

Zeitgenössische Literatur nach 1990

Bezug zum Schülerbuch	längerer Ausschnitt von 364-1
Kurzbeschreibung des Textes	Ausgehend von Schillers Behauptung, der Mensch spiele nur, „wo er in voller Bedeutung Mensch ist“, behauptet Safranski, dass die Moderne den „spielenden“ Menschen nicht mehr begünstige.
Textsorte	wissenschaftliche Monographie
Epoche	Vergangene Gegenwart

Rüdiger Safranski: Friedrich Schiller oder Die Erfindung des Deutschen Idealismus

Auch das Schöne muss sterben! Das Menschen und Götter bezwinget,
Nicht die eherne Brust rührt es des stygischen Zeus.
Einmal nur erweichte die Liebe den Schattenbeherrscher,
Und an der Schwelle noch, streng, rief er zurück sein Geschenk.

5 Nicht stillt Aphrodite dem schönen Knaben die Wunde,
Die in den zierlichen Leib grausam der Eber geritzt.
Nicht errettet den göttlichen Held die unsterbliche Mutter,
Wann er, am skäischen Tor fallend, sein Schicksal erfüllt.
Aber sie steigt aus dem Meer mit allen Töchtern des Nereus,
10 Und die Klage hebt an um den verherrlichten Sohn.
Siehe! Da weinen die Götter, es weinen die Göttinnen alle,
Dass das Schöne vergeht, dass das Vollkommene stirbt.
Auch ein Klaglied zu sein im Mund der Geliebten, ist herrlich,
Denn das Gemeine geht klanglos zum Orkus hinab.

15 So eingehend und scharfsichtig beschreibt Schiller die Deformationen der modernen Zivilisation und ihre rohe und sublime Barbarei, dass nicht einzusehen ist, warum ausgerechnet die sanfte Kraft des Schönen dagegen etwas ausrichten können sollte. Gewiss kann man behaupten – und Schiller behauptet es auch –, dass die schöne Kunst die Empfindungen schult und verfeinert. Das wäre dann ihr Beitrag zur Entbarbarisierung. Aber damit begnügt sich Schiller nicht. Die ästhetische Welt ist nicht nur ein Übungsgelände für die Verfeinerung und Veredelung der Empfindungen, sondern sie ist der Ort, wo der Mensch explizit erfährt, was er implizit immer schon ist: der „homo ludens“.

Erst im fünfzehnten Brief findet sich jener Satz, auf den in dieser Abhandlung alles zuläuft und aus dem alles abgeleitet wird, was für Schiller am Kunstschönen von Belang ist. Es handelt sich um eine kulturanthropologische These mit weitreichenden Konsequenzen für das Verständnis der Kultur im Allgemeinen und der Moderne im Besonderen; eine These auch, mit der Schiller seinen Anspruch, durch ästhetische Erziehung die Krankheit der Kultur kurieren zu können, recht eigentlich begründet. Diese These lautet: *Um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch*

spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt (V, 618).

Wenn das so ist, kann die Kurzformel für den Krankheitsbefund im Umkehrschluss nur lauten: Die Moderne begünstigt nicht mehr den „spielenden“ Menschen, und darum droht sie unmenschlich zu werden.

Es ist also noch nicht das Entscheidende über die Moderne gesagt, wenn man auf die Folgen der Arbeitsteilung, auf die Fragmentierung des Menschen und die Vorherrschaft der bloß „theoretischen“ Kultur hinweist. Vielmehr ist die Moderne auch und vor allem eine Kultur, die unter dem Diktat der Nützlichkeit steht. Die Moderne ist ernst, sie spielt nicht, erklärt Schiller, sie hat keinen Sinn für die schöne Zwecklosigkeit. Er beschreibt sie als ein geschlossenes System der Zweckrationalität und der instrumentellen Vernunft, als eine Gesellschaftsmaschine, fast schon als jenes „stählerne Gehäuse“, als welches sie Max Weber ein Jahrhundert später bezeichnen wird: *Der Nutzen*, schreibt Schiller, *ist das große Idol der Zeit, dem alle Kräfte fronen und alle Talente huldigen sollen. Auf dieser groben Waage hat das geistige Verdienst der Kunst kein Gewicht, und, aller Aufmunterung beraubt, verschwindet sie von dem lärmenden Markt des Jahrhunderts* (V, 572).

Schiller bestimmt den Begriff des Spiels als Freiheit vom Zwang und als Gegensatz zum bloß nützlichen Handeln, genauer: zu einem Handeln, das seinen Zweck nicht in sich selbst, sondern außer sich hat.

Was tun wir eigentlich, wenn wir spielen? Bei der Beantwortung dieser Frage gerät Schiller tief in die Kulturanthropologie, und das muss auch so sein, weil sich dort nämlich zeigen lässt – Schiller ist einer der Ersten, der darauf hingewiesen hat –, dass der Weg von der Natur zur Kultur über das „Spiel“, und das heißt, über Rituale, Tabus, Symbolisierungen führt. Es wird dem Ernst der Triebe – Sexualität, Aggression – und den Ängsten vor Tod und Krankheit und Verfall etwas von ihrer zwingenden, freiheitsberaubenden Gewalt genommen.

Sexualität ist ernst, zwingend, der von seiner Sexualität getriebene Mensch ist nicht frei. Er ist Opfer seines Begehrens. In der Sexualität gehören wir restlos dem Tierreich an, nichts unterscheidet uns vom Schimpansen. Erst im Spiel der Erotik wird die Sexualität menschlich. Erotik hat „Spiel“, wie sich von einem Rad sagen lässt, dass es „Spiel“ haben muss, da es sich andernfalls nicht in der Achse drehen kann. Erotik hält Abstand zum Begehren, sie spielt mit ihm. Kultur ist überhaupt Inszenierung von Abständen, von Aufschub. Kultur hält das, was an uns Natur ist, an der langen Leine der Verfügbarkeit. Erotik inszeniert das Spiel der Abstände. Man spielt auch mit dem Begehren des anderen, und wenn es gelingt, spielen die Partner wechselseitig miteinander. Deshalb sind Verhüllungen, Listen, Schmuck und Ironien im Spiel, wodurch sich jene wunderbaren Verdoppelungen ergeben: Man genießt das Genießen, fühlt das Gefühl, liebt das Verliebtsein, man ist zugleich Akteur und Zuschauer. Solches Spiel erlaubt erst die raffinierte Steigerung, während das Begehren in der Befriedigung erlischt und somit unheilvoll auf den toten Punkt zustrebt: *post coitum animal triste*. Erotik ist bedeutungsreich, Sexualität tautologisch. Am Beispiel der Erotik lässt sich studieren, wie Freiheit ins Spiel kommt, wenn es gelingt, mit den Zwängen der Natur zu spielen. Das Spiel eröffnet Freiheitsräume. Wir sind so frei, dass wir auch mit den Ernstfällen spielen können. Kultur ist der große Versuch, bedrohliche oder auch nur, wie im Falle der Sexualität, zudringliche Ernst-Fälle in Spiel zu verwandeln. Es steht also allerhand auf dem Spiel, wenn die Kultur ihre Spielfähigkeit verliert, wenn die Gewalt des schlimmen Ernstes – „unsublimiert“ (Freud) – zurückkehrt.

Bedenken wir noch das Beispiel der Aggression. Welches immer ihre Wurzeln sind, es gibt sie. Unentschieden kann bleiben, ob sie Gründe hat oder sich Gründe im Sinne von Anlässen sucht, ob sie also primär oder sekundär ist. Kultur jedenfalls muss mit ihr rechnen und mit ihr arbeiten: Aggression wird tatsächlich zur Arbeit verwandt, wird im Krieg kanalisiert und gemildert in der Konkurrenz. Bei solchen Umformungen sind immer Elemente des Spiels mit im Spiel. Im günstigen Falle wird Aggression fast ganz ins Spiel abgelenkt. Gefährliche Nationalismen lassen sich etwa im sportlichen Wettkampf entschärfen. Wenn die sportliche Nationalehre befriedigt ist, sinkt die Bereitschaft, fürs „Vaterland“ zu sterben. Ehre und Stolz, Ressentiment und Vorurteil können sich auf vergleichsweise ungefährlichem Gelände austoben. Auch das ermöglicht die Spielkultur, und auch hier gilt: Wo Ernst war, soll Spiel werden.

Wenn man die ernsten Zwänge der Natur, die Triebe also, und die Zwänge der lebensdienlichen und lebenserhaltenden Nützlichkeit unter dem Begriff des Realitätsprinzips zusammenfasst, dann bedeutet „Spiel“ befristete Entmachtung des Realitätsprinzips, eine Lockerungsübung für Herz, Sinn und Verstand, welche im Treiben der Triebe und in der Walkmühle der nützlichen Arbeit eingeschränkt und gefesselt sind.

Gegen die Gewalt der Triebe bedeutet solche spielerische Lockerung: Zivilisierung, Sublimierung.

Gegen den Zwang der lebenserhaltenden Nützlichkeit bedeutet Lockerung: Sinn für das Überflüssige, Hingabe ans Zwecklose oder Selbstzweckhafte, Verspieltheit statt Zielstrebigkeit.

Noch ein anderer, ebenfalls zwingender Aspekt der Realität, dem gegenüber das Spiel auch Freiheit wahren kann, ist für Schiller noch bedeutsam. Es handelt sich um die Moral. Auch sie kann, wenn sie im kantischen Sinne streng aufgefasst wird, Zwang ausüben, und deshalb soll auch hier, nach Schiller, das Spiel Erleichterung und Lockerung schaffen. Selbstverständlich hat auch das Spiel seine Regeln, die jedoch mit Moral nur insofern etwas zu tun haben, als es zur Moral des Spiels gehört, dass man kein Spielverderber sein will.

Die spielerische Neutralisierung der Moral ist für Schiller besonders bedeutsam beim Spiel der Schönen Künste. Denn zu seiner Zeit nahm man die Kunst gern an die Kandare der Moral: Sie sollte der Sittlichkeit dienen. Sie galt als gut, insofern sie Gutes bewirkt; aber für Schiller ist diese Indienstnahme eine Unterwerfung der Kunst unter den Nutzen und eine Einschränkung ihrer Freiheit. Doch vergessen wir nicht: Schiller hatte in seiner früheren ästhetischen Theorie – „Die Schaubühne als eine moralische Anstalt betrachtet“ – ebenfalls im Sinne des sozialen Nützlichkeitsdenkens argumentiert, und auch noch die „Ästhetischen Briefe“ beginnen mit der politischen und zugleich moralischen Frage, welchen Beitrag die Kunst leisten kann, um die Menschen im sittlichen Sinne freiheitsfähig zu machen; also immer noch bleibt die Frage nach dem sittlichen Nutzen leitend. Die Pointe seiner Argumentation liegt aber jetzt in dem Gedanken, dass man in der Kunst das sittliche Ziel nur trifft, wenn man nicht darauf zielt. Das Spiel der Kunst duldet keine moralische Vorzensur; Kunst erlegt dem freien Spiel der Einbildungskraft keine anderen als ästhetische Schranken auf. Die ästhetische Welt besitzt ihre eigene Ordnung, die sie sich nicht von Moral, Politik und Religion vorgeben lässt. Diese eigene Ordnung wird dann „künstlerische Autonomie“ genannt. Es war Karl Philipp Moritz, der einige Jahre zuvor mit seinem Aufsatz „Über die bildende Nachahmung des Schönen“ zum ersten Mal den Gegensatz der Kunst zu allen Formen der Nützlichkeit programmatisch und rigoros betont und damit ihre selbstzweckhafte Würde verteidigt hatte. Das Kunstschöne, erklärt Moritz, ist deshalb keinem fremden Zweck untertan, weil es ein „für sich bestehendes Ganzes“ ist; es bildet ein eigenes Reich, worin alle Elemente zweckmäßig aufeinander bezogen sind; sie ist mit Zwecken „gesättigt“ und muss nicht auf einen außer ihr liegenden Zweck, dem sie zu dienen hätte, bezogen werden. Nur die schlechte Kunst schielt nach Wirkung und verlagert damit ihren Schwerpunkt nach draußen, die gute Kunst hat ihn in sich selbst und wirkt deshalb wie ein Magnet. Solche Kunst ist stolz: Die Gleichgültigen sind ihr gleichgültig. So kann die Kunst das Erbe des alten Gottes antreten, denn was ist Gott anderes als der Inbegriff aller Zwecke und keinem fremden Zweck untertan. Moritz hatte mit seiner Schrift bei den Kunstfreunden in Weimar, wo er zeitweilig Goethes Gast war, großes Aufsehen erregt. Seine Theorie wurde als Befreiungsschlag empfunden, sie half aus der Verlegenheit, wenn robuste Realisten die Künstler fragten: Wozu überhaupt Kunst? Mit Moritz konnte man jetzt antworten: Die Frage ist falsch gestellt. Die Kunst hat kein Wozu, und das genau unterscheidet sie von den bloß dienstbaren Geistern und Tätigkeiten. Große Kunst will nichts als sich selbst, sie lädt uns ein, bei ihr zu verweilen, sie ist der erfüllte Augenblick.

Auch Schiller war beeindruckt, nahm diese glanzvolle Verteidigung des künstlerischen Selbstzwecks in die eigene Gedankenreihe auf und machte daraus die „Autonomie“ der Kunst. Die autonome Kunst, so Schiller, ist gerade als moralisch entlastete zutiefst moralisch: denn sie ermöglicht jene geistige Beweglichkeit und Sensibilität, die dann auch der freien Sittlichkeit zugute kommen soll. Es ist die Schönheit, durch die man *zu der Freiheit wandert* (V, 573). Das freie Spiel des Denkens, der Einbildungskraft und der Empfindungen heilt, so Schillers Idee, die Wunden, welche die fragmentierende Arbeitsteilung, die Fühllosigkeit der bloß *theoretischen Kultur* (heute

135 würden wir sagen: Wissensgesellschaft) und die dumpfe Welt der entfesselten *tierischen Bedürfnisse* dem Menschen in der Moderne zufügt. Das künstlerische Spiel erlaubt es ihm, die zersplitterten Kräfte zu sammeln und etwas Ganzes, eine Totalität im Kleinen zu werden, wenn auch nur im befristeten Augenblick und im begrenzten Bereich des Kunstschönen. Im Genuss des Schönen erlebt er den Vorgeschmack einer Fülle, die im praktischen Leben und in der
140 geschichtlichen Welt noch aussteht. Er gibt sich nicht zufrieden, sein Erwartungshorizont ist weit, er kapituliert nicht vor dem sogenannten Realitätsprinzip.

Die Kunst und das Spiel. Sie gehören zusammen, aber das Spiel umfasst weit mehr als die Kunst. Aber wenn Schiller das Spiel als Therapie der Kultur vorschlägt, denkt er fast ausschließlich an die Schönen Künste. Sein Befund, dass die Moderne den spielenden Menschen nicht ermuntert und begünstigt, mag auf das Schicksal der Künste in der bürgerlichen Gesellschaft zutreffen; bedenkt man aber, dass im Zeitalter der elektronischen Massenmedien die Dimension des Spiels sich ungeheuer ausgeweitet hat, muss man zu dem Schluss kommen, dass sich Schillers Utopie der spielenden Gesellschaft auf überraschend banale Weise verwirklicht hat. Seitdem das Fernsehen zum Leitmedium geworden ist, verbringt man wachsende Anteile des Lebens in der
150 Welt des Scheins, auch wenn es meist nicht mehr der schöne Schein ist, der da lockt. In den „ernsten“ Lebensbereichen der Politik und Ökonomie sind inzwischen auch Spielertypen gefragt, und Inszenierungen machen sich überall geltend. Die ursprünglich ästhetische Haltung des „Als-ob“ dehnt ihren legitimen Geltungsbereich, wo sie zur Spielregel gehörte, aus. Das Realitätsprinzip verliert seine strenge Miene. Die Medienkultur bewirkt Lockerungen bis hin zur Bereitschaft, sich
155 gehen zu lassen. Immer mehr Angelegenheiten des Lebens werden ins Belieben des Einzelnen gestellt. Traditionelle Verbindlichkeiten lösen sich auf, werden Geschmacksache, und der schlechte Geschmack bekommt ein gutes Gewissen. Die Spielfelder erstrecken sich inzwischen fast über den ganzen Raum des gesellschaftlichen Betriebs. Das hat Schiller nicht gehahnt, und er hätte es sich als Erfüllung seiner Utopie auch nicht gewünscht. Er dachte bei dem Satz *Der Mensch ... ist*
160 *nur da ganz Mensch, wo er spielt* vor allem an das edle Spiel der Kunst; beim Versuch, diesen Satz zu begründen, entdeckte er den *Spieltrieb* als anthropologische Konstante. Er hatte damit die anthropologische Voraussetzung einer Entwicklung, die er sich nicht hat träumen lassen, als einer der Ersten wirklich begriffen. Was er aber doch nicht ahnte: dass sein Therapievorschlag „Spielen“ zu einem Teil des Problems werden könnte, als dessen Lösung er gedacht war.

Quelle: Rüdiger Safranski: Friedrich Schiller oder Die Erfindung des Deutschen Idealismus. München/Wien: Carl Hanser Verlag, 2004, S. 412–418.