

Ist Schillers Spielkonzept unzeitgemäß?

Zum Zusammenhang von Spiel und Differenz in den Briefen
 »Über die ästhetische Erziehung des Menschen«

1. Ausgangspunkt und Anliegen

Das Spiel erfährt nicht nur praktisch in der Gegenwart des Computerspiels, sondern auch theoretisch als Modell und Beschreibungsmittel eine Konjunktur, die Friedrich Schiller sich kaum hätte träumen lassen: Denken wir nur an die im Homo ludens verankerte Kulturtheorie Johan Huizingas,¹ an die Wettbewerbssituationen modellierende wirtschaftswissenschaftliche Spieltheorie,² an die Verschwisterung von Sprachgebrauch und Spiel in Ludwig Wittgensteins Sprachspielkonzept,³ an Jean Baudrillards Verklärung der Realität zu einem Spiel der Realität⁴ oder an das Spiel als eine Umgangsform mit neuen Technologien.⁵ Schiller hat für die Reflexion des Spiels einen in seiner Radikalität nahezu unübertroffenen Satz hinterlassen: »der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist *nur da ganz Mensch, wo er spielt.*« [NA 20,359] Schiller hat überdies das Spiel als eine ästhetische Kategorie eingeführt, indem er, was Kunst ist und was sie sein soll, am Vorbild des Spiels entfaltet, und er hat seinem Spielkonzept eine anthropologische Dimension verliehen, indem er das spielerische Verhalten genealogisch auf kreatürlich-tierisches Übersussverhalten zurückführt.

1 Johan Huizinga, *Homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur*, Reimbek 1991.
 2 John v. Neumann/Oskar Morgenstern, *Theory of Games and Economic Behaviour*, Princeton 1963.
 3 Ludwig Wittgenstein, »Bemerkungen über die Philosophie der Psychologie«, in: *Schriften* 8, hrsg. von G. E. M. Anscombe und G. H. v. Wright, Frankfurt a. M. 1982, §§ 65 ff.
 4 Jean Baudrillard, *Der symbolische Tausch und der Tod*, München 1982.
 5 Natascia Adamowsky, *Spielfiguren in virtuellen Welten*, Frankfurt a. M./New York 2000.

Schiller ist also, noch lange ehe das Spiel als kulturtheoretischer Terminus salonfähig wurde, in seinem Text *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* in einer Reihe von Briefen (1793/94) zu weitreichenden Einsichten für eine Theorie des Spiels gelangt. Gleichwohl bilden diese Spielreflexionen keinen ernst zu nehmenden Anknüpfungspunkt in zeitgenössisch bedeutsamen Theorien des Spiels. *Friedrich Schillers Spielkonzept ist aus der Debatte über das Spiel herausgefallen; es scheint unzeitgemäß und zwar durch und durch.*

Die Gründe dafür sind vielfältig und durchaus nachvollziehbar: Das mit dem Schein und der Kunst zusammen zu denkende Spiel einzuspinnen in eine politisch-erzieherische Aufgabe, die auf Vervollkommnung des Menschenschlechts hin, also auf ein Humanitätsideal zielt, wirkt in unserem desillusionierten Zeitalter deplatziert. Ausgerechnet im Spiel ein Heilmittel gegen Utilitarismus und Kommerzialisierung zu vermuten, kann angesichts des expandierenden lukrativen Spielmarkts kaum mehr überzeugen. In der Gegenwirklichkeit des spielerisch erzeugten Scheins den Menschen zu sich selbst kommen zu lassen, wirkt im Horizont der postmodernen Unterstellung einer Ununterscheidbarkeit von Realität und Simulation begrifflich so überholt wie praktisch obsolet. Nicht zuletzt befremdet der mahnende Gestus dieser Briefe: Ihre Tonlage scheint »zu hoch«.

Und zu all dem kommt noch ein weiterer Grund: Wenn die Briefe sich als eine philosophische Reflexion verstehen – dass sie keine Dichtung sind, scheint ja offensichtlich –, dann brüskiert der Umstand, dass so viele Begriffe in diesem Text äußerst unbestimmt bleiben – und zu denen gehört nun auch der Spielbegriff selbst. Außerdem schreiben Gedankengänge selten gradlinig fort, sondern verlaufen zirkulär und enden bei ihrem Ausgangspunkt. Schiller sah sich sogar genötigt, die Leser vor seiner paradoxalen Gedankenstruktur zu warnen.⁶ Die profilierte Übersetzerin und Interpretin der Briefe – Elizabeth M. Wilkinson – charakterisiert die Briefe als ein »Zwitterding«,⁷ eher mythisch und esoterisch verfahrenen Weisheitsbüchern ähnlich, denn zum argumentativ durchgestalteten kunstphilosophisch-ästhetischen Textgenre gehörig. Philosophisch gesehen scheinen die Briefe zur ästhetischen Erziehung nur noch historisch bedeutsam.

6 Vgl. Bernd Fischer, »Realistischer Idealismus als Kulturpolitik. Schillers Briefe Über die ästhetische Erziehung des Menschen«, in: *Geist und Gesellschaft. Zur deutschen Rezeption der französischen Revolution*, hrsg. von Eitel Tim, München 1990, S. 37–48.
 7 Vgl. Elizabeth M. Wilkinson, »Zur Sprache und Struktur der ästhetischen Briefe«, in: *Akzente* 6 (1959), S. 389–418.

Im Folgenden wird noch einmal ein neuer Blick auf Schillers Spielkonzept gewagt. Im Lichte dieses Blicks soll dann zweierlei zutage treten: 1. Schillers Ansatz, dass der Spieltrieb sich als ein Mittler des Stoff- und des Formtriebes erweise, birgt eine systematische Dimension, die moderne *nicht-essentialistische Spielkonzepte* vorwegnimmt. Diese Dimension besteht darin, dass das Spiel als eine *Bewegungsfigur* begriffen wird, als die Dynamik einer oszillierenden Bewegung zwischen differenten Positionen. 2. Der ›Witz‹, aber auch die Schwierigkeit des Textes bestehen darin, dass Schiller im Umgang mit seinen Begriffen *methodologisch genau das vollzieht, was er als Inhalt seines Spielbegriffes sich auskristallisieren lässt*. Das rhetorische Verfahren des Textes – dessen signifikantes Merkmal der Chiasmus ist – bringt also seinen Gehalt zugleich zur Aufführung, macht ihn zum Stilmerkmal.

Im Horizont dieser beiden Einsichten zeigt sich: Für Schiller ist die differenzielle, die zwitterhaft-hybride Signatur ein Attribut, das auf den Menschen als Gattung zutrifft wie übrigens auch auf ihn – Schiller – persönlich.⁸ Sein Spielkonzept nun ist der Vorschlag, diese Differenz nicht etwa zu überwinden – denn sie ist für Schiller tatsächlich unüberwindbar –, wohl aber spielerisch das Gegeneinander in ein Miteinander zu überführen, einen Ausgleich der sich widerstrebenden Seiten in Gestalt einer nicht-antagonistischen Wechselwirkung zwischen ihnen zu ermöglichen, und zwar in der alltäglichen Lebenskunst ebenso wie in der außeralltäglichen ›schönen‹ Kunst. In gewissem Sinne kann Schiller als ein ›Denker der Differenz‹ gelten und das Spielkonzept ist das begriffliche Substrat, um die Dynamik dieser Differenz zu modellieren.⁹

Wir verdanken den neuen Blick, den wir auf Schillers Spielidee werfen wollen, einer ›performativen Perspektive‹. Das Performative kommt dabei sowohl in einer ›sachlichen‹ wie auch in einer ›methodischen‹ Hinsicht zum Tragen. *Sachlich* geht es um ein *nicht-substanzialistisches Begriffs- und damit auch Gegenstandsverständnis*: Dieses scheint uns darin gegeben, dass Schillers Spielkonzept keine Ontologie des Spiels

8 Es ist kein Zufall, dass die *Briefe* als Textgenre selbst eine Art Zwitter zwischen Philosophie und Literatur verkörpern. Schiller stand stets im Spannungsfeld einer Rezeption, die ihn gespalten, wenn nicht gar zerrissen sah zwischen Dichtung und Philosophie und ihm – etwa in der Romantik, aber auch im ersten Drittel des 20. Jahrhunderts – gerne absprach als »ein ursprünglicher Dichter« zu gelten (Vgl. Max Kommerell, *Der Dichter als Führer in der deutschen Klassik*, 2. Aufl., Frankfurt a. M. 1940, S.177).

9 Ein Zusammenhang zwischen Schiller und Derrida wird auch von Reingard Nethersole gesehen: »... die Triebe zu leben, zu schaffen, zu spielen«; Schillers Spieltriebkonzeption aus gegenwärtiger Sicht«, in: Hans Jörg Knobloch/Helmut Koopman (Hrsg.), *Schiller heute*, Tübingen 1996, S. 167-189.

entfaltet, sondern auf ein Bewegungsphänomen zielt, eine Dynamik in der Wechselwirkung sich widerstrebender Seiten beschreibt, in der Schiller dann eine Grundkonstellation menschlicher Daseinsvollzüge vermutet. *Methodisch* geht es um ein textuell-rhetorisches Verfahren, bei dem das, was gesagt wird, durch die Art, wie es gesagt wird, zugleich auch gezeigt wird. Eben dies ist der Fall, insofern bei Schiller die oszillierende Bewegung des Spiels ein stilistisches Analogon findet, u. a. in Gestalt des rhetorischen Verfahrens des Chiasmus, welches darauf beruht, Glieder von Satzgefügen wechselseitig die Position wechseln zu lassen. Dass all dies hier allenfalls skizzenhaft entworfen, nicht aber forschend eingeholt werden kann, braucht nicht eigens betont zu werden.

2. Zur Unterscheidung zwischen essenzielistischen und nicht-essenzielistischen Spielkonzepten

Wenn das Anschlussfähige an Schillers Überlegungen darin besteht, einer nicht-essenzielistischen Auffassung vom Spiel den Weg zu bahnen, müssen wir uns fragen, was wir unter einem ›essenzielistischen Spielkonzept‹ zu verstehen haben. Die Antwort scheint relativ klar: Immer dann, wenn der Begriff ›Spiel‹ eine Klasse von Tätigkeiten oder Gegenständen beschreibt, welche von nichtspielerischen Tätigkeiten und Gegenständen definitiv unterschieden ist, handelt es sich um einen substanzialistisch orientierten Spielbegriff. Mit einem solchen Begriff können wir Dinge und Handlungen sortieren in solche, die als Spiele und die nicht als Spiele zu gelten haben. Ein nicht substanzialistisches Spielkonzept verweigert sich dieser Klassifizierungs- und auch Ontologisierungslust und möchte ›Spiel‹ als eine Perspektive verstehen, in der sich alle Tätigkeiten auch vollziehen, zumindest aber auch betrachten lassen. In dieser Sicht kann das ›Spielerische‹ dann als Form einer Bewegungsfigur hervortreten, in der nahezu alles, was wir tun, beschrieben und gedeutet werden kann.

Eine der fruchtbarsten Versionen einer substanzialistischen Kategorisierung ist Roger Caillois gelungen. Er unterteilt das gesamte Feld der Spiele in vier Sektoren: Agon oder Wettkampf, Alea oder Glücksspiel, Mimikry oder Rollenspiel, Ilinx oder Rausch.¹⁰ Durch diese Abgrenzung zwischen verschiedenen Spielen gelingt Caillois zugleich eine Grenzziehung zwischen Spiel und Nichtspiel. Allerdings – und hier nun stoßen wir auf einen Aspekt, der auch für unsere Schiller-

10 Roger Caillois, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Frankfurt a. M. [u. a.] 1982, S. 18 ff.

Rekonstruktion aufschlussreich ist – das, was für Caillois allen Spielen über ihre Verschiedenheiten hinweg gemeinsam ist, ist eine grundlegende Polarität, an der jedes Spiel in der einen oder anderen Weise teilhat. Diese Polarität bezieht sich auf die Spannung zwischen *paidia*, das anarchische Lebensfreude, überschäumende Bewegungslust und unkontrollierte Phantasie bedeutet, und *ludus*, mit dem trainierbare Meisterschaft, strenge Regularität und disziplinierte Normativität gemeint ist. Caillois unterteilt Spiele also nicht nur in vier fest umrissene Sektoren, sondern lässt jedes Spiel eine zwischen *paidia* und *ludus* eingelassene Ambiguität und auch Polarität verkörpern.¹¹ Mit dieser Differenz zwischen Lebensfülle und Normativität hat Caillois ein spieltheoretisches Fundament geschaffen, welches, natürlich in anderer Terminologie, nicht nur bei Schiller schon vorausgedacht ist – Schiller wird hier von ›Stofftrieb‹ und ›Formtrieb‹, von ›Leben‹ und ›Gehalt‹ sprechen, aus deren Zusammenwirken das Spiel hervorgeht –, sondern das zugleich auch geeignet ist, einer nicht-essenzielistischen Auffassung des Spiels den Weg zu bereiten. Um diese Wegbereitung durch Schiller erkennen zu können, müssen wir uns kurz einer Traditionslinie zuwenden, in der immer schon das Spiel als eine Bewegungsfigur thematisch wurde.

3. Das Spiel als Bewegungsfigur

Der für diese Tradition entscheidende Text stammt von Moritz Lazarus, der 1883 darauf hinwies, dass die sprachgeschichtliche Herkunft des deutschen Wortes ›Spiel‹ auf eine leichte, ziellos schwebende, in sich zurücklaufende Bewegung verweise.¹² Das westgermanische ›spil‹ bezeichnet ›lebhaftige Bewegungen‹, das mittelalterliche ›spelen‹ kennzeichnet das blubbernde Kochen einer Flüssigkeit.¹³ Die Wortgeschichte von ›Spiel‹ verweist also auf eine Bewegung, die nicht in einem Aktionsstunnel gefangen, die nicht auf einen Zweck hin fortschreitend gerichtet ist, sondern die sich auf ein Hin und Her, ein Vor und Zurück zwischen polaren Positionen bezieht. Es geht um eine Art ungerichteter Dynamik, um eine Bewegungsfigur, die einen Spielraum birgt, so etwa, wie ein Zahnradlager Spiel aufweist, wie Licht auf den

Wellen oder der Mückenschwarm im Abendlicht spielt. Dieser von Lazarus ins Zentrum seines Spielkonzepts gerückte Aspekt ist es, den wir als Grundlage einer nicht-essenzielistischen Spieldeutung betrachten und der – fast ein Jahrhundert zuvor – in Schillers Spielreflexionen bereits angelegt ist.

Vor Schiller hat schon Alexander Baumgarten in seiner *Aesthetica* das ›schöne Naturalent‹ gerade da am Werk gesehen, wo ein Knabe ›mit großem Ernst auf die Spiele mit den anderen Kameraden konzentriert [...] und hin und her mit allem möglichen beschäftigt ist.‹¹⁴ Diese ziellose Bewegung, die in keinem Resultat zur Ruhe kommt, ist auch – um damit einen Sprung in die Gegenwart zu machen – in Gadamer's luziden Überlegungen über das Spiel federführend: ›Die Bewegung des Hin und Her ist für die Wesensbestimmung des Spiels offenbar so zentral, dass es gleichgültig ist, wer oder was die 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.‹¹⁵

Und – um zu einem weiteren zeitgenössischen Autor zu kommen – lassen sich unschwer in Derridas Überlegungen zur differenzgestifteten ›Bewegung des Bezeichnens‹ die Elemente einer solchen ungerichteten, dezentrierten Bewegung wieder finden.¹⁶ Derrida spricht von einem ›Spiel der Struktur‹¹⁷ und meint damit die ›unendlichen Substitutionen‹¹⁸ in der Bewegung der Signifikanten im Feld der Sprache, die über kein ausgezeichnetes, bedeutungsdeterminierendes Zentrum verfügt und sich damit einer ›Totalisierung‹ im Sinne einer abgeschlossenen Systemhaftigkeit gerade entzieht. Auch hier also ist eine nicht-essenzielistisch gedachte Dynamik am Werk, die jedwede systemische Geschlossenheit und substanziale Orientierung am Ding- und Seinscharakter des Gegebenen unterminiert. Für Derrida wird das Spiel der ›différance‹ zu einer zentralen Beschreibungskategorie, die das Unabgeschlossene im Geschlossenen, die Veränderlichkeit im Identischen aller Kulturphänomene notiert.

Mit Gadamer und Derrida haben wir die Antipoden einer zeitgenössischen Denktradition, die in ihren spieltheoretischen Über-

14 Alexander Gottlieb Baumgarten, *Aesthetica*, unveränd. reprograph. Nachdr. der Ausg. Frankfurt 1750, Hildesheim 1961, S. 141.

15 Hans-Georg Gadamer, *Wahrheit und Methode*, 4. Aufl., Tübingen 1975, S. 99.

16 Jacques Derrida, *Die Schrift und die Differenz* [1967], Frankfurt a. M. 1985, S. 437.

17 Ebd., S. 422.

18 Ebd., S. 437.

11 Auch Brian Sutton-Smith stellt in das Zentrum seines Spielkonzeptes die Polarität, die Verbindung von Gegensätzlichem (*Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports*, Schorndorf 1978).

12 Moritz Lazarus, *Über die Reize des Spiels*, Berlin 1883, S. 18–23.

13 F. J. J. Buytendijk, *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb*, Berlin 1933, S. 19.

legungen dann doch wieder in Berührung kommen.¹⁹ Das Spiel erweist sich als eine Bewegungsfigur, die einerseits als eine – durchaus klassifikatorisch gemeinte – *Sonderform* einer ungerichteten Bewegung begriffen werden kann, zugleich aber auch eine Bewegungsmodalität zur Darstellung bringt, unter der *alle* menschliche Tätigkeit betrachtet werden kann. Und genau dieser Umschlag von der Sonderform einer Bewegung zur Universalisierung dieser Bewegung in Form einer methodologischen Perspektive markiert den Übergang von einer essenziellistischen zu einer nicht-essenziellistischen Betrachtung des Spiels. Und so rücken die hier erwähnten Autoren die oszillierende und auch irrlichternde Bewegung zwischen Extremen nicht nur ins Zentrum des Spielbegriffs, sondern nobilitieren diese dynamische Figur zu einem allgemeinen Modell der *Conditio humana*.

Kehren wir zu Schiller zurück; und rekapitulieren wir in einem ersten Schritt den Zusammenhang der *Briefe* und die Rolle, welche dem Spielkonzept dabei zukommt. Worauf wir dabei stoßen, ist, dass für Schiller die Polarität, Differenzialität und Zwiespältigkeit Siegel und Signum der menschlichen Daseinsweise ist.

4. Zur antagonistischen Signatur menschlicher Existenz

Die *Briefe* sind zuerst einmal eine zeitkritische Diagnose in politischer, sozialer, kultur- und wissenschaftsphilosophischer Hinsicht: Die mit der Französischen Revolution geweckten Hoffnungen einer Regeneration des Politischen im Sinne der Gründung eines auf Vernunft, Sittlichkeit und Freiheit gegründeten Staates sind geschwunden. Mit dem Aufstieg des Bürgertums werden Utilitarismus und Kommerzialisierung zur Lebensform.²⁰ Der Nutzen avanciert zum großen Idol der Zeit. Zugleich erfährt das Vernunftdenken eine einseitige Förderung auf Kosten des Empfindungsvermögens, verselbstständigt sich die *ratio* gegenüber der *emotio*, die Abstraktion gegenüber der Anschauung.

Diese Zeitkritik birgt eine elementare, dualistisch orientierte Anthropologie. Bernd Fischer spricht von einer »binären Anthropologie«.²¹ Der Mensch als Kulturwesen ist von grundständig gegenläufig-

19 Allerdings hat Ruth Sonderegger gerade in spieltheoretischer Hinsicht gezeigt, wie Gadamer und Derridas Ansätze als komplementär rekonstruierbar sind. Medium dieser Rekonstruktion wird dabei Schlegels Spielbegriff. Es ist also signifikant, dass auch in Sondereggers Spielkonzept Schiller – jedenfalls als produktiver Anknüpfungspunkt – übersehen wird.

20 Dazu: Nethersole (Anm. 9), besonders S. 168.

21 Fischer (Anm. 6), S. 41.

ger Natur. Schiller profiliert diese sich widerstreitenden Tendenzen unseres In-der-Welt-Seins in unterschiedlichen Termini: Es wirkt in uns das Animalische und das Göttliche, es widerstreiten sich das Körperliche und das Geistige, die Sinnlichkeit und der Sinn, die Neigung und die Pflicht, die Begierde und das Gesetz, die Zeitlichkeit und das Absolute. Anders als es der zeitkritische Ton der Briefe nahelegt, ist diese existenziale Gespaltenheit jedoch nicht das Resultat einer lokal begrenzten politisch-historischen Konstellation, sondern entspricht einem notwendigen Entwicklungsgang *aller* Kulturen. Gerade weil der Mensch *zugleich* Natur und Kultur verkörpert, ist er mit sich zerfallen: »Die Kultur selbst war es, welche [...] diese Wunde schlug.« [NA 20,322] Und diese Differenz zu sich selbst ist nicht der Betriebsunfall einer entarteten Aufklärungssepoche. Vielmehr ist das vom Widerstreit gezeichnete Dasein für Schiller das Erkennungsmal unserer kulturell geformten Natur. Daher kann die Entfaltung und Fortbildung des Menschen auch nicht darin bestehen, diese Antagonismen zu überwinden durch den Übergang in einen andersartigen Zustand, der jenseits unserer zwiespältigen Grundkonstellation angesiedelt wäre. Vielmehr ist ein Ausgleich zwischen den sich widerstreitenden Seiten nur in Gestalt einer immer auch prekär bleibenden Dynamik denkbar, die als eine Bewegung zwischen den Extremen die Erfahrung *beider* Seiten zur Geltung bringt und durchleben lässt. *Und genau diese Erfahrung eröffnet die Kunst, sofern sie aufgefasst wird als Spiel.* Allein im Horizont des Spiels kann von der Kunst eine »lösende«, eine zivilisatorische Wirkung ausgehen. Die Pointe von Schillers spieltheoretischer Fundierung von Kunst ist, dass Kunst genau dadurch erzieherisch wirkt, dass sie keinen erzieherischen Zweck verfolgt. »Ästhetische Erziehung« bedeutet nicht, dass die Kunst als Lehrmeisterin, Programm, Manifest oder gar Ideologie aufzutreten habe. Vielmehr stellt die Kunst einen Spielraum der Differenz bereit, in dem die Vereinbarkeit der doppelseitigen Natur des Menschen erfahrbar gemacht wird. *Die Kunst als Spiel hebt den Zwiespalt in uns nicht auf, aber sie vermittelt zwischen ihm.* Wie aber stellt sich Schiller diese Vermittlung vor?

5. Was bedeutet ›Spieltrieb‹ bei Schiller?

Ausgangspunkt von Schillers spieltheoretischen Überlegungen ist – auch hier wieder – eine antagonistische Konstellation: Zwei entgegengesetzte Triebe beherrschen das Kräftefeld, in dem der Mensch situiert ist: Das sind der Stofftrieb und der Formtrieb. Der Stofftrieb (auch: sinnlicher Trieb oder Sachtrieb) ist verbunden mit unserer Außen-

bedingtheit, Empfindlichkeit, Sinnlichkeit, Materialität, physischen Bedürftigkeit, Beschränktheit, Wandelbarkeit und Zeitlichkeit. Der Formtrieb dagegen bezieht sich auf unsere Innengeleitetheit, Gestaltungskraft, Vernünftigkeit, Idealität, moralische Freiheit, Absolutheit, Identität und Unendlichkeit. Wir sehen also, wie in der Entgegensetzung von ›Stofftrieb‹ und ›Formtrieb‹ alle Merkmale der kulturanthropologischen Doppelnatur des Menschen im Spannungsfeld von Körperlichem und Geistigem, von Sinnlichkeit und Vernunft etc. wieder versammelt werden. Und dass beide Triebe durchaus konträr aufzufassen sind, sich in ihren Bestrebungen zuwiderlaufen, betont und unterstreicht Schiller: Es scheint »nichts einander mehr entgegen gesetzt zu seyn, als die Tendenzen dieser beyden Triebe« [NA 20,347]. Schiller spricht auch von einer »ursprünglichen und radikalen Entgegensetzung« beider [NA 20,347].

Wie nun ist dieser fundamentalen Zwiespältigkeit zu begegnen, wie also kann gleichwohl eine »Einheit der menschlichen Natur« [NA 20,347] erreicht werden? Es liegt nahe, nach einem anderen *Dritten* Ausschau zu halten, das den Antagonismus überwunden hat und frei ist vom Zwiespalt. Und tatsächlich hat Schiller die Forderung nach einem solchen vermittelnden Dritten in den *Briefen* immer wieder formuliert. Doch zugleich – und das ist entscheidend – bemerkt Schiller, dass gegenüber dem Stofftrieb und dem Formtrieb »ein dritter *Grundtrieb*, der beyde vermitteln könnte, [...] schlechterdings ein undenkbarer Begriff« ist [NA 20,347]. Und dies aus dem einfachen Grund, dass Stofftrieb und Formtrieb zusammen bereits »den Begriff der Menschheit erschöpfen« [NA 20,347]. Wenn es also um ein Drittes zu tun ist, so kann dieses Dritte nicht nach Art eines von Körper und Geist, von Sinnlichkeit und Vernunft grundsätzlich unterschiedenen neuen Objektes, Triebes, Zustandes oder Vermögens gedacht werden. Für Schiller umfasst und erfüllt der Dualismus von Stoff und Form, von Beschränktem und Absolutem, Begehren und Norm etc. die Skala des menschlichen In-der-Welt-Seins vollständig: Kann dann ein Drittes projiziert werden, derart, dass dieses Dritte nichts enthält als eben die beiden polaren Seiten, aber nun in ein neues, ein nicht-antagonistisches Verhältnis gesetzt? So dass also das Dritte nur in einer neuen Verhältnisbestimmung des Differenten gegeben ist? Wie aber kann etwas so Paradoxes wie eine nicht-konträre Relation zwischen dem Konträren vorgestellt werden?

Wir wissen bereits, dass es die schöne Kunst ist, die ein andersartiges Wechselverhältnis zwischen Stoff und Form zu stiften vermag. Wie aber bewirkt dies das Ästhetische? Nun, der ›Witz‹ ist, dass im künstlerischen Schaffen wie in der Erfahrung von Kunst ein *disjunktives* ›Entweder – Oder‹ in die *Konjunktion* eines ›Zugleich‹ überführt wer-

den kann. Dass der Mensch »in voller Bedeutung des Worts, Mensch ist, kann er nie in Erfahrung bringen, solange er nur Einen dieser beyden Triebe ausschließend, oder nur Einen nach dem Andern befriedigt« [NA 20,353]. Die Kunst schafft also den Raum, in dem der Mensch beide Triebe *zugleich* befriedigen kann und auf dieses ›Zugleich‹ kommt es an: Schiller wiederholt das ›zugleich‹ dreimal: »Gäbe es aber Fälle, wo er diese doppelte Erfahrung *zugleich* machte, wo er sich zugleich seiner Freyheit bewußt würde, und sein Daseyn empfände, wo er sich zugleich als Materie fühlte, und als Geist kennen lernte, so hätte er in diesen Fällen, und schlechterdings nur in diesen, eine vollständige Anschauung seiner Menschheit« [NA 20,353]. Und genau dieses *Zugleich* des Entgegengesetzten leistet der ›Spieltrieb‹, der kraft dieses Vermögens zwischen Gegensätzen auszugleichen zur Grundlagenkategorie der Schiller'schen Kunstphilosophie avanciert.

Aber schauen wir uns noch genauer an, wie wir uns diesen Mechanismus des ›Zugleich‹ vorzustellen haben. Der Spieltrieb zielt darauf ab, zwischen den konträren Positionen von Stoff- und Formtrieb eine *beidseitige Unterordnung* zu bewirken: »Die Unterordnung muß allerdings seyn, aber wechselseitig [...] Beyde Principien sind einander also zugleich subordiniert und coordiniert, d. h. sie stehen in Wechselwirkung; ohne Form keine Materie, ohne Materie keine Form.« [NA 20,348] Und Schiller erläutert diese wechselseitige Subordination am Beispiel des Verhältnisses von Materie/Form und Gefühl/Ver-nunft: »Wie es mit der Person im Reich der Ideen stehe, wissen wir freylich nicht; aber daß sie, ohne Materie zu empfangen, in dem Reiche der Zeit sich nicht offenbaren könne, wissen wir gewiß; in diesem Reiche also wird die Materie nicht bloß *unter* der Form, sondern auch *neben* der Form, und unabhängig von derselben, etwas zu bestimmen haben. So nothwendig es also ist, daß Gefühl im Gebiet der Vernunft nichts entscheide, eben so nothwendig ist es, daß die Vernunft im Gebiete des Gefühls sich nichts zu bestimmen anmaaße. Schon indem man jedem von beyden ein Gebiet zuspricht, schließt man das andere davon aus, und setzt jedem eine Grenze«. [NA 20,348]

Es fällt auf, dass der auf Entkräftung der antagonistischen Stoff-richtung zielende Mechanismus zuerst einmal denkbar schlicht angelegt ist: Er besteht in einem Akt der *Grenzziehung*, mit dem das Terrain aufgeteilt wird zwischen denen, die ohne Grenzziehung sich den Platz wechselseitig streitig machen. Indem jedem Trieb ein unterschiedliches Gebiet zugewiesen wird, entsteht überhaupt erst die Möglichkeit eines Nebeneinanders und eines Zugleichs – eben dies bietet der Raum der Kunst: Und dieses Koexistieren des sich Zuwiderlaufenden, das sich nun nicht mehr verdrängen muss, ist das, was der Spieltrieb bewerkstelligt. Daher ist er nicht ein anderer, neuartiger Trieb,

sondern er verkörpert ›lediglich‹ das Zusammenbestehen von Stoff- und Formtrieb. In diesem Miteinander des Entgegengesetzten entsteht ›Schönheit.‹ »Die Schönheit [...] kann also weder ausschließend bloßes Leben seyn [...] noch kann sie ausschließend bloße Gestalt seyn [...], sie ist das gemeinschaftliche Objekt beyder Triebe, das heißt des Spieltriebs.« [NA 20,356 f.] In diesem Sinne spricht Schiller auch von der »glücklichen Mitte« [NA 20,357], die mit der schönen Kunst gefunden ist, denn es ist ja stets der *Grenzbereich* zweier Domänen, welcher die Eigenschaft hat, beide Sphären zugleich in sich zu vereinigen.

Allerdings ist das ›friedliche‹ Miteinander des Gegenläufigen zwar eine notwendige, noch nicht aber hinreichende Bedingung für das Spiel. Dass ein sich Widerstreitendes zu wechselseitiger Konstitution und Bestätigung findet, kann nicht bloß das Werk einer territorialen Zu- und Aufteilung sein. Und so ist es von Schiller auch keineswegs gemeint. Denn nicht zufällig spricht er von ›Trieben‹, ob seitens des Stoffes, der Form oder seitens des beide verschränkenden Spiels. ›Trieb‹ bezeichnet für Schiller eine Kraft, ein Streben: ist also im Zusammenhang von Bewegung zu verstehen. Triebe werden »als Energieen gedacht« [NA 20,352]. Daher ist das Miteinander der Triebe, in das sich ihr Gegeneinander spielerisch auflösen kann, eben nicht statisch, vielmehr dynamisch zu verstehen: Das Spiel ist ein dynamisches Verhaltensschema in der Zeit, möglich gemacht – sich darin aber nicht erschöpfend – durch die Aufteilung des Entgegengesetzten in unterschiedene Sphären. Was mit der territorialen Aufteilung nun mitzudenken ist, ist die Aktivität einer Wechselwirkung im Hin-und-Her, die von Schiller als gegenseitige Subordination, Koordination und Konstitution bestimmt wird, als dynamischer Verlauf des Sowi- als-auch, des Einen-durch-den-Anderen: »Wir sind nunmehr zu dem Begriff einer solchen Wechsel-Wirkung zwischen beyden Trieben geführt worden, wo die Wirksamkeit des einen die Wirksamkeit des andern zugleich begründet und begrenzt, wo jeder einzelne für sich gerade dadurch zu seiner höchsten Verkündigung gelangt, dass der andere thätig ist.« [NA 20,352] Und diese wechselseitige Bestätigung zweier Polaritäten wird von Schiller nicht nur als eine zwischen dem Stoff und der Form, dem Leben und der Gestalt bestimmt, sondern es tritt jetzt wieder die ganze lange Reihe jener kulturanthropologischen Antagonismen auf den Plan, mit der Schiller des Menschen Zwiespältigkeit zu umreißen pflegt: Es geht also um beidseitige Hervorbringung und Einschränkung zwischen Wirklichem und Notwendigem, Physischem und Moralischem, Neigung und Pflicht, Wandel und Identität, Endlichem und Unendlichem, Gefühl und Vernunft, Anschaulichkeit und Abstraktion. Und die Kunst und das Spiel als Bewegung der

Differenz und des Dazwischen sind für Schiller zugleich auflösend und anspannend.

An dieser Stelle nun, an der klar wird, dass der Spieltrieb gerade dadurch einen Ausgleich des Antagonistischen erwirkt, dass die wechselseitige Einwirkung zwischen Polen deren gegenläufigen Charakter gerade nicht negieren und aufgeben muss, wollen wir übergehen zur Betrachtung der rhetorisch-literarischen Form, in der Schiller seine Gedankenbewegung organisiert und ausdrückt. Und wir werden darauf stoßen, dass eben jene ›inhaltliche Füllung‹ des Spieltriebs in Gestalt der Kraft, Antagonismen in Wechselwirkung zu überführen, von Schiller in der *Form seines Textes* selbst inszeniert und aufgeführt wird.

6. Schillers Vorliebe für das rhetorische Verfahren des Chiasmus

Wer in den *Briefen*, insbesondere in ihren kunstphilosophischen und spieltheoretischen Erörterungen, nach einer Präzision jener Begriffe sucht, mit denen Schiller seine antagonistischen Konstellationen bildet und ausdrückt, wird nicht selten enttäuscht. Statt dessen sind zwei häufig eingesetzte rhetorische Verfahren augenfällig: Der (1) Chiasmus und die (2) Substitution von Begriffspaaren.

(1) Unter Chiasmus wollen wir die Überkreuzung von Satzgliedern verstehen, also ein Verfahren, bei dem die Reihenfolge von Satzgliedern eine kreisartige Umkehrung erfährt. Der Chiasmus ist Schillers stilistische Lieblingsfigur, er ist das hervorstechende Merkmal seiner Begriffsarbeit und Gedankenführung. Vor allen Dingen Elizabeth M. Wilkinson und L. A. Willoughby haben darauf aufmerksam gemacht, dass das Verfahren des Chiasmus in den *Briefen* zur bevorzugten Textstrategie gehört.²² Den spieltheoretisch prominentesten Chiasmus kennen wir bereits: »der Mensch spielt nur, wo er in der vollen Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.« [NA 20,359] Doch der gesamte Text der *Briefe* ist durchflochten mit einer Fülle chiasmischer Formulierungen und zwar gerade, wenn es um die Einführung des Spielbegriffes und die ausgleichende Kraft der Kunst geht. Zwei weitere Beispiele mögen hier für alle übrigen stehen: »Der sinnliche Trieb will bestimmt *werden* [...], der Formtrieb will *selbst* bestimmen [...], der Spieltrieb wird also bestrebt seyn, so zu empfangen, wie er selbst hervorgebracht hätte, und

²² E. M. Wilkinson/L. A. Willoughby, *Schillers ›Ästhetische Erziehung des Menschen. Eine Einführung*, München, 1977, S. 76 ff.

wie das ›Spiel‹ für Schiller eine Kategorie ist, die auf ein Bewegungsphänomen verweist, so gelingt es durch seine rhetorische Strategie unermüdlicher Begriffspaarsubstitutionen, diese spielerische Dynamik auf der Ebene des Textes zu zeigen und auszustellen.

Das Verfahren des Chiasmus ebenso wie die Austauschbarkeit von Begriffsrelationen dokumentieren, dass Schiller in dem Text, in dem er das Spiel theoretisch einführt und erörtert, eben jene Bewegungsfigur rhetorisch sich vollziehen lässt, die den wesentlichen Gehalt seines Spielkonzeptes ausmacht.

7. Resümee

Wir kommen ans Ende. Es war hier nicht das Ziel, eine Interpretation der *Ästhetischen Briefe* im Ganzen vorzulegen, von jenem Text also, in dem Schiller, ausgehend von einer kritischen Zeitdiagnose, das Heilmittel nicht in der politischen Veränderung der Institutionen sieht, sondern in der durch Erziehung zu inaugurierenden Verwandlung des Menschen selbst. Eine Verwandlung, die darin besteht, dass der Mensch seine differente ›Natur‹ anzunehmen und zu leben vermag. Im Horizont einer aporetisch angelegten Anthropologie entwirft Schiller einen Weg, wie der Mensch mit der Ambiguität seiner gegensätzlichen Triebe so umgehen kann, dass er deren Differenzialität nicht aufzugeben braucht, sondern als Springquelle von Dynamik erhalten und fruchtbar machen kann. Die Aktualität von Schillers Spielkonzept liegt eben darin, eine Modalität des Umgangs mit dem Differenzen in und an uns selbst zu entwerfen. Die »Vereinigung des Unvereinbaren«,²⁵ die zugleich auch eine Antwort auf die Frage ist, wie ein Ideal eigentlich Realität gewinnen kann ohne das Ideale dabei dispensieren oder das Reale suspendieren zu müssen,²⁶ liegt in der Eröffnung und Bewahrung von Spielräumen. Und eben das ist es, was die Kunst – verstanden als Spiel – zu leisten vermag; sie enthüllt sich darin immer auch als Lebenskunst. Die mit dem ästhetischen Spiel gewonnene Freiheit liegt darin, Divergierendes nicht unterdrücken zu müssen, sondern in einem Zugleich des Unterschiedenen zulassen zu können und so ein wechselseitiges Konstitutions-, ja: Befruchtungsverhältnis zutage treten zu lassen.

25 Frank-Peter Hansen, »Die Rezeption von Kants Kritik der Urteilskraft in Schillers *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*«, in: *Literaturwissenschaftliches Jahrbuch* 33 (1992), S. 165-188, hier S. 175.

26 Ebd., S. 176.

so hervorzubringen, wie der Sinn zu empfangen trachtet.« [NA 20,354] Der Mensch »soll sich eine Welt gegenüber stellen, weil er Person ist, und er soll Person seyn, weil ihm eine Welt gegenüber steht. Er soll empfinden, weil er sich bewußt ist, und soll sich bewußt sein, weil er empfindet.« [NA 20,353] Schiller – das wissen wir bereits – hat die Koordination und wechselseitige Unterordnung des Entgegengesetzten zum *Inhalt* des Spieltriebs gemacht. Jetzt können wir feststellen, dass er Koordination und wechselseitige Unterordnung in Gestalt des Chiasmus zugleich als eine stilistische Figur einsetzt. *In der Form des Textes wird also das inszeniert und vollzogen, was der Inhalt des Textes besagt.*

(2) Es treten in den Briefen jede Menge sich widerstrebende Paarungen von Worten auf. Doch dann, wenn man erwartet, dass Schiller nun das Verhältnis eines Begriffspaares explizit machen würde, gleitet und rückt an die Stelle dieses einen begrifflichen Dualismus ein ganz anderes Paar. Wenn Schiller zum Beispiel den Ausgleich zwischen Stofftrieb und Formtrieb beschreiben will, den er als ›wechselseitige Unterordnung‹ eingeführt hat, dann folgt im Fortgang des Textes nicht etwa eine Explikation dieses Verhältnisses bezogen auf Stoff und Form, sondern bezogen auf ganz andere Kategorienpaare, deren wechselseitiges Konstitutionsverhältnis dann beschrieben wird, etwa Absolutes und Endliches, Freiheit und Zeit, Form und Materie, Idee und Zeit, Vernunft und Gefühl. Die antagonistischen Wortpaare sind in einer Bewegung ständiger wechselseitiger Vertretung und Ersetzung begriffen.

In ihrem bahnbrechenden Aufsatz *Zur Sprache und Struktur der ›Ästhetischen Briefe‹* hat Elizabeth M. Wilkinson nicht nur auf diese bemerkenswerte »Austauschbarkeit« der Begriffe hingewiesen,²³ sondern auch eine dafür äußerst aufschlussreiche Beschreibung vorgebracht: Die füreinander substituierten Begriffe »erscheinen uns [...] wie Tänzer in einem Reigen, wo doch der ›Sinn‹ keineswegs durch den individuellen Charakter des Tänzers oder der Tanzpaare getragen wird, sondern durch die Figuren, welche die verschiedenen Paare nach- und nebeneinander ausführen.«²⁴ Die Verwendung des Begriffes ›Tanz‹ ist hier so erhellend, weil Wilkinson dadurch deutlich machen kann, dass es Schiller weniger um den Gehalt der *einzelnen* Begriffe zu tun ist als um die *dynamische Beziehung* zwischen den Begriffen, in Bezug auf die die Begriffspaare in der Tat austauschbar sind. Ja, nur durch den beständigen Austausch der einzelnen Komponenten, kann deren dynamische Relation deutlich hervortreten. So,

23 Wilkinson (Anm. 7), S. 407.

24 Ebd.

Friedrich Schiller

Dichter, Denker, Vor- und Gegenbild

Herausgegeben von
Jan Bürger

SONDERDRUCK

WALLSTEIN VERLAG 2007