

Hans-Joachim Lenger

Lob des Spiels

Meine Damen, meine Herren, angekündigt sind von mir einige medientheoretische Aspekte zu unserem Thema. Um es gleich zu sagen: einen Teil meiner Aufgabe hätte ich bereits erfüllt, wenn ich gemeinsam mit Ihnen sowohl den Problemtitel einer "Medientheorie" wie auch ein Denken fragwürdig machen könnte, das von "Aspekten" ausgehen würde. In einem bestimmten Sinn, der natürlich eng mit dem Gegenstand zusammenhängt, halte ich "Medientheorie" nämlich für ein selbstwidersprüchliches Unternehmen. Denn wie sollte ich im Medium der Theorie, das bestimmten Gesetzen folgt, die Wahrheit etwa des Computermediums aussagen, das einer ganz anderen Logik unterliegt? Welche Übersetzbarkeiten, welche "Medien" also, würde dies voraussetzen? Oder welche "andere Medientheorie"? - Nicht weniger problematisch dürfte auch ein Denken in "Aspekten" sein, in Sichtweisen oder Blickwinkeln also, die von einem bestimmten Standpunkt ausgehen. Denn der Vorrang des Sehens, der sich in ihnen anmeldet, ist gerade durch die Medien zu sehr in Frage gestellt, als daß er sich ohne weiteres noch behaupten ließe. Sind Medien doch eher das, was Standpunkte unverortbar macht und einem Hören und Sehen vergehen läßt. - Lassen Sie mich hier gleich noch den zweiten Teil dessen skizzieren, was ich mir vorgenommen habe, auch wenn ich nicht weiß, in welchem Maß mir dies in der Kürze der Zeit gelingen mag. Es besteht in dem, was ich gern ein "Lob des Spiels" nennen würde. Denn die Frage nach dem Spiel hat bekanntlich nicht nur in den Traditionen ästhetischen Denkens eine zentrale Rolle gespielt - und nicht nur in einer philosophischen Wende des 20. Jahrhunderts, in der diesem schlagartig widerfuhr, aller transzendentalen Sicherungen verlustig gegangen zu sein; denken Sie nur

an Wittgenstein oder Lyotard. Mehr noch führt das "Spiel" mitten in die Frage der *Medien* ein. Und das ist auf den ersten Blick ersichtlich. Wir spielen an unseren Computern noch da, wo wir etwa über Spielbegriffe nachdenken oder Vorträge für Dortmunder Symposien schreiben. Wir spielen an den Fernbedienungen unserer Fernsehgeräte, an den Benutzeroberflächen der CD-Player, den Tastaturen unserer Handys, über die wir SMS-Nachrichten versenden. Und überall führt dabei das trügerische Wort von der "Interaktivität" Triumphe.

Natürlich bin ich mir darüber im klaren, daß all diese Spielereien keineswegs schon einholen, was in der Tradition ästhetischen Denkens "Spiel" genannt wurde. Als "Subjekte", die mit medialen Apparaten umgehen, an ihnen drücken, drehen und klicken, sind wir deren bloße Benutzer oder - wie der Jargon sagt - deren "User". Wir sind ihrer nicht mächtig. Denn ich trete Ihnen hoffentlich nicht zu nahe, wenn ich behaupte, daß niemand von uns weiß, wie der Intel-Pentium-III-Prozessor geschaltet ist, wie der Windows-Kernel funktioniert oder welche Prozesse in den Zwischenspeichern der CPU ablaufen, wenn wir unseren Textverarbeitungsprogrammen Einfüge-Befehle erteilen. Wir "User" haben es nur mit sogenannten Benutzeroberflächen zu tun, mit jener schillernden Welt also, die den Anwender beständig zwischen Allmachtsgefühlen und Ohnmachtsanfällen schwanken läßt und dabei meist noch häufiger abstürzen läßt, als es die Programme von sich aus tun. Anders gesagt, sieht alles so aus, als wären es nicht die Benutzer, die da mit ihren Maschinen spielen, sondern vielmehr die Maschinen, die ihre Benutzer zum Narren halten. Zwar überziehen diese Benutzer ihre Maschinen mit allen nur möglichen Absichten und Intentionen, verfolgen mit

ihnen vielfache Zwecke und Ziele. Doch sehen sie sich beständig und unversehens hintergangen, gedemütigt und gekränkt durch jene menschenferne Logik des 0-1, die letztlich unkontrollierbar, unverfügbar und zufällig bleibt.

Sie werden es natürlich gemerkt haben: nichts anderes aber sind die Bedingungen eines *jeden* Spiels. Ein einfaches Beispiel mag das illustrieren, nämlich das *Mensch ärgere Dich nicht!*, das im Computer-Kontext besonders am Platz sein dürfte. Denn daß die Spielfiguren aus Holz, Lack und Farbe in entfernter Hinsicht menschlichen Proportionen nachempfunden sind, das ist ein bloßes Zugeständnis an unsere Unfähigkeit oder unseren Unwillen, uns die differentielle Logik des Spiels anders als in anthropomorphen Gestaltungen vor Augen zu führen. Diese Sehschwäche, wie sich vielleicht sagen ließe, gehört gleichsam zur *conditio humana*. Anlaß zu irgendeinem Stolz freilich gibt sie keineswegs. Denn in dem Brettspiel geht es um anderes als um menschliche Proportionen. Es geht um Plätze, die von den Spielsteinen besetzt werden, um je nach Platz und Relation ihren Wert zu verändern, und zwar ganz losgelöst von ihrer hölzernen-lackierten Menschlichkeit. Entscheidend dabei ist allemal der Würfel, der Zahlenwerte auswirft wie ein elektronischer Prozessor und damit über das Schicksal der kleinen bunten Männchen entscheidet, die der Spieler an seiner Statt ins Feld führt. Sie plazieren sich auf dem Feld wie Informationen in einem Speicher, und jeder Würfelwurf verändert dessen Zustände, verschiebt Relationen und Werte. Das einfache Beispiel eines *Mensch ärgere Dich nicht!* jedenfalls zeigt, daß die Logik des digitalen Spiels keineswegs erst mit dem Computer in die Ordnung kultureller Symbole eingeführt wurde. Das Spiel des Unverfügbaren, dem sich der Spieler in *jedem* Spiel überläßt, rührt vielmehr so sehr an unsere *conditio*, daß man in ihm das sich immer neu entziehende oder sich de-zentrierende Zentrum von Kultur "selbst" vermuten könnte.

Denn "Kultur" setzt dort ein, wo der Eine

dem Anderen ausgesetzt ist. Bevor jemand "Ich" zu sich sagen kann, ist er vom Anderen gezeichnet, der ihm ebenso unverfügbar wie vorausgesetzt bleibt. Bevor ich einen anderen ansprechen kann, bin ich vom Anderen bereits in Anspruch genommen. Und diese Konstellation ist in einem präzisen, freilich unabsehbaren Sinn die "mediale". Ich kann nur "Ich" sagen, wenn ich sprechen kann; aber ich kann erst sprechen, wenn ich "zuvor" in die Sprache eingeführt wurde. Sie ist jene unverfügbare Voraussetzung oder jene Instanz einer Struktur, die mir einen Platz verleiht, den ich im Unterschied zu anderen als mein "Ich" adressieren kann. Nur scheinbar haben wir uns damit von der Frage der "Medien" entfernt. Ganz im Gegenteil sind wir *mitten darin*. Jede Kultur taucht derart im "Medialen" auf, im "Inmitten", das den Einen von Anfang an dem Anderen ausgesetzt hat. Bevor ich "Ich" sagen kann, bin ich vom Anderen angesprochen, da ich eine Sprache mit ihm teile und deshalb selbst schon geteilt "bin". Von hier aus ließe sich vielleicht der Versuch unternehmen, Kulturgeschichte als Genealogie *solcher symbolischen Formen* zu schreiben, in denen dieses Ausgesetzt-Sein, diese Ex-Position im Wortsinn immer neue Formen annimmt oder sich vergegenwärtigt. Denken Sie etwa an die symbolischen Formen des Ritus oder der Kulte, des Orakels oder der Auslegung, der zeremoniellen Initiationen oder der religiösen Exerzitien.

Mit den technischen Medien allerdings durchläuft diese Genealogie tradierter symbolischer Formen tiefgreifende, "epochale" Einschnitte. In den modernen Medien ist etwas aufgetaucht, was das symbolische Spiel technisch instrumentiert. Und deshalb sind die kulturellen Sanktionen auch so einschneidend, die von den Medien ausgehen. Sollte die Rede von der "Medienkultur" überhaupt einen Sinn haben, dann den, die Frage nach diesen Einschnitten oder Zäsuren zu schärfen. Und damit die Frage nach dem "Spiel", und zwar in vielfachem Sinn. Nie geht es nur um mögliche Züge *innerhalb* eines Regelsystems und ebenso wenig um

gleichzeitige Züge in verschiedenen Regelsystemen. Es geht, heute wohl markanter denn je, um Züge, die Übergänge *zwischen* den Regelsystem herstellen, ohne dabei an ein übergeordnetes, transzendentes oder "eigentliches" Regelsystem appellieren zu können. – Denn dies dürfte unbestreitbar sein: es gibt kein "eigentliches" Medium, kein Medium im "eigentlichen Sinn". Gewiß, über einige Jahrhunderte hinweg hat sich das Buch diesen Anschein gegeben. Es stand sozusagen im Zentrum der Kultur: als heiliges Buch oder als verbindliche Technik einer Überlieferung, die den "Kern", das "Fundament" oder den "innersten Bezirk" der kulturellen Ordnung verbürgen sollte. Aber schon das Buch hat diese "Eigentlichkeit", die sich in ihm beschwor, nie aufrechterhalten können. Stets zitierte es als Buch ganz andere Medien – das gesprochene Wort etwa, an dessen Stelle es getreten sein sollte. Stets sollte es an den Platz einer Mündlichkeit getreten sein, an die es appellierte, wenn es sich als deren schlechter, wenn auch unvermeidlicher Ersatz interpretierte. Oder es zitierte die bildende Kunst, wo es Bilder reproduzierte, um einen anderen als den alphabetischen Text zu sprechen. Es zitierte das Theater, wo es eine Niederschrift von Dramen war, oder rief das Orakel auf, wo es sich den anagrammatischen Formen der Lyrik aussetzte. Diese Feststellung läßt sich im übrigen zur Hypothese verdichten. *Nirgends* ist ein Medium, was es "eigentlich" zu sein vorgibt; nirgends ist es "eigentliches" Medium. So zitierte die frühe Fotografie die Malerei, der Film sowohl das Foto wie das Theater. So nahm die Malerei filmische Montagetechniken auf, um ihnen eine andere Wendung zu geben. Und so zitierten Schallplatte und Rundfunk den Konzertsaal, die Dichterlesung oder die Lagebesprechung. Überall haben Medien, einer Einsicht Marshall McLuhans zufolge, andere Medien zum Inhalt – ganz so wie jene russische Puppe, deren Öffnung immer nur andere Puppen freigibt. Wahrscheinlich gehört dies zu den einschneidenden Erfahrungen, die wir

gegenwärtig machen: daß es ein "eigentliches Medium" nicht gibt. Dies bedingt im übrigen auch die Fragwürdigkeit jeder "Medientheorie". Genauer besehen, stellt nämlich auch die "Theorie", zu deren Pflege Institutionen wie die Universität geschaffen wurden, nur *ein* Medium unter anderen dar. Ausgestattet mit dem Programm, die Wahrheit des Ganzen zu sagen, und gestützt auf die Ordnung des Buchs, erhob die Theorie zwar den Anspruch, "eigentliches Medium" zu sein – stark und flexibel genug, um sich die Wahrheit der anderen "an-zu-eignen". Aber weil dieser Anspruch am Gegenstand dieser Theorie selbst immer neu zerfällt, wird auch das theoretische Medium zu einem möglichen Spiel unter anderen oder zum Element in medialen Verbundsystemen, in denen es unterschiedliche Spielzüge einerseits begünstigt und sich zugleich – an den Grenzen dieses Spiels – jedes Anspruchs auf "Eigentlichkeit" begibt.

Nun, mir scheint auf der Hand zu liegen – doch es ließe sich auch zeigen –, daß diese Zersplitterung in differentielle Sprachspiele durch *ein* Medium in rasanter Weise forciert wird – nämlich durch den Computer. Denn der Computer tritt den augenscheinlichen Nachweis an, daß es ein "eigentliches" Medium nicht gibt. Gewiß, er simuliert eine Schreibmaschine, ein Fotostudio, einen Schneiderraum, ein Künstler-Atelier oder eine Postfiliale. Er dient als Tonstudio, als Planungsbüro, Design-Atelier oder Tricktisch. Der Computer kennt nur noch andere Medien als eigenen Inhalt. Denn sobald man sich fragt, was der Computer "selbst" ist, bleibt die Antwort aus. Er "ist" nichts anderes als das Zitat von anderen und damit auch das Zitat seiner selbst. In ihm taucht die Möglichkeit eines differentiellen Spiels in unabsehbarer Weise auf. Und darin setzt er jeder Rede vom "Eigentlichen" auch einen unüberwindbaren Widerstand entgegen.

Ich vermute also, daß der Computer nicht nur das Denken des Medialen vor neue Probleme stellt. Er nötigt dazu, alle Vorstellungen eines "kulturellen Zentrums" zu subvertieren, und stellt damit alle

tradierten Ordnungen der *aísthesis* in Frage. Er macht nicht nur die Frage nach dem Spiel erneut virulent, die dem Denken des Ästhetischen zentral war. Mehr noch verschiebt er diese Frage in einer Art Entführung mit dem Technisch-Instrumentellen, um mitten darin eine gewisse ontologische Haltlosigkeit freizulegen. Zugleich gilt deshalb aber auch das andere: zugleich *verstellt* sich am Computer der Einbruch des Symbolischen, die Einführung in das Spiel. Was den Benutzer, den "User" avancierter Medien vom Spiel trennt, das sind nicht nur die begrenzte Anzahl von Optionen, die ihm die Benutzeroberflächen anbieten. Das sind die Benutzeroberflächen selbst, die ihm eine anthropomorphe Welt vorspiegeln, in der er sich wiedererkennen kann – wie der Brettspieler in seinen kleinen Holzmännchen. Was sich in solche Anthropomorphien verbirgt, ist die Medialität des Mediums, jene Logik von Schaltungen, die bestimmte Plätze verteilt und gewisse Übergänge erlaubt oder andere ausschließt. Der Code, die Sprache, ihr Spiel aus "Anwesend" und "Abwesend", von dem die Benutzeroberflächen generiert werden, ohne es selbst sichtbar werden könnte, führt in die entscheidende Dimension ein. Man würde also Unrecht tun, diese Dimension den Ingenieuren zu überlassen. Sie rührt vielmehr so sehr an einen differentiellen Kulturbegriff, daß ohne sie kaum noch eine Überlegung auskommen dürfte, die den Stand der Dinge betrifft.

Erlauben Sie mir aber, an dieser Stelle eine kleine Zwischenbemerkung einzuschieben. Sie betrifft die Rede von der "Medienkompetenz", die in kaum einem der Studienreform-Papiere fehlt, mit denen uns die Bürokraten des Wissens so reichlich verwöhnen. Offensichtlich berührt diese Rede nie, worum es gehen müßte. Überall bewegt sie sich, um im Bild zu bleiben, selbst auf der Ebene von Benutzeroberflächen. Kompetent in diesem Sinn ist, wer Medien zu "nutzen" versteht, sie in Dienst nehmen und für eigene Zwecke verfügbar machen kann. Die "Kompetenz", von der hier die Rede ist, ist die von "Anwendern".

Sie wenden an, was ihnen vorgegeben wurde, und machen sich zunutze, was ihnen als nützlich zuvor schon definiert wurde. Sie bewegen sich in einer Ordnung von Zwecken und Relationen des Instrumentalen. Aber sie werden nicht eingeführt in die Ordnung des Spiels, die allen solchen Zwecken und Instrumentierungen vorangegangen sein muß. Als jenen Anwendern, zu denen sie abgerichtet werden, entgeht ihnen, daß Mittel nicht nur anwendbar sind, sondern vor all dem *wendbar* gewesen sein müssen, um hier einen Terminus Hans-Dieter Bahrs zu zitieren. Ihnen enthält sich also vor, daß die Ordnung des Nutzens aus einer Struktur erst aufsteigt, die an Gewinn und Verlust, Vorteil und Nachteil ebenso desinteressiert ist wie die Struktur des *Mensch ärgere Dich nicht!* an der Frage, wer gerade gewinnt.

All dies macht vielleicht deutlicher, weshalb es mir so sehr auf ein "Lob des Spiels" ankommt. Nicht dort, wo es um das Anwendbare, sondern um das Wendbare geht, um die exakte Logik des Unkalkulierbaren sozusagen, wird dieses Spiel gespielt. Es sind jene Bereiche oder Konstellationen, die früher das "Künstlerische" genannt wurden und für deren Verschiebung wir heute Begriffe erst suchen. Und um dies noch zu radikalisieren: es geht, im Innern dieser "Aisthesis" oder an deren Grenzen, um Fragen der Alterität, des Anspruchs, des Begehrens und des Gesetzes. Lassen Sie mich Ihnen, um das zu illustrieren, ein Spiel in Erinnerung rufen, das Ihnen vertraut sein wird. Sein Zeuge ist Sigmund Freud, und beobachtet hat er es an seinem Enkel, den er mit einer kleinen Holzspule beschäftigt fand, an die ein langer Bindfaden geknüpft war. Wann immer die Mutter des Kleinen das Haus verlassen hatte, spielte das Kind, was als "Fort-Da-Spiel" in die Annalen der Psychoanalyse eingegangen ist. Der Kleine warf die Holzspule fort, begleitete diesen Wurf mit einem langen "O-o-o-o...", um sie wieder an sich heranzuziehen und ein genußvolles "A-a-a-a..." hören zu lassen. Freud notiert, die Deutung dieses Spiels habe nahegelegen. In ihm habe sich die

Abwesenheit der Mutter symbolisiert, indem sie mal "o-o-o-o", also *fort*, und ein andermal "a-a-a-a", also *da* war. "Fort – Da", "Abwesend – Anwesend", "0 – 1" – der digitale Code dieses Spiels, in dem sich die Platzverteilung symbolisiert, manifestierte sich hier in elementarer Form. Freuds Frage aber lautet: weshalb *wiederholt* das Kind dieses Spiel aus Wiederholungen, wenn das Symbolisierte – nämlich das Fortsein der Mutter – doch zweifellos keine Lust bereitet? Dem Lustprinzip nicht unterworfen, muß hier ein Wiederholungsprinzip in die Ordnung des Spiels ragen, auf das das Kind immer neu zurückkam. Freud schreibt: "Es war dabei (beim Fortgehen der Mutter) passiv, wurde vom Erlebnis betroffen und bringt sich nun in eine aktive Rolle, indem es dasselbe, trotzdem es unlustvoll war, als Spiel wiederholt."(1) Nichts könnte präziser symbolisieren, was ich vorhin die Vorgängigkeit oder Unverfügbarkeit des Anderen nannte. Von dieser Unverfügbarkeit betroffen oder gezeichnet, läßt sich der ursprüngliche Verlust nämlich nur symbolisieren. Oder nur über das Symbolische, das Menschenferne aus 0 und 1 kommen "wir" im Wortsinn überhaupt "ins Spiel".

Dies nun schafft nicht nur eine Situation voller Paradoxien, sondern läßt auch tiefgreifende Konflikte erkennen. Sie betreffen sowohl eine ästhetische Erfahrung wie eine kulturelle Praxis. Denn einerseits lassen die Medien alle Vorstellungen eines "eigentlichen Zentrums" zerfallen. Sie reduzieren das Symbolische in unhintergebar Weise auf die elementare Differenz von "Fort" und "Da". Sie lösen alle autoritativen Zentren auf, über die sich das Gesetz einst tradieren sollte. Ihr differentielles Spiel, das nur im Verweis auf andere Medien besteht, setzt uns Sprachspieler deshalb einer unabsehbaren Fülle möglicher Zitationen und Verschaltungen aus. Zugleich konfrontiert es mit dem einzigen, unhintergebaren Gesetz: im digitalen Fort-Da jene Unlust zu symbolisieren, die uns die Vorgängigkeit und Unverfügbarkeit anderer bereitet haben wird: das Trauma der Alterität also, von dem

das Begehren seinen Ausgang nimmt oder in dem es sich wiederholt. Andererseits aber, und das läßt die Konflikte hervortreten, setzen sich die Medien selbst an den Platz autoritativer Zentren, spielen sie sich als Gott, König und Vaterland auf. Dies nicht etwa, weil diejenigen, die sie einsetzen, moralisch bedenkliche Menschen wären, was sie freilich auch sind. Vielmehr hat jedes technische Medium eine Reichweite, ein Benutzerinterface, das neue Konstellationen der Macht und der Unterwerfung generiert. Wer Medien einsetzt, steht immer schon im Krieg. Er benutzt etwa den Computer, um zeitliche Vorteile zu erlangen oder die Züge seiner Mitspieler antizipieren zu können. Er pflegt sein Handy, um jene ubiquitäre Erreichbarkeit zu erlangen, die der Mobilität von Befehlsständen eigen ist. Kurz, er sitzt dem Trug auf, daß die Unverfügbarkeit des 0-1 sich im digitalen Medium doch verfügbar gemacht haben wird.

Unsere alltägliche Erfahrung mit dem Computer hat hier also durchaus symptomatologischen Wert. Zwischen Allmachtsgefühlen und Ohnmachtsanfällen schwankend, sind wir zwar beständig genarrt, doch ebenso begierig darauf, das Spiel doch noch zu gewinnen. Jedes Jahr implementieren sich in den Rechnern neue Chips, deren Geschwindigkeit ihren Benutzern entscheidende Vorteile in Zeitkriegen verschaffen sollen. Die Handys haben schon jetzt Internet-Zugang, und bald sollen sie eine komplette Büroausstattung ersetzen, die am Handgelenk mitgeführt werden kann. Autos werden per Satellitenverbindung ihren Weg finden, und wer nicht in der Lage ist, beständig "Online" zu sein, wird bald die Schattenexistenz eines Slumbewohners in einer "globalisierten" Welt führen. Beobachten Sie nur Kinder, die an Spiele-Konsolen immer neu oder wiederholt den Kampf um jedes Level ausfechten: überall geht es darum, das letztlich Unverfügbare doch verfügbar zu machen, das Nicht-Eigentliche sich doch anzueignen. Und dies öffnet die Frage. Freuds "metapsychologische" Einführung des Wiederholungszwangs in die analytischen

Arsenale bereitete ja etwas vor, was helfen sollte, den Platz des Vaters und damit des Gesetzes als sich verschiebenden Ort näher zu bestimmen. Denn symbolisch in die Unverfügbarkeit des Anderen eingeführt zu werden – nicht anders als darin schreibt sich das Gesetz des abwesenden Vaters. Darin schreibt sich, daß ich nur bin als symbolische Funktion, die jeden Narzißmus unterbrochen hat. Das Erbe dieser Funktion haben die Medien angetreten; aber sie sind deshalb auch ebenso dazu prädestiniert, als *technische Medien* an den Platz des Vaters zu rücken und alle Mechanismen einer narzißtischen Verkennung wiederherzustellen. Der gewaltige Zug einer Regression ins Kindische, der heute von den Medien ausgeht, dürfte von hier aus erst verständlich werden.

An diesen Fragen, nicht an den lächerlichen Forderungen nach "Medienkompetenz", hat sich Kulturtheorie heute abzuarbeiten. Aber sie wird dies nur tun können, wenn sie Abschied nimmt vom Phantasma des "eigentlichen Mediums" und in das einführt, was sich als Spiel jenseits der Phantasmen abzeichnet. Der französische Philosoph Gilles Deleuze sagt zu Recht: "Uns fehlt nicht Kommunikation, im Gegenteil: wir haben zuviel davon uns fehlt Schöpferisches. *Uns fehlt es an Widerstand gegenüber der Gegenwart.*"(2) Denn "Gegenwart" in diesem Sinne ist jene Fiktion ungeteilter Präsenz, die sich in medialen Benutzeroberflächen generiert. "Gegenwart" ist das Trugbild einer unmittelbaren, also von keinem Mittel oder Medium gebrochenen Ursprünglichkeit, die alle narzißtischen Regressionen freisetzt. Und nicht zuletzt hierin könnte die eminente Bedeutung einer Auseinandersetzung mit dem Medialen liegen. Sie führt in den Abstand ein, der jede Gegenwart von sich selbst gespalten hat, um im Vorrang des Anderen zu wahren, was sich als symbolisches Gesetz schreibt.

Lassen Sie mich deshalb zum Abschluß drei Bemerkungen machen, die die "Kulturwissenschaften", das "Interdisziplinäre" und das "Schöpferische" betreffen. Vielleicht ließe sich die Behauptung ja

erhärten, daß die "Kulturwissenschaft" einer doppelten Not gehorcht. Einerseits reagiert sie auf die Fragwürdigkeit, in die die geisteswissenschaftlichen Disziplinen geraten sind, die ihren "eigentlichen" Gegenstand kaum noch klar bestimmen können, weil er einer Art unaufhaltsamer medialer Abdrift unterliegt. Andererseits aber und zugleich wird der Gegenstand einer "Kulturwissenschaft" dadurch nicht schon klarer. Auf nur schwer faßbare Weise entgeht er jedem Versuch einer Bestimmung, einer Abgrenzung oder Definition. Er kann alles umfassen und gerät so in die Gefahr bloßer Beliebigkeit, könnte zum bloßen Konglomerat zufälliger Optionen werden. Er hätte gewissermaßen dafür zu büßen, daß die Philosophie ihren eigenen Anspruch, das "Ganze" zu denken und den Einzelwissenschaften von hier aus ihren Platz zuzuweisen, nicht länger erfüllen kann noch will. "Kulturwissenschaft" wäre dann die Figur einer Verlegenheit, der Versuch, einer peinlichen Formlosigkeit doch so etwas wie eine Form zu geben. Aber ich betone dies alles nur deshalb, weil es zugleich Möglichkeiten öffnen könnte. Denn die Verlegenheit korrespondiert immer dem Entlegenen, dem Abgelegenen oder auch dem, was man aus irgendeinem Grund verlegt hat. Einer Verlegenheit des Vergessenen etwa, das – erneut ins Spiel gebracht – die Gegebenheiten auch neu anordnen könnte.

Anders gesagt – und damit komme ich zu meiner zweiten Bemerkung: es könnte sich um die Verlegenheit dessen handeln, was wir das "Inter-Disziplinäre" nennen. Denn die Konstruktionen des Interdisziplinären wiederholen zunächst ja nur bekannte Aporien. Sie tun so, als gäbe es zunächst Bezirke des Eigenen oder Eigentlichen, die dann, in einem zweiten Schritt sozusagen, auf die Zwischenräumen hin geöffnet werden könnten, die eine Disziplin von der anderen trennen. Aber eine Analytik des Medialen zeigt, daß jedes Eigene und damit auch jede Disziplin, die sich ihm widmet, aus einem "Inmitten" erst auftaucht. Anders gesagt, ist jede Disziplin gleichsam von einer Narbe gezeichnet, die sie davontrug,

als sie sich von der vorgängigen Differenz des "Inmitten" absetzte. In einer Weise, die der philosophischen Frage ebenso nah wie entfernt wäre, müßte sich eine Genealogie der Disziplinen also auf differentielle Medienbegriffe stützen, die ebenso ungreifbar wie unverzichtbar wären, um eine Disziplin auch nur denken zu können. Es könnten nicht mehr Begriffe einer "Theorie" sein, wenn denn unter "Theorie" eine lineare Struktur von Ableitungen verstanden wird, deren Stringenz der Ordnung des Buchs und damit dem Phantasma eines "eigentlichen Mediums" geschuldet wäre.

Aber wenn es sich nicht mehr um eine "Theorie" handeln kann – worum handelt es sich dann? Dies legt zumindest eine dritte Bemerkung nahe. Sie betrifft das, was Deleuze das "Schöpferische" genannt hatte. Selbstverständlich kann es hier nicht mehr um eine Theologie des "creators" gehen, eines Schöpfers, der innerhalb einer Struktur einen privilegierten, weil dieser Struktur entzogenen Platz eingenommen hätte, um eine "Schöpfung" ebenso herauszufordern wie zu erlauben. Die Kreativität dieser Theologeme hat sich bis in ihre feinsten Verästelungen hinein *erschöpft* – im Kultus des künstlerischen "Genies" etwa, das einem Wunder gleich aus dem Nichts heraus die Gestalten des Gelungen-Seins entbinden würde. Eine Topografie des Medialen müßte vielmehr das "Schöpferische" dort zu entziffern suchen, wo die menschliche Symbolik des Platzwechsels aus "Fort – Da" immer neu und anders Gestalt annimmt. Und das läßt sich als "Theorie" im tradierten Sinn kaum schreiben und noch weniger lehren. Es folgt keiner Linearität von Begründungen, sondern eher einer Multiplizität gleichzeitiger Dispositionen und Dispositive, die kein privilegiertes oder "eigentliches" Medium mehr kennen. Es würde sich eher um Differenzen als um Bestimmungen, eher um Gestiken als um Bedeutungen handeln, eher um Schreibweisen als um Festlegungen. Kurz, es ginge nicht zuletzt um das, was als Frage nach dem "Künstlerischen" selbst zur Disziplin hatte werden

können, um stets auch darüber hinaus zu sein.

"Kulturwissenschaft" wäre dann nicht so sehr eine Disziplin, in die man sich fügen könnte, sondern die Überraschung des Unverfügbaren, das sich ereignet – nicht so sehr Kommunikation als vielmehr die schöpferische Differenz aus Kombinatorik und Wiederholung.

Ich danke für Ihre Aufmerksamkeit.

(1) Sigmund Freud, *Jenseits des Lustprinzips*, Studienausgabe Bd. III, Frankfurt/M. 1975, S.226

(2) Gilles Deleuze/Félix Guattari, *Was ist Philosophie?*, Frankfurt 1996, S.126