

(((manuskript / frank hyde-antwi)))

((Titel))

Vorwärts, rückwärts, seitwärts.

((Zitat))

«Language is a Virus (From Outer Space).»

((Laurie Anderson))

Am Anfang standen eine klare Absicht, eine Projektidee und der Wunsch, für die Umsetzung einen geeigneten Rahmen zu finden.

Am Ende steht der Versuch, das Abrücken von der klaren Absicht zu verstehen, und sichtbar zu machen, was an neuen Erkenntnissen dazu gekommen ist.

Dazwischen liegen sechs Semester Perspektivenwechsel.

((Titel))

1) Vorbemerkung

Angetreten bin ich vor sechs Semestern mit einem Projekt. Einem theoretischen Konstrukt, sauber hergeleitet aus der Verbindung von beschreibender und normativer Wissensbildung, aus einem Drittel wirtschaftswissenschaftlicher Empirie, einem Drittel Kunsttheorie und einem kräftigen Schuss Einbildungskraft. Kunst und Ökonomie sollten solchermassen verbunden werden, dass daraus völlig neue, bahnbrechende Formen der (Vor-)Finanzierung der Produktionskosten von Kunstwerken entstehen würde. Das ganze verstand sich als Beitrag zur Stimulierung eines spezifischen Segmentes des stetig wachsenden Kunstmarkts.

Die theoretische Vorarbeit war geleistet, nun ging es an die Umsetzung. Nur leider ging es nicht. Nicht so, wie ich es mir gedacht hatte. Was hatte ich mir gedacht? Man stelle sich vor die Leute hin, überbringe ihnen die frohe Botschaft, der Rest würde sich einfinden.

Der gewählte Rahmen, ein Masterstudiengang in Transdisziplinarität, schien mir die optimale Wahl, das perfekte Setting. Begeisterte Mitstreiter, Komilitonen, Dozenten, ganze Hochschuldepartemente würden mit mir auf den Wogen des themen- und fächerübergreifenden Enthusiasmus einer besseren Welt entgegensegeln. Nur eben, leider klappte es nicht. Das Projekt veränderte sich ein wenig, mal dahin, mal dorthin, entglitt mir immer mehr, näherte sich der Realisierung in keiner Weise an.

Dozenten und Experten unterstützten mich nach bestem Wissen, wiesen mich in übersichtliche Richtungen, versuchten, mir bei der Suche nach einem Ansatzpunkt behilflich zu sein. Versuchten, meine allzu grosse Idee auf ein zu bewältigendes Mass zu trimmen, zeigten Möglichkeiten der Reflexion auf. Aber ich verlor mich zusehends auf projektfernen Nebengeleisen, in faszinierenden theoretischen Sackgassen, auf den Nebenstrassen verwandter Themen.

Verwunderlich ist das eigentlich nicht. Die (Kunst)Hochschule versteht sich nicht primär als Feld der praktischen Umsetzung von Projekten mit ausserschulischer Prävalenz, sondern als Ort der (Neu)Orientierung im Denken. Dadurch, dass mir die Schule Raum und Zeit zugestand, Inhalte unabhängig von ihrer Praktikabilität im engen Korsett meines vorgefassten Projekts zu betrachten, relativierte sich der Realisierungszwang und erweiterte sich die Palette der möglichen Umsetzungen.

Schliesslich versuchte ich, die wichtigsten Ansätze meines Projekts in ein anderes Medium zu verlagern, meine Idee als Spiel zu präsentieren, als konkretes, fassbares Brett-/ und Kartenspiel. Das ursprüngliche Projekt der Künstlerförderung mittels Anbahnung von Vorfinanzierungen verlagerte ich aus dem schulischen Kontext hinaus in die raue Wirklichkeit der realen Lebenswelt. Sollte das Projekt doch dort sehen, wie es zurechtkam. Die im schulischen Kontext verbliebene Spielsituation hingegen sollte einladen zum Mitmachen, Inhalte würden spielerisch vermittelt werden, das Ganze böte wunderbare Einstiegsmöglichkeiten in weiterführende Diskussionen mit Interessierten.

Ich verband das Konkrete des Spiels zusätzlich mit einem eher abstrakten reflexiven Zugang, der Idee einer essayistischen Textarbeit. Ich hoffte so die berechtigten Ansprüche, die meine Alma Mater, die Lehrinstitution Kunsthochschule, an mich stellte,

zu erfüllen und damit elegant durch die Maschen der studentischen Pflichterfüllung zu schlüpfen. Der Rest würde sich (erneut) weisen.

Nach sechs Semestern im spielerisch transdisziplinären Tummelfeld steht jetzt die ernste hochschulschultechnische Kür an, die Masterarbeit mitsamt Diplomausstellung. Der sich zuweisende Rest.

Eine zweiteilige Arbeit zum Thema Verbrämung von Kunst und Ökonomie (schon wieder, immer noch ...) ist angekündigt worden, die Idee mit einem Brettspiel ist geboren und will umgesetzt sein, dazu ein reflexiver essayistischer Text ausgehend von einem Werk von Michelangelo Pistoletto, ein Versuch, auf Kunst zu schauen und damit das eigene Nachdenken zu verstehen.

Wie soll aus dem Disparaten, aus der Flucht in heterogene Komponenten eine schlüssige Einheit werden?

Wer nicht weiterweiss, befragt am Besten das delphische Orakel der Jetztzeit, den virtuellen Raum. In meinem Fall ist es ein Blog. Dort stosse ich auf folgenden Eintrag:

((Zitat))

«Transdisziplinarität: Eine Bestandesaufnahme des Forschungsdiskurses»

((<<http://blog.zhdk.ch/trans/>>))

((Zitat))

«Rekursivität

(...) Ein rekursives Forschungsvorgehen hilft, vorläufige Ergebnisse durch kritisches Prüfen weiterzuentwickeln, geplante Vorgänge aufgrund der gewonnenen Erfahrungen zu korrigieren und schrittweise die Komplexität der Problemstellung zu reduzieren.

Im rekursiv gestalteten Forschungsprozess beeinflussen Erkenntnisse eines Arbeitsschrittes die Gestaltung der darauffolgenden Arbeitsschritte und haben so das Potenzial, den gesamten Projektverlauf zu verändern.»

((<<http://blog.zhdk.ch/trans/>>))

Gut, das mit der Rekursivität hat mich überzeugt. Wenn ich diese sechs Semester in ihrer Gesamtheit als Forschungsprozess verstehe, mein fuzzy-logic Vorgehen grosszügig als «Weiterentwicklung durch kritisches Überprüfen» durchgehen lasse, dann ist die Gesamtheit des Erlebten und Erfahrenen, des Gedachten und Gelebten vielleicht ein solches rekursives Setting. Und das frustrierende Moment des wiederholten Scheiterns eine notwendige Voraussetzung.

Auf den letzten hundert Metern meines Studiengangs wird mir etwas klar: dies ist die ideale Gelegenheit, die Gefahr des Scheiterns als Möglichkeit zu begreifen.

Mein Blick richtet sich auf die potentiellen Schnittstellen von Ökonomie und Kunst, die (vorläufigen) Ergebnisse meiner Beschäftigung mit dieser Schnittstelle bewegen sich aber möglicherweise auf den Schnittstellen von Ökonomie, Kunst und Lebenswelt. Ökonomie und Kunst werden somit zum metadisziplinären Hintergrundrauschen und meine schulische Lebenswelt zum Erfahrungsraum.

Ich verstehe meinen Beitrag zur Diplomausstellung als den Versuch, eine rekursive Situation zu erzeugen. Als ein mehrdimensionales Essay, das mein Vorgehen nicht erklärend begleitet, nicht kommentierend erläutert, sondern ausbreitet. Als die Verdeutlichung eines Schrittes von vielen möglichen. Nicht linear aufgereiht wie Perlen auf einer Schnur, vielmehr wie die tatsächlich vollzogenen, vielleicht in ihrer Abfolge nicht mehr nachvollziehbaren Züge einer Spielfigur auf einem sich in die Unendlichkeit ausbreitenden Spielfeld. Vorwärts, rückwärts, seitwärts. In der Hoffnung, deutlich genug zu sein, um Kritik zu ermöglichen und offen genug zu sein, um die Gesamtheit meiner Arbeit anderen Händen zu überreichen.

((Titel))

2) Präambel

Ein kleines Problem gilt es allerdings noch auszuräumen, will ich denn meinen Kopf elegant rekursiv aus der Schlinge ziehen.

Im letzten Abschnitt des Blogbeitrags zu «Rekursivität» heisst es:

((Zitat))

«Im gegenwärtigen transdisziplinären Diskurs zwischen den Künsten sowie zwischen Kunst und Lebenswelt wird der Begriff der Rekursivität nicht verwendet. Es stellt sich die Frage, ob die künstlerische Praxis durch eine erhöhte Selbstreflexivität an sich schon eine Form der Rekursivität aufweist und diese deshalb nicht als neues und spezifisches Merkmal diskutiert wird.»

((<http://blog.zhdk.ch/trans/>>))

Wenn sich also mein Interesse an der Schnittstelle von Ökonomie und Kunst derart manifestiert, dass die vorläufigen Ergebnisse meiner Arbeit zwischen Kunst und Lebenswelt anzusiedeln sind, wird dann die erhoffte Rekursivität durch die zurecht erwartete und von mir zu leistende Selbstreflexivität aufgehoben? Und werde ich mithin auf mich selbst zurückgeworfen? Zurück auf Start?

Nicht, wenn ich mir eine Meinung bilde, und die Meinung lautet:
Rekursivität ist nicht gleich Selbstreflexivität.

Selbstreflexivität als Methode ist eine subjektgebundene Aktivität, und kann unabhängig vom Interessensfeld des selbstreflektierenden Individuums auf dieses Feld und/oder einen Gegenstand in diesem Feld gelenkt werden oder nicht. Selbstreflexivität ist nicht feldbestimmt und benötigt als Gegenstand notwendigerweise nicht mehr als das Subjekt.

Selbstreflexivität kann als stabiler oder labiler Zustand erfahren werden.

Rekursivität als Methode hingegen kann nur entstehen, wenn das (selbst)reflektierende Individuum Gegenstand und Feld des Interesses als unabhängige dynamische Erweiterung des Subjekts erfährt und damit den Raum der Selbstreflexivität dahingehend verändert, dass dieser Raum nicht länger vom Selbst bestimmt wird.

Rekursivität kann nur als labiler Zustand erfahren werden.

Wobei deutlich bleiben muss, dass Rekursivität Feld und Akteur, Subjekt und Interesse in einem labilen Zustand verbindet. Eine solche Verbindung, wenn auch instabil und temporär, ist eine gegenseitige und stellt eine Veränderung zum Vorher dar. Das Eingehen oder Herstellen einer solchen Verbindung ist grundsätzlich für eine beliebige Anzahl von Akteuren und eine beliebige Anzahl von Feldern möglich und kann sich auf eine beliebige Anzahl von akteur- oder feldbestimmten Methoden beziehen.

Ich verstehe Rekursivität als Gegenentwurf sowohl zu ausschliessenden wie auch einschliessenden Methoden. Ich verstehe Rekursivität als iterativen Prozess mit radikaler Durchlässigkeit. Ich verstehe Rekursivität als angewandten und anwendbaren Begriff im Sinne eines Werkzeugs.

Entsprechend wage ich die Behauptung, dass Rekursivität als Methode methodenagnostisch ist.

Wie lässt sich diese Art der Rekursivität in meine Arbeit einbinden?

In diesem spezifischen Fall sind die Felder, in die ich mich als interessensgeleitetes Individuum einbinden will, im eng gefassten Sinn Kunst und Ökonomie, im weiter gefassten Sinn Kunst, Philosophie und Wissenschaft.

Wenn ich Rekursivität als Begriff verstehe, als Konzept, als Annäherung an den Begriff, das «concept», wie ihn Gilles Deleuze und Félix Guattari in ihrem Standardwerk «Was ist Philosophie» vorschlagen, dann bietet sich mir ein ganz praktischer Einstiegspunkt in die eigene Arbeit.

((Zitat))

«Der Begriff ist ein Unkörperliches, obwohl er sich in den Körpern inkarniert und verwirklicht. Aber er verschmilzt eben nicht mit dem Sachverhalt, in dem er sich verwirklicht. [...] Der Begriff definiert sich durch die Untrennbarkeit einer endlichen Zahl von heterogenen Komponenten, die von einem absoluten Überflugs punkt mit unendlicher Geschwindigkeit durchlaufen werden»

((Deleuze, Guattari; p27/28))

Das Ziel wäre also, eine rekursive begriffsgeleitete Vogelperspektive auf das eigene Arbeiten zu gewinnen, die Heterogenität des eigenen Arbeitens als gegeben und somit als Möglichkeit und nicht als zu überwindendes Hindernis zu erkennen.

Wenn ich die Hypothese von Deleuze/Guattari in ihrer Gesamtheit hinzuziehe, dann erweitert sich das Spektrum meiner Arbeitsmöglichkeiten.

((Zitat))

«Wir haben hier [...] eine sehr weitgefaste Hypothese vorliegen: Aus Sätzen oder einem Äquivalent entnimmt die Philosophie Begriffe, Konzepte (die nicht mit allgemeinen oder abstrakten Ideen Zusammenfallen), während die Wissenschaft Prospekte (Propositionen, die nicht mit Urteilen zusammenfallen) und die Kunst Perzepte und Affekte (die ebensowenig mit Wahrnehmungen und Gefühlen zusammenfallen) gewinnt.»

((Deleuze, Guattari; p31,32))

Wenn Rekursivität nicht nur zum «Begriff, Konzept», sondern auch zum «Prospekt»

und zu «Perzept und Affekt» führt, ohne diese miteinander oder untereinander mit Ideen, Urteilen, Wahrnehmungen und Gefühlen kurzzuschliessen, dann wird Rekursivität zu einem universellen Tool.

Rekursivität verstanden als konzeptionelles, propositionales und perzeptiv/affektives Werkzeug, als radikal durchlässiges Setting schliesst Philosophie, Kunst und Wissenschaft gleichermaßen mit ein, ohne jemals irgendetwas auszuschliessen.

Wie verhält es sich aber mit der Meinung und der Rekursivität, wenn die Meinung besagt, dass Rekursivität ein universelles Tool ist?

Was wir meiner Meinung nach reflexartig tun, wenn wir versuchen, uns beobachtend und denkend zurechtzufinden, ist, wie Deleuze und Guattari es formulieren, uns Meinungen zu bilden, in dem Wunsch, dem Chaos etwas Ordnung entgegenzuhalten. Diese Meinungen funktionieren als eine Art Schutz gegen das Chaos, gegen entgleitendes Denken, gegen fliehende Gedanken.
((Deleuze, Guattari; p238,239))

Aber es genügt nicht, Meinungsbildung als Strategie gegen Furcht und Chaos zu bezeichnen und sich auf die Ausbildung von konstanten Regeln als zentripetale Ordnungskraft zu konzentrieren.

((Zitat))

«Aus all dem sind unsere Meinungen gemacht. Doch Kunst, Wissenschaft, Philosophie fordern mehr: sie ziehen Ebenen auf das Chaos.»
((Deleuze, Guattari; p239))

Meine Meinungen fächern sich also auf, in dem Moment, in dem ich sie als Reflexe erkenne. Sie werden zu instabilen Ebenen.

Die beständige Veränderung, das Entgleiten des eben noch Fassbaren, die plötzliche Manifestation des Ungedachten werden zu Weg und Wegweiser, zum Weggefährten auf der Reise Richtung Unbekannt.

((Zitat))

«Es geht immer darum, das Chaos durch eine Schnittebene zu überwinden, die es durchquert.»
((Deleuze, Guattari; p240))

Dieses überwindende Durchqueren des Chaos auf einer sich selbst bildenden und wieder auflösenden instabilen Ebene des Denkens ist für mich das Wesen der Rekursivität. Es ist ein Schnitt durch das vor mir zurückweichende Unteilbare mithilfe eines nicht vorhandenen Messers.

Ich fasse zusammen: Selbstreflexivität ist nicht gleich Rekursivität und Rekursivität fordert mehr als Meinung.

Wenn also Selbstreflexivität meiner Meinung nach nicht gleichzusetzen ist mit Rekursivität, muss ich gleichzeitig anerkennen, dass Rekursivität möglicherweise der einvernehmliche Gegenentwurf zur jeweils anderen Meinung ist und somit meine Meinung zertrümmert.

Der Gegenstand und das Feld des Interesses müssen sich bewegen. Ebenso wie das Bewusstsein des interessierten Betrachters sich bewegen muss, im Wissen darum, dass der Betrachter selbst sich beständig bewegt.

Ähnlich wie sich der hermeneutische Zirkel bei näherer Betrachtung als hermeneutische Spirale zeigt, so sehe ich die Rekursivität als sich ins Unendliche fortsetzende Spiralbewegung des immer gleichen Bewegungsmoments, das immer neue Bewegungsmuster erzeugt.

Rekursivität verbindet Feld und Akteur in einem labilen Zustand und es sind Feld und Akteur, die Rekursivität erzeugen. Rekursivität muss in einem andauernden Prozess, durch ein wanderndes Subjekt und ein sich wandelndes Interesse, welche beständig und immer anders miteinander verbunden werden, immer wieder neu entstehen.

((Titel))

3) These (Zirkelschluss)

Die einzige Möglichkeit, eine rekursive Situation zu erzeugen, besteht darin, eine rekursive Situation zu erzeugen.

((Titel))

4) Ausführungen

Im Rahmen der Diplomausstellung stellt sich die Aufgabe, meine Arbeit in einem installativen Setting zu präsentieren. Was immer ich zeigen werde, kann nur einen vorläufigen Zwischenstand abbilden, soviel ist mir klar. Wie soll ich vorgehen, wenn ich einerseits das Unfertige, zu Diskutierende meiner Arbeit zugänglich und sichtbar machen will und andererseits gleichzeitig den notwendigen Privatraum zur Weiterarbeit bewahren möchte? Wie stelle ich Zwischenergebnisse aus, ohne dass diese Fertiges behaupten? Komme ich ohne Behauptungen aus? Wie kann ich für mich selbst aus der Auseinandersetzung mit der Ausstellungsform neue Erkenntnisse für die weiterführende Arbeit gewinnen? Welches ist die Absicht, die zur Einsicht führt?

Ich entscheide mich für das Labile, das Unfertige, das Vorläufige. Und wage die eine oder andere Behauptung. In der Hoffnung, dadurch näher an die oben beschriebene (Ideal)vorstellung einer sich permanent erneuernden rekursiven Situation zu gelangen.

Das Spiel wird als Prototyp präsentiert, das Essay wird zum Entwurf eines Textes über Erfahrungen und Beobachtungen während des Studiums, dazu kommen Diagramme von Gedankengängen.

Meine Absicht ist eine Veränderung der Wahrnehmung des eigenen Arbeitens mittels eines veränderten Zugangs zur Präsentation von Arbeitsergebnissen.

Das Ausbreiten von sich objekthaft manifestierendem Vorläufigem im Umfeld einer Ausstellung rückt das Gezeigte in Richtung Kunst, auch wenn der Absender sich explizit nicht als Künstler versteht. Die Appropriation von künstlerischen Strategien ist in diesem Zusammenhang als ein möglicher Einstieg von vielen in die beabsichtigte rekursive Situation zu verstehen.

Die Positionierung der Gesamtheit der Arbeit in und zwischen den Feldern von Wissenschaft, Philosophie und Kunst mit ihren jeweils präferierten Methoden der Wissensgenerierung und Erkenntnisvermittlung erfolgt durch das Übertragen von Aspekten der unterschiedlichen Felder auf unterschiedliche Elemente der Arbeit.

Dabei wandere ich eng entlang der von Deleuze und Guattari vorgeschlagenen Routen, die keine Wege sind, sondern zu ziehende Ebenen.

Anknüpfend an die Begriffe Empfindung, Idee und Proposition versuche ich, die heterogenen Elemente meiner Arbeit in einen ordnenden Zusammenhang zu bringen. Dieser Zusammenhang muss nicht explizit erfahrbar sein, erleichtert aber vielleicht einen intuitiven Zugang. Verbindendes und leitendes Moment ist die Idee der Rekursivität. Wobei es mir nicht darum geht, eine Chronologie rekursiver Schritte nachzuzeichnen, sondern eine Momentaufnahme zu erzeugen, die sich der Rekursivität anbietet.

((Titel))

5) Varietäten, Variationen, Variablen,

Der Gegenstand und das Feld des Interesses müssen sich bewegen. Weg vom, nennen wir es, Symbolischen Zeichenuniversum («was ist es?» / «was zeigt es?»), das mit der impliziten (Be)deutungshoheit der durch die Peer-Group bevorzugten decodierbaren Meinung lockt. Hin zur, nennen wir sie, Indexikalischen Präsenz («es ist, was es ist» / «es zeigt, was es ist»), die die unendlichen Möglichkeiten von Konstruktion und Entschlüsselung durch immer neue Akteure unablässig mit- und weiterträgt.

((Untertitel))

Element Nummer eins: vorwärts

Der Prototyp eines Brett- und Kartenspiels.

Das Spiel als Empfindung und Logik in der Vorwärtsbewegung der verbindenden Unmittelbarkeit.

((Zitat))

«Der Künstler bringt vom Chaos Varietäten mit, die keine Reproduktion des Sinnlichen im Organ mehr bilden, sondern ein Sein des Sinnlichen, ein Sein der Empfindung auf einer anorganischen Kompositionsebene erstellen, die das Unendliche zurückzugeben vermag.»

((Deleuze, Guattari; p240))

((Untertitel))

a) Gebrauchsanweisung

Die beiden Hauptfelder, die ich transdisziplinär zu verknüpfen suche, sind die Kunst und die Ökonomie. Auf der Schnittstelle dieser Felder interessiert mich im Besonderen die Finanzierung der Produktion von visueller Kunst. Um einige wesentliche Aspekte dieser Schnittstelle sichtbar und der Diskussion zugänglich zu machen, entwickle ich den Prototypen eines Gesellschaftsspiels, das wesentliche Aspekte des Produktions-, Vertriebs-, und Verkaufsprozesses von Kunstwerken in stark vereinfachter Form darstellt. Es trägt den vorläufigen Namen «Die Künstler und das liebe Geld» und ist ein Brett- und Kartenspiel.

Die Spielenden nehmen dabei die Rolle eines Künstlers ein, und müssen im Spielverlauf geldmittelbedingte Arbeitsschritte der Kunstproduktion und Kunstverwertung durchlaufen.

Die im Spiel beschriebenen Parameter bieten eine Einstiegsmöglichkeit in die Diskussion über die Bedingungen der Produktion von Kunstwerken und über existierende und mögliche alternative Formen der Finanzierung.

Soweit meine Absicht.

Weshalb ein Spiel?

Die Entwicklung des Spiels, die Denkarbeit, denke ich mir, erfolgt auf einer anorganischen Kompositionsebene. Was immer sich dort ausbildet, muss auf einer organischen Produktionsebene in Fassbares übersetzt werden.

Gegenstände, Zettel mit Anleitungen, Code.

Die Unmittelbarkeit des Erlebens, die Einheit von Zeit und Raum, die ich durch das Spielerlebnis schaffe, entzieht sich meiner Kontrolle, setzt sich selbst fort.

Ich biete strukturiertes Vorgehen an und ermögliche Erleben, das ich nicht direkt beeinflussen kann.

Wenn das Spiel Information vermitteln soll, so wird diese Information Teil des gestalterischen Übersetzungsprozesses.

Die Information und damit meine Mitteilung entfernt sich von mir, etwas das auf jede Form der Mitteilung zutrifft, aber sich in diesem Fall noch verstärkt.

((Untertitel))

b) Das Ziel: Information als Spiel

Wie eingangs erwähnt, ist das Ziel des Spiels die Vermittlung von Information über Aspekte der Produktion von visuellen Kunstwerken. Der Fokus liegt auf der (notwendigerweise verkürzten) Abbildung von Produktion, Vertrieb und Verkauf.

Das Verhältnis und die Wechselwirkung von reellem und symbolischem Kapital, von Zugang zu Geldmitteln und künstlerischer Reputationsbildung bildet die Folie für die Spieldynamik.

Wichtige Parameter der Realisierung von Kunstwerken wie Medium, Produktionskosten, Finanzierungsmöglichkeiten, Ausstellungsplattformen, Käuferschaft werden separiert und im Spielverlauf nach Zufallsprinzip neu kombiniert. Die so entstehenden Kombinationen machen in der realen Welt nicht immer Sinn, sollen aber den Spielfluss nicht hemmen.

((Untertitel))

c) Der Kompass: Spielentwicklung und Wissensvermittlung

Die beiden theoretischen Interessensfelder, die mittels praktischer Projektarbeit verknüpft werden, sind Kunst und Ökonomie.

Das daraus entstehende praktische Projekt weist ein direkt erfahrbares Format oder Medium auf, es ist ein Gesellschaftsspiel für maximal vier Personen, das sitzend an einem Tisch gespielt wird.

Die beiden Hauptaspekte des praktischen Projektes sind Spielentwicklung und Wissensvermittlung. Diese beiden Aspekte bedingen und beeinflussen sich gegenseitig, wobei jedoch zu beachten ist, dass die Komplexität der Wissensvermittlung gegen reduzierende Notwendigkeiten der Spielfunktionalität abgewogen werden muss.

Spielentwicklung als Prozess umfasst drei wesentliche Bereiche: die Spieltheorie, die Spielgestaltung und das Spiel als kulturelle Rhetorik.

Diskursive Felder wie Systemtheorie, Komplexitätstheorie, Informationstheorie und Kybernetik stehen in Bezug zur Spieltheorie, aber die Spieltheorie ist nicht Voraussetzung für die Spielgestaltung.

Die Spielgestaltung ist ein Gestaltungsproblem zweiter Ordnung, was konkret bedeutet, dass der Spielgestalter direkte Spielregeln entwirft und damit eine indirekte Spielerfahrung ermöglicht.

Im Sinne einer kulturellen Rhetorik sind Spiele soziale Kontexte für kulturelle Lernerfahrungen. Sie beinhalten persuasive Diskurse und/oder implizite kulturelle Narrationen und ermöglichen einen «sozialen» Erfahrungsraum als Ergebnis der Anwendung von Spielregeln.

((Untertitel))

d) Der Weg: Spielregeln basteln

Spielregeln sind konstitutiv, was bedeutet, dass sie die essentielle Spiellogik abbilden. Spielregeln sind operational, sie steuern das Verhalten der Spielenden. Spielregeln sind aber auch implizit, sie umfassen «ungeschriebene Gesetze», unbewusste Verhaltensmuster und stillschweigende Übereinkünfte.

In diesem Kraftfeld ist es die Aufgabe des Spielgestalters, durch Logik und Reduktion von Komplexität weitgehend selbsterklärende Mechanismen zu entwickeln, die ein Spielerlebnis ermöglichen, das Unterhaltungswert aufweist.

Die Ergebnisse dieses Gestaltungsprozesses lassen sich nur in der direkten Anwendung überprüfen. Ich muss als Spielgestalter die Ergebnisse meiner Arbeit immer wieder anderen zum praktischen Gebrauch überlassen. Dies ist nicht immer einfach, gilt es doch, den rechten Zeitpunkt und das nötige Mass an Offenheit zu finden, um die Zwischenergebnisse der eigenen Arbeit aus den Händen zu geben um die unvermeidliche Kritik positiv in die Weiterarbeit zu integrieren.

((Untertitel))

e) Ebenen im Raum

Das Spiel, das sich als Ergebnis und Ereignis eines Gestaltungsprozesses explizit an

autonome Individuen richtet, die sich diesem sich ergebenden Ereignis nur aufgrund impliziter Übereinkünfte zuwenden, hebt alle Beteiligten zu jedem Zeitpunkt auf die anorganische Kompositionsebene, die sich dem Unmittelbaren öffnet.

Die Spielenden bewegen sich vorwärts in Zeit und Raum in Richtung noch nicht oder anders gespielter Spiele und den Spielgestalter rückwärts in der Zeit, in den Raum des Gestaltungsprozesses, der wiederum nichts anderes ist, als die Summe aller noch nicht oder anders gespielter Spiele.

Die logische Abstraktion ermöglicht einen Spielraum und wird dadurch in diesem Spielraum zur unmittelbar erfahrbaren Empfindung, welche die Abstraktion sozusagen in sich trägt.

((Untertitel))

Element Nummer zwei: rückwärts

Ein Essay, ausgehend von einem Kunstwerk der «Arte Povera».

Der Text als Idee und Form in der Rückwärtsbewegung des aufzulösenden Widerspruchs.

((Zitat))

«Vom Chaos mitgebracht hat der Philosoph Variationen, die unendlich bleiben, aber untrennbar geworden sind auf absoluten Oberflächen oder in absoluten Volumen, die eine Schnittebene der Immanenz zeichnen: das sind keine Assoziationen deutlich geschiedener Ideen mehr, sondern Neu-Verkettungen in einem Begriff, die sich über eine Zone der Undeutlichkeit herstellen.»

((Deleuze, Guattari; p239))

((Untertitel))

a) Beschreibung

Michelangelo Pistoletto
Un metro cubo d'infinito
Ein Kubikmeter Unendlichkeit
1966
Objekt
Sechs Spiegel, Schnur
100 × 120 cm

Sechs Spiegel, wie die Seiten eines Würfels zusammengefügt, die spiegelnden Flächen zueinander gerichtet. Zusammengehalten mittels eines geschickt um den Kubus geschlungenen Hanfseils. Die nicht quadratischen Spiegel überlappen sich an den Rändern des Kubus, geben die Sicht frei auf schmale Abschnitte spiegelnden Glases. Dadurch wird das unsichtbare Innere des Kubus lesbar, bietet sich der Imagination an. Die überstehenden Spiegelkanten, ein Zuviel am Aussen, weisen den Weg nach innen, zur perfekten Idee des Potentials der Unendlichkeit des sich gegenseitig spiegelnden Spiegelbildes. Ein Potential deswegen, weil kein Licht in das Innere des Kubus fällt, die Spiegel ewig dunkel bleiben und somit die physikalische Manifestation der gedachten Unendlichkeit eine unmögliche Möglichkeit bleibt. Eine perfekte Idee deswegen, weil das Potential sich nie verwirklichen lässt, sich aber auch nie verwirklichen lassen muss, um zu bestehen.

((Untertitel))

b) Null

Null ist die Distanz zwischen der Fingerkuppe meines Zeigefingers und der Fingerkuppe des Zeigefingers, der sich mir entgegenstreckt, wenn ich meinen Zeigefinger auf die Oberfläche eines unendlich dünnen Spiegels halte.

((Untertitel))

c) Eins

Eins ist das Distinkte. Seine Setzung definiert das Nicht-Eins, das Vor-Eins, das Nach-Eins. Eins ist die Einheit, die Raum und Ort zu denken erlaubt, Eins bringt Punkt hervor, Kreis, Kugel, Kubatur, Koordinate, Sphäre, den Raum. Die Ableitung des Raumes zu Ebene, Fläche, Kurve, Linie endet im Punkt. Punkt.

Eins ist das Ereignis.

((Zitat))

«Gewiss ist das Ereignis weder Substanz noch Akzidens, weder Qualität noch Prozess; das Ereignis gehört nicht zur Ordnung der Körper. Und dennoch ist es keineswegs immateriell, da es immer auf der Ebene der Materialität wirksam ist, Effekt ist; es hat seinen Ort und besteht in der Beziehung, der Koexistenz, der Streuung, der Überschneidung, der Anhäufung, der Selektion materieller Elemente; es ist weder der Akt noch die Eigenschaft eines Körpers; es produziert sich als Effekt einer materiellen Streuung und in ihr. Sagen wir, dass sich die Philosophie des Ereignisses in der auf den ersten Blick paradoxen Richtung eines Materialismus des Unkörperlichen bewegen müsste.»

((Foucault, p.37))

Eins ist das, was vielleicht bleibt, wenn die Redundanz der unendlichen Spiegelung vom Unendlichen abgezogen wird: der dunkle Spiegel, die Rückseite des Spiegels, das Innere des Spiegels.

((Untertitel))

d) Unendlich

Erst das Konzept der Unendlichkeit ermöglicht das Denken des Fluchtpunktes. Der Fluchtpunkt sitzt auf dem ewig zurückweichenden Horizont, entschwindet in die Undeutlichkeit und schafft gleichzeitig erkennbare Ordnung.

Diese Ordnung ist eben deshalb eine sich ständig ändernde und erneuernde. Sie bezieht sich auf Undeutlichkeit und zielt auf Entschwindendes ab.

Ich stelle mir die Frage nach meinen Ordnungsprinzipien, nach den Mustern, mit denen ich sowohl dem Wissen als auch dem Nicht-Wissen entgegentrete.

Ich finde keine Antwort aber einen Textabschnitt in einem Buch der Kunstkritikerin Rosalind Krauss.

((Zitat))

«In a conversation with Barbara Rose, Robert Rauschenberg mused on the title for a future work. «I went in for my interview for this fantastic job,» he said. «The job had a great name—I might use it for a painting—Perpetual Inventory.»

During the years I wrote criticism [...], I didn't think of it as a job; but nonetheless it has a great name: perpetual inventory. A critic constantly revises not only her conception of the direction and most important currents of contemporary art, but also her convictions about the most significant work within them. This entails a perpetual reassessment of the field she surveys and the demand that it be articulated in her writing.»

((Krauss; pxi))

((Untertitel))

e) Deutungsversuch (vorläufig)

Was habe ich zu Beginn des fünften Kapitels behauptet?

Der Gegenstand und das Feld des Interesses müssen sich bewegen. Weg vom Symbolischen Zeichenuniversum («was ist es?» / «was zeigt es?»), hin zur Indexikalischen Präsenz («es ist, was es ist» / «es zeigt, was es ist»).

Rosalind Krauss meint in «Anmerkungen zum Index»:

((Zitat))

«Im Unterschied zu Symbolen stellen Indexe ihre Bedeutung über die Achse einer physischen Beziehung zu ihren Referenten her. Sie sind Markierungen oder Spuren einer bestimmten Ursache, und diese Ursache ist das Ding, auf das sie verweisen, das Objekt, das sie bezeichnen.»

((Krauss, in Harrison/Wood; p1203))

((Zitat))

«Die Funktionsweise des Index in der Kunst der Gegenwart, die Weise, in der er die hochdifferenzierte Sprache ästhetischer Konventionen (und die Art von Geschichte, die sie codieren) durch die Registrierung nackter physischer Präsenz ersetzt [...] betrifft ein viel weiteres Feld als die Objektarten, die ich gerade angegeben habe. Zu ihren Beispielen gehört auch ein gewandelter Begriff von abstrakter Kunst [...].»

((Krauss, in Harrison/Wood; p1209))

Ich bleibe Rosalind treu und wende ihre Definition des Indexes auf Pistoletto an, im Bewusstsein, damit nur einen weiteren flüchtigen Eintrag in den «Fortwährenden Index» zu tätigen.

$1m^3_\infty$ ist nicht Symbol, sondern indexikalisches Zeichen, in diesem Fall der Unendlichkeit. Die physische Manifestation möglicher Qualitäten von Unendlichkeit wie Einschluss, Ausschluss, Unzugänglichkeit, Entkörperlichung, Undeutlichkeit, verweist direkt auf den Anlass und bringt so Eindruck und Ausdruck ohne Umweg über ästhetische Konventionen im Kunstwerk zusammen. Dadurch tritt auch die Interpretation aus der Begrenzung des bildnerischen Codes und der möglicherweise zu entschlüsselnden Intention des Autors heraus und öffnet sich hin zur Unendlichkeit.

Die Erkenntnis während des Schreibens: dieser Text hat sich schon längst von Pistoletto gelöst, das Kunstwerk als Anlass ist ein weit entfernter Punkt, den ich nur noch wahrnehme, wenn ich im Spiegel über meine Schulter blicke.

((Untertitel))

Element Nummer drei: seitwärts

Schautafeln mit Diagrammen von Gedankengängen.

Das Diagramm als Proposition und Struktur in der Seitwärtsbewegung der köhären-
aufsprenghenden Ambivalenz.

((Zitat))

«Der Wissenschaftler bringt vom Chaos Variablen mit, die durch Verzögerung
unabhängig geworden sind, das heisst durch Beseitigung der anderen beliebigen,
potentiell interferierenden Variabilitäten, so dass die zurückbehaltenen Variablen
unter bestimmaren Verhältnissen in eine Funktion eingehen: Das sind nicht mehr
Verbindungen von Eigenschaften in den Dingen, sondern endliche Koordinaten auf
einer Schnittebene der Referenz, die von lokalen Wahrscheinlichkeiten zu einer
globalen Kosmologie reicht.»

((Deleuze, Guattari; p239,240))

((Untertitel))

a) Behauptung

Ökonomie ist eine Meta-Disziplin.

Eine Über-Disziplin.

Eine Halb-Disziplin.

Eine behauptete Disziplin.

Ökonomie ist ein Versuch.

Ein Versuch, das Handeln der Menschen zu verstehen, indem dieses zum einen
beschreibend betrachtet wird, und zum anderen, indem Überlegungen zur Motivation
des beschriebenen Handelns in Modellen ausgedrückt werden.

Ökonomie (griechisch oikonomia; aus oikos, «das Haus» und nomos, «Gesetz»).

Das Gesetz des Hauses wird gesucht, gefunden und geschrieben.

((Untertitel))

b) Modell

Folgendes steht zur Einleitung (und Wegleitung) im auflagenstärksten Lehrbuch für
Ökonomie:

((Zitat))

«Economics is grounded on the assumption of <rational self-interest>. Individuals
pursue actions that will enable them to achieve their greatest satisfaction.»

((McConnel, Brue; p4))

Und weiter:

((Zitat))

«Also, the study of economics helps us make sense of the everyday activity we observe
around us.»

((McConnel, Brue; p5))

Die im Eigeninteresse des Individuums begründete Rationalität ist also Grundlage für die Überlegungen zur Motivation ebendieses Individuums. Die sich daraus ergebenden Modelle, ihrerseits mit normativer Kraft ausgestattet, gründen demnach in der rational begründeten Grundlage der grundlegenden Rationalität.

Ich kann nicht genau sagen weshalb, aber irgendwie erinnert mich das an einen Zirkelschluss.

Für den Beweis, dass die «Rationalität» im «rationalen Eigeninteresse» zumindest eine sehr begrenzte ist, hat Daniel Kahneman 2002 den Nobelpreis erhalten.

((Zitat))

«I call it theory-induced blindness: once you have accepted a theory and used it as a tool in your thinking, it is extraordinarily difficult to notice its flaws. If you come upon an observation that does not seem to fit the model, you assume that there must be a perfectly good explanation that you are somehow missing. You give the theory the benefit of the doubt, trusting the community of experts who have accepted it.»

((Kahnemann; p277))

Das Überführen von empirischer Deskription in Normativität mittels Modellbildung und die Überprüfung des Modells mittels statistischer Abgleichung ist ein Kreislauf. Eine sich selbst erfüllende Prophezeiung, ein Zaubertrick, Legerdemain. Geformt und geprägt vom fokussierten Blick des Suchenden, der eine Vorstellung des zu Findenden hat.

Dies ist, wie die Zitate aus dem Ökonomie-Lehrbuch zeigen, kein Hinderungsgrund, weiterhin Erkenntnisse einer begrenzten Rationalität als unbegrenzt wirkmächtig auszuweisen.

In der klassischen Lehre bestellt der Homo oeconomicus weiterhin das Haus als Nutzenmaximierer, verschiebt Geld und Gut vorwärts und rückwärts durch Zeit und Raum auf den Autobahnen der quantitativen Ökonomie, entrichtet dann und wann an den unvermeidlichen Modellgrenz-Mautstellen seinen Milchmädchen-Obulus, bewegt sich aber im Gesamten stetig Richtung Mittelwert-Paradies wo ein höherer Lebensstandard wartet.

Das mag paradox erscheinen, ist aber nicht minder abwegig als die Annahme, auf einem kugelförmigen Planeten mit begrenzten Ressourcen sei unbegrenztes Wachstum möglich.

((Untertitel))

c) Paradox

Eine Erklärung für das Zustandekommen solcher widersprüchlicher Modelle ist vielleicht das von John Fiske im Rahmen der Kulturanalyse beobachtete Praxis-Diskurs-Paradox.

((Zitat))

«Die Kulturanalyse kann unmöglich den gesamten Mahlstrom kartieren, [...] viele seiner Strömungen sind an der Oberfläche nicht wahrnehmbar und entziehen sich jedem analytischen Zugriff [...] Die Kulturanalyse ist mit dem unvermeidbaren Paradox konfrontiert, dass Kategorien und die Unterschiede zwischen ihnen notwendige Instrumente im Prozess der Analyse sind, aber den Gegenstand der Analyse verzerren.»

((Fiske, in Niekisch; p253))

Ich paraphasiere Sibylle Niekisch, die John Fiske paraphasiert: Die mit der (akademischen) Analyse einhergehende Beschreibung der Praxis verändert den ontologischen Status ebendieser beschriebenen Praxis. Aus der Praxis wird Diskurs und ein charakteristisches Merkmal von Diskurs (und hier beziehe ich mich auf die Verschriftlichung, die es ermöglicht, über gelebte Erfahrungen zu berichten und diese zu diskutieren) ist es, keine Praxis zu sein, genauer, nicht die beschriebene Praxis zu sein.

Das (beschriebene) Praxis-Diskurs-Paradox gilt meiner Meinung nach grundsätzlich für jede Form der Analyse mittels Verschriftlichung (gibt es eine andere?) und damit auch immer für die beschreibende Modellbildung.

Dennoch, oder gerade deswegen, kann die paradoxe Grundlage dem Denken förderlich sein und kann eine darauf aufbauende Analyse fruchtbar gemacht werden. Vorausgesetzt, das Paradox wird in seiner Unauflösbarkeit akzeptiert, die daraus entstehende Ambivalenz wird erkannt und die Möglichkeit des Fehlschlusses ausdrücklich und jederzeit, also auch nach der Beweisführung, zugelassen.

((Untertitel))

d) Der Börsenhändler als Mystiker

Der Börsenhändler sitzt an seinem Arbeitsplatz. Dieser ist bestückt mit grossen Bildschirmen auf denen ohne Unterbruch Zahlenreihen, Werte, Nummern in Form von Diagrammen aufscheinen. Die Aufgabe des Händlers ist es, den stetig wechselnden Bildschirm-Bildern, Repräsentationen von Veränderungen in der Zuschreibung von Geldwert zu Sachwerten, informativen Sinn abzugewinnen. Und diesen Sinn, diese Information aus der unmittelbaren Vergangenheit in die nächste und fernere Zukunft zu extrapolieren.

Die Börsencharts mit ihren Kurven, Berg- und Talandschaften suggerieren Ordnung und Struktur. Lesbar für denjenigen, der des Lesens mächtig ist, der die geheime Chart-Sprache versteht, dem unablässigen Flüstern der Diagramme Sinn abgewinnen kann.

Die Suche nach dem Sinn hinter der Information ist die Aufgabe des Analytikers in Gestalt des Börsenhändlers. Informationsflut und Informationsdichte die der Analytiker auf Sinnsuche überblickt sind so immens, sie scheinen umfassend. Entsprechende Gültigkeit muss der darin gefundene Sinn haben.

Was aber, wenn die Flut ist nicht mehr als ein Rinnsal ist, gemessen an der unendlichen Möglichkeit der Gesamtmenge (die, weil unendlich, nie gesamt sein kann) und die Dichte eine relative ist, erzeugt durch (ebenfalls unendlich) viel grössere Wissenslücken.

Die performative Analyse, ausgeführt von unserem Börsenhändler in schwindelerregendem Tempo, verändert die Beobachtung, ignoriert die Zufälligkeit der vermeintlichen Informationsdichte und interpretiert den augenscheinlichen Befund als Kulminationspunkt, als notwendige Bergspitze der Erkenntnis. Beobachtung und Befund beziehen sich beide auf verfügbare Information, auf Begrenztes und blenden diese Begrenztheit beständig aus.

Der versierte Börsenhändler gibt sich selbst als initiiertes Mystiker der ökonomischen Ratio und den Zufalls(befund) als sinnstiftende Botschaft aus, indem er dieser auratischen Mitteilung kraft behaupteten Mehrwissens die Singularität des Wettbewerbsvorteils entreisst.

Das erstaunliche ist, dass es ihm so oft gelingt, tatsächlich einen Wettbewerbsvorteil zu erringen. In seinem Bildschirm-Blickfeld entsteht eine Regellandschaft aus Trend und Gegentrend. Auf diese Norm wendet er die Daumenregel seines vermeintlichen Wissensvorsprungs an und setzt damit Intuition über besseres Wissen.

Ökonomie (griechisch oikonomia; aus oikos, «das Haus» und nomos, «Gesetz»).

Das Gesetz des Hauses wird zum Hausgesetz.

((Untertitel))

e) Flimmern im bewusstseinsschaffenden Blick

Ich stelle mir vor, wie ich beobachte.

Ich blicke geradeaus auf der Achse der statistischen Verdichtung zum Fixstern der Gauss'schen Normalverteilung. An den Rändern meines Blickfeldes die statistischen Ausleger, der «Long Tail» der abnehmenden Wahrscheinlichkeit, der schwindenden Bedeutsamkeit. Im Zentrum die Regularität, die Norm, die «Weisheit der Massen», die Linse. An der Peripherie die Singularität, die Heuristik, die «Daumenregel», die Augenwinkel.

Oder ist es eher umgekehrt? Liegt die Heuristik in der Mitte, ein Norm-Berg aufgeschichtet aus tausend Lagen Singularität?

Irgendwo dazwischen, im Hin und Her, formt sich ein Zustand, den ich begrifflich fassen kann.

Oben, unten, vorher, nachher. In Bezug zu.

Ich versuche, mein Denken zu beobachten und das Beobachten zu denken. Einiges, vieles, erschliesst sich mir schnell, Erklärungsmuster und Logiken tauchen beinahe zeitgleich mit den erahnten Problemen auf. Anderes bleibt länger, zäher kleben am fernen Horizont, bleibt widerspenstig, widersprüchlich. Ich beobachte und denke, denke und beobachte im gleichen (unendlichen) Raum, aber in verschiedenen Geschwindigkeiten.

Ja, ich gebe es zu: das mit den unterschiedlichen Geschwindigkeiten ist nicht an meinem Horizont aufgetaucht.

Daniel Kahneman beschreibt in seinem Buch «Thinking, Fast and Slow» zwei Arten des Denkens. Er unterteilt unser Denken, die kognitiven Leistungen, die wir beständig erbringen, in zwei Systeme, die sich durch unterschiedliche Geschwindigkeiten auszeichnen. Dieses «Schnelle Denken» und seinen Gegenpart, das «Langsame Denken» zeichnet er als zwei fiktive Charaktere: das schnelle, automatische «System 1», welches uns intuitiv und effizient durch die Unwägbarkeiten des Alltags schreiten lässt und das langsamere, aufwändige «System 2», welches uns dazu befähigt, über uns selbst und über das «System 1» nachzudenken.

((Kahnemann; p415))

Beide Systeme, die zwei Hauptfiguren in unserem Bewusstseins-Melodram, beobachten und analysieren, wobei die Beobachtungen von «System 2» (passenderweise) Beobachtungen zweiter Ordnung sind.

Die fiktiven Denk-Charaktere sind deshalb Darsteller in einem Melodram, weil sie, wie die Hauptfiguren im referierten Filmgenre, nur bedingten Einfluss auf das äussere Geschehen haben und den Konflikt von Anpassung an und Widerstand gegen äussere Bedingungen im inneren Untereinander ihrer Charakterseelen austragen müssen.

((Zitat))

«System 1 is indeed the origin of much that we do wrong, but it is also the origin of most of what we do right—which is most of what we do. Our thought and actions are routinely guided by System 1 and generally are on the mark. [...] When engaged in searching for an answer to one question, it simultaneously generates the answer to related questions, and it may substitute a response that more easily comes to mind for the one that was requested. In this conception of heuristics, the heuristic answer is not necessarily simpler or more frugal than the original question—it is only more accessible, computed more quickly and easily. The heuristic answers are not random, and they often are approximately correct. And sometimes they are quite wrong.»

((Kahnemann; p415))

((Zitat))

«The way to block errors that originate in System 1 is simple in principle; recognize the signs that you are in a cognitive minefield, slow down, and ask for reinforcement from System 2.»

((Kahnemann; p416))

Zusammengefasst: System 1 liegt so lange richtig, bis es falsch liegt und es liegt an System 2, die Lage von System 1 richtig einzuschätzen.

Vielleicht ist deshalb der erfolgreiche Performance-Analytiker gleichzeitig so

fehleranfällig und so fehlerfrei. Gezwungen im Eiltempo Entscheidungen zu fällen, bleibt ihm keine Zeit, langsam zu denken. Seine Entscheide sind intuitiv richtig, so lange, bis sie es nicht mehr sind.

Ich wage ein Gedankenexperiment und stelle mir unseren Börsenhändler vor, wie er sich in seinem luftdruckgefederten Bürostuhl zurücklehnt, lange genug, um das Kahneman'sche System 2 zu aktivieren.

Zum intuitiven, erfahrungsbasierten Wissensvorsprung von System 1 kommt die Erkenntniskraft von System 2, die Illusionen sprengen kann.

Der Börsianer wird sich der Begrenztheit seines Denkens bewusst und überwindet gleichzeitig dessen Limitierung, er wird (rekursiv) zum kapitalistischen Weisen unserer Tage, welcher uns Bilder, Werke und Taten, das Geschenk einer globalen Kosmologie des Wohlstandes in die lokale Wahrscheinlichkeit bringt!

Bitte, hören Sie auf zu lachen.

((Titel))

6) Klammer

Wozu die ganze Auslegeordnung?

Dazu.

Verbindendes Moment ist meine Behauptung der Möglichkeit einer Spiralbewegung der Rekursivität. Die Darlegung meines Verständnisses, meiner Auslegung und Aneignung dieses Begriffs ist der Anlass für diesen Text, für die Installation in der sich dieser Text findet.

Ich meine:

Wird das Paradox in seiner Unauflösbarkeit akzeptiert, wird der Zirkelschluss mittels Einschluss des Fehlschlusses aufgebrochen, wird dem überhitzten Kreislauf des (zu) schnellen Denkens eine langsamere Kühlschleife umgelegt, dann entstehen neue Dimensionen. Bewusstsein für das Denken im Denken, für unterschiedliche Geschwindigkeiten des Denkens, für die Begrenztheit des Denkens ist rekursives Bewusstsein.

Zur Möglichkeit der gedachten Richtungsänderung auf der gedanklichen Kreisebene kommt die Bewegung der Denkebene selbst.

Hin und her, vor und zurück, auf und ab.

Vorwärts, rückwärts, seitwärts.

Immer schön Richtung Unendlichkeit.

((Titel))

7) Schlusswort zum Anfang

Wenn ich schon die Herren Deleuze und Guattari hijacke, um meine Auffassung der Rekursivität zu beschreiben, dann erlaube ich mir, gleich noch auf eine Parallelität zu einem Aspekt im Denkgebäude eines anderen Philosophen hinzuweisen. Michel Foucault verwendet in «Die Ordnung des Diskurses» den Begriff der diskontinuierlichen Serie, die der Behauptung der Historie einer idealen Notwendigkeit des kontinuierlichen Ablaufens entgegensteht. Absicht des vermeintlichen Widerspruchs zwischen Reihenbildung und Unterbruch der Weiterführung ist genau dies: die sich wiederholende Erfahrung des Bruches nicht als Gefahr, sondern als Möglichkeit zu sehen. Das Prinzip der diskontinuierlichen Serie erinnert mich an meine Auslegung, meine Aneignung, mein Zurechtbiegen des Prinzips der Rekursivität.

Foucault spricht folgendermassen vom Status des Diskontinuierlichen in diskontinuierlichen Serien:

((Zitat))

«Der Zufall muss als Kategorie in die Produktion des Ereignisses eingehen. Auch hier wird deutlich, dass es keine Theorie gibt, welche die Beziehung zwischen dem Zufall und dem Denken zu denken ermöglicht.

Die geringfügige Verschiebung, die hier für die Geschichte der Ideen vorgeschlagen wird, [...] diese winzige Verschiebung ist vielleicht so etwas wie eine kleine (und widerwärtige) Maschinerie, welche es erlaubt, den Zufall, das Diskontinuierliche und die Materialität in die Wurzel des Denkens einzulassen.»

((Foucault, p.38))

Die Chance des Ortes Kunsthochschule, die sich mir während sechs Semestern eröffnet hat, war (und hier wiederhole ich mich), die Gelegenheit, die Gefahr des Scheiterns als Möglichkeit zu begreifen, das Diskontinuierliche und die Materialität, das unauflösbare Paradox in die Wurzel meines Denkens einzulassen.

((Zitat))

«Though this be madness, yet there is method in't.»

William Shakespeare; Hamlet, 2. Akt, 2. Szene, Polonius

((Quellenangabe/Bibliographie))

Gilles Deleuze und Félix Guattari
Was ist Philosophie?
suhrkamp taschenbuch wissenschaft 1483
Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 2000

Michel Foucault
Die Ordnung des Diskurses
Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main, 1993

Campbell R. McConnell, Stanley L. Bruce
Economics: Principles, Problems, and Policies
McGraw-Hill, 2002

Daniel Kahneman
Thinking, Fast and Slow
Penguin Books, 2012

Rosalind E. Krauss
Perpetual Inventory
An October Book, MIT Press, 2010

Tobias F. Korta und Sibylle Niekisch (Hg)
Culture Club
Suhrkamp taschenbuch wissenschaft
Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 2004

Charles Harrison und Paul Wood (Hg)
Kunsttheorie im 20. Jahrhundert
Hatje Cantz Verlag, Ostfildern-Ruit, 2003