diesem Seinsvorgang offenbar wird? Gadamer beantwortet diese Frage entschieden mit einem Ja. Wie in den transitorischen Künsten, *ist* das literarische Werk nie ohne den Bezug zu dem aufnehmenden Leser. Die Lektüre gehört zum Gedicht oder Roman nicht bloß akzidentiell dazu. Indem Literatur zu uns spricht, uns zur Teilnahme auffordert, *ist* das Werk. Der Text ereignet sich nur im mitvollziehenden Lesen. Gadamer verdeutlicht diesen Prozess am Beispiel der „Brüder Karamasow“:

„Da ist die Treppe, die Smerdjakow angeblich hinunterstürzt. Das wird bei Dostojewskij auf irgendeine Weise beschrieben. Ich weiß dadurch ganz genau, wie diese Treppe aussieht. Ich weiß, wie sie anfängt, es wird dann dunkel, und dann geht es nach links. Das ist für mich handgreiflich klar, und doch weiß ich, daß niemand anderer die Treppe so ‚sieht‘ wie ich. Und doch wird jeder, der diese meisterhafte Erzählkunst auf sich wirken läßt, seinerseits die Treppe ganz genau ‚sehen‘ und überzeugt sein, daß er sie sieht, wie sie ist. Das ist der Freiraum, den das dichterische Wort in diesem Fall läßt und den wir ausfüllen, indem wir der sprachlichen Evokation des Erzählers folgen.“<sup>18</sup>

Ebenso eröffnet jedes Kunstwerk der bildenden Künste für den Betrachter einen Spielraum, der von ihm beschritten werden muss. Das Bild erhebt von sich aus einen Anspruch, es schaut mich an. Wie das Gedicht will auch das Bild aktiv *gelesen* werden.<sup>19</sup> Unser ständiges Mit-Tätigsein beim Betrachten eines Gemäldes baut die Komposition mit auf, unser Auge zeichnet die Linien nach und stellt die Farbkompositionen zusammen, sodass es Punkt um Punkt als Bild gelesen wird, sich am Ende als Ganzes zeigt und zu einem Bild zusammengeht. Daraus wird für Gadamer ersichtlich, dass unsere permanente (reflexive) Aufbauleistung, die unsere Teilnahme erfordert und bei der wir unsere Voraussetzungen mit ins Spiel bringen, das Kunstwerk in seinem jeweiligen Erscheinen für uns zugänglich macht. Dadurch sind wir stets als Teilnehmer in den Gesamtprozess des Spiels eingelassen. Jeder Betrachter ist immer schon Mitspieler. Auch in den statuarischen Künsten gibt es folglich keine Trennung zwischen einem objekthaften Werkgebilde und einem subjektiven Betrachter. Es ist ein Geschehen und muss als solches auch gesehen werden. Ohne dieses dialogische Wechselverhältnis bleibt die Kunst stumm.

Trotz der sehr einleuchtenden und stellenweise schlicht grandiosen Erörterung der Seinsweise des Kunstwerks am Leitfaden des Spiels wirft Gadamers Vorgehen auch einige Fragen auf – Anfragen, die als Korrektiv gegen manche zu geglättete Einfachheit der hermeneutischen Kunstauffassung verstanden werden möchten. Anhand der Ausführungen in „Wahrheit und Methode“ wird man den Verdacht nicht los, Gadamer orientiere sich weitgehend an der prä-modernen Kunst. Bei allem Verständnis für zeitgenössischer Kunst, wovon ja auch die Bände VIII und IX der „Gesammelten Werke“ ein beeindruckendes Zeugnis ablegen, scheint er historisch rückwärts gewandt zu sein und einem vormaligen unverstellten Verstehen von Kunst nachzutrauern: „Man kann jedenfalls nicht bezweifeln, daß die großen Zeiten der Geschichte der Kunst solche waren, in denen man sich ohne alles ästhetische Bewußtsein und ohne unseren Begriff von ‚Kunst‘ mit Gestaltungen umgab, deren religiöse oder profane

---

die Jahrtausende hindurch immer aufs neue vor uns auftauchender Spiegel, in dem wir uns selber erblicken – oft unerwartet genug, oft fremdartig genug –, wie wir sind, wie wir sein könnten, was es mit uns ist.“ (Gadamer, Spiel der Kunst 92)

<sup>18</sup> Gadamer, Aktualität des Schönen, 118.

<sup>19</sup> Gerade mit dem Verb *lesen* versucht Gadamer auf das Prozesshafte in der Kunstbetrachtung aufmerksam zu machen: „Beim Bild wie beim Buch nenne ich, wie dieses Geschehen geschieht, das ‚Lesen‘. Beim Lesen weiß man, was es heißt, das zu können und kein Analphabet zu sein – was freilich nur der erste Schritt zum Können ist, das ein Werk der Kunst verlangt. Aber wenigstens bildet man sich nicht ein, wie die meisten beim Sehen meinen, das könne man schon. In Wahrheit muß man es lernen, wie das Sehen und wie das Hören von Musik.“ (Gadamer, Wort und Bild, 393)

Lebensfunktion für alle verständlich und für niemanden nur ästhetisch genußreich war.“ (GW I, 87)

Diese distanzlose Unmittelbarkeit, die es in den „großen Zeiten der Geschichte der Kunst“ für Gadamer gab, schwindet spätestens mit Anbruch der avantgardistischen Moderne und vollends bei einem Großteil der Kunstwerke im 20. Jahrhundert. Ist hier der Rezipient, zumindest teilweise, nicht stark auf vermittelnde Hilfestellungen angewiesen, freilich ohne bei den Interpretationen selbst stehen zu bleiben? Wäre es nicht Aufgabe der Hermeneutik, auf diese *vermittelnden* Akte dezidierter hinzuweisen, die einem die Welt der Kunst erst langsam erschließen, bevor eine „unmittelbare“ Erfahrung überhaupt möglich werden kann? Wieviel muss man vorher schon wissen, um sich auf ein Kunstwerk einlassen zu können, und treten einem manchmal Kunstwerke zunächst nicht als vollkommen unverständlich entgegen? Jede theoretische oder sonstwie vermittelte Zugangsart zur Kunst wäre für Gadamer bloß ein sekundärer Akt. Eine ästhetische Reflexion gibt es für ihn *nur* in nachträglicher Weise, der als „ästhetische Unterscheidung“ jede Unmittelbarkeit verwehrt wird (vgl. GW I, bes. 122f.). Kann es nicht umgekehrt sein, dass ein gewisses vermitteltes Wissen einem diese angestrebte Unmittelbarkeit erschließt? Vielleicht verleitet Gadamer die Seinsweise des Spiels zur Annahme, dass es mühelos sei, mit einem Werk in einen Dialog zu treten, obwohl es manchmal furchtbar langwierig sein kann, ein Spiel zu erlernen, sich in es einzufinden. Hier scheint Gadamer so den Akzent auf ein unmittelbares Aufgehen im Dialog mit dem Kunstwerk zu legen, dass er (eigentlich in un-hermeneutischer Manier) den vorgelagerten hindernisreichen Parcours, der durchlaufen werden will, bevor der Weg zu einer eventuellen Unmittelbarkeit geebnet ist, stets schon als bewältigt ansieht. Im Gegensatz zu Gadamer zeigt Adorno in seiner „Ästhetischen Theorie“, die man auch als eine Art Gegenentwurf zu „Wahrheit und Methode“ lesen kann, wie komplex vermittelt diese angestrebte Unmittelbarkeit ist: „Wer nicht weiß, was er sieht oder hört, genießt nicht das Privileg unmittelbaren Verhaltens zu den Werken, sondern ist unfähig, sie wahrzunehmen. [...] Die ideale Wahrnehmung von Kunstwerken wäre die, in welcher das dergestalt Vermittelte unmittelbar wird; Naivität ist Ziel, nicht Ursprung.“<sup>20</sup>

Die Gadamer'schen Termini wie „totale Vermittlung“ (GW I, 125) oder „volle Gegenwart“ (GW I, 132) legen ein restloses Verstehen von Kunst nahe. Ist Kunst jemals so bruchlos in den eigenen Auslegungshorizont integrierbar? Entzieht sie sich uns nicht immer wieder und reißt uns aus dem Spiel heraus, da die Kunst stets Inkommensurabilitäten beinhaltet, die nicht zu glätten sind? Entstehen in der Kunst nicht unauflösbare Dissonanzen und irreduzible Differenzen, die uns einen (einzigen) harmonischen Sinnzugang stets verwehren? Ist es überhaupt zuträglich, von einem generellen Verstehen von Kunst zu sprechen? Wieder sei als Denkanstoß Adorno zitiert: „Verstehen selbst ist angesichts des Rätselcharakters eine problematische Kategorie. Wer Kunstwerke durch Immanenz des Bewußtseins in ihnen versteht, versteht sie auch gerade nicht, und je mehr Verständnis anwächst, desto mehr auch das Gefühl seiner Unzulänglichkeit, [...]“<sup>21</sup>

Wie schwer sich Gadamer mit dem Fragmentarischen, mit dem nicht integrierbaren Rest und der Fremdheit tut, ist daran ersichtlich, dass es für ihn schlichtweg keine unüberwindbare Alterität gibt. Selbst nach der Auseinandersetzung mit Derrida rückt er diesbezüglich auch in seinen letzten Arbeiten nicht von diesem Punkt ab: „Es [das Kunstwerk] hat seine Präsenz und wird nicht als fremd bestaunt, sondern zieht einen in seinen Bann – mag auch zunächst viel Fremdes dabei zu überwinden sein. [...] Aber die Kunst setzt sich in aller ihrer ungezählten Vielfalt auf die Dauer auch mit Fremdestem durch.“<sup>22</sup> So etwas wie bestehenbleibende

---

<sup>20</sup> Adorno, Ästhetische Theorie, 502.

<sup>21</sup> Adorno, Ästhetische Theorie, 184.

<sup>22</sup> Gadamer, Hans-Georg: Wort und Bild, 376. Wie problemlos der Bereich hin zum Anderen überschritten werden kann, da eine gemeinsame (in Wirklichkeit nämlich die eigene) Basis einer allgemeinen Sprache vorausgesetzt wird, sei hier an einer Passage gezeigt, die sich nicht auf die Kunst, sondern auf die zwischenmenschliche Fremdheit bezieht: „Sie [die Sprache, M.F.] umfaßt vielmehr das Ganze der Fremdheit, die zwischen Mensch und

Unterschiede und nicht überwindbare Differenzen existieren für Gadamer nicht. Letztlich sind alle Diskrepanzen ausräumbar: „Wer [...] auf Differenz besteht, steht am Anfang eines Gespräches, nicht an seinem Ziele.“<sup>23</sup> Vielleicht, müsste man hier Gadamer entgegen, stehen wir gerade in der Kunst als Spiel nie an einem Endpunkt und bewegen uns stets in Zwischenräumen und Anfangsstadien.

Als Korrektur gegen jede vorschnelle Integration der Kunstwerke in ein gemeinsames Geschehnis soll nun Ludwig Wittgensteins Verständnis von Spiel angeführt werden. Er hat markant auf die irreduzible Pluralität der verschiedenen Sprachspiele hingewiesen, die aufgrund ihrer Eigenheiten nicht immer in einen einträchtigen Auslegungshorizont integriert werden können.

## II.

Ähnlich wie Gadamer beinhaltet Wittgensteins Verweis auf das Spiel eine grundlegende Kritik am metaphysischen Denken; der Akzent wird dabei nicht auf einen anthropozentrischen Subjektivismus gelegt, sondern konzentriert sich vornehmlich auf eine am mathematischen Ideal der Exaktheit orientierte essentialistische Sprachkonzeption. Wittgensteins Erörterung des Spiels bewegt sich somit in erster Linie in einem sprachphilosophischen Kontext, der hier in der gebotenen Kürze rekonstruiert werden soll. Davon ausgehend soll in einem zweiten Schritt eine eventuelle Adaption für den Bereich der Kunst und eine etwaige Berichtigung des Gadamer'schen Kunstverständnisses in Aussicht gestellt werden.

In seinem späten Hauptwerk „Philosophische Untersuchungen“ wendet sich Wittgenstein zunächst gegen die vorherrschende Sprachauffassung, die seiner Ansicht nach historisch schon bei Platon und vor allem bei Augustinus begründet wurde und – wenn auch unausdrücklich – bei zeitgenössischen Sprachtheorien noch vorzufinden ist. In erster Linie setzt er sich hierbei mit seinem eigenen Frühwerk, dem „Tractatus logico-philosophicus“, aber ebenso mit den Arbeiten von Frege und Russell auseinander.

All die genannten Ansätze evozieren nach Wittgenstein eine vehemente Verengung des Phänomens Sprache, da in diesen Sprachtheorien nicht die sich im alltäglichen Sprechen zeigende Mannigfaltigkeit gesehen wird. Im Zentrum der traditionellen Sprachbetrachtung steht eine eindeutige Zuordnung von Gegenstand und Wort. Dieses Referenzverhältnis, das eine eindeutige Abbildung der Realität durch die Sprache ermöglicht, wird mittels der ostensiven Definition hergestellt. Alle weiteren in der Sprache vorkommenden Sätze fußen gleichsam auf diesen elementaren Übereinstimmungen. Das Projekt der (analytischen) Sprachvorstellung postuliert Elementarsätze, um eine fehlerfrei weltabbildende Idealsprache aus dem oft unzulänglichen Konglomerat der Alltagssprache zu erhalten und sie so in ihrem Wesen beschreibbar zu machen.<sup>24</sup>

Wittgenstein geht nun in den „Philosophischen Untersuchungen“ daran, das so genannte „Augustinische Bild der Sprache“ Punkt für Punkt zu destruieren: So ist es für ihn offensichtlich, dass die tatsächliche Sprache weder nur aus substantivischen Ausdrücken besteht, noch die Bedeutungen der Namen ausschließlich an den tatsächlichen Gegenstandsbezug gebunden sind. Außerdem ist die hinweisende Definition nur dann möglich, wenn zahlreiche Voraussetzungen erfüllt wurden und man gleichsam schon weiß, worauf (Farbe, Form usw.) gezeigt wird. Das hinweisende Zeigen kann folglich niemals als erstes

---

Mensch sich auftut und immer neue Verwirrung schafft. Aber darin ist auch die Möglichkeit ihrer Überwindung eingeschlossen. [...] [M]an kann sogar die fremde, seine, des Anderen Sprache lernen. Man kann in die Sprache der Anderen übergehen, um den Anderen zu erreichen.“ (Gadamer, Destruktion und Dekonstruktion, 364). Wie durchaus problematisch ein alles vereinheitlichendes Verständnis von Sprache sein kann, wird anhand der Darstellung der Wittgenstein'schen Position zu zeigen versucht.

<sup>23</sup> Gadamer, Destruktion und Dekonstruktion, 372.

<sup>24</sup> Die Elementarsätze werden nach dem frühen Wittgenstein durch die Alltagssprache verschleiert (vgl. Wittgenstein, Tractatus, 4.002).

Glied einer Erklärungskette fungieren.<sup>25</sup> Für Wittgenstein ist das sterile Korrelationsverhältnis von „Satz, Sprache, Denken, Welt“<sup>26</sup> äußerst problematisch, da es stets die lebensweltliche Verankerung der verschiedenartigen Sprachspiele außer Acht lässt. Die in der Analytik vorgenommene Fokussierung auf den präpositionalen Gehalt des Behauptungssatzes stellt für Wittgenstein eine allzu starke Verkürzung des alltäglichen, in sich differenzierten Sprechens dar. Die Rückführung auf Urelemente ist daher in der konkreten Sprachverwendung nicht brauchbar, denn alle diese Metatheorien und Hypostasierungen der Alltagssprache verkennen die ungeheure Vielfalt der Sprache, die nicht ohne eklatante Verluste auf *ein* Wesen der Sprache reduzierbar ist.

Gegen die Rückführung auf eine privilegierte Satzart führt Wittgenstein eine Vielzahl von eigenständigen Weisen der Sprache an: „Wieviele Arten der Sätze gibt es aber? Etwa Behauptung, Frage und Befehl? – Es gibt *unzählige* solcher Arten: unzählige verschiedene Arten der Verwendung alles dessen, was wir ‚Zeichen‘, ‚Worte‘, ‚Sätze‘ nennen. Und diese Mannigfaltigkeit ist nichts Festes, ein für allemal Gegebenes; sondern neue Typen der Sprache, neue Sprachspiele, wie wir sagen können, entstehen und andre veralten und werden vergessen.“<sup>27</sup> Die von Wittgenstein angeführte Auflistung der verschiedenen Sprachspiele soll die breite Palette der Sprache im Alltag anzeigen und vermeidet bewusst eine hierarchische Reihung. Es gibt folglich eine variable Zahl von Sprachspielen, die jeweils für sich ein autonomes Gefüge mit eigenen Regeln bilden und an den Kontext einer konkreten Lebensform gebunden sind, ohne dass ihre Heterogenität in eine allgemeine Einheit überführt werden könnte.

Wird in dieser Anführung von vielen verschiedenen Weisen der Sprachspiele und in der Zurückweisung der Frage nach einer allgemeinen Form der Sprache, so Wittgenstein in einem Selbsteinwand<sup>28</sup>, nicht gerade der schwierigste Part der Untersuchung einfach weggelassen und die Verwendung des Begriffs *Sprachspiel* nicht zu Ende gedacht? Das Aufzeigen einer Pluralität von Sprachspielen wirft unweigerlich die Frage auf, ob nicht doch den mannigfaltig aufgefächerten Sprachspielen wiederum ein Allgemeines zugrunde liegt. Impliziert nicht das Sprechen über die verschiedenen Sprachspiele einen die Vielzahl überhaupt ermöglichenden Begriff von Einheit? Dies bedenkt auch Wittgenstein als mögliches Gegenargument: „Wir sind z. B. geneigt zu denken, daß es etwas geben muß, das allen Spielen gemeinsam ist, und daß diese gemeinsame Eigenschaft die Anwendung der allgemeinen Bezeichnung ‚Spiel‘ auf die verschiedenen Spiele rechtfertigt [...]“<sup>29</sup> Wie kann Wittgenstein eine irreduzible Vielfalt für die mannigfaltigen Sprachspiele veranschlagen, ohne dabei auf ein Gemeinsames zu rekurren? Dieser Denkschwierigkeit möchte er mit der Analogie von Sprache und Spiel weiter nachgehen, um einen Aspekt des vielschichtigen Terminus *Sprachspiel* hervorzuheben: „Ich werde keine allgemeine Definition von ‚Satz‘ zu geben versuchen, denn das ist nicht möglich. Es ist genauso wenig möglich wie die Angabe einer Definition des Wortes ‚Spiel‘.“<sup>30</sup> Es zeigt sich für Wittgenstein, dass bei einer genauen Besichtigung der Pluralität von Spielen – er führt dabei Brett-, Karten-, Ball- und Kampfsprache an – nicht von einem allen gemeinsamen,

---

<sup>25</sup> Die Aporien einer voraussetzungslosen ostensiven Definition verdeutlicht Wittgenstein einleuchtend an einem Beispiel: „Die Definition der Zahl Zwei ‚Das heißt zwei‘ – wobei man auf zwei Nüsse zeigt – ist vollkommen exakt. – Aber wie kann man denn die Zwei so definieren? Der, dem man die Definition gibt, weiß ja dann nicht, was man mit ‚zwei‘ benennen will; er wird annehmen, daß du diese Gruppe von Nüssen ‚zwei‘ nennst! Er kann dies annehmen; vielleicht aber auch, umgekehrt, wenn ich dieser Gruppe von Nüssen einen Namen beilegen will, ihn als Zahlennamen mißverstehen. Und ebensogut, wenn ich einen Personennamen hinweisend erkläre, diesen als Farbnamen, als Bezeichnung der Rasse, ja als Namen einer Himmelsrichtung auffassen. Das heißt, die hinweisende Definition kann in jedem Fall so oder anders gedeutet werden.“ (Wittgenstein, Philosophische Untersuchungen, §28)

<sup>26</sup> Wittgenstein, Philosophische Untersuchungen, §96.

<sup>27</sup> Wittgenstein, Philosophische Untersuchungen, §23.

<sup>28</sup> Vgl. Wittgenstein, Philosophische Untersuchungen, §65.

<sup>29</sup> Wittgenstein, Blaues Buch, 37.

<sup>30</sup> Wittgenstein, Vorlesungen 1930-1935, 170.

„wesentlichen“ Merkmal gesprochen werden kann. Zwar sind durchaus ineinandergreifende Ähnlichkeiten oder verwandte Elemente verortbar, aber es lässt sich kein einheitlicher Grundzug festmachen, der alle Arten des Spiels – und nur diese – hinreichend bestimmen könnte: „Wie gesagt: denk nicht, sondern schau! – Schau z. B. die Brettspiele an, mit ihren mannigfachen Verwandtschaften. Nun geh zu den Kartenspielen über: hier findest du viele Entsprechungen mit jener ersten Klasse, aber viele gemeinsame Züge verschwinden, andere treten auf. Wenn wir nun zu den Ballspielen übergehen, so bleibt manches Gemeinsame erhalten, aber vieles geht verloren. – Sind sie alle ‚unterhaltend‘? Vergleiche Schach mit dem Mühlfahren. Oder gibt es überall ein Gewinnen und Verlieren, oder eine Konkurrenz der Spielenden? Denk an die Patienzen. In den Ballspielen gibt es Gewinnen und Verlieren; aber wenn ein Kind den Ball an die Wand wirft und wieder auffängt, so ist dieser Zug verschwunden. Schau, welche Rolle Geschick und Glück spielen. Und wie verschieden ist Geschick im Schachspiel und Geschick im Tennisspiel. Denk nun an die Reigenspiele: Hier ist das Element der Unterhaltung, aber wie viele der anderen Charakterzüge sind verschwunden! Und so können wir durch die vielen, vielen anderen Gruppen von Spielen gehen. Ähnlichkeiten auftauchen und verschwinden sehen.“<sup>31</sup>

Den tradierten Denkschemata, die in ihren theoretischen Vorannahmen stets von einer Essenz ausgehen, hält Wittgenstein entgegen, dass ein genaues Hinschauen auf das Phänomen *Spiel* zeigt, dass sich hier nicht ein durchgehendes Hauptmerkmal ausmachen lässt. So sind weder alle Spiele unterhaltend noch gibt es immer Gewinner und Verlierer, sondern es gibt eine Reihe von Ähnlichkeiten und Verwandtschaftsbeziehungen, die sich überlappen und kreuzen. Aber keines dieser Attribute ist allen Spielformen gemeinsam. Es gibt weder ein einheitliches Zentrum noch ein gemeinsames Definiens, auf das sämtliche Varianten zurückzuführen wären. Die Pluralität der verschiedenen Spielarten ist irreduzibel. Den Einwand, dass es doch ein Gemeinsames geben müsste – selbst wenn es „die Disjunktion aller dieser Gemeinsamkeiten“<sup>32</sup> wäre –, da ansonsten nicht der Begriff *Spiel* verwendet werden könnte, weist Wittgenstein als bloße Rabulisterei zurück. Der angestrebte Dogmatismus der Unifikation wird niemals den unzähligen Varianten des Spiels, die wir kennen, gerecht. *Spiel* ist für Wittgenstein ein „offener Begriff“, der nie völlig durchstrukturiert ist und folglich keine abgeschlossene Grenze aufweist.

Ist das Wort *Spiel* überhaupt verstehbar, wenn es unmöglich ist, den Terminus begrifflich klar zu umreißen? Für Wittgenstein ist nicht nur keine Definition möglich, sondern sie ist auch in keinster Weise nötig, da wir immer schon ohne eine eindeutig exakte Erklärung auskommen. Es hat ja schließlich keinen von uns gestört, dass wir keine umfassende Begriffsbestimmung parat haben, wenn wir das Wort *Spiel* im Alltag verwenden. Das Fehlen einer scharfen Grenzziehung ist folglich kein zu behebender Mangel. Wir kommen auch ohne präzise Demarkationslinie aus, indem wir im konkreten Einzelfall anderen dieses oder jenes Spiel *beschreiben* und ihnen *Beispiele* dafür geben. Auch hier weist Wittgenstein die Annahme

---

<sup>31</sup> Wittgenstein, *Philosophische Untersuchungen*, §66. Konträr zu den Ausführungen Wittgensteins möchte Max Black charakteristische Merkmale des Spielbegriffs festmachen, der seiner Auffassung nach (1) zum Spielen (und damit als Gegensatz zur Arbeit) bestimmt, (2) regelgeleitet, (3) zielgerichtet, (4) autonom ist. Zudem ist Black der Ansicht, dass (5) die Spielregeln willkürlich sind und (6) dass das Spiel immer durch ein Feld, einen Beginn und ein Ende begrenzt ist. „*In short: a competitive game is a mock contest, conducted within a limited space and time, for a desired but intrinsically trivial outcome (a ‚win‘), according to arbitrary rules freely adopted. Such a game is a make-believe fight, an escape activity par excellence.*“ (Black, Wittgenstein’s *Language-games*, 83). Abgesehen davon, dass Black durch diese Wesensbestimmung des Spiels vollkommen an Wittgensteins Argumentation vorbeigeht, zeigt sich, dass hier Spiel in erster Linie als unterhaltende Beschäftigung in Abgrenzung zum ernstesten Alltagsleben verstanden wird. Diesem einseitigen Verständnis von Spiel versucht Wittgenstein v. a. durch die Anführung von Spielen der Bauarbeiter, des Kaufmanns oder von Kampfspielen, z. B. Gladiatorenspiele, entgegenzutreten. Spiel bleibt bei ihm ein „offener Begriff“, der durch kein Merkmal zureichend bestimmt werden kann.

<sup>32</sup> Wittgenstein, *Philosophische Untersuchungen*, §67.

zurück, dass das Exempel bloß ein „indirektes Mittel der Erklärung“<sup>33</sup> sei und implizit doch wieder auf ein Allgemeines ziele. Diesem unausrottbaren Platonismus hält Wittgenstein immer wieder die irreduzible Vielfalt von Kontexten vor Augen. Seine Herangehensweise versucht gerade diese singulären Sprachspiele in ihrer unaufhebbaren Eigenheit im Blick zu behalten. Damit einhergehend wendet er sich – parallel zum Vorhaben Gadamers – auch gegen das Ideal einer definitorischen Exaktheit, die einen Methodenuniversalismus in sämtliche Bereiche hineinragen möchte. Wittgenstein führt eine Reihe von Beispielen an, bei denen wir ohne mathematisch eineindeutige Angaben auskommen, ja eine wissenschaftlich exakte Versicherung sich als unbrauchbar erweist: „Frege vergleicht den Begriff mit einem Bezirk und sagt: einen unklar begrenzten Bezirk könne man überhaupt keinen Bezirk nennen. Das heißt wohl, wir können mit ihm nichts anfangen. – Aber ist es sinnlos zu sagen: ‚Halte dich ungefähr hier auf!‘?“<sup>34</sup> So wie wir in lebensweltlichen Belangen frei von Verlusten ohne ein Exaktheitsideal auskommen, da jede Mathematisierung an den Phänomenen vorbeigehen würde, ist auch ein eindeutiger Zugriff auf die Kunst nicht möglich.

Wittgenstein weist in den „Philosophischen Untersuchungen“ darauf hin, dass es eine hoffnungslose Aufgabe zu werden droht, aus einem verschwommenen Bild, in dem die Farben ineinander fließend übergehen, ein gestochen scharfes ermitteln zu wollen. „Und in dieser Lage befindet sich z. B. der, der in der Ästhetik oder Ethik nach Definitionen sucht, die unseren Begriffen entsprechen.“<sup>35</sup> Gerade in diesen Bereichen scheint das am Paradigma der Mathematik orientierte exakt begriffliche Definieren fehl am Platz zu sein.

Bereits im „Tractatus“ betont Wittgenstein, dass die Ästhetik – ebenso wie die Ethik – sich nicht mit kontingenten Tatsachen beschäftigt. Sowohl der ästhetische als auch der ethische Bereich entziehen sich der Darstellung in „sinnvollen Sätzen“ und daher jedem (natur-)wissenschaftlichen Diskurs. Was sich in der Kunst ereignet, kann nur mehr gezeigt werden. In ähnlicher Weise grenzt sich Wittgenstein auch in seinen späteren Schriften, in denen er zumeist das Problemfeld der Ästhetik nur streift<sup>36</sup>, von der wissenschaftlichen Vereinnahmung der Kunst ab. Fast ausnahmslos sieht er sich gezwungen, vor den größten Missverständnissen *in puncto* Ästhetik zu warnen.

Mit aller Schärfe wendet er sich gegen die Annahme, „Ästhetik sei eine Wissenschaft“<sup>37</sup> und durch die Rückführung auf das Fundament der Psychologie genau entschlüsselbar. Das szientistische Verfahren – und Psychologie ist für Wittgenstein eine am Ideal der Naturwissenschaften orientierte „Mechanik der Seele“<sup>38</sup> – kann nicht die Fragen der Kunst beantworten. Ästhetische Phänomene lassen sich nicht durch kausale Erklärungen deuten, wie es in der experimentellen Psychologie versucht wird. Dort trachtet man danach, die Wirkung, die von einem Kunstwerk ausgeht, auf psychoneurologische Vorgänge zu reduzieren, die bestimmte Gemütsverfassungen beim Menschen hervorrufen. Das Kunstwerk spielt als Kunstwerk in dieser Reaktionskette keine eigenständige Rolle mehr, da es nur mehr als ein Reiz, dessen Quelle im Grunde austauschbar ist, angesehen wird. Die Eigenständigkeit des Werkes und sein Rätselcharakter gehen durch diesen szientistischen Übergriff verloren. Wittgenstein schreibt daher: „Wir können aber davon träumen, die Reaktionen von Menschen, sagen wir auf Kunstwerke, vorherzusagen. Wenn wir uns vorstellen, der Traum sei verwirklicht, dann hätten wir damit die von uns empfundenen ästhetischen Rätsel nicht gelöst [...]. ‚Warum hörst du dieses Menuett?‘, und es besteht die Neigung zu antworten: ‚Um die und

---

<sup>33</sup> Wittgenstein, Philosophische Untersuchungen, §71.

<sup>34</sup> Wittgenstein, Philosophische Untersuchungen, §71.

<sup>35</sup> Wittgenstein, Philosophische Untersuchungen, §77.

<sup>36</sup> Eine Ausnahme bildet die 1938 in Cambridge gehaltenen Vorlesungen über Ästhetik.

<sup>37</sup> Wittgenstein, Vorlesungen über Ästhetik, 24.

<sup>38</sup> Wittgenstein, Vorlesungen über Ästhetik, 46.

die Wirkung zu erzielen. ‘Bedeutet das Menuett selbst nichts? – *das* zu hören: hätte es ein anderes genausogut getan?’<sup>39</sup>

Die Eigenständigkeit des Werkes zeigt sich gerade darin, dass das Menuett als *dieses* Menuett nicht austauschbar ist oder sich auf die ausübende Wirkung bzw. einen bestimmten Inhalt reduzieren lässt. Das Kunstwerk zeigt sich stets als komplexes Ganzes und ist nicht auf einen Teil, z. B. Inhalt, reduzierbar.<sup>40</sup>

Neben der Zurückweisung einer Vereinnahmung des Ästhetischen von seiten der naturwissenschaftlichen Methodik weist Wittgenstein darauf hin, dass es in der Kunst problematisch ist, unreflektiert mit der Terminologie zu hantieren. So wie das Wort *Spiel* in den diversen Bereichen je andersartig aufzufassen ist und keiner allgemeinen Definition unterliegt, darf die Begrifflichkeit zur Beschreibung von ästhetischen Phänomenen nicht achtlos aus anderen Sprachspielen importiert werden, ohne diese entscheidende Kontextänderung mit dem jeweils spezifischen Gebrauch stets mitzubedenken. Die gleichlautende Nomenklatur verleitet allzu schnell zu Fehlschlüssen und stiftet nicht selten Verwirrungen: „Es ist immer wieder überraschend, welche neuen Streiche uns die Sprache spielt, wenn wir uns auf ein neues Gebiet begeben.“<sup>41</sup> Indem Wittgenstein auf die jeweils gravierenden Unterschiede im Gebrauch des Vokabulars aufmerksam macht, lehnt er auch jegliche Art von einer abstrakten Begriffsbestimmung im ästhetischen Bereich ab. Abgesehen davon, dass laut Wittgenstein in ästhetischen Auseinandersetzungen Ausdrücke wie „schön“ oder „hässlich“ kaum verwendet werden, da sie primär als Interjektionen gebraucht werden, muss uns bewusst werden, in welchen unterschiedlichen Kontexten wir diese Terminologie gebrauchen: „Das Wort ‚Schönheit‘ wird für tausend verschiedene Dinge verwendet. [...] Die Bedeutung des Wortes ‚Schönheit‘ können wir nur dadurch ermitteln, daß wir erkennen, wie wir es verwenden.“<sup>42</sup>

Die kontextuellen Umstände versucht Wittgenstein nicht nur in Abgrenzung zu anderen Gebieten, sondern auch innerhalb des weiten Felds des Ästhetischen zu berücksichtigen, indem er auf historische und kulturelle Bedingtheiten verweist. Er lässt hier die Frage offen, ob wir vor der Andersartigkeit von Kunstwerken aus gänzlich fremden Epochen und Kulturen stehen bleiben müssen, oder ob eine Annäherung, zumindest ein Stück weit, doch möglich ist. Weit behutsamer als Gadamer, der ja immer von einem prinzipiellen Verstehenkönnen jeder Alterität ausgeht, bewegt sich Wittgenstein in diesem Feld. Es ist für ihn unsicher, ob wir beispielsweise afrikanische Kunst oder die Malerei des 15. Jahrhunderts adäquat verstehen können.<sup>43</sup> Wo Gadamer stets für die Integration in den eigenen Auslegungshorizont plädiert und damit einen Grundzug des hermeneutischen Verstehens anzeigt – denn jedes Etwas wird *als* etwas verstanden –, lässt Wittgenstein weit größere Vorsicht walten. Er entzieht sich hier einer klaren Festlegung und macht durch eine Reihe von Fragen auf das vielschichtige Problem aufmerksam. Jeder einfache Rückschluss auf unseren eigenen Auslegungshorizont erscheint

---

<sup>39</sup> Wittgenstein, Vorlesungen über Ästhetik, 46.

<sup>40</sup> In diesem Sinne schreibt Wittgenstein auch in den „Philosophischen Untersuchungen“: „Wir reden vom Verstehen eines Satzes in dem Sinne, in welchem er durch einen andern ersetzt werden kann, der das Gleiche sagt; aber auch in dem Sinne, in welchem er durch keinen andern ersetzt werden kann. (So wenig wie ein musikalisches Thema durch ein anderes.) Im einen Fall ist der Gedanke des Satzes, was verschiedenen Sätzen gemeinsam ist; im andern, etwas, was nur diese Worte, in diesen Stellungen, ausdrücken. (Verstehen eines Gedichts.)“ (Wittgenstein, Philosophische Untersuchungen, §531)

<sup>41</sup> Wittgenstein, Vorlesungen über Ästhetik, 12. Auf diesen Umstand macht Wittgenstein auch in den „Philosophischen Untersuchungen“ aufmerksam: „Die unsägliche Verschiedenheit aller der tagtäglichen Sprachspiele kommt uns nicht zum Bewußtsein, weil die Kleider unserer Sprache alles gleichmachen.“ (Wittgenstein, Philosophische Untersuchungen, p. 570)

<sup>42</sup> Wittgenstein, Vorlesungen 1930-1935, 192. Vgl. Wittgenstein, Vorlesungen über Ästhetik, 11ff.

<sup>43</sup> So schreibt Wittgenstein: „Was könnte Tradition in Neger-Kunst sein? Daß Frauen Grasmücken tragen? usw. usw. Ich weiß es nicht. Ich weiß nicht, wie Frank Dobsons Bewunderung für Neger-Kunst sich zu der eines gebildeten Negers verhält. Wenn du sagst, er schätzt sie, weiß ich noch nicht, was das bedeutet.“ (Wittgenstein, Vorlesungen über Ästhetik, 20)

ihm eine simplifizierende Konstruktion zu sein. Wir können nie generell vom eigenen Kunstverständnis ausgehend auf sämtliche Kunstwerke aller Zeitalter und Zivilisationen schließen. Dieser Transfer ist, wenn er überhaupt stattfinden kann, äußerst komplex.

Um die Möglichkeit einer Annäherung an die Kunst, an die jeweiligen Kunstwerke, offen zu halten, ist für Wittgenstein die Berücksichtigung der kontextuellen Verankerung von größter Wichtigkeit: „Um dir über ästhetische Begriffe klar zu werden, mußt du Lebensweisen beschreiben.“<sup>44</sup> Der Akzent ist in diesem Zitat jedoch weder auf das Klarwerden noch auf ein (intellektualistisches) Sichkundigmachen gelegt, sondern auf das, was *beschreiben* hier heißt. Wittgenstein möchte mit dieser Aussage nicht einer simplen Aneignung der verschiedenen Lebensweisen das Wort reden, denn durch das Beschreiben von Kunstwerken werden alle vorgefertigten Erklärungsmuster außen vor gelassen. In den „Philosophischen Untersuchungen“ weist Wittgenstein genau auf dieses behutsame Sichnäheren im Beschreiben hin: „Und wir dürfen keinerlei Theorie aufstellen. Es darf nichts Hypothetisches in unsern Betrachtungen sein. Alle *Erklärung* muß fort, und nur Beschreibung an ihre Stelle treten.“<sup>45</sup> In diesem genauen Betrachten wird das zu sehen versucht, was sich jeweils zeigt, ohne alles auf ein vorgefertigtes Auslegungsraster zurückzuführen oder vieles durch dieses Interpretationsschema gar nicht wahrzunehmen. Dabei sollen die Differenzen nicht durch den interpretatorischen Zugriff eingeebnet und Fremdheiten problemlos integriert werden, sondern Wittgenstein möchte gerade sämtliche Spannungen mitberücksichtigen und sie als solche stehen lassen. Diese Art der Beschreibung bewegt sich auch immer am Rande des Scheiterns, am Abgrund des „Nicht-Beschreiben-Könnens“<sup>46</sup>, und bleibt als offene Erkundungsbewegung nur dem einzelnen Kunstwerk verpflichtet. So mag vielleicht für die Wittgenstein'sche Kunstbetrachtung auch das gelten, was er bereits über die Philosophie und ihr Verhältnis zur Sprache gesagt hat: „Die Philosophie darf den tatsächlichen Gebrauch der Sprache in keiner Weise antasten, sie kann ihn am Ende also nur beschreiben. Denn sie kann ihn auch nicht begründen. Sie läßt alles, wie es ist.“<sup>47</sup>

Aus der Nachzeichnung des Spielverständnisses bei Gadamer und Wittgenstein kann folgendes Fazit gezogen werden: Die maßgebliche Orientierung am Spielbegriff erlaubt es Gadamer, den rein subjektivistischen Auslegungstendenzen der Ästhetik des 19. Jahrhunderts ein weitgreifendes Verständnis von Kunst und Kunstwerk entgegenzuhalten. Kunst ist nicht bloßes Beiwerk, das man nach dem ästhetischen Erleben wieder beiseite schieben kann, sondern die Kunst als Spiel zieht uns als Betrachtende in den Bann, fordert uns zum Mitspielen heraus und macht uns dadurch neue Zugänge zur Welt sichtbar, die nachhaltig unser Selbstverständnis verändern können. Der Spielbegriff verleitet Gadamer aber auch dazu, die Unmittelbarkeit im gespielten Spiel so überzubetonen, dass dadurch der nie restlos einzuholende Rätselcharakter der Kunst bisweilen vollkommen aus den Augen verloren wird. Dem wurde versucht, Wittgensteins Verständnis von Spiel entgegenzuhalten. Ebenso wie die Mannigfaltigkeit der Spiele und im weiteren Sinne die Pluralität der Sprachspiele sich nicht definitiv auf eine Allgemeinheit reduzieren lassen, bewahrt auch jedes Kunstwerk seine Eigenheit, die nicht immer in einem unmittelbaren Mitspielen aufgeht. Gerade in der Kunst verwehrt sich Wittgenstein gegen eine vorschnelle Eingliederung des Kunstwerks in ein gemeinsames Geschehnis, wie es die Hermeneutik Gadamers manchmal nahelegen scheint. Wittgenstein betont dagegen die Widerständigkeit und Alterität des Kunstwerkes. Unser Verstehen von Kunst wird nach Wittgenstein durch vielerlei Faktoren begrenzt. Gerade das Phänomen *Spiel* weist ja selbst auf diese beständige Unabgeschlossenheit und Uneinholbarkeit hin. Im Spiel

---

<sup>44</sup> Wittgenstein, Vorlesungen über Ästhetik, 23.

<sup>45</sup> Wittgenstein, Philosophische Untersuchungen, §109.

<sup>46</sup> Wittgenstein, Vorlesungen über Ästhetik, 56. Wittgenstein weist in einem anderen Zusammenhang auch auf die äußerst diffizile Problematik einer Ästhetik überhaupt hin: „In der Kunst ist es schwer etwas zu sagen, was so gut ist wie: nichts zu sagen.“ (Wittgenstein, Vermischte Bemerkungen, 481).

<sup>47</sup> Wittgenstein, Philosophische Untersuchungen, §124.

lässt sich niemals ein Endpunkt finden, an dem alle Möglichkeiten erschöpft sind und das Spiel als Spiel zu Ende wäre. Vielmehr kann das stete Eröffnen von Möglichkeiten und Herausforderungen im Spiel der Kunst immer wieder fesseln und einen neuen Reiz ausüben.

Adorno, Theodor W.: *Ästhetische Theorie*. Hg. v. Gretel Adorno und Rolf Tiedemann, Frankfurt am Main: Suhrkamp <sup>14</sup>1998.

Black, Max: Wittgenstein's Language-games, in: Shanker, Stuart (Hg.): *Ludwig Wittgenstein. Critical Assessments. Vol Two. From Philosophical Investigations to On Certainty: Wittgenstein's Later Philosophy*, London [u.a.]: Croom Helm 1986, 74-88.

Corbineau-Hoffmann, Angelika: *Spiel*, in: Ritter, Joachim / Gründer, Karlfried (Hg.): *Historisches Wörterbuch der Philosophie*. Bd. 10, Basel: Schwabe 1998, 1383-1390.

Gadamer, Hans Georg: *Ästhetik und Hermeneutik* (1964), in: *Ästhetik und Poetik I. Kunst als Aussage*, Tübingen: Mohr (Siebeck), 1993 (=GW VIII), 1-8.

Gadamer, Hans-Georg: *Das Spiel der Kunst* (1977), in: *Ästhetik und Poetik I. Kunst als Aussage*, Tübingen: Mohr (Siebeck), 1993 (=GW VIII), 86-93.

Gadamer, Hans-Georg: *Destruktion und Dekonstruktion* (1985), in: *Hermeneutik II. Wahrheit und Methode. Ergänzungen. Register*, Tübingen: Mohr (Siebeck) <sup>2</sup>1993 (=GW II), 361–372.

Gadamer, Hans-Georg: *Dialogischer Rückblick auf das Gesammelte Werk und dessen Wirkungsgeschichte (Interview mit Jean Grondin)*, in: Grondin, Jean (Hg.): *Gadamer-Lesebuch*, Tübingen: Mohr (Siebeck) 1997, 280-295

Gadamer, Hans-Georg: *Die Aktualität des Schönen. Kunst als Spiel, Symbol und Fest* (1974), in: *Ästhetik und Poetik I. Kunst als Aussage*, Tübingen: Mohr (Siebeck), 1993 (=GW VIII), 94-142.

Gadamer, Hans-Georg: *Hermeneutik I. Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*, Tübingen: Mohr (Siebeck) <sup>6</sup>1990 (=GW I)

Gadamer, Hans-Georg: *Selbstdarstellung* (1975), in: *Hermeneutik II. Wahrheit und Methode. Ergänzungen. Register*, Tübingen: Mohr (Siebeck) <sup>2</sup>1993 (=GW II), 479-508

Gadamer, Hans-Georg: *Text und Interpretation* (1983), in: *Hermeneutik II. Wahrheit und Methode. Ergänzungen. Register*, Tübingen: Mohr (Siebeck) <sup>2</sup>1993 (=GW II), 330-360.

Gadamer, Hans-Georg: *Was ist Wahrheit?* (1957), in: *Hermeneutik II. Wahrheit und Methode. Ergänzungen. Register*, Tübingen: Mohr (Siebeck) <sup>2</sup>1993 (=GW II), 44-56.

Gadamer, Hans-Georg: *Wort und Bild – ‚so wahr, so seiend‘* (1992), in: *Ästhetik und Poetik I. Kunst als Aussage*, Tübingen: Mohr (Siebeck), 1993 (=GW VIII), 373-399.

Grondin, Jean: *Einführung zu Gadamer*, Tübingen: Mohr (Siebeck) 2000.

Grondin, Jean: *Gadamer on humanism*, in: Hahn, Lewis Edwin (Hg.): *The Philosophy of Hans-Georg Gadamer*, Chicago u.a.: Open Court 1997 (=The library of living philosophers 24), 157-170.

Grondin, Jean: *Von Heidegger zu Gadamer. Unterwegs zur Hermeneutik*, Darmstadt: WBG 2001.

Hammermeister, Kai: *Hans-Georg Gadamer*, München: Beck 1999 (=bsr 552).

Kluge, Friedrich: *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*. Bearbeitet von Elmar Seebold, 23. erw. Aufl. Berlin, New York: de Gruyter 1999.

Rilke, Rainer Maria: Archaischer Torso Apollos, in: Werke I. Gedichte. Erster Teil. Hg. v. Rilke-Archiv in Verbindung mit Ruth Sieber-Rilke, besorgt durch Ernst Zinn, Frankfurt am Main: Insel 1987.

Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen, in: Sämtliche Werke. Bd. V. Erzählungen. Theoretische Schriften. Hg. v. Gerhard Fricke und Herbert G. Göpfert, München: Hanser<sup>9</sup>1993, 570-669.

Wilde, Oscar: Der Verfall der Lüge. (Übers. v. Christine Koschel und Inge v. Weidenbaum), in: Sämtliche Werke in sieben Bänden. Essays II. Hg. v. Norbert Kohl. Übers. v. Christine Hoepfener u. a., Frankfurt am Main: Insel 2000 (= SW 7), 9-44.

Wittgenstein, Ludwig: Das Blaue Buch, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1984 (=WA 5).

Wittgenstein, Ludwig: Philosophische Untersuchungen, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1984 (=WA 1) [Teil I wird nach Paragraphen, Teil II nach Seitenzahlen zitiert].

Wittgenstein, Ludwig: Tractatus logico-philosophicus, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1984 (=WA 1) [nach Satznummern zitiert].

Wittgenstein, Ludwig: Vermischte Bemerkungen, in: Über Gewißheit, Frankfurt am Main: Suhrkamp<sup>7</sup>1997 (=WA 8), 445-573.

Wittgenstein, Ludwig: Vorlesungen 1930-1935. Hg. v. Desmond Lee und Alice Ambrose. Übers. v. Joachim Schulte, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1989.

Wittgenstein, Ludwig: Vorlesungen über Ästhetik, in: Vorlesungen und Gespräche über Ästhetik, Psychoanalyse und religiösen Glauben. Hg. aus Notizen von Yorick Smythies, Rush Rhees und James Taylor v. Cyril Barrett. Übers. v. Ralf Funke, Frankfurt am Main: Fischer<sup>2</sup>2001, 11-60.