

Gundel Mattenklott

Spiel

Die enge Beziehung des Spiels zur Sphäre des Ästhetischen und der Kunst ist seit Kants Formulierung vom „freien Spiel der Einbildungskraft“ (1) als Bestimmung des Geschmacksurteils und vor allem seit Schillers „Briefen über die ästhetische Erziehung des Menschen“ zu einem Topos der Reflexion über beide Bereiche geworden. Als Gemeinsamkeiten von Spiel und Kunst gelten, dass sie ihren Zweck in sich selbst haben, dass sie durch ein Zugleich von Ordnung und Freiheit gekennzeichnet sind und dass sie eine eigene Welt des Als-Ob, des Scheins konstituieren, die aber – anders als der Wahn – dem Spieler wie dem Produzenten und Rezipienten eines Kunstwerks als solche bewusst ist. Bereits diese Bestimmungen weisen darauf hin, dass die Annäherung von Spiel und Kunst auf unterschiedliche Aspekte der beiden bezogen werden kann. Bei Kant bezeichnet das Spiel der Einbildungskraft oder, an anderer Stelle, der „Erkenntniskräfte“, die Wirkung, die das Schöne in uns auslöst. Schiller spricht von einem „Spieltrieb“, der sowohl im Produzieren als auch im Rezipieren von Kunstgebilden zur Geltung kommen kann. Das Spielen, das Spiel wie der Spieler können dem künstlerischen Schaffensprozess, dem Kunstgebilde, dem Künstler wie dem Rezipienten gegenüber gestellt werden. Hier möchte ich die spezifischen Beziehungen zwischen dem Spiel und dem künstlerischen Schaffensprozess berücksichtigen und zwar in Hinblick auf die Ontogenese der künstlerischen Produktivität in der Kindheit.

In seiner „Aesthetica“ weist Alexander Gottlieb Baumgarten im Abschnitt über „ästhetische Übung“, die an seine Überlegungen zur „natürlichen Ästhetik“ anschließt, auf erste unangeleitete ästhetische Übungen des Kindes hin: „Ferner wird das schöne Naturtalent auch dann geübt – und es übt sich offensichtlich schon selbst, auch wenn es nicht weiß, was es tut –, wenn etwa ein Knabe plaudert und erzählt, wenn er spielt, vor allem, wenn er Spiele erfindet und sich als kleiner Spiel-

leiter erweist, wenn er, mit großem Ernst auf die Spiele mit den Kameraden konzentriert, zum Schwitzen kommt und hin und her mit allem möglichem beschäftigt ist: wenn er Dinge sieht, hört, liest, die er schön zu erkennen vermag, wenn nur dies (...) dazu führt, dass ästhetische Übungen daraus entstehen.“ (2) Das Kinderspiel erscheint hier als Phänomen „natürlicher Ästhetik“ und als erste Tätigkeit einer Selbstbildung, auf die dann angeleitete ästhetische Übungen aufzubauen haben.

Die unterschiedlichsten ästhetischen Theorien haben sich in der Folge die These angeeignet, das Kinderspiel sei eine erste Einübung ins Ästhetische. Besonderes Interesse fand sie an der Wende zum 20. Jahrhundert. Konrad Lange widmet ein Kapitel seiner Ästhetik (3) nicht nur dem allgemeinen Vergleich zwischen Spiel und Kunst, sondern auch den speziellen kindlichen Spielen, von denen er Entwicklungslinien zu jeder einzelnen Kunst zieht: Aus dem zwecklosen Hervorbringen von Geräuschen, dem „rhythmischen Jauchzen“, dem „Trommeln und Trompeten der Kleinen“ geht die Musik „als ein verfeinertes, durch reichere Formen und größere Ausdrucksfähigkeit gesteigertes Hörspiel“ hervor, die „Sehspiele“ mit dem Vergnügen an „Licht, Farbe und Glanz“, „das Sammeln von bunten Steinen, Muscheln, Federn, Beeren usw.“ führen zur „dekorativen Kunst“, die Bewegungsspiele zum Tanz, Bauspiele sind Vorstufen der Baukunst, die dramatischen Spiele „des schauspielerischen Genusses“. Die Epoche begnügt sich jedoch nicht damit, die Spiel-„Vorstufen“ der Kunst zu würdigen; einige Künstler, Theoretiker und Pädagogen erkennen die spielerisch hervorbrachten Gebilde des Kindes bereits selbst als Kunst an. Die Kinderzeichnung wird zum Inzitant [Anlass, Einschnitt] neuer Kunstströmungen, sie wird gesammelt, imitiert und zum Gegenstand von Analyse und Interpretation.

Grundsätzlicher versucht die psychoanalytisch orientierte Entwicklungspsychologie die Frage zu be-

antworten, wann und wie sich das ästhetische – produktive wie rezeptive – Vermögen aus der frühesten leiblichen, sensumotorischen Erfahrungswelt des Kindes ausdifferenziert. Einig sind die verschiedenen Forschungsrichtungen darin, dass der Phase, in der sich das Symbolbildungsvermögen entwickelt, die größte Wichtigkeit zukommt. Die ersten bedeutenden Gesten, die ersten Worte fallen zusammen mit den ersten Spielen, denen im Unterschied zum lustvollen Erleben der Bewegung und der Produktion von Tönen in den frühen Lebensmonaten ein erwachendes Spielbewusstsein zugeschrieben werden kann. Eines dieser ersten Spiele ist das von Freud beschriebene Fort-Da-Spiel, mit dem das Kind die vorübergehenden Trennungen von der Mutter verarbeitet. (4) Auf dasselbe Trennungserleben bezieht sich Donald W. Winnicott in seinem Aufsatz „Übergangsobjekte und Übergangsphänomene“. (5) Als Übergangsphänomene bezeichnet er die frühen Selbstbeschwichtigungen des Säuglings wie das Lutschen an der Hand oder einem Finger, die Lallmologe vor dem Einschlafen, das Saugen an einem Bettzipfel u.Ä. Aus ihnen geht bei vielen, nicht bei allen Kindern das Übergangsobjekt hervor, indem einer der bevorzugt weichen, warmen, den Eindruck von Leben vermittelnden Gegenständen wie der Tuchzipfel, der Kissenbezug, eine weiche Puppe zunehmend an Bedeutung gewinnt und schließlich dem Kind so notwendig wird, dass er nicht einmal gewaschen werden darf. Er ist nicht ersetzbar durch einen anderen Gegenstand ähnlicher Art. Winnicott schreibt über das Übergangsobjekt: „Es gehört nur für uns Erwachsene der Außenwelt an, nicht aber für das Kind; andererseits gehört es auch nicht zur inneren Welt des Kindes: das Übergangsobjekt ist keine Halluzination.“ (6) Dieses Dazwischen des Übergangsobjekts und der Übergangsphänomene – zwischen Innen und Außen, zwischen Subjekt und Objekt, zwischen kindlicher Innenwelt und Realität – macht sie zu idealen Vermittlern auf dem Weg zur Symbolbildung: „Das Übergangsobjekt aber lässt nach meiner Definition gerade für jenen Prozess Raum, durch den das Kind erst fähig wird, Unterschied und Ähnlichkeit zu akzeptieren. Ich glaube, dass wir einen Begriff für die Wurzel der Symbolbildung im zeitlichen Ablauf brauchen, einen Begriff, der die Entwicklung des Kindes vom rein Subjektiven zur Objektivität beschreibt; und das Übergangsobjekt (der Zipfel der Decke etc.) scheint mir eben das zu sein, was wir von diesem mit zunehmender Erfahrung fortschreitenden Entwicklungsprozess zu sehen bekommen.“ (7)

Die Bedeutung des Zwischenbereichs der Übergangsphänomene geht für Winnicott über eine wichtige Entwicklungsphase weit hinaus: „Diese

Objekte und Phänomene bieten dem Kind ein Etwas, das von da an seine Bedeutung für den Menschen nicht mehr verlieren wird: einen neutralen Erfahrungsbereich, der nicht in Frage gestellt wird.“ (8) Der Erfahrungsbereich zwischen innerer und äußerer Realität, zu dem das Übergangsobjekt gewissermaßen die Tür aufstößt, weitet sich bei fortschreitender Entwicklung des Kindes zur Sphäre des Spiels und schließlich zum gesamten Bereich dessen, „was wir als Kultur bezeichnen“. Winnicott nennt die Phänomene „des Spiels, der Fähigkeit Kunst zu schaffen und zu genießen“, den Traum, die Religion „sowie Fetischismus, Lügen und Stehlen, das Entstehen und Erlöschen zärtlicher Gefühle, die Rauschgiftsucht, das Zwangsritual“. Diese Reihe vereint gesellschaftlich anerkannte, unerwünschte und pathologische Tätigkeiten und Verhaltensweisen. Ein Unterscheidungskriterium, das vor allem die Grenze zum Pathologischen markiert, ist für Winnicott, ob der Erwachsene seine „subjektiven Phänomene“ den anderen als objektive zumutet. „Gelingt es ihm aber, seinen Zwischenbereich ohne solche Zumutung zu genießen, dann können auch wir unsere eigenen Zwischenbereiche zur Kenntnis nehmen und uns freuen, wenn wir Überschneidungen entdecken; dies sind die gemeinsamen Erfahrungen mehrerer Mitglieder einer Gruppe auf den Gebieten der Kunst, der Religion oder der Philosophie.“ (9)

Winnicotts Überlegungen zum Beginn der Symbolbildung korrespondieren in zweierlei Hinsicht Positionen der Ästhetik. In erster Hinsicht sind Spiel und Kunst Phänomene eines Zwischenbereichs. In einem solchen siedelt auch Schiller sie an: Im Spieltrieb, im ästhetischen Vermögen finden die antagonistischen [gegensätzlichen] Kräfte der Sinnlichkeit und der Vernunft jene ausbalancierte Indifferenz, die allein Freiheit ermöglicht. (Es muss anders dimensionierten Untersuchungen vorbehalten bleiben, das Dazwischen als Ort des Ästhetischen auch in zeitgenössischen Ästhetiken nachzuweisen.) In zweiter Hinsicht gehören Spiel und Kunst zu den mitteilbaren Übergangsphänomenen. Diese Position entspricht Kants Hinweis auf die „allgemeine Mitteilbarkeit“ der ästhetischen Lust (10), die die subjektive Gültigkeit des Geschmacksurteils vom individuellen Eigensinn unterscheidet.

Anmerkungen

(1) Immanuel Kant: Kritik der Urteilskraft. Hrsg. Karl Vorländer. Hamburg 1963. S. 86.

(2) Alexander Gottlieb Baumgarten: Theoretische Ästhetik. Die grundlegenden Abschnitte aus der „Aesthetica“ (1750-1758). Übersetzt und herausgegeben von Hans Rudolf Schweizer. Hamburg 1988. § 55, S. 35.

(3) Konrad Lange: Das Wesen der Kunst. Grundzüge einer illusionistischen Kunstlehre. Berlin 1907. Kap. 21: Kunst und Spiel. (die folgenden Zitate: S. 614, 618, 619)

(4) Sigmund Freud: Jenseits des Lustprinzips. In: Studienausgabe Bd. III: Psychologie des Unbewussten. Frankfurt 1975. S. 224f.

(5) Donald W. Winnicott: Übergangsobjekte und Übergangsphänomene. Eine Studie über den ersten, nicht zum Selbst gehörenden Besitz. Zuerst als Vortrag 1951, dann engl. 1953. Dt. in: Psyche 23, 1969.

(6) ebd., S. 671

(7) ebd., S. 672

(8) ebd., S. 679

(9) ebd., S. 680

(10) Kant, ebd., S. 158