

Gesellschaftsspiele.

Fuer KUNSTFORUM, Thema "Kuenstlergruppen"

Die Stimmung in der Kulturlandschaft scheint sich aendern zu wollen. Es gibt Leute, die diese Aenderung auf Ideologieverlust und/oder auf Entpolitisierung zurueckfuehren wollen. So eine Ansicht laesst sich lapidar folgendermassen formulieren: Soziale Theorien beginnen Spieltheorien zu weichen. Spiele werden nicht mehr als soziale Phaenomene verstanden, sondern umgekehrt werden Gesellschaften als Spielarten angesehen. Das waere (falls zutreffend) allerdings eine radikale Veraenderung der kulturellen Stimmung. Zum Beispiel wuerde dies den Niedergang des Marxismus und die Vorliebe fuer den freien Markt als Spiel von Angebot und Nachfrage erklaren. Es waere voreilig, aus einem etwaigen Verdraengen des soziologischen durch ein ludisches Denken und Handeln auf eine froehlicher werdende kulturelle Stimmung schliessen zu wollen: Spieltheorien sind mathematisch exakter formulierbar als soziologische, sie sind "haerter". Und Spieler sind nicht notwendigerweise heitere Menschen. Und auch die Vorstellung, die Kulturlandschaft sei daran, sich in eine Kinderstube zu verwandeln, ist nicht unbedingt erfreulich. Der vorliegende Aufsatz wird versuchen, aus diesem Blickwinkel den Homo ludens (also den "Kuenstler") ins Auge zu fassen.

Ein wichtiger Begriff in der Spieltheorie ist "Kompetenz", und er ist eine mathematische Formel. Wenn man (wie der VERFASSER DISSER Textes) fuer das Spielen mit Zahlen nicht kompetent ist, dann wird man versuchen, diese Formel zu umschreiben. Dabei kann das Schachspiel als Beispiel dienen. Das Spiel besteht aus Spielsteinen und Spielregeln, und man kann die Summe der Spielsteine das "Spielrepertoire", und die Summe der Spielregeln die "Spielstruktur" nennen. Wenn man nun diese beiden Summen mit einander multipliziert, dann kommt man zu einer Zahl, die man "Spielkompetenz" nennen koennte. Sie gibt an, wieviele Zuege im Schachspiel moeglich (d.h. erlaubt) sind. Die Kompetenz im Schachspiel ist eine Zahl mit vielen Nullen, so vielen, dass es bisher nicht gelungen ist, eine kuenstliche Intelligenz dafuer zu programmieren. Wuerde dies gelingen (gaebe es voellig kompetente Schachspieler), dann waere das Schachspiel erschoept und beendet. Zwei voellig kompetente Schachspieler wuerden alle Partien remisieren. Die gegenwaertige Lage im Schachspiel kann so beschrieben werden: eine grosse Zahl von Moeglichen Schachzuegen ist bereits verwirklicht worden, und diese Summe kann das "Schachuniversum" heissen. Dieses Universum dehnt sich mit jeder neuen Partie aus, und dieser Prozess wird beendet werden, wenn das Schachuniversum die Schachkompetenz erschoept haben wird, wenn alle moeglichen Schachzuege verwirklicht sein werden.

So ist es eben, wenn mathematische Formeln umschrieben werden. Sie verlieren an exakter Schoenheit, sie werden schwammig, dafuer aber erlauben sie Konnotationen und Assoziationen. Wer zum Beispiel wuerde nicht im sich ausdehnenden Schachuniversum jenes Universum wiedererkennen, von dem uns die Formeln der Kosmologie erzaehlen? Dazu ist vielleicht zu sagen, dass der Kosmos und das Schach als zwei mit einander vergleichbare Spielarten angesehen werden koennen. Keine sehr originelle Idee, wenn man sich daran erinnert, dass schon im Rubayyat "it's all a chequerboard of nights and days" gesagt wird. Und doch ist die Vorstellung vom Kosmos als einem nach der Spieltheorie formalisierbaren System fuer unsere Lage kennzeichnend.

Das Beispiel mit dem Schach war hinterlistig. Weil naemlich Schach ein sogenanntes "geschlossenes" Spiel ist: der Spieler ist an die ihm gegebenen Spielsteine und Spielregeln gebunden. In diesem Sinn laesst sich vielleicht sagen, das Schachspiel sei "klassisch". Es gibt auch "offene" Spiele. Zum Beispiel die deutsche Sprache. Der Spieler (zum Beispiel der Schriftsteller) kann neue Spielsteine (zum Beispiel: Worte) und neue Spielregeln (zum Beispiel syntaktische) im Verlauf des Spiels hinein-fuettern, ohne des Schwindelns beschuldigt zu werden. In diesem Sinn laesst sich vielleicht sagen, das deutsche Sprachspiel sei "romantisch". Das wuerde allerdings nicht fuer die Romantik sprechen. Die Koempetenz des Schachspiels, und die des deutschen Sprachspiels, ist weitaus groesser als die individuelle Kompegenz eines jeden Spielers. Neue Spielsteine und -regeln werden eingefuehrt, um die Spielkompetenz zu er-hoehen. Wozu das, wenn die gegebene Kompetenz bereits zu gross fuer uns ist? Die genialen Wort- und Sprachschoepper erweisen sich, so gesehn, als eher dumme Spieler.

Das Schachbeispiel war hinterlistig, weil das Spiel zugleich geschlossen und ausserordentlich kompetent ist. Daher zweifelt man, ob Schachspielen eine Kunst ist. Denn beim Wort "Kunst" denkt man gewoehnlich an Kreativitaet, also an geniale Wort- und Sprachschoepper, und nicht an Leute, welche versuchen, etwas kompetenter zu werden. Allerdings: wenn man "grosse" Schachpartien nachspielt, kann man von jenem bewundernden Taumel ergriffen werden, welcher angeblich das Erleben von Kunstwerken kennzeichnet. Vielleicht sind einige Schachpartien trotz Mangel an Kreativitaet doch Kunstwerke zu nennen? Oder vielleicht ist "Kreativitaet" nicht das Einfuehren neuer Sgeine und Regeln, sondern der Versuch, gesetzte Moeglichkeiten zu realisieren? Das ist eine Frage, die sich beim Zahlenspiel etwas anders stellt als beim Schachspiel. Hat etwa Leibniz neue Spielsteine und -regeln ins Spiel gebracht, oder hat er die im Zahlenspiel impliziten Regeln "nur" ausdruecklich gestaltet? Und ist Leibniz ein Rechenkuenstler, oder meint das Wort etwas anderes? Das Schachbeispiel war hinterlistig, weil es hinterruecks zeigt, dass wir unter dem Zeichen des Spiels den Kunstbegriff umdenken muessen.

Man denke ans Tonspiel ("ludus tonalis"). Nur wer eine minimale Kom-petenz in diesem Spiel hat, kann zu beurteilen versuchen, was etwa Machaut, oder Bach, oder Schoenberg, darin angestellt haben. Heisst das, dass die weitaus meiste Musikkritik (nicht nur jene, die von Mund zu Ohr geht), als inkompetenter Unsinn an-zusehn ist? Ist eine Dame, die von einem Mozarkonzert begeistert ist, mit einem Men-schen vergleichbar, der eine Schachweltmeisterschaft bewundert, ohne die Schachregeln zu kennen? Oder ist jeder mit einer minimalen musikalischen Kompetenz auf die Welt gekommen? Oder hat jede Kultur ihre eigene minimale Musikkompetenz an ihre Mitglie-der verteilt, sodass jeder Europaeer minimal fuer Mozart komptent ist, aber voellig inkompetent fuer chinesische Musik und fuer Negertrommeln? Und wird jemand, der in der euro^paeischen Musik dank einem Lernprozess kompetenter wird, dadurch auch etwas kompetenter fuer aussereuropaeische Musik (und fuer europaeische Musik der Vorzeit)? Solche und aehnliche Fragen kommen auf, wenn man beginnt, in spieltheoretischen Ka-tegorien zu denken. Das aufregend Neue an diesen Fragen ist, dass sie quantifiziert werden koennen. Die Mozartdame hat eine musikalische Kompetenz von 0,2, und Bach von 0.85 (laut einer hic et nunc erfundenen Skala).

Die Frage nach der Kompetenz und Inkompetenz der Kunstkonsumenten und Kunstkritiker ist mit der Frage nach der Kompetenz und Inkompetenz der Kunstproduzenten gekoppelt. Es hat wenig Sinn, danach zu forschen, ob das sogenannte Publikum in Koeln kompetenter fuer bildende Kunst ist als in Semipalatinsk, oder ob die Filmkritik in Cannes kompetenter ist als in Burkina Fasso, solange man nicht in die gleiche Rechnung stellt, ueber welche Kompetenz die betreffenden Produzenten verfuegen. Eine solche Rechnung ist ausserordentlich kompliziert, (von keinem Computer bisher zu leisten), weil die einzelnen in Frage kommenden Spielkompetenzen sehr gross sind, in einander greifen, weil die Kompetenzen der Produzenten und jene der Konsumenten in einem Feedback-verhaeltnis stehn, und weil bei offenen Spielen die Kompetenzen sich mit der Zeit verschieben. Aussagen wie jene, die vom allgemeinen aesthetischen Niveau behauptet, es sinke auf die Ebene sechsjaehriger Kinder, haben nur eine empirische, oberflaechliche Bedeutung. (Was nicht meint, dass solche Aussagen falsch sind.) Aehnliches gilt ja auch fuer Aussagen, welche die oekologische Situation betreffen (etwa globale Erwaermung). Die Kulturszene ist, von der Spieltheorie aus betrachtet, eine ebenso chaotische Turbulenz wie die oekologische Szene. Festzuhalten dabei ist, dass beide Szenen im Prinzip trotzdem quantifiziert werden koennen.

Die Tatsache, dass die Spieltheorie im Prinzip gestattet, aesthetische Phaenomene zu quantifizieren, aber dass dies praktisch in voraussehbarer Zukunft nicht tunlich ist, hat eine grosse Bedeutung. Die einzelnen Kuenstler muessen zwar vorlaeufig noch nicht fuerchten, dass man ihnen ausrechnet, wie inkompetent sie sind, und koennen sich vorlaeufig noch auf ihre empirischen Parameter wie "Intuition" oder "Inspiration" berufen. Und die Leute im allgemeinen muessen sich vorlaeufig noch nicht sagen lassen, dass sie sich fuer Spieb wie Fussball mehr interessieren als fuer Spiele wie Dichtung, weil die Fussballkompetenz viel kleiner ist als jene der Dichtung, und daher ihrer an Idiotie grenzenden Kompetenz besser entsprechen. Und doch beginnt sich herumzusprechen, dass Kunst eige Art von Spiel ist, dass man an die Malerei oder an das Fotografieren mit den gleichen Kategorien herangehn kann wie ans Kegeln oder an Poker, und dass diese Kategorien in Form von Algorithmen ausgedrueckt werden koennen. Das beginnt sich herumzusprechen, weil Computerspiele immer deutlicher ins allgemeine Bewusstsein dringen. Von daher vielleicht die Veraenderung der kulturellen Stimmung.

Traditionelle Vorstellungen muessen in dieser neuen Stimmung umgestellt werden. Zum Beispiel jene vom Kuenstler. Man muss sich ihn jetzt als ein Gedaechnis vorstellen, in welches Daten gefuettert wurden, dort prozessiert wurden, um dann so veraendert abgerufen zu werden. Etwa Picasso: es sind in ihm Daten (Spielsteine und Spielregeln der Malerei, also etwa "Geschichte der Malerei") hineingefuettert worden, er hat diese Daten nach nicht durchformulierten Algorithmen prozessiert, und dies ist als Malereien aus ihm hinausgerufen wurden. Das Beispiel Picasso wurde gewaehlt, um zu zeigen, wie Spielprogramme "offen" sein koennen; neben der "Geschichte der Malerei" ist in Picasso auch das Spiel "afrikanische Masken" mit seinen Steinen und Regeln gefuettert worden. Eine solche Vorstellung erlaubt im Prinzip, die Kompetenz Picassos fuer Malerei exakt zu quantifizieren.

Das ist kein reines Gedankenexperiment, denn es kann Folgen haben. Zwar:

die mythische Vorstellung von dem in Einsamkeit aus sich selbst (also aus nichts) schaffenden Kuenstler ist laengst nicht mehr in Mode, und in dieser Hinsicht ist das Picasso-beispiel belanglos. Aber dass der Kuenstler ein Spieler ist, der auf die Zuege anderer nach einer Spielstrategie antwortet, damit wieder andere danach ziehen, das ist erst gegenwaertig deutlich geworden. Diese Schneeballstruktur des Spielens wird erst gegenwaertig dank reversibeln Kabeln fassbar. Man mag schon frueher behauptet haben, ein Liebesgedicht sei nicht Ausdruck einer inneren Empfindung, sondern Antwort auf ein vorangegangenes Liebesgedicht nach der Regeln der Liebesdichtung, aber es stand frueger nicht in Frage, wie diese KETTE VON Antworten auf Antworten gezielt zu strukturieren. Eine erste Annaeherung einer Loesung dieses neuen Problems sind die sogenannten Kuenstlergruppen, also das Thema dieser Kunstforum-nummer.

Auf den ersten Blick hat es wohl so ausgesehn, alsob zwei oder mehrere Kunstproduzenten zusammenruecken wuerden, um die gegenseitigen Antworten bei der Hand zu haben. So etwa zog Gauguin zu Van Gogh nach Arles, um mit ihm unmittelbar streiten zu koennen. Das war etwas anderes als die mittelalterliche Werkstatt, in welcher ein Meister die in ihm akumulierte Kompetenz weitergab, damit sie erhalten werde. Es ging im Gegenteil darum, die Kompetenz der beiden Arelaten dialogisch zu erweitern. Aber sehr bald zeigte es sich, dass dies keine gute Spielstrategie ist. Gauguin und Van Gogh verfuegten beide ueber groesstenteils einander ueberlagernde Kompetenzen. In so einer Lage kann ein Dialog nicht zu Kompetenzerweiterung fuehren. Ein Dialog ist desto ergiebiger, je groesser der Unterschied zwischen den daran beteiligten Kompetenzen. Allerdings bis zu einem kritischen Punkt, von dem ab jede Kommunikation abbricht. (Auch dies laesst sich im Prinzip exakt quantifizieren. Kuenstlergruppen muessen also aus unterschiedlichen Kompetenzen aufgebaut werden, und der kritische Punkt muss vermieden werden, falls die Absicht besteht, die Spielkompetenz der Beteiligten zu erhoehen.

Dialogische Computerspiele zeigen, wie derartige Gruppen entstehen. Es geht zum Beispiel darum, ein synthetisches Bild eines nicht existierenden Weichtiers herzustellen, und dann dieses Bild anderen zwecks weiterem Ausarbeiten zur Verfuegung zu stellen. Folgende Kompetenzen sind, von der Sache her, zu diesem Zweck vonnoeten: die eines bildenden Kuenstlers, die eines Biologen, die eines Mathematikers, die eines Software-spezialisten, die eines Kommunikologen, und vielleicht die eines Philosophen. Das Resultat ist ein Bild (besser: eine grosse Reihe von Bildern), mit dem andere spielen sollen, (und daher auch aehnliche Gruppen zu bilden haben werden). So etwa sieht die Sache auf den zweiten Blick aus.

Derartige Kuenstlergruppen sind vorlaeufig selten. Auf dem Gebiet anderer Spiele, (etwa auf jenem der wissenschaftlichen Forschung, der technischen Produktion der wirtschaftlichen Planung oder der politischen Entscheidung) sind sie bereits ueberall anzutreffen. Aber selbst sollten solche Kuenstlergruppen immer haeufiger werden (und das ist zu erwarten), so sind sie noch lange nicht als die Loesung des Schneeballproblems anzusehen. Und zwar aus zwei Gruenden; erstens setzen derartige Gruppen voraus, dass Kompetenzen aus vielen Gebieten dort zusammenkommen, und dass sich demnach die Grenzen zwischen Kunst, Wissenschaft, Technik, Politik usw. ver-

wischen; und zweitens muss die gegenwaertige Trennung der Gesellschaft in Produzenten, Konsumenten und Kritiker von derartigen Gruppen abgeschafft werden. Und diese beiden Bedenken, falls synkopisch genommen, ergeben das Bild einer vernetzten Gruppenmenge, also das Bild von in einander greifenden Gesellschaftsspielen.

So ein utopisches Bild mag unsere Vorstellungskraft uebersteigen, obwohl wir es vielleicht programmieren und auf einem Computerschirm aufleuchten lassen koennen. Das Bild besagt, dass jeder von uns an verschiedenen Gruppen teilnehmen wird, welche damit beschaeftigt sind, ineinandergreifende Spiele zu spielen, wobei jeder Gruppe eine spezifische Teilkompetenz zukommt. Einige dieser Gruppen werden mit Spielen beschaeftigt sein, die man am besten mit dem ueberholten Begriff "Kunst" bezeichnen koennte, waehrend andere Gruppen andere Zeittitel tragen werden. Dies ist jedoch fuer den einzelnen Spieler ohne Bedeutung: er nimmt an verschiedenen Gruppen teil, um seine Kompetenz zu verwirklichen, zu erweitern, und neue dazuzugewinnen. Also nicht: "jeder ein Kuenstler", sondern eher "jeder ein wenig von allem".

Das Bild setzt voraus, dass es sehr unterschiedliche Kompetenzen gibt, (also dass das Gegenteil von Gleichschaltung der Fall ist), und dass die Ausbildung dieses unterschiedlichen Kompetenzen irgendwie garantiert ist. Seine Voraussetzung ist "Schule". Wenn naemlich die Gesellschaft als geometrischer Ort von Spielen verstanden wird, und daher das Leben in der Gesellschaft als ein Ausbilden und Erweitern von Kompetenzen, dann ist alles "Schule" (auch und vor allem im Sinn von Musse=scholé). Ein spielendes ist ein muessiges Leben, ein Leben mit dem Ziel, kompetent zu werden. Das ist zwar ein muessiges Ziel, aber dort wo (wie bisher) die Gesellschaft ein Selbstzweck ist, dort ist das Leben ueberhaupt ziellos. Der Unterschied zwischen Homo ludens und Homo faber: waehrend der zweite absurd ist, ist der erste muessig.

Ein neuer Wind weht. Statt sich zu engagieren, beginnt man zu spielen. Das zeigt sich unter anderem dadurch, dass Kuenstlergruppen entstehen (vor allem um Computer). Das sind erst erste, primitive Ansaetze, und vielleicht werden sie im Sand verlaufen. Vielleicht allerdings werden sie zu vernetzten Gesellschaftsspielen, zu einer kosmischen Schule fuehren. Hier waerde versucht, diese Tendenz vom Begriff "Kompetenz" her in den Griff zu bekommen. Es gibt einen anderen Begriff in der Spieltheorie, und er waere mindestens ebensowenig utopisch. Naemlich die Unterscheidung zwischen Nullsummen- und Plussummenspielen. Ein Nullsummenspiel ist eins, worin ein Spieler gewinnt, der andere verliert, und daher die Gesamtsumme gleichbleibt. Ein Plussummenspiel wobei alle Spieler gewinnen koennen. Kuenstlergruppen, und die vernetzten Gesellschaftsspiele ueberhaupt, sollten Plussummenspiele werden. Aber das ist Stoff fuer einen anderen Aufsatz.