Christian Moser, Regine Strätling (Hg.)

Sich selbst aufs Spiel setzen

Christian Moser, Regine Strätling (Hg.)

Sich selbst aufs Spiel setzen

Spiel als Technik und Medium von Subjektivierung

Wilhelm Fink

Urheberrechtlich geschütztes Material!

© 2016 Wilhelm Fink, Paderborn, ein Imprint der Brill-Gruppe

Gedruckt mit der großzügigen Unterstützung der Deutschen Forschungsgemeinschaft
und der Abteilung für Vergleichende Literaturwissenschaft am Institut für
Germanistik, Vergleichende Literatur- und Kulturwissenschaft der Universität Bonn.

Umschlagabbildung:

Oscar Dominguez, *Freud. Mage de Rêve – Étoile* [1941], Spielkarte für das *Jeu de Marseille*.
© VG Bild-Kunst, Bonn 2015; für die Reproduktion: © Musées de Marseille.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten
sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe und
der Übersetzung, vorbehalten. Dies betrifft auch die Vervielfältigung und Übertragung
einzelner Textabschnitte, Zeichnungen oder Bilder durch alle Verfahren wie Speicherung und Über-
tragung auf Papier, Transparente, Filme, Bänder, Platten und andere Medien,
soweit es nicht §§ 53 und 54 UrhG ausdrücklich gestatten.

© 2016 Wilhelm Fink, Paderborn
(Wilhelm Fink GmbH & Co. Verlags-KG, Jühenplatz 1, D-33098 Paderborn)

Internet: www.fink.de

Satz: Vito Pinto
Einbandgestaltung: Evelyn Ziegler, München
Printed in Germany
Herstellung: Ferdinand Schöningh GmbH & Co. KG, Paderborn

ISBN 978-3-7705-5791-2

Urheberrechtlich geschütztes Material!

© 2016 Wilhelm Fink, Paderborn, ein Imprint der Brill-Gruppe

INHALT

CHRISTIAN MOSER UND REGINE STRÄTLING	
Sich selbst aufs Spiel setzen. Überlegungen zur Einführung	9

SPIEL-ERÖFFNUNG

ROBERT PFALLER	
Zur Ethik des Spiels. Zehn Thesen	31

I.

HISTORISCHE PERSPEKTIVEN

JOSEF FRÜCHTL	
Interrationale Beziehungen, oder:	
Das Subjekt ist nur da ganz modern, wo es spielt	37

DOROTHEA VON MÜCKE	
Spiel und Glück in Lessings	
<i>Minna von Barnhelm oder das Soldatenglück</i>	51

HEIDE VOLKENING	
Arbeit am Charakter. Schillers ästhetisches Spiel	67

KNUT EBELING	
Russisch Roulette.	
Surrealistische Spieltheorien bei Bataille und Caillois	79

II.

VOM ALS-OB ZUM TÄUSCHUNGSSPIEL

MARTINA WAGNER-EGELHAAF	
Goethe spielt Goethe	101

NICOLA GESS

Vom Täuschen und Zerstören. Spiel und Kunst
aus der Perspektive der Entwicklungspsychologie um 1900 119

SABINE MAINBERGER

(I)ego. Eine Lektüre von Nabokovs Autobiographie 135

ELISABETH MICHELBACH

Der Fall Aléa Torik.
Zum Spiel als Kategorie des autobiographischen Blogs 157

III.

SPIELZEITEN UND SPIELRÄUME

GISELA ECKER

Auszeiten – Spielzeiten 181

CHRISTIAN MOSER

Autoethnographische Spiele. Ludische Subjektivierung
im anthropologischen Diskurs der Moderne
(Huizinga, Malinowski, Lévi-Strauss, Geertz) 199

ANU ALLAS

Der Weg zu sich selbst und zu den Anderen: Das individuelle
und kollektive Spiel im Theater von Jerzy Grotowski 217

REGINE STRÄTLING

Trauerspiele. Zu Jacques Roubauds ‚biipsistischen‘ Projekten 231

IV.

MEDIALITÄT DES SPIELS

SUSANNE STRÄTLING

Arbeiten, Spielen, Schreiben.
Biographie-Entwürfe der russischen Avantgarde 253

FELICITAS ZEEDEN

Von irritierten Körpern und theatralen Selbstbekenntnissen.
Potentiale der Subjektivierung in interaktiven Theateraufführungen 271

ROBIN CURTIS	
Autobiographical Film as Immersive Performance	289
SIDONIE SMITH AND JULIA WATSON	
Virtual Play, Visible Lives: The New Subjects of Online Environments	307

V.

SPIELZEUG

CLARE BRANT	
Philosophical Playthings? Balloons and the Play of Ideas	327
MARIT GRØTTA	
Playing with Optical Toys. Techniques of Visual Play from 19 th Century Popular Culture to Marcel Duchamp	347
Autorinnen und Autoren	361

VOM TÄUSCHEN UND ZERSTÖREN.
SPIEL UND KUNST AUS DER PERSPEKTIVE DER
ENTWICKLUNGSPSYCHOLOGIE UM 1900

„Die ersten Jahre des Kindes mit ihrem unvollkommenen sprachlichen Ausdruck, ihren grotesk-phantastischen Ideen, ihren Wut- und Schreckanfällen, ihrem Aufgehen im gegenwärtigen Augenblick [gewinnen] ein neues und kulturhistorisches Interesse“, schrieb James Sully in den *Studies of Childhood* (1895, dt. 1897).¹ Die Begründer der sogenannten Kinderpsychologie erwarteten Großes von ihrer Disziplin: Es galt, nicht nur das Verhalten und Denken des Kindes zu untersuchen, sondern man fühlte sich durch Ernst Haeckels populäre These einer Rekapitulation der Phylo- in der Ontogenese auch berechtigt, Rückschlüsse auf die geistige Entwicklung des Menschen zu ziehen: „Wir können auch [...] die Hoffnung hegen, durch unser Studium mancherlei verbindende Fäden zwischen dem Wachstum der einzelnen Seele und den ersten Anfängen der menschlichen Gattung aufzudecken.“² Für die Lösung des methodologischen Dilemmas, die Psyche der ‚Urmenschen‘ nicht mehr ‚live‘ untersuchen zu können, boten die Kinderpsychologen der entwicklungsgeschichtlich ausgerichteten „Völkerpsychologie“ (Wundt³) ihren eigenen Untersuchungsgegenstand an, in dem sich vergangene Entwicklungsstufen vermeintlich wiederholten. Das Kind fungiert in dieser Argumentation also als *supplement* des ‚Urmenschen‘, insofern es das Original ersetzen soll, es dieses aber tatsächlich allererst konstituiert.⁴

Dass die Kinderpsychologen gerade mit diesem Argument die Relevanz der eigenen Disziplin zu behaupten suchen, zeigt, dass diese im Kontext einer die Humanwissenschaften des 19. Jahrhunderts umtreibenden Suche nach dem Ursprung der eigenen Kultur zu situieren ist. In diesem modernen Ursprungsdenken stehen sich Gegenwart und Ursprung nicht länger als getrennte, in die Historie eingelassene und außerhalb der Historie stehende Zeitalter gegenüber, sondern sind über eine Entwicklung miteinander verbunden und in eine Kontinuität eingelassen.⁵ Der

1 Sully, James, *Studies of Childhood* [1895], London/New York, NY 2000. Deutsch: Sully, James, *Untersuchungen über die Kindheit*, übers. v. J. Stimpff, Leipzig 1897, S. 8.

2 Groos, Karl, *Das Seelenleben des Kindes*, Berlin 1904, S. 10.

3 Der Begründer dieser Disziplin war Wilhelm Wundt, vgl. ders., *Elemente der Völkerpsychologie*, Leipzig 1912.

4 Ich beziehe mich hier auf den *supplement*-Begriff des frühen Jacques Derrida; vgl. vor allem Derrida, Jacques, *Grammatologie*, Frankfurt a. M. 1983.

Siehe zum Kind im Kontext des Diskurses über das ‚Primitive‘ um 1900: Gess, Nicola, *Primitives Denken: wilde Kinder und Wahnsinnige in der literarischen Moderne* (Müller, Musil, Benn, Benjamin), München 2013. Einige Überlegungen und Passagen des vorliegenden Artikels finden sich auch in diesem Buch wieder.

5 Siehe hierzu vor allem Werkmeister, Sven, *Kulturen jenseits der Schrift. Zur Figur des Primitiven in Ethnologie, Kulturtheorie und Literatur um 1900*, München 2010, S. 57-70, sowie auch Gess, Nicola,

Mensch der Humanwissenschaften ist ein historisch gewordener. Sein Ursprung ist ihm daher zugleich fern und nah, fremd und vertraut, unzugänglich und bekannt, ist er mit ihm doch einerseits über eine historische Entwicklung verbunden, andererseits von ihm aber zeitlich so weit entfernt, dass er nur in Form einer bereits begonnenen Geschichte zu erreichen und das heißt immer schon zu verfehlen ist.⁶ Diese Leerstelle eines in seiner Vertrautheit/Fremdheit ambivalent besetzten Ursprungs füllen die Wissenschaften vom Menschen mit ihren jeweiligen Forschungsobjekten, seien dies indigene Völker, Geistesranke, Tiere oder eben auch Kinder, die sie als *survival, revival* (Tylor) oder Rekapitulation (Haeckel) des absenten Ursprungs konstruieren.⁷

Besondere Aufmerksamkeit widmen die Kinderpsychologen dabei dem Spiel⁸ als einem Verhalten, das ihnen zum einen als Spezifikum des Kinderlebens erscheint und als Anschauungsmaterial dient, um die Entwicklung des kindlichen Denkens nachzuvollziehen. Zum anderen wird das Spiel aber auch als ein *survival* älterer Verhaltensmerkmale verstanden, seien dies die instinktive Ausbildung angeborener Verhaltensweisen (das Spielen als Trieb, wie Karl Groos ihn auch bei Tieren untersucht⁹), vergangene kulturelle Praktiken (ein Beispiel, das schon Tylor bringt, ist das Bogenschießen) oder auch ein sonst vor allem indigenen Völkern und mit ihnen dem ‚Urmenschen‘ zugeschriebenes eigentümlich alogisches, beseelendes und partizipatives Denken, an dessen Produkte das spielende Kind auch zu glauben scheint, sowie eine barbarisch anmutende Destruktionslust. Die beiden zuletzt genannten Aspekte machen das Kinderspiel außerdem für eine weitere Ursprungssuche interessant, mit der die Kinderpsychologen ihre Relevanz für die Kunstwissenschaften um 1900 behaupten: die Suche nach Ursprung und Wesen der Kunst.¹⁰

„Sie sind, was wir waren. Literarische Reflexionen einer biologischen Träumerei von Schiller bis Bann“, in: *Jahrbuch der deutschen Schillergesellschaft* 2012, S. 107-110.

6 Vgl. Foucault, Michel, *Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften*, Frankfurt a. M. 1974, S. 397-399.

7 Tylor, Edward B., *Primitive Culture. Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom*, London 1871; Haeckel, Ernst, z. B. *Generelle Morphologie der Organismen* [1866], Berlin/New York, NY 1988, Bd. 2, S. 300.

8 Mit dem Spiel ist in diesen Texten in der Regel das gemeint, was Roger Caillois in *Les jeux et les hommes* (Paris 1958) als Mimicry bezeichnet hat. In diesem Spiel dominieren wiederum deutlich die Paidia-, nicht die Ludus-Elemente. Zur Bedeutsamkeit der Ludus-Elemente für die entwicklungspsychologischen Interpretationen des Zerstörungsspiels vgl. unten.

9 Die Beziehungen der frühen Kinderpsychologie zur gleichzeitig entstehenden Tierpsychologie sind eng, verstehen sich doch beide (wie auch die Völkerpsychologie und z. T. auch die Psychopathologie, die sozusagen fehlgelaufene Entwicklung studiert) als Teil einer allgemeinen Entwicklungspsychologie. Bezüge von der Kinder- zur Tierpsychologie finden sich außer bei Groos zum Beispiel auch bei Bühler (Bühler, Karl, *Die geistige Entwicklung des Kindes*, Jena 1918, S. 1) und allgemein in den Texten, in denen die Onto- auf die Phylogenese bezogen wird; im vorliegenden Aufsatz wird dies beispielhaft bei Cesare Lombroso, *Der Verbrecher in anthropologischer, ärztlicher und juristischer Beziehung*, übers. v. Moritz O. Fraenkel, Hamburg 1894 aufgezeigt (siehe unten).

10 Zahlreiche Bücher befassen sich um die Jahrhundertwende mit Anfang oder Ursprung der Kunst im Allgemeinen oder der einzelnen Künste (siehe dazu stellvertretend: Grosse, Ernst, *Die Anfänge der Kunst*, Freiburg i. Br./Leipzig 1894.). Die Proliferation dieser Bücher steht zum einen im Kontext der Suche nach dem Ursprung der eigenen Kultur, die auch die Entstehung und Formierung der Ethnologie und der Entwicklungspsychologie bedingt. Die Paradoxien, die sich dort zeigen,

Die vermeintliche Täuschung des Kindes durch sein Spiel und die zerstörerische Qualität vieler Kinderspiele faszinieren die Kinderpsychologen zum einen, weil sie, gemessen an den Normen der Erwachsenenwelt, die Grenzen moralischen und/oder gesunden Verhaltens zu überschreiten scheinen. Die Täuschung grenzt zur einen Seite an die Lüge, zur anderen an den Wahn, die Zerstörung an das Verbrechen, das, je nach Interpretation der Schuldfähigkeit, ebenfalls entweder als böses oder als krankhaftes Verhalten aufgefasst wird. Interessant sind die beiden Merkmale für die Psychologen aber gleichzeitig auch, weil sie einen Bezug des Kinderspiels auf Kunst ermöglichen. Dem moralisierenden wie dem pathologisierenden Umgang mit Täuschung und Zerstörung stellen einige Kinderpsychologen nämlich deren Affinität zur Kunstrezeption bzw. Kunstproduktion entgegen, die sie jenseits von moralischen und medizinischen Fragen verorten. Wenn sich ein Kind durch seine Spielwelten täuschen lässt, interpretieren sie dies also nicht als einen pathologischen Wirklichkeitsverlust, sondern als ein Verhalten, aus dem später die Bereitschaft des Erwachsenen erwächst, sich auf Kunstwelten ganz einzulassen. Und wenn ein Kind sein Spielzeug mutwillig zerstört, sehen sie darin keinen urtümlichen Destruktionstrieb am Werk, der bei fehlgeleiteter Entwicklung zum Verbrechen führen muss, sondern ein Verhalten, aus dem später der souveräne Umgang des Künstlers mit seinen Materialien erwächst.

Bei den frühen Kinderpsychologen lassen sich grob drei Einschätzungen der vermeintlichen Täuschung des Kindes durch sein Spiel unterscheiden, die sie auf der Basis empirischer Beobachtungen vornehmen.¹¹ Auf der einen Seite stehen Psychologen wie Wilhelm Preyer, der die ersten Begriffe des Kindes dadurch charakterisiert, dass sie „substanziert [werden], wie die Hallucinationen der Verrückten“,¹² also nicht als Vorstellungen erkannt, sondern für Wirklichkeit gehalten würden. Auch für Sully liegt die Problematik der „phantastischen“ Frühform des kindlichen Denkens darin, dass die Einbildungskraft die empirische Beobachtung dominiere und darum die Erkenntnis ihrer Gegenstände letztlich verfehle.¹³ Statt aus dieser Problematik jedoch wie Preyer auf eine tendenzielle Wahnhaftigkeit des phantastischen Denkens des Kindes zu schließen, verlagert Sully dieses in das Spiel. Seiner Ansicht nach spaltet sich die Phantasietätigkeit des Kindes irgendwann auf in eine

prägen auch die Ursprungssuche der Kunstwissenschaften. Wo sie zum Beispiel die Kunst außer-europäischer Völker erschließen, wird diese als historischer Ursprung der europäischen Gegenwartskunst gedacht. Sie ist also nicht nur fremd, sondern erweist sich zugleich als Grundlage des Eigenen. Das führt im Fall der Kunstwissenschaften allerdings nicht so sehr zur Verunsicherung der eigenen Identität, als vielmehr zu einem charakteristischen Projektionsmechanismus, der grundlegende Elemente des Eigenen ins fremde Vergangene rückprojiziert. Siehe dazu ausführlich das Kapitel „Der Ursprung der Kunst“ in Gess, *Primitives Denken*.

- 11 In der frühen Kinderpsychologie handelt es sich dabei vor allem um Beobachtungen von Eltern oder anderen Betreuungspersonen, die unter Anleitung von Wissenschaftlern (oft Vater und Psychologe in Personalunion, wie etwa bei Preyer) das Verhalten der Kinder dokumentieren, häufig in Tagebuchform. Später kommen auch kleine Experimente und, bei Piaget, ‚klinische Interviews‘ hinzu. Zudem werden auch schriftliche Zeugnisse von Kindern, vor allem Kinderzeichnungen, hinzugezogen.
- 12 Preyer, William T., *Die Seele des Kindes. Beobachtungen über die geistige Entwicklung des Menschen in seinen ersten Lebensjahren*, Leipzig 1882, S. 238.
- 13 Sully, *Untersuchungen über die Kindheit*, S. 61f.

spielende, die sich den Phantasiebildern ohne Prüfung hingebe, und in eine nachdenkende, die sie auf ihren Realitätsgehalt teste und aus der letztlich der Verstand hervorgehe.¹⁴ So wird das Spiel bei Sully zu dem Ort erklärt, an dem das Für-real-Nehmen des bloß Idealen und damit die Täuschung ungestraft erfolgen und an dem sich auch der Wissenschaftler ohne Skrupel seiner Faszination für dieses Geschehen hingeben kann.

Auf der anderen Seite des Spektrums stehen Kinderpsychologen wie Karl Bühler, der in *Die geistige Entwicklung des Kindes* (1918) den Standpunkt vertritt, dass dem spielenden Kind der Scheincharakter seiner Imaginationen jederzeit bewusst sei: „Betreut [das Kind, NG] [...] ein Stück Holz wie eine Mutter ihr Kind, dann sehen wir in dieser Behandlung des Dings [...] eine Scheindeutung.“¹⁵ Zwar führt er wiederholt Beispiele an, die das Gegenteil nahelegen,¹⁶ erklärt diese dann aber als potentiell krankhafte Abweichungen vom normalen Verhalten: „[A]ls eine solche Entgleisung betrachte ich es, wenn ein Kind z. B. fragt, ob denn ein Strohhalme sprechen könne, ob denn die Großmutter samt Rotkäppchen im Bauch des Wolfes auch Platz hatten.“¹⁷ Auch Jean Piaget schließt in *La représentation du monde chez l'enfant* (1926) das „Spiel im eigentlichen Sinne des Wortes“¹⁸ aus seinen Untersuchungen aus, weil ihm die Ebene der Überzeugung fehle, d. h. das Kind sein spielerisches Denken und Handeln nicht wirklich ernst nehme.¹⁹

Erst die Annahme einer zwischen Täuschung und Vor-Täuschung oszillierenden Beziehung des Kindes zu seinem Spiel erschließt eine dritte Möglichkeit, über die das Spiel als Modus ästhetischer Rezeption *avant la lettre* erscheinen kann. Bezeichnenderweise ist es Karl Groos, ein ursprünglich an der philosophischen Ästhetik interessierter Psychologe, der auf den Gedanken kommt, das Kinderspiel als das Zwischenstadium einer bewussten Selbsttäuschung zu verstehen. In *Das Seelenleben des Kindes* (1904) unterscheidet Groos im Kapitel zur Illusion zwischen wirklicher Täuschung bzw. vollendeter Illusion, der das Kind viel leichter unterliege als der Erwachsene, und bewusster Selbsttäuschung, die Groos vor allem in Illusionsspielen verwirklicht sieht, in denen das Kind das „sinnlich Gebotene in doppelter Weise illusorisch“ ergänze:²⁰ Es sehe äußere Gestalten in Gegenstände hinein (z. B. die Gestalt eines Pferdes in eine Sofalehne) und schreibe ihnen außerdem psychische Zustände zu – mit Sully bezeichnet Groos diesen Vorgang als Personifizierung.²¹ Groos unterscheidet die hier erfolgende Täuschung von der wirklichen Täuschung dadurch, dass sich neben der „unrichtigen Apperzeption auch die richtige Auffas-

¹⁴ Ebd., S. 86.

¹⁵ Bühler, *Die geistige Entwicklung des Kindes*, S. 325.

¹⁶ Ebd., S. 331 u. 337.

¹⁷ Ebd., S. 337.

¹⁸ Piaget, Jean, *Das Weltbild des Kindes*, München 2005, S. 126.

¹⁹ Für andere Studien von Piaget, z. B. das frühere *Le jugement et le raisonnement chez l'enfant*, Paris 1924, gilt das aber nicht.

²⁰ Groos, *Das Seelenleben des Kindes*, S. 175.

²¹ Ebd.

sung im Bewußtsein geltend“ mache²² und die hier erfolgende Täuschung willentlich herbeigeführt sowie lustvoll genossen werde.

Diese im Illusionsspiel eingenommene Haltung einer bewussten Selbsttäuschung dient Groos zugleich immer schon als Schlüssel für das Verständnis von Kunst: „[D]as ästhetische Verhalten [ist] im Grunde nur eine Teilerscheinung aus [...] dem Gebiete der Illusionsspiele.“²³ Ganz ähnlich hatte er auch schon in seinem früheren Buch *Die Spiele der Menschen* (1899) die bewusste Selbsttäuschung als gemeinsamen Nenner von Spiel und Kunst ausgemacht und dabei nicht so sehr an die Produktion, sondern vielmehr die Rezeption von Kunst oder in seinen Worten den „ästhetischen Genuss“ gedacht. Im gleichnamigen Buch von 1902 setzt er entsprechend bei der Prämisse an, das Wesen des ästhetischen Genusses aus dem Spiel herleiten zu können („der ästhetisch[e] Genuss [ist] in der Hauptsache direkt als Spiel“ aufzufassen²⁴), und auch hier nimmt die bewusste Selbsttäuschung (hier als „ästhetische Illusion“ bezeichnet) dafür eine entscheidende Rolle ein.²⁵

Mit seinen Überlegungen schließt Groos deutlich an andere ästhetische Theorien an, und zwar nicht nur an die längst zum bildungsbürgerlichen Allgemeinplatz geronnenen (und verwässerten) Thesen Schillers aus den Briefen *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*,²⁶ sondern auch an Theorien seiner Zeit, namentlich an Konrad Lange, der den Begriff der bewussten Selbsttäuschung prägt (und dabei ebenfalls bereits auf das Kinderspiel verweist),²⁷ aber auch an den Mitbegründer der Einfühlungsästhetik Theodor Lipps. In seiner Tübinger Antrittsvorlesung *Die bewußte Selbsttäuschung als Kern des künstlerischen Genusses* (1894) hatte Lange die „Bewußtheit der ästhetischen Selbsttäuschung“ als „eine *conditio sine qua non* des

22 Ebd., S. 165.

23 Ebd., S. 172.

24 Groos, Karl, *Der ästhetische Genuss*, Gießen 1902, S. 24.

25 Ebd. Dieser Aspekt nimmt eine entscheidende Rolle ein verglichen mit den anderen im Kapitel zum „ästhetischen Genuss als Spiel“ ebenfalls erwähnten Gemeinsamkeiten, wie das Genießen von Unernst und Selbstzweck, der Befriedigung von Trieben (z. B. Beschäftigungsdrang), von intensiven Reizen, von Freiheit bzw. einer „Freude am Ursache sein“, die später alle nicht so prominent behandelt werden. Zur ästhetischen Illusion (die im ersten Kapitel aus produktionsästhetischer Perspektive auch als „schöpferische Phantasie“ bezeichnet wird) gibt es hingegen ein ganzes Kapitel, und außerdem noch ein weiteres zur „inneren Nachahmung“, die ebenfalls als ein Phänomen der ästhetischen Illusion verstanden wird bzw. nur über diese funktioniert (siehe dazu unten).

26 So erinnert das Konzept einer bewussten Selbsttäuschung an Schillers vor allem im 26. Brief besprochenen „ästhetischen Schein“, der gerade dadurch bestimmt ist, dass er weder seine Wirklichkeit noch seine Wahrheit behauptet. Nur als solcher kann der Mensch „die Freiheit des Geistes beweisen“ und somit dem Menschen das Bewusstsein seiner Freiheit im Sinne einer Ungebundenheit an das ‚Reelle‘ vermitteln (Schiller, Friedrich, „Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen“, in: ders., *Werke in drei Bänden*, München/Wien 1966, Bd. 2, S. 445–520, S. 513; Schiller unterscheidet äußere Freiheit, d. h. Freiheit von existenziellen Bedürfnissen, und innere Freiheit, d. h. Freiheit von äußerer Anregung bzw. Tätigkeit einer inneren, „sich durch sich selbst in Bewegung setzenden [Kraft]“, S. 511). Mit der Fähigkeit zur Freude an diesem Schein „verkündet“ sich für Schiller auch „[der Eintritt] de[s] Wilden [...] in die Menschheit“ (S. 510), ebenfalls ein Gedanke, der bei Groos aufgegriffen wird, wenn er das Kind, wie unten geschildert, über seine Fähigkeit zur bewussten Selbsttäuschung vom sogenannten ‚Primitiven‘ abgrenzt.

27 Lange, Konrad, *Die bewußte Selbsttäuschung als Kern des künstlerischen Genusses*, Leipzig 1895, S. 18.

ästhetischen Genusses“ bestimmt.²⁸ Sowohl in dieser Vorlesung wie auch in seinem späteren Buch *Das Wesen der Kunst. Grundzüge einer illusionistischen Kunstlehre* (1901) versteht Lange unter der bewussten Selbsttäuschung einen steten „Wechsel zwischen Täuschung und Nichttäuschung, Illusion und Wirklichkeitserkenntnis“, für den er in der Kunstrezeption illusionsstörende Elemente verantwortlich macht.²⁹ Das verdeutlicht er an einer Anekdote Goethes, der bei der Lektüre eines Romans zwischen einer illusionsfördernden Rührung (ob seines Inhalts) und einer illusionsstörenden Bewunderung (ob der Kunstfertigkeit des Dichters) geschwankt habe und sich so über seine Selbsttäuschung stets im Klaren geblieben sei.³⁰ Dieses „fortwährend[e] Hinundherpendeln zwischen Realität und Schein, zwischen Ernst und Spiel“³¹ macht Lange als den „Centralreiz“ des „künstlerischen Genusses“³² aus.

Groos nimmt Langes These auf, spezifiziert sie aber unter Rückgriff auf die Einfühlungsästhetik. Das Zentrum des ästhetischen Genusses liegt für ihn im sogenannten „Miterleben“, das er als eine spezifische Form der „ästhetischen Illusion“ (d. h. hier der bewussten Selbsttäuschung) begreift.³³ Mit Referenz auf Lipps unterscheidet Groos zwischen einer einfachen und einer sympathischen Einfühlung, bei der sich der Rezipient von dem, was er vorher dem rezipierten Objekt nur „geliehen“ habe, mitreißen lasse.³⁴ Der Unterschied ist hier der zwischen der bloßen „Reproduktion“ einer Vorstellung (etwa eines Affekts) im Objekt und dem tatsächlichen (Mit-)„Erleben“ (dieses Affekts).³⁵ Dieses Miterleben versteht Groos dann als Vorgang einer „inneren Nachahmung“, durch die der miterlebte „Affekt [...] in uns selbst bis in das körperliche Verhalten hinein“ ausstrahle.³⁶ Diese körperliche Teilnahme ist für Groos' Erklärung der bewussten Selbsttäuschung entscheidend, denn sie wirkt seiner Auffassung nach als das notwendige illusionsfördernde Moment, wohingegen die relative Geringfügigkeit der körperlichen Bewegungsvorgänge, hierin dem Symbolcharakter des Kunstwerks (d. h. seinen im Vergleich mit dem nachgeahmten Objekt „unvollständigen Zeichen“³⁷) entsprechend, als illusionsstörendes Moment fungiert.³⁸ Im Unterschied zu Lange interessiert sich Groos also nicht nur für eine Phänomenologie des Vorgangs der Kunstrezeption, sondern versucht auch zu klären, welche psychologischen und sogar physiologischen Faktoren für die „bewusste Selbsttäuschung“ verantwortlich seien. Und Groos geht sogar so weit, begründen zu wollen, was den Menschen überhaupt zu einer „inneren Nachahmung“ motiviere. Letztlich füllt er diese kausale Leerstelle mit dem Triebbegriff, postuliert also, dass der Mensch über einen angeborenen Nachahmungstrieb verfü-

28 Ebd., S. 22.

29 Lange, Konrad, *Das Wesen der Kunst. Grundzüge einer illusionistischen Kunstlehre* [1901], Berlin 1907, 2. Aufl., S. 357.

30 Ebd., S. 358.

31 Lange, *Die bewußte Selbsttäuschung*, S. 22.

32 Ebd., S. 23.

33 Groos, *Der ästhetische Genuss*, S. 214.

34 Ebd., S. 186.

35 Ebd., S. 190.

36 Ebd., S. 198.

37 Ebd., S. 223, s. a. S. 204.

38 Ebd., S. 230.

ge, der am Anfang allen Lernens stehe, sich besonders deutlich im Kinderspiel zeige – Groos versteht die innere Nachahmung auch mit großer Selbstverständlichkeit als „Spiel“³⁹ – und der eben auch den Schlüssel liefere für die, wie er mit dem von ihm emphatisch rezipierten Yrjö Hirn schreibt, „origins of art“.⁴⁰

Groos greift in seiner Theoriebildung also auf andere ästhetische Theorien seiner Zeit zurück, liefert dem als „bewusste Selbsttäuschung“ analysierten ästhetischen Verhalten aber zugleich einen ontogenetischen Ursprung, indem er auf die Entwicklungspsychologie und die Analyse des Kinderspiels zurückgreift. Mit dieser entwicklungspsychologischen Fundierung der Theorie der Kunstrezeption ist er so erfolgreich, dass etwa auch schon Lange Groos' Thesen in sein späteres Buch übernimmt. Im Kapitel über „Kunst und Spiel“ betont er mit Verweis auf Groos immer wieder, dass das Kinderspiel, insbesondere das Illusionsspiel, auf der bewussten Selbsttäuschung basiere und die Illusionsspiele darum „samt und sonders Vorstufen der Kunst“ seien:⁴¹ „Es kann [...] kein Zweifel sein, daß die Kunst für den Erwachsenen dieselbe Bedeutung hat wie das Spiel für das Kind.“⁴² Groos' Denken im Paradigma von Ursprung und Entwicklung zeigt sich auch daran, dass er die Analogie von Kinderspiel und Kunst letztlich zugunsten eines dreistufigen Entwicklungsschemas aufgibt: Während das Verhältnis des sogenannten „Primitiven“ zu seiner mythologischen Auffassung der Welt noch das der vollkommenen Täuschung gewesen sei, könne das (europäische) Kind (der Gegenwart) sich in seinem Spiel schon von dieser Täuschung lösen in Richtung auf eine bewusste Selbsttäuschung, die aber erst in der Kunstrezeption des „erwachsenen Kulturmenschen“ vollständig ausgebildet sei. Groos konstatiert am Ende also eine „Mittelstellung [des Kindes] zwischen der mythologischen Auffassung des Primitiven und der ästhetischen Personifikation des erwachsenen Kulturmenschen“.⁴³ Der bis dahin vor allem mit dem Namen Schillers verbundene Topos einer Affinität von Spiel und Kunst erhält durch Groos' kinderpsychologische Untersuchungen somit einen thematisch anderen Schwerpunkt (im Fluchtpunkt der Überlegungen steht hier nicht mehr die Freiheit, sondern stehen Ursprung und Entwicklung des Menschen, und nicht mehr das Verhältnis von Einbildungskraft und Verstand, sondern das Phänomen

39 Ebd., S. 192.

40 Ebd., S. 201. Zu Hirn, Yrjö, *The Origins of Art. A Psychological and Sociological Inquiry*, London 1902.

41 Lange, *Das Wesen der Kunst*, S. 622.

42 Ebd., S. 623.

43 Groos, *Das Seelenleben des Kindes*, S. 176. Auch in *Die Spiele der Menschen* hatte Groos bereits eine Illusion, die als „volle Verwechslung mit der Wirklichkeit“ erscheine, von einer Illusion unterschieden, die als „bewusste Selbsttäuschung“ erscheine. Das Spiel hatte er dort ebenfalls der letzteren zugewiesen (S. 164), jedoch auch hier schon diverse „Übergangsstadien“ zwischen beiden konstatiert, die vor allem das Kinderspiel betreffen. So schreibt er, dass die Illusion „beim spielen den Kinde [...] so mächtig werden [kann], dass sie sich der völligen Verwechslung mit der Realität nähert“ (S. 164), oder dass „selbst bei halberwachsenen Kindern [...] die Macht der Illusion viel grösser [ist] als beim Erwachsenen“ (S. 166). Anstelle der Annahme eines Oszillierens zwischen Schein und Realität wie bei der bewussten Selbsttäuschung geht er beim Kind daher auch hier schon von einem der Hypnose ähnlichen Zwischenzustand aus, in dem das Bewusstsein der Nicht-Wirklichkeit nur noch im Sinne eines „dunklere[n] Gefühl[s] des freien, selbstthätigen Eingehens in die Illusion“ (S. 502) vorhanden sei.

der Täuschung)⁴⁴ und darüber hinaus auch eine sich dem Positivismus andienende Fundierung in vermeintlich empirisch abgesicherten und experimentell zu generierenden und zu untersuchenden Befunden.⁴⁵

Spiel, Zerstörung und Kunstproduktion

Die Thesen zum phantastischen Denken des Kindes und seiner Fähigkeit, sich in den eigenen Spielwelten zu verlieren, stehen noch deutlich in der Tradition des romantischen Kindheitsideals, auch wenn dieses durch den entwicklungspsychologischen Diskurs nun scheinbar wissenschaftlich abgesichert und zugleich korrigiert wird, indem das Kind nur noch den defizitären Ausgangspunkt einer Entwicklung hin zum logisch denkenden Erwachsenen darstellt. Um 1900 erscheint aber auch ein neues Kind auf der Bildfläche. Dieses ‚wilde Kind‘ ist nicht mehr das naive, naturverbundene und ursprünglich gute Kind Rousseaus, sondern ein Wesen, das mit Lust die Gegenstände und Lebewesen seiner Umgebung zerstört. Sein Auftauchen steht im Kontext nicht nur der psychoanalytischen Sexualisierung des Kindes, sondern mehr noch einer umfassenden Primitivisierung des Kindes⁴⁶ durch die anthropogenetisch begründete Analogisierung von Kind und vermeintlichem ‚Urmenschen‘, der im ethnologischen Diskurs der Zeit mit zeitgenössischen indigenen Völkern gleichgesetzt wird. Plötzlich erscheint das Kind als fremdes, vielleicht sogar bedrohliches Wesen, das in einer dem Erwachsenen kaum zugänglichen Welt lebt, auch wenn (oder gerade weil) er dieses selbst einmal war. Die Zerstörungslust dieses ‚wildes Kindes‘ stellt in noch viel stärkerem Maß als die Affinität des Kindes zur Täuschung eine Provokation für die moralischen Normen der Erwachsenenwelt dar und wird von vielen Kinderpsychologen entsprechend be- und verurteilt. Andererseits ermöglicht die Perspektive auf eine Affinität von Spiel und Kunst aber auch hier einigen Kinderpsychologen eine andere Einschätzung des Zerstörungs-

44 Siehe zu den dennoch gegebenen Affinitäten zu Schiller Fußnote 26.

45 Durch dieses Selbstverständnis als ‚ernstzunehmende Wissenschaft‘ grenzt sich die frühe Kinderpsychologie auch von der Anthropologie des späten 18. Jahrhunderts ab, in der etwa Ansätze zur Parallelisierung von Phylo- und Ontogenese gleichfalls schon vorgedacht sind. Vgl. dazu und vor allem auch zu den Differenzen der Anthropologie des 18. Jahrhunderts zum Diskurs über das ‚Primitive‘ um 1900: Gisi, Lucas Marco, „Die Genese des modernen Primitivismus als wissenschaftliche Methode. Konjekturen über eine primitive Mentalität im 18. Jahrhundert“, in: Gess, Nicola (Hg.), *Literarischer Primitivismus*, Berlin u. a. 2013, S. 141-158.

46 Auch die Psychoanalyse arbeitet an dieser Primitivisierung; vgl. zum anthropogenetischen Erbe der Psychoanalyse zum Beispiel: Sulloway, Frank J., *Freud, Biologist of the Mind*, London 1979; Gould, Stephen Jay, *Ontogeny and Phylogeny*, Cambridge, MASS/London 1977; Grubrich-Simitis, Ilse, „Metapsychologie und Metabiologie“, in: Freud, Sigmund, *Übersicht der Übertragungsneurosen. Ein bisher unbekanntes Manuskript*, Frankfurt a. M. 1985, S. 83-128; Otis, Laura, *Organic Memory. History and the Body in the Late Nineteenth and Early Twentieth Centuries*, Lincoln, NE/London 1994.

spiels, indem sie in ihm den souveränen Umgang des Künstlers mit seinem Material und die *bricolage* als Verfahren der Kunstproduktion angelegt sehen.⁴⁷

Groos widmet sich in *Die Spiele der Menschen* in zwei Kapiteln dem destruktiven Spiel des wilden Kindes. Er sieht darin den Ausdruck eines „Zerstörungstriebes“, dessen Wirken er schon beim Säugling nachweist.⁴⁸ Zwei besonders drastische Beispiele betreffen grausame Handlungen von Mädchen an kleineren Kindern:

Ein achtjähriges Mädchen [...] verstand eine wahre Engelsmiene anzunehmen, praktizierte dabei aber ihrem dreijährigen Brüderchen heimlich einige Stecknadeln in das Essen und erwartete nun mit Gelassenheit und frohem Muthe das Eintreten der Katastrophe, die zum Glück nicht erfolgte. [...] Ein zwölfjähriges Mädchen stösst ein kleines Kind von drei Jahren, mit dem es soeben noch gespielt, mehrere Stockwerke herunter auf das Strassenpflaster, aus keinem anderen Grunde, als dem des unwiderstehlichen grausamen Kitzels.⁴⁹

Dass es sich in beiden Fällen um Mädchen handelt, verstärkt die Verfremdung vom liebenswürdigen zum schockierend grausamen Kind noch, weil Mädchen in der pädagogischen Literatur der Zeit in der Regel eine weniger starke Affinität zu Zerstörungsspielen zugeschrieben wird. Groos interpretiert diese Handlungen nicht individualpsychologisch, etwa als Eifersucht auf das jüngere Geschwisterkind, sondern als Äußerungen eines Triebes, der ebenso auch noch im Erwachsenen existiere, von ihm aber normalerweise unter Kontrolle gehalten werde. Bei Groos' drastischer Beispielwahl erstaunt es wenig, dass er eine Affinität des zerstörerischen Kinderspiels zum Verbrechen behauptet, indem er im Verbrecher, der die vom Erwachsenen zu erwartende Kontrolle nicht meistere, einen spielerischen Impuls am Werk sieht:

Auch bei Verbrechern kann die überlegte Mordthat in ein wildes Zerstörungsspiel übergehen. Vor einiger Zeit standen vor den Geschworenen der Haute-Vienne drei Bauern [...], die ihren Knecht [...] mit unerhörter Grausamkeit erwürgt hatten. Nachdem Ponzy sein Opfer erdrosselt hatte, sagte er lachend zu den Mitthätern: ‚Nun scheint er mir ganz todt zu sein!‘ ‚Vielleicht noch nicht ganz‘, erwiderte die Frau und schlug dem Opfer mit einem dicken Knüppel den Schädel ein. ‚Nun glaube ich wohl, dass er genug hat [...]‘. [...] [Es] unterliegt [...] für mich keinem Zweifel, dass das Spiel da beginnt, wo der überlegte Mordplan nicht mehr das Hauptmotiv bildet, sondern die rauschähnliche Freude am Zerstören um des Zerstörens willen.⁵⁰

Die Behauptung einer Affinität von Kind und Verbrecher, mit der das Zerstörungsspiel des Kindes kriminalisiert wird, ist im entwicklungspsychologischen Diskurs der Zeit keine Ausnahme. Der amerikanische Entwicklungspsychologe Stanley Hall

47 Zur *bricolage* als Kennzeichen eines ‚wilden Denkens‘: Lévi-Strauss, Claude, *Das wilde Denken*, Frankfurt a. M. 1965.

48 Groos, *Die Spiele der Menschen*, S. 120.

49 Beide Beispiele entnimmt Groos aus: Scholz, Friedrich, *Die Charakterfehler des Kindes*, Leipzig 1891, S. 148-149. Zitat aus: Groos, *Die Spiele der Menschen*, S. 278.

50 Groos entnimmt diesen Fall aus: Sighele, Scipio, *Psychologie des Auflaufs und der Massenverbrechen*, Dresden 1897, S. 13f. Zitat aus: Groos, *Die Spiele der Menschen*, S. 279.

liefert für diese Affinität zum Beispiel eine biogenetische Begründung. Bei ihm stellt das zerstörerische Treiben von Kindern eine Phase in der für die Entwicklung notwendigen Rekapitulation der Phylogenese dar. Er argumentiert daher, dass man Kindern ihre Wildheit nicht verwehren solle, weil sie durch diese Wiederholung eines bestimmten phylogenetischen Stadiums hindurch müssten, um die Entwicklung bis hin zum zivilisierten Erwachsenen zu vollenden. In einer Art „catharsis“⁵¹ solle dieses Stadium ausgelebt werden, weil sonst die Entwicklung entweder auf diesem Stadium arretiert werde⁵² oder die wilden Triebe später zurückkehrten: „Rudimentary organs of the soul now suppressed, perverted or delayed, [...] crop out in menacing forms later.“⁵³ Im Ergebnis könne das im Erwachsenenalter zum Verbrechen führen: „Criminals are much like overgrown children [...]“.⁵⁴ Den „child torturer“ und auch den erwachsenen „torturer“ erklärt sich Hall daher damit, dass hier ein Verhalten des „primitive man“ wiederholt werde:

The savage is a good father, perhaps husband and tribesman, with a kindly nature, but all his virtues are expended on those nearest him, and for all others he has suspicion, enmity, and bitter hostility. In the torturer the boundary between these two sentiments is disturbed. [...] He places the neighbor in the same position as the alien and enemy, whom he would capture and torture.⁵⁵

Fußend auf dem biogenetischen Grundgesetz Haeckels finden sich im späten 19. Jahrhundert in der Tat entsprechende Anthropologien des Kriminellen. Der Degenerationstheoretiker Cesare Lombroso etwa, auf den sich Hall bezieht, geht in *L'Uomo delinquente* (1876, dt. 1887) davon aus, dass der Kriminelle physisch und psychisch auf einer früheren menschheitsgeschichtlichen Stufe stehengeblieben sei. In seinem Verhalten gleiche er daher Kindern, deren natürliche Asozialität und Gewalt bei Lombroso ausführlich beschrieben werden:

Eine Thatsache [...] ist [...], dass die Keime des moralischen Irreseins und der Verbrechenatur sich nicht ausnahmsweise, sondern als Norm im ersten Lebensalter des Menschen vorfinden, gerade so wie sich beim Embryo regelmässig gewisse Formen finden, die beim Erwachsenen Missbildungen darstellen, so dass das Kind als ein des moralischen Sinnes entbehrender Mensch das darstellen würde, was [...] wir [...] einen geborenen Verbrecher nennen.⁵⁶

Kinder und Kriminelle sind demnach bei Lombroso gleichermaßen geprägt von Zorn, Rache, Eifersucht und Neid, Lügen, Amoralität, mangelndem Mitgefühl, Grausamkeit, Faulheit, Jargonsprache, Eitelkeit, Trunk- und Spielsucht, Lüsterheit, Nachahmungssucht und mangelnder Voraussicht, die sie zu verbrecherischem Han-

51 Hall, Stanley, *Adolescence*, Bd. 1 [1904], New York, NY 1969, S. X.

52 Beispielsweise ebd., S. 338.

53 Ebd., S. X.

54 Ebd., S. 338.

55 Ebd., S. 360.

56 Lombroso, Cesare, *Der Verbrecher in anthropologischer, ärztlicher und juristischer Beziehung*, Bd. 1, übers. v. Moritz O. Fraenkel, 2. Aufl., Hamburg 1894, S. 97.

deln führen. Lombroso behandelt das Verbrechen also als vererbten moralischen Atavismus und somit als ‚Degeneration‘ des zivilisierten erwachsenen Europäers auf ein früheres onto- und sogar phylogenetisches Stadium. Seine Atavismusthese sucht Lombroso auch mit Untersuchungen über das Verbrechen bei „Wilden“ und Tieren zu belegen: Dem Kapitel „Das moralische Irresein und das Verbrechen bei den Kindern“ gehen Kapitel wie „Verbrechen und Prostitution bei den Wilden“ oder „Das Verbrechen und die niederen Organismen“ voraus. In ihnen zeigt Lombroso, dass „[h]ier wie dort [d. h. bei den „Wilden“ und den Tieren, NG] das Verbrechen nicht als eine Ausnahme, sondern fast als allgemeine Regel [erscheint]“.⁵⁷ Das Verbrechen als *Ausnahme* im gegenwärtigen Europa wird somit als degenerativer Rückfall auf ein früheres Stadium gekennzeichnet, in dem es die *Norm* war und in dem auch noch die Kinder leben. Bei Hall wie bei Lombroso kann das Kind demnach gar nicht anders, als sich destruktiv zu verhalten, weil es dazu biogenetisch determiniert ist. Darum steht sein Verhalten eigentlich auch jenseits jeder moralischen Bewertung. Trotzdem spricht Lombroso vom „bösen“ Kind⁵⁸ und fügt so seiner biologisierenden und pathologisierenden Argumentation einen moralisierenden Strang hinzu. Aus dem Zerstörungsspiel des Kindes schaut für ihn die Fratze des grausamen Barbaren, des krankhaften Verbrechers und des moralisch Bösen.

Von dieser Perspektive auf das Zerstörungsspiel des Kindes führt kein Weg zu Kunst.⁵⁹ Dass man das Zerstörungsspiel allerdings auch ganz anders, nämlich gerade nicht als Symptom biogenetischer Determination, sondern als Streben nach Freiheit im Sinne von Selbstwirksamkeit auffassen kann, zeigen die Thesen anderer Kinderpsychologen. Selbst für Groos ist das Zerstörungsspiel nicht ausschließlich Selbstzweck und Triebbefriedigung, sondern er erklärt die Lust, die daraus gezogen wird, an anderer Stelle auch als Reaktion auf den mit der Zerstörung einhergehenden Machtgewinn. Außerdem erkennt er in der Destruktion eine analytische Tätigkeit, die die Dinge und Lebewesen zerlege, um ihren Aufbau zu verstehen. Auch bei Sigmund Freud, der sich ebenfalls für das destruktive Treiben des Kindes interessiert, ist nicht nur ein Trieb,⁶⁰ sondern zugleich ein Streben nach Souveräni-

57 Ebd., S. 35.

58 Ebd., S. 133 u. 135.

59 Es sei denn als These von der ‚Degeneration des Künstlers‘: Wie Bettina Gockel (*Die Pathologisierung des Künstlers. Künstlerlegenden der Moderne*, Berlin 2010) gezeigt hat, entsteht im späten 19. Jahrhundert eine ‚Wissenschaft vom Künstler‘, die das Genie zunächst einmal im Kontext der biologistischen Degenerationstheorien pathologisiert, es in den späten 10er und 20er Jahren dann aber vermehrt psychologisch untersucht, eine Bewertung vermeidet oder aber zu einer besonderen Wertschätzung gelangt.

60 Das Kind lebt bei Freud den Sexualtrieb vergleichsweise unverstellt aus, weil die hemmenden Instanzen noch nicht ausgebildet sind. Dem Kind ist zum Beispiel nicht nur eine infantile Sexualität eigen, der es auch nachkommt, sondern es neigt außerdem zu Paraphilien, d. h. zu sexuellen Vorstellungen, Bedürfnissen oder Tätigkeiten, die mit dem Leiden der betroffenen Person oder ihrer Opfer einhergehen (z. B. im Sadomasochismus). Während im Kontext von Freuds früher Triebtheorie diese destruktive Form von Sexualität nur als Perversion begriffen werden kann (das Kind ist „polymorph pervers“), lässt sie sich im Kontext der späten Triebtheorie als eine Ausprägung des Todestribs verstehen, dessen Wirken sich am Kind ebenfalls deutlicher als am Erwachsenen zeigt: Dem Wunsch nach Destruktion, ob in Form von Auto- oder nach außen gerichteter Aggression,

tät dafür verantwortlich. In *Jenseits des Lustprinzips* (1920)⁶¹ sieht er im Fort-Da-Spiel des Kleinkindes nicht nur den Todestrieb am Werk, sondern es geht hier auch um den Versuch, sich der unangenehmen Situation (der Abwesenheit der Mutter) zu bemächtigen und von der passiven in die aktive Rolle zu schlüpfen. Ein Bemächtigungsstreben erkennt auch schon William Stern in *Psychologie der frühen Kindheit* (1914) im destruktiven Spiel von Kindern. Er versteht die Destruktion als Lust am „Ursache-Sein [...], [das] nirgends elementarer zur Geltung kommen kann als beim Zerstören“.⁶² Stern liefert damit, klarer noch als Groos und Freud, eine Erklärung für die Lust an der Destruktion. Nicht ein Trieb sei es, dessen Befriedigung um ihrer selbst willen gesucht werde, sondern die Erfahrung, nicht mehr Objekt, sondern Subjekt einer Situation zu sein. Die Ohnmacht des kleinen Kindes wird in der Zerstörung durch die Macht ersetzt, und dies wird als lustvoll erlebt. Ganz anders als bei Lombroso ist der vermeintliche Trieb, dem die Kinder im Zerstörungsspiel folgen, hier kein Zeichen biogenetischer Determination mehr, sondern Auftakt zu einem Freiheitsgewinn.

Dieses Verständnis des Destruktionsspiels ist für eine Theorie der Kunstproduktion interessant, die den Künstler nicht als Gefangenen seiner Kreationen und somit in Analogie zu Rausch oder Wahn (hier wäre dann wieder der Täuschungsdiskurs relevant, der sich bei den Kinderpsychologen allerdings, wie beschrieben, vor allem auf die Kunstrezeption richtet), sondern als selbstbewussten Gestalter versteht, der im souveränen Umgang mit seinem Material eine neue Ordnung schafft. Sie ist spätestens seit Nietzsches Heraklit-Lektüre topisch:

Ein Werden und Vergehen, ein Bauen und Zerstören, ohne jede moralische Zurechnung, in ewig gleicher Unschuld, hat in dieser Welt allein das Spiel des Künstlers und des Kindes. Und so, wie das Kind und der Künstler spielt, spielt das ewig lebendige Feuer, baut auf und zerstört, in Unschuld [...]. Nicht Frevelmuth, sondern der immer neu erwachende Spieltrieb ruft andre Welten ins Leben. Das Kind wirft einmal das Spielzeug weg: bald aber fängt es wieder an, in unschuldiger Laune. Sobald es aber baut, knüpft und fügt und formt es gesetzmäßig und nach inneren Ordnungen.⁶³

Dieser Topos wird von den kunsttheoretisch ambitionierten Kinderpsychologen aufgegriffen, einmal mehr mit dem Anspruch, ihn auf positivistische Füße zu stellen; zugleich heben sie das Moment des Souveränitätsgewinns hervor. So fragt Freud vor dem Hintergrund seiner Erkenntnisse in *Der Dichter und das Phantasieren* (1908): „Sollten wir die ersten Spuren dichterischer Betätigung nicht schon beim Kinde suchen? [...] Jedes spielende Kind benimmt sich wie ein Dichter, indem es

kommt es relativ unverstellt nach. Trotzdem sind die Destruktionsspiele des Kindes nicht allein der Triebbefriedigung geschuldet.

61 Freud, Sigmund, „Jenseits des Lustprinzips“, in: ders., *Psychologie des Unbewussten* (= Studienausgabe, Bd. 3), Frankfurt a. M. 2000, S. 213–272.

62 Stern, *Psychologie*, S. 225.

63 Nietzsche, Friedrich, *Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen*, in: ders., *KSA*, Bd. 1, hg. v. Giorgio Colli und Mazzino Montinari, München 1988, S. 830 u. 831.

[...] die Dinge seiner Welt in eine neue, ihm gefällige Ordnung versetzt.“⁶⁴ Und wenn Groos auf die Kunst*produktion* zu sprechen kommt, sieht auch er schon die Analogie zwischen Spiel und Kunst in der „Freude am Ursache-sein“,⁶⁵ in der Lust am aktiven Eingriff. Indirekt ist diese Freude sogar für die bei Groos untersuchte Befreiung des Kindes aus der vollkommenen Täuschung wichtig. Denn für den Weg zur bewussten Selbsttäuschung und damit zur Kunstrezeption des Erwachsenen ist, wie Groos mit Bezug auf Schiller schreibt, die „Freiheit“ und die „Selbsttätigkeit“ des Sich-Einlassens auf die Illusion unabdingbar.⁶⁶

Den Versuch, die Kunstproduktion aus einem spielerischen Akt der Zerstörung und anschließender Neukonstruktion herzuleiten, in der der Künstler als souveräner Gestalter seines Materials tätig ist, greifen vor allem die politisch engagierten Avantgarden des frühen 20. Jahrhunderts auf, in denen darum auch nicht von ungefähr das neue ‚wilde Kind‘ eine wichtige Rolle spielt. Das gilt etwa für Dada, die Surrealisten, die Futuristen oder auch Kulturtheoretiker wie Walter Benjamin und Johan Huizinga. Bei Benjamins Interesse an der „grausame[n], groteske[n] und [...] grimmige[n] Seite im Kinderleben“ handelt es sich, wie ich an anderer Stelle ausgeführt habe, um ein Interesse am Zerstörungsspiel des kindlichen Barbaren, das in Benjamins Interpretation, in Kombination mit der kindlichen Mimesis an die Gegenstände des Spiels, zur Voraussetzung jeder (selbst wieder nur flüchtigen) Neuordnung und darin auch zum Vorbild für revolutionäres Handeln wird.⁶⁷ In Johan Huizingas Spiel- und Kulturtheorie *Homo Ludens* (1938), deren Anfänge bis 1903 zurückreichen,⁶⁸ ist zwar nicht die Zerstörung, wohl aber das Moment der kreativen Umbildung der gewöhnlichen Welt⁶⁹ ebenso wie die Souveränität des Spielenden zentral: Spiel ist bei Huizinga „freies Handeln“⁷⁰, der Spielende weiß um den uneigentlichen Charakter der Spielwelt, auch wenn er von ihr zeitweilig ganz in Beschlag genommen werden kann,⁷¹ das Spiel spielt sich innerhalb bestimmter Grenzen ab und schafft dort eine eigene Ordnung.⁷² Das gilt auch für den Dichter und die Dichtung, die Huizinga ebenfalls im Spiel begründet. Dabei gesteht er ihr, im Unterschied zu Religion, Wissenschaft, Recht, Krieg und Politik, eine

64 Freud, Sigmund, „Der Dichter und das Phantasieren“, in: ders., *Bildende Kunst und Literatur* (= *Studienausgabe*, Bd. 10), Frankfurt a. M. 2000, S. 169-179, S. 171.

65 Groos, *Der ästhetische Genuss*, S. 19 u. 21.

66 Ebd., S. 21.

67 Dazu ausführlich an anderer Stelle: Gess, Nicola, „Gaining Sovereignty. The Figure of the Child in Benjamin's Writing“, in: *Modern Language Notes* 125.3 (2010), S. 682-708.

68 Das Spiel ist für Huizinga keineswegs nur auf die Sphäre des Kindes beschränkt. Trotzdem zieht er in seinen Beispielen häufig das Kinderspiel heran und leitet zu Beginn auch die Funktion des Spiels, hierbei an das biogenetische Argumentationsmuster gemahnend, sowohl von Tier und Kind wie von archaischen Kulturen her. Sprachlich werden diese drei wie Entwicklungsstufen behandelt: Beim Kind bedeutet das Spiel demnach „schon“ etwas anderes als beim Tier, und beim „Übergang“ zu den archaischen Kulturen ist dann schon „ein geistiges Element mehr ‚im Spiel‘“ (S. 22f.). Im Kinderspiel sieht Huizinga somit eine rudimentäre Ausprägung des kulturschaffenden Spiels ganzer Gesellschaften.

69 Huizinga, Johan, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Hamburg ²⁰2006, S. 21.

70 Ebd., S. 16.

71 Ebd., S. 16f.

72 Ebd., S. 18f.

höhere ontologische Qualität zu: Während diese sich nach und nach von ihrem spielerischen Ursprung entfernt hätten, „bleibt das Dichten, das in der Spielsphäre geboren ist, immerfort in dieser zu Hause“. ⁷³ Typischerweise beruft er sich an dieser Stelle wieder auf das Kind:

Sie [Dichtung, NG] steht [...] auf jener ursprünglichen Seite, wo das Kind [...] hingehör[t] [...]. Um Dichtung zu verstehen, muß man fähig sein, die Seele des Kindes anzuziehen wie ein Zauberhemd, und die Weisheit des Kindes der des Mannes vorziehen. Von allen Dingen steht nichts dem reinen Spielbegriff so nahe wie jenes uralte Wesen der Poesie. ⁷⁴

Das Wesen des Spiels, die Dichtung und das Kind werden hier also einmal mehr in eine genealogische Nähe zueinander gebracht. Obwohl Huizinga mit Bezug auf „jene ursprüngliche Seite“ auch von „Entrücktsein und Berauschtigkeit“ ⁷⁵ spricht, hebt er an ihr doch zugleich das dichterische Pendant zur selbstgewählten Begrenztheit, Ordnungsschaffung und Regelgeleitetheit des Spiels hervor, indem er den poetischen Formen besondere Aufmerksamkeit widmet.

Die frühen Kinderpsychologen setzen sich also intensiv mit dem Kinderspiel auseinander und interessieren sich dabei insbesondere für die Momente der Täuschung und der Zerstörung. Während sie einerseits deren Grenzverletzungen diskutieren, entdecken sie in diesen Momenten andererseits Moral und Pathologie transzendierende Affinitäten des Illusionsspiels zur Kunstrezeption und des Zerstörungsspiels zur Kunstproduktion. Oft bleibt es nicht bei der Etablierung einer bloßen Analogie, sondern von ihr wird auf einen genealogischen Zusammenhang geschlossen – die Kunst stamme vom Kinderspiel ab, in dem sich möglicherweise sogar das Denken und Verhalten der ‚Wilden‘ wiederhole – oder sogar die ontologische Forderung aufgestellt, die Kunst sei wesentlich Kinderspiel und müsse sich an der Bewusstwerdung dieses Wesens neu ausrichten; Beispiele dafür finden sich etwa in dem von Wassily Kandinsky und Franz Marc herausgegebenen Almanach des *Blauen Reiter* und seinem Umkreis.

Abschließend stellt sich aber natürlich die Frage, wie sich diese beiden Schwerpunkte, Täuschung und Zerstörung, in den kinderpsychologischen Aspirationen auf eine Kunsttheorie zueinander verhalten. Handelt es sich um zwei grundlegende, entgegengesetzte und doch einander bedingende ‚Kunsttriebe‘ nach dem Vorbild des von Nietzsche entworfenen Apollinischen und Dionysischen? So verlockend diese Affinität auf den ersten Blick scheinen mag, so wenig trifft sie – jenseits der triebtheoretischen Argumentation und der Ursprungsbegeisterung – letztlich zu. Das liegt nicht nur daran, dass die kinderpsychologischen Theorien es an begrifflicher Schärfe und vor allem an Konsistenz vermissen lassen und es auch gar nicht darauf anlegen, diese beiden Schwerpunkte als Dualismus zu verstehen. Sondern es liegt auch daran, dass sich das Verhältnis zwischen beiden grundsätzlich anders darstellt

⁷³ Ebd., S. 133.

⁷⁴ Ebd.

⁷⁵ Ebd.

als das des Apollinischen zum Dionysischen. Zwar sind – das reflektiert wie gesagt Groos – auch das Moment der Zerstörung und das der bewussten Selbsttäuschung aufeinander angewiesen, insofern die Zerstörung und die durch sie ermöglichte Neukonstruktion das Bewusstsein der Gemachtheit des Kunstwerks wachhalten und als illusionsstörende Elemente wirken. Doch ist das Modell, an dem die Kinderpsychologen ihre Überlegungen ausrichten, weder der für Nietzsches Apollinisches bedeutsame Traum noch der für sein Dionysisches richtungsweisende Rausch, sondern eben das Spiel, das im Unterschied zu Traum und Rausch immer schon in reflexiver Differenz zu sich selbst steht. Diesen Aspekt betonen die Kinderpsychologen denn auch mit Blick auf die Zerstörung, bei der es sich im Unterschied zur dionysisch motivierten nicht um einen entindividuierenden Taumel, sondern um ein Ermächtigungsbestreben, um den Auftakt zum Freiheitsgewinn handelt, oder auch mit Blick auf die bewusste Selbsttäuschung, die im Unterschied zur apollinischen gerade nicht auf eine ästhetische Existenz in der Scheinwelt hin angelegt ist, sondern auf einen steten Wechsel von Illusionierung und Desillusionierung. Die kinderpsychologischen Ansätze zu einer Theorie der Kunst sind aber vor allem viel zu sehr im Paradigma einer progressiven Entwicklung befangen, als dass sie Nietzsches Konzeption ernsthaft aufgreifen könnten, einer Entwicklung, in der das Kind und sein Spiel sich, wie bei Groos beschrieben, auf dem Weg befinden von einem ‚primitiven‘ Ursprungszustand des mythischen Wahns zu einem mündigen Kunstrezipienten, der stets die Kontrolle über seine Selbsttäuschung behält. Dadurch verpassen sie, anders als Nietzsche, letztlich auch die Möglichkeit zu einer genealogisch-relativierenden Perspektive auf die Leitparadigmen ihrer Disziplin, die das Kind und sein Spiel als Projektionsflächen für die Sehnsucht nach dem Ursprung des Eigenen und hier vor allem der Kreativität, der Kunst und der Kultur lesbar gemacht hätte.