



Spiele des Zufalls und der Emergenz

DIETER MERSCH (POTSDAM)

1. Orte des Spiels

„Man kann sagen, der Begriff ‚Spiel‘ ist ein Begriff mit verschwommenen Rändern.“¹ Seine Pluralität fügt sich nach Ludwig Wittgenstein keiner scharfen Bestimmbarkeit. Gleichwohl nimmt Spielen innerhalb kultureller Prozesse eine zentrale Stellung ein. Nicht unmittelbar als Medium ansprechbar, gehören Spiele vielmehr der Sphäre der Praxis an. Dies weist sie von vornherein aus dem Bereich der Natur in die Metapher. Ludwig Wittgenstein hat deshalb nicht umsonst den Spielbegriff mit dem der Sprache zusammengedacht. Sprachspiele fungieren bei ihm als Vergleichsobjekte, die nicht schon Erklärungen bilden, vielmehr suchen sie an Sprache etwas sichtbar zu machen, was wir mit Spielen assoziieren, wie umgekehrt durch die Sprache etwas an Spielen hervortritt, was für diese charakteristisch erscheint: ihre Fundierung in Kreativität sowie in Produktionsbedingungen, die ihren Ort im praktischen Gebrauch und nicht in den Zeichen, den Figuren oder „Spielsteinen“ besitzen.

Spiele kann demnach vielerlei bedeuten. Es gibt teleologische Spiele, die auf Gewinn und Erfolg ausgerichtet sind, agonale Spiele wie Wettkämpfe, Ratespiele, die Wissen testen, fiktionale Spiele oder das *Fort-da* Sigmund Freuds sowie symbolische Rituale und Kinderspiele oder Theater, Schauspiel und Witz, aber auch die ohne Absicht entstandenen und lediglich auflesbaren *ludi naturae*, die wie das Spiel des Lichts auf der Wasseroberfläche mit dem Kontingenten und Akausalen in Verbindung gebracht werden können.² *Ludus*, *ludere* im Lateinischen, *play* und *game* im Englischen sowie *Spiel* im Deutschen, darauf hat besonders Hans-Georg Gadamer in *Wahrheit und Methode* aufmerksam gemacht, beziehen ihre etymologischen Wurzeln gleichermaßen aus den Bewegungen der Musik und des Tanzes, wie aus der Unterhaltung in allen Konnotationen der Teilnahme und Kommunikation.³ Von vornherein ist damit die Differenz zwischen zwei grundlegenden Funktionen des Spiels angesprochen: der Vollzug (Performanz) und die Gemein-

- 1 Ludwig Wittgenstein, *Philosophische Untersuchungen*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1971, § 71, S. 50.
- 2 Zum Begriff der Kontingenz vgl. Dieter Mersch, „Kontingenz, Zufall und ästhetisches Ereignis“, in: *Gestalten der Kontingenz*, Hrsg. v. Jörg Huber Philipp Stoellger, T:G 06, Zürich: Voldemeer 2008, S. 23–38.
- 3 Hans-Georg Gadamer, *Wahrheit und Methode*, Tübingen: Mohr Siebeck ³1960, S. 97ff.



schaft (Goth. *gaman*, Teilnahme). „Immer ist da das Hin und Her einer Bewegung gemeint (...)“, schreibt Gadamer: „Die Bewegung, die Spiel ist, hat kein Ziel, in dem sie endet, sondern erneuert sich in beständiger Wiederholung.“ Deswegen heißt es weiter:

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“, weshalb „(d)as eigentliche Subjekt des Spieles (...) nicht der Spieler (ist), sondern das Spiel selbst.“⁴

Eröffnet ist auf diese Weise eine Ontologie des Spiels, wie sie gleichermaßen bei Frederik Buytendijk und Eugen Fink zu finden ist, die ihr Modell weniger in den menschlichen Handlungen, als aus Naturspielen beziehen, denn ausdrücklich vermerkt Gadamer, dass die „Seinsweise des Spiels derart der Bewegungsform der Natur nahe steht“ wie die „Selbstdarstellung“, als Grundzug des Spielens, einen „universelle(n) Seinsaspekt der Natur“ ausmacht: „Auch sein (des Menschen) Spielen ist ein Naturvorgang. Auch der Sinn seines Spielens ist, gerade weil er und soweit er Natur ist, ein reines Sichselbstdarstellen.“⁵

2. Zwischen Negativität und Ordnung

Allerdings täusche man sich nicht: Das Naturspiel gleicht hier wiederum dem Schauspiel, dem Theater oder der Musik, wie sie die antike *Ars* der *Scientia* voranstellte. Spiele gibt es nur mit Bezug auf Spielzüge, ohne bereits auf eine Ziel- und Zweckgerichtetheit festgelegt zu sein; vielmehr führt der Gegensatz bereits auf die Spur einer Reihe von Differenzierungen, die dem Spielbegriff selber inhärent sind. Denn das Hin und Her der Bewegung, von der Gadamer spricht, verweist nicht so sehr auf ein Darstellen⁶, als vielmehr auf eine *nichtteleologische Performativität*. „(A)lles Spielen ist ein Gespieltwerden“, heißt es in *Wahrheit und Methode*: „Der Reiz des Spiels, die Faszination, die es ausübt, besteht eben darin, dass das Spiel über den Spielenden Herr wird.“⁷ Anders ausgedrückt: Das Spiel ist zunächst *Ereignung*; als Praxis gehorcht es sowenig der Souveränität oder Initiative wie einer es vollständig beherrschenden Virtuosität, sondern in erster Linie erscheint es in die Logik der Widerfahrung eingelassen. Das bedeutet wiederum, dass nicht die

4 Ebd., S. 99 passim, S. 101. Ferner ebenso ders., „Die Aktualität des Schönen“, in: *Gesammelte Werke*, Bd. 8, Tübingen: Mohr Siebeck 1999, S. 94–142, bes. S. 113ff.

5 Gadamer, *Wahrheit und Methode*, S. 100, 103 passim.

6 Ebd., S. 103.

7 Ebd., S. 102.

Bestimmungen der Freiheit oder Autonomie obsiegen, wie sie noch für die Spielbegriffe Immanuel Kants und Friedrich Schillers leitend waren, sondern eine Serie von *Negativitäten*, wie sie in den Attributen der Ungerichtetheit, des Nichtintentionalen oder der Unentscheidbarkeit zum Ausdruck kommen.

Daraus folgt natürlich nicht, dass Spiele nicht im entscheidenden Maße durch Regeln und Räume ebenso bedingt wie gerahmt wären. Neben der Struktur, die die Möglichkeiten der Praxis einschränkt, ist gleichermaßen das Spielfeld, der Raum wesentlich, der die Orte definiert. Das ist der Philosophie immer schon aufgefallen, denn die Kennzeichnung findet sich, um nur einige Beispiele zu nennen, ebenfalls bei Wittgenstein wie bei Gadamer:

Der Spielraum, in dem das Spiel sich abspielt, wird gleichsam durch das Spiel von innen her ausgemessen und begrenzt sich weit mehr durch die Ordnung, die die Spielbewegung bestimmt, als durch (...) die Grenzen des freien Raumes (...),⁸

heißt es z.B. in *Wahrheit und Methode*. Die Praxis des Spiels zeigt sich dann doppelt besetzt: Zum einen bedarf es der Ordnung, worin das Spiel statthat, zum anderen erscheinen die Akte des Spiels in ihren Möglichkeiten gerade unvorhersehbar, ja indeterminiert. Wir haben es also mit einer *paradoxen Figuration* zu tun, sofern die Regeln dazu bestimmt sind, Situationen zu schaffen, die gerade ungerahmt sind und nichtantizipierbare Antworten erfordern. Spiele sind, wie man sagen könnte, durch eine *Alterität* gekennzeichnet, sei es durch eine Anzahl von Gegenspielern, deren Reaktionen unentscheidbar blieben, oder durch die Offenheit der Rahmung selber und die Unberechenbarkeit des Spielobjekts, wofür seit je der Ball als Paradigma fungierte. Das Hin und Her der Spielbewegung erweist sich dann als ebenso offen wie geschlossen; *das Spiel oszilliert in diesem ambiguiden Bereich*, sodass sich in einer über Gadamer hinausgehenden Bedeutung von einem *Hin und Her zwischen Struktur und Negativität* sprechen lässt. Beide Pole sind für das Spiel konstitutiv. Sie erzeugen sein gleichermaßen *paradoxes wie indeterminatives Interspatium*.

Dabei erweisen sich allerdings die Spielregeln, einer Einsicht Wittgensteins zufolge, als *strikt*.⁹ Es handelt sich um einen „Wegweiser“, eine Disposition, eine Normativität.¹⁰ Das bedeutet: Sie dulden keine Verletzung oder Überschreitung, denn wer sich nicht an die Regeln hält, wer sie ändert oder nach eigenen Regeln spielt, spielt ein *anderes* Spiel – das ist der eigentliche Sinn des oft als ‚unerbittlich‘ empfundenen Ausdrucks der „Unerbittlichkeit“. ¹¹ Entscheidend ist zudem die

8 Ebd.

9 Wittgenstein, *Philosophische Untersuchungen*, §§ 82ff., S. 56ff.

10 Ebd., § 85, S. 57, auch §§ 199, S. 105ff.

11 Wittgenstein bemerkt auch: „Einer Regel folgen, das ist analog dem: einen Befehl befolgen. Man wird dazu abgerichtet (...)“ Ebd., § 206, S. 107. Das will sagen: Es gibt keinen einsehba-

durch sie evozierte Wiederholbarkeit, denn die Regeln garantieren, dass das Spiel sich selbst gleich bleibt, dass seine Performanz sich in der Wiederholung absichert und eine spezifische Struktur generiert. Darauf hatte auch Gadamer abgehoben, wenn er die Möglichkeit zur Erneuerung des Spiels „in beständiger Wiederholung“ sieht¹², die zugleich erlaubt, immer wieder anzufangen und das gleiche Spiel – mit anderen Chancen – *noch einmal* zu spielen. Es ist aufschlussreich, dass sich bei Walter Benjamin in seinen Studien zum Kinderspiel ein ähnlicher Gedanke findet: „Wir wissen, dass sie dem Kinde die Seele des Spiels ist“, heißt es in seiner Rezension über *Spielzeug und Spielen*,

jedwede tiefste Erfahrung will unersättlich, will bis ans Ende aller Dinge Wiederholung und Wiederkehr, Wiederherstellung einer Ursituation, von der sie den Ausgang nahm. [...] Nicht ein ‚So-tun-als-ob‘, ein ‚Immer wieder-tun‘, [...] das ist das Wesen des Spiels.¹³

Es nähert das Spiel dem Ritual, der Zelebrierung an, erzeugt gleichzeitig seine charakteristische Strukturalität, die es der Logik und Mathematik verwandt macht, die ebenfalls weder Fehler noch Ausnahme dulden.¹⁴

Dennoch ist – wie Wittgenstein treffend hinzusetzt – nicht alles am Spiel regelgeleitet¹⁵ und damit auch nicht wiederholbar, z.B. nicht, wie hoch der Ball beim Tennis gespielt werden darf oder *wie* eine Figur gezogen wird und ähnliches. Die Lücke entspringt nicht dem Regelbruch, sondern umkränzt seine Anwendung *mit Erfindung und Kontingenz*. Das lässt sich auch so fassen: der Aktionskreis des Spielens wird durch den ‚Spiel-Raum‘ zwar im weitesten Sinne eingegrenzt und festgelegt, doch so, dass dieser an seinen Rändern unbestimmt bleibt und ausfranst. Aus diesem Grunde haftet dem Spiel gleichzeitig eine konstitutionelle

ren Grund, keine Deutung: So handeln wir eben: „Wenn ich der Regel folge, wähle ich nicht. Ich folge der Regel blind.“ Ebd., § 219, S. 110.

12 Gadamer, *Wahrheit und Methode*, S. 99.

13 Walter Benjamin, „Spielzeug und Spielen“, in: *Allegorien kultureller Erfahrung. Ausgewählte Schriften*, ders., Leipzig: Reclam 1983, S. 72. Immer wieder hat sich Benjamin dem Spiel und seinem Zeug zugewandt: in der *Einbahnstraße*, der Rezension zu Karl Gröbers Kinderspielzeug aus alter Zeit, zur Puppe etc. Kinderspiel: die Fähigkeit der kindlichen Phantasie, aus der Dingwelt, dem Stoffe und Abfall „neue sprunghafte Beziehungen“ zu zaubern, heißt es schon in der *Einbahnstraße* (in: Ebd., S. 14). Das Spielzeug, seine zuweilen rätselhaften Artefakte, werden mit dem Blick des Physiognomikers angeschaut. Das Spielzeug gilt ihm als Schnittstelle, worin sich die Erwachsenenwelt ins kindliche Leben einschreibt. Von Interesse ist ihm die „Bedingtheit des Spielzeugs durch ökonomische und ganz besonders durch die technische Kultur“ (Ebd., S. 71).

14 Von Anfang an spielt darum der Vergleich sowohl zwischen Spielen und Kalkülen als auch zwischen Spiel und Maschine bei Wittgenstein eine paradigmatische Rolle; vgl. ders., *Philosophische Untersuchungen* § 81f., §§ 185ff., S. 98ff.

15 Ebd., § 84, S. 57.



Ordnung wie eine Indeterminiertheit und Unentscheidbarkeit an. Es ist – wie die Mathematik – immer unvollständig. Genau dies unterstreichen die den Spielregeln entgegen gesetzten Gesichtspunkte der Widerfahrnis und der Alterität: Zu spielen heißt, sich auf diese Unbestimmbarkeit einlassen, buchstäblich mit deren Nichtbeherrschbarkeit rechnen und sich kraft des Spielraums und seiner Regeln im Ungerichteten und Nichtintentionalen aufhalten.

Folglich handelt es sich also um zwei miteinander korrespondierende Bedingungen, ohne dass zwischen ihnen ein Ausgleich bestünde und das Interesse am Spiel bezieht gerade aus dieser Unausgleichbarkeit seine Kraft und Spannung. Konsequenter siedelt es *in der Mitte zwischen den Polen*, partizipiert gleichermaßen am Zufall wie an Strategie und Kalkül. Spiel ist die Chiffre für diese Mitte, diese chronische Unversöhnlichkeit, die, jenseits der Fallstricke klassischer Logik, zum eigentlichen Ausweis unmöglicher Kreativität avanciert. ‚Mitte‘ verweist dabei an sich schon auf den Ausdruck ‚Medium‘; die Mitte zwischen Zufall und Kalkül, zwischen Logik und Unvorhersehbarkeit nennt daher die Medialität des Spiels, die zugleich eine Medialität des Schöpferischen ist. Dass das Spiel seit je mit der Kunst und dem Schöpferischen assoziiert wurde, liegt daran – doch wäre, was Zufall und Indetermination und mithin der ‚Sinn‘ des Kreativen wäre, noch näher auszuloten.

3. Tyche und Automaton

Diese Unauslotbarkeit des Spiels, seine genuine Ambiguität, die gleichzeitig sein *Faszinosum* ausmacht, lässt sich nun im Weiteren mit Rückblick auf die Antike aus den beiden Kategorien von *Tyche* und *Automation* rekonstruieren. Mit ihnen ist im Besonderen ein Gegensatz markiert, wie ihn Jacques Lacan in seinem Seminar über *Die vier Grundbegriffe der Psychoanalyse* eingeführt hat und der verdient, mit Blick auf die Duplizität des Spiels reinterpretiert zu werden.¹⁶ Lacan diente er zur Erörterung des Begriffs des Realen im Unterschied zum Symbolischen und Phantasmatischen – einem Realen, zu dem wir, wie er sich ausdrückt, „stets gerufen sind, das sich jedoch entzieht“¹⁷ und das sich folglich nur zu *zeigen* vermag, wo es einer paradoxen Intervention ausgesetzt wird.¹⁸ Lacan entwickelte sie aus dem Widerstreit zwischen *Tyche* und *Automaton*. Das, was er als *Automaton*

16 Jacques Lacan, *Die vier Grundbegriffe der Psychoanalyse*, das Seminar XI, Weinheim Berlin: Quadriga ⁴1996, S. 59ff.

17 Ebd., S. 59.

18 Die ist u.a. ein Grundgedanke meiner Überlegungen zur „negativen Präsenz“ des Realen, vgl. etwa Dieter Mersch, „Absentia in Praesentia. Negative Medialität“, in: *Mediale Gegenwärtigkeit*, Hrsg. v. Christian Kiening, Zürich: Chronos 2007, S. 81–94.

bezeichnet und sich der Kontrolle stets unterschiebt, koinzidiert dabei mit der Autoskription der symbolischen Ordnung im Unbewussten, jener Iterabilität der Signifikanten, die an einen Automatismus erinnert, während das Reale, das, wie Lacan fortfährt, „stets hinter dem Automaton (liegt)“ und sich allererst im Bruch mit den Zeichen in Gestalt des Traumas artikuliert. Lacan interpretiert folglich den Zufall traumatologisch: Die Differenz zwischen *Tyche* und *Automaton* variiert die Opposition zwischen dem Imaginären und dem sich stets wiederholenden Symbolischen einerseits sowie dem Riss des Traumatischen andererseits.¹⁹

Im Unterschied dazu seien im Folgenden die beiden Begriffe auf die genannte Duplizität des Spiels angewendet, und zwar nicht so sehr, um deren Anatonistizität zu charakterisieren, sondern um ihre innere Pragmatik zu entschälen. Denn vom Standpunkt der Praxis des Spiels gesehen münden die beiden Seiten der Negativität einerseits und der Strukturalität andererseits in das, was sehr vage und vorläufig nach den beiden Polen der *Ereignishaftigkeit* und der *Ökonomie* unterteilt werden könnte. Sie gehen – auf andere Weise als *Lacan* – mit den Begriffen *Tyche* und *Automaton* konform. Angesprochen wird auf diese Weise zunächst die Betonung des „Loses“ in der doppelten Konnotation von *Fatum* und Wahl und damit auch des Einbruchs des Zufälligen und Unverfügbaren gegenüber den Anstrengungen des Kalküls und der Entwicklung präziser Taktiken. Sie kann heuristisch nicht nur der Seite der Mathematik zugeschlagen werden, sondern vor allem der „Ökonomie“, wobei beide, wie sich noch zeigen wird, zusammengehören. Für *Tyche* fungiert dabei seit je die Metapher des Wurfs, der kaum zu bezwingen ist und weit eher mit dem Spielenden spielt als dass dieser ihn bemeistert, weshalb bereits in der griechischen Mythologie Zeus einem Ball die Macht gab, über das Schicksal der Sterblichen zu entscheiden. Dann steht *Tyche*, die in der römischen Mythologie durch *Fortuna* und das Glücksrad, das sich ebenfalls dreht wie es will, ersetzt wurde, für das Schwankende und nie zu Bändigende – und das ein antiker Fries als Flucht darstellte, die dem Menschen davon läuft, der seinerseits vor der *ananké* flieht. Entsprechend hat sich das abendländische Denken *Tyche* als eine paradoxe Situierung vorgestellt, denn wer sie zu erlangen sucht, verfehlt sie, und nur wer nicht nach ihr strebt, vermag sie (vielleicht) zu erringen.

Das Verhältnis zwischen *Tyche* und *Automaton* ist damit *chiastisch* verfasst: Es geht nicht darum, das Spiel durch spezifische Techniken oder Strategien zu bemeistern, sondern Meisterschaft, auch Virtuosität, entsteht im Gegenzug dort, wo der *Kairos*, der Augenblick der Wende, ergriffen und produktiv umgesetzt werden kann. *Tyche* bedeutet mithin das *Ereignis*, das seine Aneignung verweigert, während auf der anderen Seite *Automaton* in Gestalt des Ökonomischen und Technischen nach der optimalen Ausnutzung zugrunde liegender Regeln strebt. Dann dominiert die Ausrichtung aufs Teleologische, festgelegt durch die Parameter von

¹⁹ Vgl. Lacan, *Die vier Grundbegriffe der Psychoanalyse*, S. 60f.

Sieg und Gewinn, und es ist kein Zufall, dass diese Auffassungen in den mathematischen Spieltheorien wiederkehren, die auf der Grundlage einer exakten Vermessung aller möglichen Spielzüge den Spielverlauf zu beeinflussen und zu optimieren trachten.²⁰ Wenn daher *Negativität und Ordnung* bzw. *Ereignis und Kalkül* die komplementären Konstituenten des Spiels sind, dann geht es der Ökonomie des Spiels gerade um die Betonung ihrer Kontrolle und Steuerung. Genau dieser Fokus auf Berechenbarkeit bildet dann auch den Inhalt jener mathematischen Theorie, wie sie John v. Neumann und Oskar Morgenstern begründeten, wobei sie ausschließlich einfachste Modelle zugrunde legten.²¹ Denn wo Gewinn und Verlust die einzigen Alternativen sind, ist die Struktur des Spiels von vornherein binär. Mithin betritt die Mathematik die Theorie des Spiels bereits auf der Ebene eines Entscheidungskalküls, weshalb die aufgestellten Theoreme einzig für Nullsummenspiele gelten, deren Vorbilder wiederum vollständige Konkurrenzmodelle am Markt darstellen.

Dann ist der entscheidende Punkt der am *Automaton* orientierten Ökonomie des Spiels die illusorische Verfügung über das stets Unverfügbare, die Berechnung des Unberechenbaren im Lichte einer Bemächtigung seiner Ereignisstruktur. Sie ebnet das Paradox, das am Spiel das Interessante bildet, zugunsten seiner Kalkulation ein. Wo, mit anderen Worten, das Pendel zwischen *Tyche* und *Automaton* auf die Seite des *Automaton* schlägt, wird das Spiel als Spiel entthront und seiner Funktion der Kreativität beraubt. Aus diesem Grunde gibt es auch keine mathematische Simulation von Kreativität, sowenig wie die Erzeugung von Emergenzen den Zufall zu ersetzen vermögen²² – wir werden auf diesen Punkt am Beispiel der Kunst noch zurückkommen.

4. Praxis und Poiesis

In den klassischen philosophischen Theorien des Spiels dominierte überdies eine Unterscheidung, die Aristoteles in seiner *Nikomachischen Ethik* einführte, um das Feld der menschlichen Handlungen überhaupt einzuteilen: *Praxis und Poiesis*. Sie entspricht zum einen der Tugend der *theoria*, der Erkenntnis um ihrer selbst willen, zum anderen im weitesten Sinne der *techné*, der Methode und der stets zweck-

20 Vgl. etwa Manfred Eigen, Ruthild Winkler, *Das Spiel. Naturgesetze steuern den Zufall*, München: Piper 1975, S. 27ff., 49ff.

21 John v. Neumann, Oskar Morgenstein, Ariel Rubinstein, *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton: University Press 2007.

22 Vgl. dazu auch Dieter Mersch, „Kunstmaschinen. Zur Mechanisierung von Kreativität“, in: *Unbestimmbarkeitssignaturen der Technik*, Hrsg. v. Gerhard Gamm und Andreas Hetzel, Bielefeld: [transcript] 2005, S. 149–168.

gerichteten Arbeit, weshalb ihre Differenz in späterer Zeit aus dem Unterschied zwischen *Theorie und Praxis* sowie dem *Politischen und dem Ökonomischen* reformuliert worden ist.²³ Findet die *Praxis* bei Aristoteles ihr Ziel in sich selbst, kann sie, freilich ganz unaristotelisch, mit dem Spiel assoziiert werden, wie es im übrigen auch Kant und Schiller getan haben, wohingegen die *Poiesis*, als Prozess der Hervorbringung, ihren Zweck in einem anderen besitzt, mithin der gerichteten Arbeit und ihrer technischen Instrumentalisierung gleicht. Erneut haben wir es mit einer Unterscheidung zu tun, die das Technische und Ökonomische, die instrumentelle Vernunft oder, wie Jürgen Habermas später hinzusetzen sollte, das Strategische von dem abhebt, das allerdings vielerlei Gestalten annehmen kann und mal als Kommunikation, mal als Kunst oder auch als Spiel ausbuchstabiert werden kann. Sie hat, vor allem durch das rationalistisch bestimmte Zeitalter der Aufklärung, das Spiel in ein komplettes System von Unterscheidungen eingeschlossen, wie es gleichfalls in die klassischen Ontologien und Anthropologien des Spiels von Schiller über Johann Huizinga bis zu Gadamer Einzug gehalten hat, um seine Funktion aus den Oppositionen zwischen Zwecklosigkeit und Zweck, Vergnügen und Ernst, Unvernunft und Vernunft oder Freiheit und Notwendigkeit sowie Ästhetik und Ethik herzuleiten.²⁴ Dem Spiel können dann umstandslos die Attribute der Irrationalität, Subjektivität und Lust zugewiesen werden, *die gegen* oder – wahlweise – *gegen die* die Notwendigkeiten des Lebens, das Moralische, die Normativität des Gesetzes oder die Würde der Vernunft und dergleichen stehen. Wo das Spiel gegen das Ethische und die Praxis der Welt, oder umgekehrt als Ort der Freiheit und des Ästhetischen gegen diese ausgespielt wird, folgt es gleichermaßen diesen Bestimmungen.

Kurzum, spätestens seit Kant sind wir mit einem ganzen Register von Differenzpaaren konfrontiert, das ein Wertesystem aufspannt, worin das Spiel situiert und seine Anarchien gebändigt werden, wie ihm umgekehrt nicht verstattet ist, seinen Platz zu verlassen oder auszubrechen. Ich führe dies vor allem deshalb an, um anzudeuten, dass vom Spiel immer schon die Vorstellung einer Gefahr ausging, die zum Preis jener Perspektivenverschiebung neutralisiert wurde, die seine Duplizität aus *Tyché* und *Automaton* noch einmal auseinander dividierte, um gegen Chaos und Alogizität den Nutzen des Spiels aus dem Vorrang des Strategischen herzuleiten. Denn indem das Spiel innerhalb des Systems differenzieller Oppositionen lokalisiert wurde, hat man schon die Entscheidung getroffen, die gestattet, es tendenziell dem Maßstab von Rationalität, Strategie und Wahlentscheidung zu unterwerfen.

23 Bei Platon findet sich die sehr ähnliche Unterscheidung zwischen *Poiesis* und *Mimesis*; vgl. auch: Gadamer, *Das Spiel der Kunst*.

24 Auf dieser Spur hält sich auch noch Gadamer, wenn er Spiel und Ernst zusammen denkt, ebd.

Dem bleibt allerdings eine Verwendung entgegengesetzt, dessen verborgenes Reich allein die Kunst zu horten scheint. *Ihr* geht es weniger um Strategie und Virtuosität, als um das Zulassen von Passivität. Zwar sind auch dafür Regeln oder Rahmungen erforderlich – es gibt kein Spiel ohne diese – doch so, dass sie nicht Zufälle generieren oder Emergenzen stiften, sondern sie umgekehrt *willkommen heißen*. Das Spiel avanciert dann zu einem Medium, das Differenzen mediatisiert. Das bedeutet: Nicht länger erscheinen die Spielzüge selber relevant sowenig wie ihre Effekte oder das, was sie hervorbringen, sondern allein die Unterbrechung, die sich offen hält für das Ereignis. D.h. wir bekommen es mit einem *Primat der Negativität vor der Regel* zu tun, wobei die Rahmung lediglich die Funktion einer *Marge*, einer Grenze übernimmt, innerhalb derer etwas geschieht, wobei es weniger darauf ankommt, *was* geschieht, die Konkretisierung einer Sache, als vielmehr *dass* geschieht, die Insistenz einer *Ekstasis* oder *Existenz*.²⁵ Anders gewendet. Das Spiel avanciert zu einer negativen Praxis der Differenz und Zäsur, während die Rahmung nichts anderes bedeutet, als sie zu ermöglichen, ohne zu präjudizieren, *was* sie ermöglicht. Dann bewirkt die Regel nichts, sie zielt nicht auf etwas Bestimmtes, z.B. die Bewältigung einer Aufgabe oder einen Gewinn, allenfalls halten sie das Geschehen in ein Nichts, in dessen Höhlung ein anderes sickert, das als anderes oder Alterität wiederum von der Ungreifbarkeit eines Zufalls kündigt.

Tatsächlich nehmen hier Struktur und Regel einen anderen Status ein als in den strategischen Ökonomien des Spiels. Dominierten dort die Techniken, die Algorithmen und Produktionsregeln, sind wir an dieser Stelle mit einer *paradoxen* Rahmung konfrontiert, die einer Öffnung gleicht. Im erstens Fall haben wir die Logik der Entscheidung, im zweiten Fall das unvorhersehbare, unerrechenbare und daher unbestimmbare Spiel der Ereignisse. Entammt erstere dem Kreis der abendländischen Metaphysik, die stets *auf etwas zielt* oder *etwas* prozessieren will und darum auch nicht anders kann, als dem Exzess einer Wiederholung zu genügen, handelt es sich bei letzterem um eine *nichtmetaphysische Bestimmung* des Spiels. Tilgt jene das Paradox, hält diese es als ihren Grund fest. Statt einer Ordnung von Dichotomien anzugehören, die das Spiel von vornherein dem Ästhetischen und der Freiheit und damit dem Anderen von Vernunft, Ethik und Notwendigkeit zuspricht, zeichnet sich mit ihm der Schlagschatten eines *Tertiums* ab, der ihm eine

25 Es ist dies die fundamentale Einsicht einer Reformulierung der „Ästhetik des Erhabenen“, wie sie Jean-François Lyotard z.B. mit seinen Deutungen Barnett Newmans vorgelegt hat; vgl. ders., *Philosophie und Malerei im Zeitalter ihres Experimentieren*, Berlin: Merve 1986, S. 7ff.; siehe dazu auch Dieter Mersch, „Das Entgegenkommende und das Verspätete. Zwei Weisen, das Ereignis zu denken: Derrida und Lyotard, in: *Im Widerstreit der Diskurse*, Hrsg. v. Dietmar Köveker, Berlin: Wissenschaftsverlag 2004, S. 69–108, sowie ders., „Differenz und Augenblick. Überlegungen zum französischen Ereignisdenken“, in: *An den Rändern der Moral. Studien zur literarischen Ethik*, Hrsg. v. Ulrich Kienzel, Würzburg: Königshausen und Neumann 2008, S. 25–36.

Stellung außerhalb der Systeme der Logik sichert. Die These ist dann, dass das Spiel, radikal und das heißt vom Ort einer negativen Praxis her gedacht, an jenen *Figuren des Dritten* partizipiert, die sich, wie die Begriffe des Medialen, der Kontingenz oder auch des Neuen und der Kreativität, mit denen es eine ursprüngliche Verwandtschaft unterhält, allein paradoxer Konzeptualisierungen verdankt.²⁶

5. Kunst und die Spiele des Zufalls

Mit *Tyche* und *Automation* sind somit zwei Seiten des Spiels benannt, die gleichzeitig auf zwei Modelle des Zufalls verweisen, die im Folgenden terminologisch unter den Begriffen *Ereignis* und *Emergenz* diskutiert werden. Es ist dabei festzuhalten, dass der Zufall im Sinne des *Automaton* ganz im Bereich des Mathematischen und Binären verbleibt und entsprechend zu seiner Erzeugung zur Maschine, genauer: zur *kybernetischen Maschine* greift, die nichts anderes hervorbringen kann als eine informationstheoretische, und d.h. auch stochastische Simulation des Emergenten, während *Tyche* und *Ereignis* auf keine Weise darauf zurückgeführt werden können. Es ist darum auch ganz falsch, wie dies aufgrund einer hartnäckigen Mystifikation des Mathematischen immer wieder behauptet und es auch von Friedrich Kittler mehrfach nahe gelegt wurde, den Begriff der Emergenz außerhalb des Rahmens klassischer Logik anzusiedeln und damit zuzutrauen, im Gewand strenger Naturwissenschaft die Ordnungen abendländischer Vernunft sprengen zu können.²⁷ Das Gegenteil ist der Fall, wie auch die Chaosmathematik zeigt, die noch im Chaotischen eine Struktur aufzusuchen und zu finden gestattet. Wenn auch Emergenz systemtheoretisch das plötzliche Auftauchen eines neuen, in den Kategorien der Theorie nicht beschreibbaren Phänomens meint, so wird dieses doch gerade wieder durch die mathematischen, das heißt wahrscheinlichkeitstheoretischen Modelle zu kontrollieren versucht. Dies sei im Folgenden anhand einer Reihe ästhetischer Beispiele gezeigt, denn bekanntlich spielt der Zufall in den Künsten der Avantgarde spätestens seit den *objets trouvés* des Dadaismus und der surrealistischen *écriture automatique*, die – im Sinne Lacans – nicht nur der Imagination, wie André Breton sagte, sondern vor allem das *Automaton* des Unbewussten wieder in seine angestammten „Rechte“ einzusetzen trachteten, eine

26 Vgl. dazu auch Dieter Mersch, „Medialität und Kreativität. Zur Frage der künstlerischen Produktivität“, in: *Bild und Einbildungskraft*, Hrsg. v. Bernd Hüppauf, Christoph Wulf, München: Fink 2006, S. 79–91.

27 Vgl. z.B. Friedrich A. Kittler, „Nietzsche“, in: *Klassiker der Literaturtheorie*, Hrsg. v. H. Turk, München 1979, sowie ders., „Geschichte der Kommunikationsmedien“, in: *Raum und Verfahren. Interventionen*, Hrsg. v. Jörg Huber u.a., Basel/Frankfurt a. M.: Springer 1993, S. 169–188.

konstitutive Rolle, nicht nur um Autorschaft zu dementieren und damit die Kunst vom Mythos des Demiurgen, der ebenso schöpferischen wie erratischen Subjektivität des Genies zu befreien, sondern vor allem auch, um die Wahrnehmung und Aufmerksamkeit zu „wenden“, d.h. ihre *actio* durch eine *passio* zu ersetzen und damit den eigentlichen Sinn von *Aisthesis* zu restituieren.

Überhaupt lässt sich der Begriff des „Zufälligen“, der Ende des 18. Jahrhunderts an die Stelle der seit der Spätantike zirkulierenden Ausdrücke der *contingens* und der *contingentia* tritt, als Signatur der Epoche der Moderne kennzeichnen, weil die Künste jene Stelle auffüllt, die die Aufklärung und die Naturwissenschaften des 19. Jahrhunderts durch die Regime der Kausalität vakant gelassen haben. Verkörperten einst die rätselhaften Gestalten der *ludi naturae* das Unwahrscheinliche, Akausale oder die unterbrochene Kette rationaler Erklärbarkeiten, errichten ihnen die artistischen Spiele der Kunst des 20. Jahrhunderts ein neues Denkmal, indem sie ganze Feuerwerke aus Versuchsanordnungen zur Erforschung des Zufälligen entfachten, das in Einklang mit den späteren Reflexionen von Lacan als „andere“ oder „arationale“ Ordnung des Unbewussten bezeichnet werden kann. Das gilt zumal für den Dadaismus, der in seinen Manifesten das „primitivste Verhältnis zur umgebenden Wirklichkeit“ verkündete,²⁸ nämlich das Chaos oder den „Ohne-Sinn“, als dessen Garant wiederum der Zufall firmierte. „Dada ist ohne Sinn wie die Natur“, heißt es beispielsweise bei Jean Arp: „Dada ist für die Natur und gegen die Kunst. Dada ist unmittelbar wie die Natur und versucht jedem Ding seinen wesentlichen Platz zu geben.“²⁹ Diese Zuweisung geschieht durch den Zufall, den Jean Arp auch ein „Geschenk der Musen“ nannte und dessen Entdeckung Hans Richter als „eigentliches Zentralerlebnis von Dada“, ja als seinen schöpferischen „Kompass“³⁰ charakterisierte, weil er das Wunder des „Da“, der plötzlichen Gegenwart in Gestalt des Plötzlichen und Unvorhersehbaren vor Augen führte.

Bekanntlich fanden die Zufallsexperimente des Dadaismus in der *Assemblage*, dem *Ready made*, in Max Ernsts Verfahren der *Frottage* und der *Décalkomanie* oder dem zufälligem Glasbruch des *Grande verre* (1915–1923) von Marcel Duchamp ihre eigentliche Ausgestaltung, ebenso wie später in Niki de Saint Phalles „Schießbilder“, dem *Action Painting* oder vor allem den Aktionen von *Happening* und *Fluxus*, um nur einige zu nennen. Die dabei verwendeten Verfahren sind ganz unterschiedlicher Art, sie erlauben jedoch – als Leitthese meiner Überlegungen – eine generelle Einteilung nach *Tyche* und *Automaton* bzw. *Ereignis* und *Emergenz* als zwei disparate Modi des Zufalls. Dies sei vor allem anhand einiger

28 Tristan Tzara, Franz Jung, u.a., „Dadaistisches Manifest 1918“, in: *Manifeste und Proklamationen der europäischen Avantgarde*, Hrsg. v. Asholt, Fährnders, Stuttgart: Metzler 1995, S. 145–147, hier: S. 146.

29 Hans Arp, *Unsern täglichen Traum*, Zürich: Arche 1995, S. 50. Vgl. auch: Hans Richter, *DADA – Kunst und Antikunst*, Köln: DuMont, 31973, S. 28, 36.

30 Richter, ebd., S. 52.

selbst erratisch ausgewählter Arbeiten der bildenden Kunst und der Neuen Musik demonstriert, die dafür als Richtschnur und Modell dienen sollen. Da sind zunächst die *Cosmogonien* Yves Kleins von 1960 und 61, entstanden zur selben Zeit als er obsessiv mit seinen in Yves-Klein-Blue getränkten Schwammreliefs oder seinen *Anthropometrien*, die besser bekannt sind, arbeitete: Gemälde, die durch Wind und Regen entstanden, indem er z.B. auf einem mit Farben bestrichenen Karton die Bewegungen von Gräsern festhielt oder die Leinwand den Wechselfällen des Wetters aussetzte. Die Ausgangssituation beruht dabei beide Male auf einer Leere, einem unbearbeiteten Tableau, worin sich etwas einschreiben, einzeichnen oder abdrücken *kann*, das wiederum nichts anderes darstellt als eine *Spur*, die die Zufälligkeit der Ereignisse signiert. „Ich spritze Farbe auf alles und der Wind, der die zarten Stiele biegt, bringt sie leicht und zart auf meine Leinwand, die ich der rauschenden Natur offen hinhalte“, notierte Yves Klein in sein Tagebuch: „So erhalte ich einen Abdruck der Pflanzenwelt. (...) Die Zeichen eines atmosphärischen Ereignisses.“³¹

Was Yves Klein auf diese Weise entstehen ließ, kann einer negativen Praxis des Zufalls zugeschlagen werden, der Geste eines Abzugs oder einer Reduktion, die nichts anderes bewirkt als das Offenhalten für ein Unbestimmtes. Von ganz anderer Art und gleichsam Gegenfiguren dazu bilden z.B. die mittels „Monte-Carlo-Methode“ erzeugten Wahrscheinlichkeitsbilder François Morrellets oder die auf der Basis mehrfach ineinander geschachtelter Randomisierungsverfahren entstandenen Arbeiten von Hermann De Vries, Manfred Mohr oder Michael Noll, die nichts anderes als maschinell erzeugte Verteilungen und Streuungen zeigen. Jüngstes Beispiel dieser Art sind die durch interaktive Software generierten Emergenzeffekte von Casey Reas.³² Dies sind nur Beispiele, doch fußen sie sämtlich auf Prinzipien einer Informationsästhetik, wie sie im Zeichen einer durchgängigen Technisierung der Lebenswelt schon früh George David Birkhoff, Max Bense und andere vergeblich zu begründen versucht haben.³³ Ihre Prinzipien folgen dem Phantasma einer Berechnung des Zufalls, d.h. auch des Rechnens mit seiner Beherrschbarkeit in Gestalt von Simulationen, die, wie ich sagen möchte, in einer positiven Praxis der Konstruktion gründen. Ihre Ideologie besteht in der Revision des Avantgardismus und der Auffassung einer „Mathematik der Schönheit“.³⁴

31 Yves Klein, in: *Zufall als Prinzip. Spielwelt, Methode und System in der Kunst des 20. Jahrhunderts*, Hrsg. v. von Bernhard Holeczek, Linda v. Mengden, Ludwigshafen: Ausstellungskatalog Museum Ludwigshafen 1992, S. 178.

32 Zu den verschiedenen Zufallsverfahren in der bildenden Kunst vgl. auch Christian Janecke, *Kunst und Zufall*, Nürnberg: Verlag der Kunst 1995.

33 George David Birkhoff, „A mathematical approach to Aesthetics“, *Scientia* (1931), p. 133–146; Max Bense, *Das Auge Epikurs. Indirektes über Malerei*, Stuttgart: DVA 1979.

34 Vgl. etwa Friedrich Cramer, Wolfgang Kaempfer, *Die Natur der Schönheit*, Frankfurt a. M./Leipzig: Insel 1992; H.O. Peitgen, P.H. Richter, *The Beauty of Fractals*, Berlin/Heidelberg: Springer 1986.



6. Das Nichts und die Techné

Tatsächlich haben wir es also mit zwei gegenläufigen Strategien zu tun: Im Gegensatz zur Bereitstellung einer selbst kontingenten Rahmung, die der Setzung einer Negation bedarf, handelt es sich bei der Informationsästhetik um die positive Prozessierung von etwas, das übereinander gelagert, mehrfach überschrieben oder ineinander transformiert wird und dabei präzisen Gesetzen einer mathematischen Produktion gehorcht, deren Grundlage der Automat, die Maschine ist. Derselbe Gegensatz wiederholt sich im Bereich Neuer Musik, wo seine Unvereinbarkeit, sein *skandalon* vielleicht noch deutlicher hervortritt. Dazu seien als Protagonisten einerseits John Cage, andererseits die Versuche um Abraham Moles und dem sogenannten Hinterzartner Arbeitskreis zur Schaffung eines Max Planck Instituts für Musik gewählt, dessen Gründung schließlich scheiterte.³⁵

Zunächst zu John Cage: Man kann sagen, dass sich die einzigartige Stellung seiner Eventkunst dem Umstand verdankt, dass sich in ihr die ästhetische „Arbeit am Zufall“ als eine Weise des *Denkens* wie in einem Brennspeigel kulminiert, der alle anderen Zufallsverfahren in sich fasst und zugleich radikalisiert. Auch Cage beruft sich auf die Unerbittlichkeit der Regel in Gestalt des altchinesischen *I Gings*, das die Grundlage zur Auslösung von Tönen und Stillen liefert und für das er später ebenfalls ein Computerprogramm entwickeln ließ. Die Wahl des Orakels ist sinnfällig: Es vereint erneut den Zufall mit dem Schicksal, und es ist nicht das Symbolische, was hier entscheidet, sondern das Zulassen seiner Widerfahrung. Dann sind nicht Deutungen interessant, wie überhaupt das *I Ging* durch alles Mögliche, z.B. Sternkarten oder Unregelmäßigkeiten auf einem Blatt Papier ersetzt werden kann und auch wurden, vielmehr handelt es sich um die Idee des *Einbruchs des Nichts ins Sein*, der die Absolutheit der Ordnung stört. Darum zählt auch nicht die besondere Weise der Hervorbringung zufälliger Momente sowenig wie der Zufall der Produktivität selber, sondern einzig die Eintragung des Nichts in ein System von Zeichen, der ihre Zirkulation unterbricht. Am „Nichts“ nämlich, wie sich sagen ließe, scheiden sich sämtliche Geschichten der Philosophie wie der Kunst, Musik und Literatur. Denn *Sein* bedeutet im abendländischen Diskurs stets *etwas*, das sich identifizieren und *als etwas* bestimmen, aufzeichnen, darstellen oder verwenden lässt, wie das Ästhetische gleichermaßen aus Formen und ihren Medien entsteht, die „etwas“ der Wahrnehmung, dem Auge oder Ohr darbieten, wohingegen die Exposition des Nichts einen Zwischenraum öffnet, der zu schweigen gebietet. Folglich findet das Nichts in den Gebäuden der Philosophie sowenig Platz wie in denen der Kunst, denn solange diese mit dem Diskurs und seinen Gliederungen oder auch mit der künstlerischen Gestaltung und ihren kompositorischen Bedingungen beginnen, kommt dem Nichts allein die Rolle einer Abwe-

35 Vgl. dazu Manfred Eigen, Ruthild Winkler, *Das Spiel*, S. 344ff.



senheit zu, statt Konzentration auf den Augenblick zu sein, der gebiert, indem er zurückweicht und zurückweicht, indem er gebiert. Solange daher *Sein* von *Etwas* her gedacht wird und bereits als *Etwas* genommen wird, solange die symbolischen Ordnungen und ihre Imaginationen regieren, solange erweist sich das Nichts in der Tat als nichtig, das heißt als Lücke oder Abwesenheit, die der Betrachtung entgeht und woran die ästhetischen Prozesse gebrechen – wo hingegen das Nichts den Ausgangspunkt bildet, wo ihm der bedingungslose Vorrang erteilt und von ihm her gedacht oder wahrgenommen wird, *zeigt sich Sein als Ereignung*.

Cage hat genau daran angesetzt, indem er dem Zufall die Position einer Grenze zuerdachte.³⁶ Nicht länger löste er eine Serie von Ereignissen aus, so wie die Statistik eine Streuung von Punktvorkommnissen sammelt, um das Maß ihrer Verteilung zu studieren, vielmehr besetzte er die Mitte zwischen Sein oder Nichts durch die Indifferenz von Klang und Stille. Darum heißt es in seiner Kritik an der Zwölfertonreihe Arnold Schönbergs schlicht: „Curiously enough, the twelve-tone system has no zero in it. (...) There is not enough of nothing in it“,³⁷ und zum Status des Experimentellen in der Neuen Musik ergänzt er: „What is the nature of an experimental action? It is simply an action the outcome of which is not foreseen.“³⁸ Anders ausgedrückt: Wo jeder Ton von der Stille her geschieht, wo die Zufallsreihe des *I Ging* einzig Figuren „er-gibt“, die in ihrer Einmaligkeit und Einzigkeit für sich selbst stehen, werden die Klänge zu singulären „Fällen“, die allein einer „ursprünglichen Passibilität“ zugänglich erscheinen.³⁹

Dem stehen die ästhetischen Träumereien von Abraham Moles sowie Lejaren A. Hillers und Leonard M. Isaacsons und vieler anderer entgegen, die tatsächlich dem Geheimnis musikalischer Produktion auf mathematischem Wege auf die Spur zu kommen und Positives für die Beförderung und Beschleunigung ihrer Kreativität zu leisten trachteten.⁴⁰ So erzeugten Hiller und Isaacson 1957 die ILLIAC-Suite für Streichquartett von 21 Minuten Länge allein auf der Grundlage von Markow-Ketten und der wiederholten Anwendung der Regeln klassischer Kontrapunktik auf zufällige Tonsequenzen. Ihm folgten andere, z.B. im Jahre 1960 John R. Pierce und Max V. Mathews, die die erste Schallplatte mit computergenerierter Musik veröffentlichten, darunter der Song *Bicycle Built for two*, der wiederum als Hal's Schwanengesang in Stanley Kubricks *2001: Odysee im Weltraum* bekannt

36 Vgl. dazu auch Dieter Mersch, „Stille als Ereignis. Zur Ortschaft des musikalischen Geschehens“, in: *Sinnbildungen. Spiritualität in der Musik heute*, Hrsg. v. Institut für Neue Musik Darmstadt, Bd. 8, Mainz: Schott 2008, S. 46–58.

37 John Cage, *Silence. Lectures and Writings*, London 1971, p. 79.

38 Ebd., p. 69.

39 Dazu auch Dieter Mersch, *Ereignis und Aura. Untersuchungen zu einer Ästhetik des Performativen*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2002, S. 278ff.

40 Vgl. Abraham Moles, *Informationstheorie der ästhetischen Wahrnehmung*, Köln: DuMont 1971 sowie André Ruschkowski, *Elektronische Klänge und musikalische Entdeckungen*, Stuttgart 1988, S. 266ff.

wurde. Die Erzeugungsgesetze sind dabei überall gleich: sukzessive Einschreibung einer Ordnung in ein zunächst chaotisches Material, wobei die Ordnungsparameter einerseits aus mathematischen Algorithmen, andererseits aus Regeln der klassischen europäischen Kunst-Musik bezogen wurden. Das Verfahren gleicht dem Shannonschen Versuch, Sprache im Sinne des Informationsbegriffs, der äquivalent mit einer negativen Schreibung des Entropiegesetzes ist, wiederum mittels Markow-Ketten, die aus Zufallsreihen Wortreihen kombinierten, synthetisch zu erzeugen; doch entstanden auch hier nur dann sprachähnliche Effekte, wenn über die stochastischen Prozesse noch semantische Regeln existierender Sprachen gelegt wurden – was die Zirkularität des Verfahrens bezeugt.⁴¹ Etwa zeitgleich hat darüber hinaus der Hinterzarterner Arbeitskreis, dem neben Pierre Boulez u.a. auch Manfred Eigen, Wolfgang Fortner, Werner Heisenberg, Georg Picht und Carl Friedrich von Weizsäcker angehörten, gleichfalls auf der Basis des Shannonschen Informationsbegriffs und der Theorie von Rauschen und Redundanz sowie Birkhoffs objektivem Maß für ästhetische Ordnung ($M = O/C$) nach einer „Weltformel“ des Musikalischen gesucht, deren Tautologisches freilich darin bestand, dass sie schon von ihrem analytischen Ansatz her nichts anderes zu reproduzieren vermochte, als was in der europäischen Musiktradition ohnehin herumlug und nur aufgelesen werden musste.

Doch geht es an dieser Stelle nicht um eine Schelte der zugegebenermaßen misslungenen Experimente, auch nicht darum, ihre Absurdität oder Unmöglichkeit herauszustellen und aufzuspießen, sondern allein darum, deutlich zu machen, dass in der Kunst des 20. Jahrhunderts das Spiel des Zufalls äquivok auftritt und seine Untersuchung zu Differenzierungen zwingt. Denn wie das Spiel im allgemeinen einer duplizitären Logik von Struktur und Negativität gehorcht, kommt alles auf ihren Dialog, ihre konkrete Verschränkung, die Art und Weise, wie sie jeweils zueinander ins Verhältnis gesetzt werden, an. Sie bilden mit *Tyché* und *Automation* oder Ereignis und Emergenz zwei unterschiedliche Wege, wobei erstere als negative Praktik auf die Evokation einer anderen Aufmerksamkeit, einer „Wendung

41 Kittler hat daraus bekanntlich den umgekehrten Schluss gezogen: Statt von der Sprache auf die ihr zugrunde liegende Struktur zu schließen, geht er von der Struktur aus, um aus ihnen komplette Sätze, Aussagen und Texte abzuleiten. „Die Medienrevolution von 1880 hat den Möglichkeitsgrund für Theorien und Praktiken gelegt, die Information nicht mehr mit Geist verwechseln. Anstelle des Denkens ist die Schaltalgebra getreten (...). Und dass das Symbolische die Welt der Maschine heißt, kassiert den Wahn des sogenannten Menschen, durch eine ‚Eigenschaft‘ namens ‚Bewusstsein‘ anders und mehr als ‚Rechenmaschine‘ zu sein. Denn beide, Leute wie Computer (...) laufen nach Programm.“ Ders., *Grammophon, Film, Typewriter*, Berlin: Brinkmann & Bose 1986, S. 30. Sprachen seien mithin durch Maschinen ersetzbar: „Schriften und Texte (...) existieren (...) nicht mehr in wahrnehmbaren Zeiten und Räumen, sondern in Transistorzellen von Computern.“ Daher seien „Nachrichtenkanäle ohne jede Materialität (...) zum Alltag selber geworden.“ Ders., *Draculas Vermächtnis. Technische Schriften*, Leipzig: Reclam 1993, S. 225f. u. 161 passim.



des Bezugs“ in Richtung der Wiederkehr des *Asthetischen* weist,⁴² während letztere z.B. in Gestalt apparativer Anordnungen und mathematischer Verfügungen sowie im Besonderen der Computerkunst das Zufällige zu erzwingen sucht, indem sie das Unberechenbare der Herrschaft der Berechnung unterwirft, um zuletzt lauter *Curiositas* und Designobjekte hervorzubringen, die nicht minder fabelhaft erscheinen als andere Erzeugnisse der technischen Kultur auch.

⁴² Vgl. dazu weiterführend Dieter Mersch, „Die Frage der Alterität: Chiasmus, Differenz und die Wendung des Bezugs“, in: *Hermeneutik der Religionen*, Hrsg. v. Ingolf U. Dalfart, Philipp Stoellger, Tübingen: Mohr Siebeck 2007, S. 35–57.

