

# Epik und Ethik

Die kindliche Weltsicht

Teil 1

Epik - Die kindliche Ästhetik

Lukas Nagel  
November 2015

## Aufbau

Aufbau .....	2
Gründe der Kindlichkeit in der Ästhetik .....	3
Der Fehlschluss vom Unsinn - die Schwere der Belanglosigkeit .....	3
Bilder, Symmetrie und der Unterschied zwischen Epik und Realismus .....	4
Hässlichkeit von Skulpturen, an Puppen erklärt - Kuschtiere als Götter (magische Praxis) - Statuen und die Ästhetik des Göttlichen .....	5
Musik und die unerklärliche Intuition .....	6
Geschichten als Ausdruck der Philosophie und die belanglose Komplexität.....	7
Lied und Epos - das aphoristische Denken .....	9
Spiele als Kern der Kindlichkeit .....	10
Schönheit von Abstraktion im Gegensatz zur klaren Symbolik: Die Dunkelheit vom reinen Denken ..	14
Der Ursprung vom Fehlschluss in der Suche nach Sinn.....	15
Der Fehlschluss, Götter und das Wesen der Ethik .....	16

## Gründe der Kindlichkeit in der Ästhetik

Ich möchte mit diesem Text versuchen, die ästhetischen Grundlagen des kindlichen Denkens zu zeigen. Es geht mir dabei besonders um die Frage, was denn Epik, Schönheit im kindlichen Sinne überhaupt ist, und inwiefern eine Sache episch sein, damit sie schön ist. Auch wenn ich nicht weiß, ob meine Antworten irgendwie sinnvoll sind, so haben sie mir doch selbst sehr dabei geholfen, Schönheit als Kategorie des Denkens besser einzuschätzen und mir selbst eine klarere Vorstellung von ihr zu machen.

Ich denke, dass Kindlichkeit sehr zentral in der Ästhetik begründet ist. Andere Bewertungen unterscheiden sich meist gar nicht von erwachsenen, Ethik, Erkenntnistheorie und Wissenschaft sind im kindlichen wie im erwachsenen Denken gleichermaßen begründbar, wenn sie auch aus anderen Gründen verschieden begründet sein mögen. Deshalb ist die Ästhetik das wichtigste Gebiet bei der Untersuchung der Kindlichkeit, sie zeigt, welche Kraft wahrlich in ihr liegt.

An die Ästhetik schließt sich aber unmittelbar auch die Ethik an. Denn er kann meiner Meinung nach überhaupt keine Trennung von Ethik und Ästhetik, von Schönen und Guten geben, beides ist schlicht dasselbe. Die Begründung dafür liegt schon in meiner Kritik der Kindlichkeit; eine genauere Ausführung bildet dann den zweiten Teil dieses Textes, der die ethischen Prinzipien des kindlichen Denkens darlegt.

## Der Fehlschluss vom Unsinn - die Schwere der Belanglosigkeit

Was ich in diesem Abschnitt schreiben will, halte ich selbst für äußerst schwierig. Vielleicht ist es der unklarste Punkt der ganzen Untersuchung, denn in ihm wird das ganze Problem vom Erwachsensein am allerdeutlichsten, dem Problem, dem ich am stärksten erlag. Umso mehr möchte ich versuchen, ihn aufzuklären, um die schlimmsten Fehlschlüsse fernzuhalten.

Es geht hier um die Verwechslung von Desinteresse und Unsinnigkeit. Oder anders gesagt: es geht um die Darstellung vom Belanglosen als unsinnig, als störend. Natürlich ist Belanglosigkeit selbst auf die Art störend, dass sie der Neugier im Wege steht, aber das, was da belanglos ist, das muss gar nicht störend sein. Diese wesentliche Trennung entspricht der Trennung zwischen objektiver und intuitiver Ebene, da es hier rein um die Darstellung geht, und dabei noch nicht einmal um die Form, sondern um die Schönheit der Form, also alles objektive oder spezifisch subjektive von vorneherein ausgeschlossen ist.

Ein Bereich, wo ich diese Fehleinschätzung selbst sehr deutlich mitbekommen habe, ist die Mathematik. Ihr wird häufig vorgeworfen, langweilig zu sein. Dass sie nicht als unsinnig angesehen wird liegt eigentlich nur in der weiteren Fehleinschätzung der Mathematik als Wissenschaft, obwohl sie mehr Kunstform ist als alles andre. Aber eben ihre künstlerische Größe wird eben deshalb nicht erkannt, weil sie für sinnvoll gehalten wird. Ihr Sinn verbietet in dieser Interpretation ihre Schönheit, sie ist nützlich, aber weniger als Inspiration, als Kunst, denn mehr als oft unhandliches Werkzeug. Das ist aber völlig ungerechtfertigt. Natürlich kann Mathematik so etwas sein - wenn sie ebenso langweilig vorgetragen wird. Diese Langeweile verbirgt die innere Schönheit, die Epik, die eigentlich in ihr liegt, und lässt die Mathematik, abgesehen von ihrem Nutzen in den Wissenschaften, als völlig unsinnig erscheinen. Hierbei wird also die Langeweile der Darstellung auf die Unsinnigkeit des Inhalts übertragen; hier liegt also genau der Fehlschluss vor, den wir hier untersuchen.

Das ist aber bei weitem nicht der einzige Bereich, wo das auftritt, nur der, wo die Diskrepanz zwischen Einschätzung und Wirklichkeit am allergrößten ist. Bei der Untersuchung auf die anderen Künste wird also auch darauf einzugehen sein. Schließlich will ich die Ursache des Fehlschlusses im jugendlichen und erwachsenen Denken zu untersuchen und ihr Fehlen im kindlichen Denken zu begründen. Das ist der Kern der ästhetischen Untersuchung. Die darauf folgende ethische Untersuchung schließt zwar daran an, ist aber trotzdem sehr anders, weswegen ich sie erst dann besprechen will.

## Bilder, Symmetrie und der Unterschied zwischen Epik und Realismus

Zunächst will ich hier über die bildliche Repräsentation der kindlichen Epik reden. In ihr manifestiert sich das, was ich klare Symbolik nenne. Ein Bild ist zunächst das Abbild einer Sache und einer Person und dann auch selbst ein Objekt der Anschauung. Wenn wir nun die kindliche Bedeutung von Bildern sehen wollen, so sind beide Dinge wichtig. Dass ein Bild eine Sache abbildet, ist für meine Ästhetik insofern wichtig, dass ein Bild ohne Objekt sich in sich verliert. Selbst wenn es nur reine, klare Strukturen sind, irgendetwas ist das Abgebildete. Das ist auch der Grund, warum ich Bilder, die nichts abbilden, sondern bloß einen bestimmten Eindruck hervorrufen wollen, für völlig nichtig halte. Sie mögen so schön sein wie nichts anderes, aber bei unklarem Objekt, wie es bei der sogenannten abstrakten Kunst vorliegt sind sie nichts als Form, als hohles Gerede.

Wesentlich für die Ästhetik ist nun die Epik in der Abbildung. Es ist die innere Größe, das Abgebildete nicht nur zu kopieren, sondern als Abbildung in Erscheinung treten zu lassen, gerade auch darin, dass es Abbild ist und damit wesentlich nicht das Ding selbst. Damit sehe ich einen zentralen Unterschied zwischen Epik und Realismus: Während der Realismus versucht, in der Abbildung das Abgebildete nachzubilden, sieht die Epik die Abbildung als eine andere Art, die Sache anzusehen. Nicht ohne Grund sind die Begriffe Abbildung und Funktion in der Mathematik synonym, denn ein Abbild hat immer eine Funktion, ansonsten bestände kein Grund, etwas abzubilden. Diese Funktion ist der symbolische Gehalt der Abbildung und damit der Grund, das Bild überhaupt zu erstellen.

Wir sehen also, dass im kindlichen Denken weder eine rein symbolische, inhaltsleere Abbildung noch eine völlig realistische Abbildung einen Sinn haben kann. Denn die eine hat keinen Inhalt, die andere keine Funktion. Diese Dinge sind schlicht keine Abbildungen, sondern reine Phantasien auf der einen und reine Wahrnehmungen auf der anderen Seite. Als solche haben sie auch einen Sinn, aber niemals als Abbildung. Insbesondere von den reinen Phantasien wird noch zu sprechen sein bei den anderen Formen des kindlichen Ausdrucks.

Ich will nun noch auf eine Sache eingehen, die im Kontext von Bildern immer als besonders schön erwähnt wird, obwohl ich sie gerade dort nicht als so besonders empfinde. Es ist die Vorstellung, dass symmetrische, geordnete Darstellungen grundsätzlich schöner seien als chaotische. Ich denke nicht, dass es so einfach ist. Es ist natürlich schön, Symmetrie zu entdecken; aber diese Schönheit ist etwas anderes als die Schönheit der Symmetrie in der Darstellung. Dort ist sie nämlich nur dann schön, wenn sie auch zur Funktion beiträgt, ansonsten ist sie hässlich. Nur wer Bilder mit Abstraktion verwechselt, der könnte glauben, dass die Schönheit im Erkennen der Symmetrie an sich auch einer Schönheit der Symmetrie in der Darstellung entspricht. Aber Bilder sind nicht abstrakt, sondern gerade besonders konkret und damit nicht mathematisch, sondern weltbezogen. Erst durch diesen Unterschied können sie überhaupt Bilder sein, etwas Abstraktes hat schließlich keine Funktion.

Hieraus ergibt sich nun auch, was der Fehlschluss vom Unsinn hier bedeutet. Er zeigt sich hier in eben jener Verwechslung, wo Schönheit in den Elementen mit Schönheit in der Funktion verwechselt wird, bei Symmetrie genauso wie auch beim rigorosen Realismus (der nun eben die Realität statt der Symmetrie als das Schöne an sich annimmt; der Fehlschluss bleibt aber derselbe).

## Hässlichkeit von Skulpturen, an Puppen erklärt - Kuscheltiere als Götter (magische Praxis) - Statuen und die Ästhetik des Göttlichen

Ich will nun auf ein anderes Phänomen eingehen, um die Wirkung des kindlichen Denkens zu zeigen. Ein Thema, das ganz häufig auch zurecht mit dem kindlichen Denken verbunden wird, ist das der Puppen und Kuscheltiere. Da dieses Thema ein sehr naheliegendes und wichtiges ist, möchte ich es hier als gleichwertig zur Beschäftigung mit Skulpturen im allgemeinen ansehen, da sich eigentlich alle Statuen auf diese zwei Arten reduzieren lassen.

Zunächst gehe ich auf das Thema der Puppe ein. Sie ist erst einmal die Darstellung einer gewissen Person, geformt zu einer Funktion. Hier ist schon erkennbar, dass in der Puppe selbst das Funktionsdenken vorrangig ist: sie soll etwas sein, in ihr wird das Denken verdinglicht, zur reinen Rolle. Sie soll auf eine realistische Art Menschen darstellen, indem sie alle Körperdetails genau darstellt, aber dabei ist die Funktionalisierung unübersehbar. Sie ist nicht nur da, sie ist etwas, und genau das unterscheidet sie massiv von der zweiten Art, dem Kuscheltier.

Das Kuscheltier ist nicht etwas, es ist zunächst nur. Aller Realismus widerstrebt ihm, es ist nicht genau oder authentisch oder sonst irgendwas. Es stellt keine Funktion dar, sondern einen Teil der Welt, häufig der Natur. Im Unterschied zu Puppen aber ist diese Repräsentation nicht Realismus um seiner selbst willen, sondern hat stets die Funktion, ein gewisses Element der Welt auszudrücken - sei es die Stärke von bestimmten Tieren, die Kraft von Naturgewalten etc. Der Unterschied zur Puppe ist also vor allem die Darstellung: die Art der Darstellung hat eine Funktion, das Kuscheltier selbst aber nicht. Darin liegt die Stärke der Tiere und auch der Grund, warum ich sie als so völlig anders wahrnehme.

Ausgehend von dieser Untersuchung können wir nun alle Skulpturen nun in eine der beiden Kategorien packen: Was eine realistische, aber zu einem bestimmten Zweck gedachte Darstellung ist, ist Puppe, was unrealistisch eine Stärke der Welt darstellt, ohne sie gleich einzuengen, ist Kuscheltier. So finden sich in der ersten Kategorie etwa alle Skulpturen, die Menschen einer bestimmten Art darstellen, um ihre eingebildete Identität in der Welt zu festigen, wie Statuen von Königen, Soldaten, Bauern etc. Zur zweiten Kategorie gehören alle Naturrepräsentationen in Form einer Skulptur, so etwa auch alle Götterstatuen. Götterstatuen sind sogar hervorragende Kuscheltiere, repräsentieren sie doch nicht nur einen Teil der Welt, sondern auch noch alle Vorstellungen darüber, repräsentiert im Mythos.

Ich glaube sogar, dass diese Analogie noch weiter trägt: Alle Kuscheltiere sind Götter. Denn alle Kuscheltiere stellen einen Teil der Welt dar, und die Verehrung der Kuscheltiere ist nichts als die Verehrung dieses Teils der Welt. Ich meine aber damit nicht, dass Kinder ihre Kuscheltiere wie Götter verehren, sie verehren die Götter vielmehr wie Kuscheltiere. Wie sonst ist es zu erklären, dass mit Götterstatuen gesprochen wird? Sie sind eben doch

nichts als kleine Kuschtiere. Sich das klarzumachen hilft dabei, eine andere Art der göttlichen Ästhetik zu finden: die Götter sind nicht groß und gewaltig. Sie sind in uns. Denn sie sind in der Welt. Als Elemente unseres Weltbildes können sie gar nicht größer sein als wir, nur Spiegelbilder unserer eigenen Vorstellungskraft, ebenso wie Kuschtiere. Und ebenso wie bei den Kuschtieren sind es dabei stets wir selbst, mit dem wir dort reden.

Der Fehlschluss drückt sich bei den Statuen in der Vermischung eben dieser Ebenen aus. Wenn man nämlich den Sinn einer Statue mit dem Sinn des Dargestellten verwechselt, so müssen die Puppen sinnvoller sein als die Kuschtiere, obwohl es eigentlich andersherum ist, da in den Puppen bloß ein leerer Realismus steckt, während Kuschtiere selbst Götter sind. Darin liegt alle Abwertung der Kuschtiere und Götter und damit auch aller kindlichen Phantasie. Sie werden nur als Mittel für einen ohnehin schon als sinnvoll anerkannten Zweck angenommen (wie Unterhaltung, Repräsentation etc.) und erhalten keinen eigenen Sinn unabhängig von der Welt. Das ist eine riesige Herabsetzung der Phantasie, die ich deshalb als arrogante Erwachsenenheit ablehne.

## Musik und die unerklärliche Intuition

Hier sind wir an einem Punkt angelangt, wo ich nicht weiß, ob ich ihn irgendwie plausibel machen kann. Es ist der Punkt, wo ich mir selbst am allerunklarsten bin und doch zumindest einige grundlegende Dinge sagen sollte, um diese Unklarheit plausibel zu machen.

Die allermeiste Zeit habe ich Musik bloß als Lärm, als Störgeräusch gesehen. Dem würde ich auch jetzt noch im Grunde zustimmen, in den allermeisten Fällen ist es nichts als dies. Merkwürdigerweise ist es aber so, dass sie mich an bestimmten Stellen, insbesondere in einigen Spielen, deutlich weniger störte als an anderen. Ich überlegte, woran das liegen könnte, denn eigentlich ist mit der Einordnung als Lärm ja eine so eindeutige Bewertung verbunden, dass Unterschiede kaum vorhanden sein konnten. Doch merkwürdigerweise taten sich eben solche Unterschiede auf. Noch merkwürdiger war dann, dass ich mich sogar an einige Lieder erinnerte, obwohl ich sie gerade nicht hörte, ja sogar bis zu so einem Grad, dass sie selbst das Hintergrundgeräusch meines Denkens wurden.

Am allermerkwürdigsten war jedoch, dass ich irgendwann in mir sogar Lieder hörte, die ich noch nie vorher gehört hatte, die also aus mir kommen mussten. Das ganze fand ich sehr merkwürdig, da ich ja diese Lieder überhaupt nicht verstand und sie eher als Lärm, als Unsinn empfand. Wie konnte das zusammenpassen? Wieso fielen sie mir ein? Auch wenn ich es aus irgendwelchen Gründen im Moment nicht als störend wahrnahm, so wunderte mich das immer mehr.

Eine Antwort fand ich erst, als ich zurücksah. Der Grund, alle Musik als lärmend zu sehen, sah ich bisher an der ungeheuren Lautstärke. Aber da erkannte ich, dass das wohl kaum der Grund gewesen sein konnte, wenn ich die nur allzu lauten Schulstunden als deutlich weniger nervig empfand. Es lag, so erkannte ich nun, in der ungeheuren Langeweile, die die allermeisten Lieder verströmen. Abgesehen davon, dass mich die meisten Lieder allein schon durch ihren hässlich, unklaren Text nervten (zudem noch häufig auf Englisch vorgetragen, dem allerhässlichsten der westgermanischen Dialekte), und auch abgesehen davon, dass viele Lieder tatsächlich viel zu laut waren und mich allein deswegen nervten, waren es vor allem die Lieder in sich selbst, die mich am stärksten nervten. Da waren einerseits die viel zu langweiligen, eintönigen Melodien, die dann, mit grausigem Text unterlegt, als Populärmusik

bezeichnet wird und die schließlich in völliger Belanglosigkeit aufgeht, andererseits die klassische Musik, die zwar diesen Einton nicht besitzt, aber durch die schlichte Unklarheit und Strukturlosigkeit schon bei mir nichts als Langeweile hervorrufen konnte. Dazwischen bleibt nur wenig, eigentlich nur Kindermusik (die aber auch nur allzu oft zu eintönig wird) und Spielmusik, die häufig als Hintergrundlieder gemacht sind und deswegen keines der beiden Merkmale in der Ausprägung haben, auch wenn auch diese häufig eintönig werden können.

Damit ist auch nun erklärlich, warum mich die Spielmusik weniger nervte und warum ich als kleines Kind weniger von Musik genervt war: nicht, weil ich sie noch nicht im ganzen als schlecht ansah (auch wenn das natürlich dann später einer der wesentlichen Gründe war), sondern vor allem, weil die Kindermusik einfach weniger langweilig war als die, die ich mir später anhören musste. Darin liegt der ganze Grund, und als ich dies erkannte, so erkannte ich, warum es so unsinnig nicht sein konnte, dass mich die Lieder in Spielen weniger nervten. Hierin erkannte ich, dass ich selbst dem Fehlschluss vom Unsinn verfallen war, der sich durch die Verwechslung von langweiliger Form und unsinnigem Inhalt hier sehr deutlich wiedererkennen lässt.

Warum mir nun immer noch Lieder einfallen, die ich nicht kenne, weiß ich nicht. Ich würde es auch nicht als Komposition bezeichnen, es geschieht völlig unwillkürlich und ich kann mich auch meist nicht mehr an das Lied erinnern, wenn ich es einmal gehört habe, so wage ich es mir selbst. Mir fällt nur immer zu jedem Ton der jeweils nächste ein und nichts darüber hinaus, Aufteilungen in Lieder oder Melodien stehen dieser Intuition fern, da ich selbst nicht einmal weiß, was sie macht. So ich sie selbst mir nicht mal erklären kann, will ich sie unerklärliche Intuition nennen.

Mehr will ich auch nicht darüber schreiben, denn auch wenn sich das wenige Nerven durch Klänge bzw. das Nachklingen im Denken als Zeichen etwa der kindlichen Epik deuten ließen (ich finde den Begriff hier zumindest passend), so ist es mir doch unerklärlich, wie das passieren kann; und da ich die kindliche Epik gerade im Denken und Verstehen sehe, so würde das hier nicht passen, ich weiß aber auch nicht, wie ich es sonst beschreiben soll, eben weil ich es nicht verstanden habe. Aber ich sehe meine Kindlichkeit auch darin, das zuzugeben; denn für mich gibt es nur das, was mir auch erscheint, eine wirkliche Ursache dieser Intuition braucht es also gar nicht geben, so eine Suche wäre völlig vergebens. Also versuche ich hier auch gar nicht, dem nachzuspüren, da ich schon ahne, nur sinnlos herumzuirren.

## **Geschichten als Ausdruck der Philosophie und die belanglose Komplexität**

Das Thema, über das ich jetzt schreiben will, ist wohl das, was mich am allerwenigsten interessiert, auch wenn es in der Gesamtübersicht sicherlich auftreten muss. Wenn ich aber hierüber doch recht wenig sage, so liegt es wohl eher am mangelnden Interesse für solche Sachen als daran, dass es damit nichts weiter auf sich hat. Ich möchte hier schreiben über die Vorstellung einer Geschichte, jene Vorstellung also, die die allermeisten Kunstformen durchzieht.

Ich will es gleich schon mal vorweg sagen: Ich finde die allermeisten Geschichten nicht spannend, sondern im Gegenteil vollkommen langweilig, ja sogar trivial, auch wenn nicht

immer so einfach zu lesen, wie es der Inhalt letztlich ist. Das liegt daran, dass die meisten Geschichten sich darauf beschränken, eine gewisse Anzahl von Personen gegen eine gewisse andere Anzahl antreten zu lassen (sogenannte Helden und Bösewichter) oder gar nur ganz gewöhnliche Alltagssituationen aufzuzählen.

Dass mich die zweite Art völlig langweilt, liegt schlichtweg daran, dass sie völlig unnötig ist; zunächst ist der Alltag selbst langweilig und dann ist es auch viel einfacher, ihn als Beschreibung denn als Geschichte wahrzunehmen. Über die erste Art langweile ich mich aber aus dem Grund, dass sie eigentlich völlig leer sind. Dass Personen gegeneinander kämpfen ist nichts neues, Streit ist ja in der Welt ganz offenbar vorhanden. Warum aber muss man sich dann eine völlig andere Welt, eine Gruppe von Personen etc. ausdenken, nur um eine Geschichte zu erzählen, die man genauso gut an der Realität erzählen könnte?

Dass man diese Art der Welt nur zum Selbstzweck erschafft kann nur in einigen wenigen Fällen als Grund genügen (ich denke da vor allem an Spiele, wo die Welt eher die Spielmechanik als die Geschichte erklärt), aber in den meisten Fällen finde ich das auch fragwürdig, denn die Art der Beschreibung ist meist ebenso belanglos wie das Beschriebene. Die einzigen Arten von Geschichten, die ich als schön betrachte, sind daher solche, die sich nicht an der Realität erklären lassen, die also unreal sind. Hierin zeigt sich einmal wieder das ästhetische Kriterium des Bildes, das einen Inhalt einer Funktion gemäß abbilden soll. Wenn der Inhalt fehlt, ist hier gar keine Geschichte vorhanden, wenn aber einer vorhanden ist, dann soll er eben nach einer Funktion aufgebaut sein, und diese Funktion sollte über das bloße Kopieren hinausgehen. Natürlich kann der Inhalt, der in einer Geschichte erzählt wird, anwendbar auf die Welt sein, aber er sollte eben keine Kopie der Welt darstellen. Deswegen sehe ich nur in einer klaren, deutlichen Symbolik, wo ein Inhalt, der unmöglich in die Welt passt (so wie reine Begriffe, Götter, Kategorien des Denkens selbst). Auch das kann langweilig werden, wenn es sich zu oft wiederholt; aber zumindest haftet ihm nicht die Langweile der Alltäglichkeit an, die nur allzu viele Geschichten verdirbt.

Eine Sache, die ich in diesem Kontext besonders merkwürdig finde, ist die Rechtfertigung solcher Dinge mit Komplexität. Es wird häufig gesagt, bestimmte Geschichten seien interessant, weil sie komplex sind. Aber inwiefern können diese beiden Sachen überhaupt zusammenhängen? Komplexität besteht nun einmal nur in der Ansammlung von verschiedenem in einem Ort, eine Zusammenstellung von ganz unterschiedlichen Perspektiven. Aber nur, weil eine Geschichte keine einfache Geschichte ist, ist sie noch lange nicht belanglos. Eher ist es wahrscheinlicher, dass sie belanglos ist, da in so viel Komplexität wenig Platz dafür ist, allen Teilen eine besondere Idee mitzugeben, die sie von der Langweile der Alltäglichkeit befreit. Daher sehe ich Komplexität tatsächlich eher als belanglos an und nicht als ein Mittel, Geschichten interessanter zu machen, und sehe Schönheit gerade in einfacheren, aber dafür klareren und weniger belanglosen Formen.

Nun will ich noch auf den Fehlschluss vom Unsinn eingehen, so wie er hier vorliegt, auch, da ich ihm lange verfallen war. Er liegt hier darin, die Belanglosigkeit des Beschriebenen, die Alltäglichkeit der Handlung damit zu verwechseln, dass Fiktion generell falsch ist. Ich war lange Zeit durch alle Art von Fiktion so gelangweilt, dass ich dachte, dass man auf diese Weise wohl einfach nur Unsinn hervorbringen kann. Bei alltäglicher Fiktion, bei belanglosen Welten stimmt das auch; aber das mit aller Art von ausgedachten Welten zu verwechseln ist falsch, schließlich ist Phantasie auch Grundlage aller wirklichen Welt, die ich mit der Bewertung ja höher stellen wollte. Letztlich kann das nicht funktionieren, und eben darin liegt der Fehlschluss vom Unsinn hierin.



## Lied und Epos - das aphoristische Denken

Die Stärke eines Gedankens liegt darin, dass er deutlich ist, obwohl nicht deutlich gemacht. Das ist der Kern des aphoristischen Denkens, dem ich meinen philosophischen Stil verdanke, und dass ich nun einmal selbst genauer untersuchen möchte. Vor einiger Zeit schon habe ich mir überlegt, was es mit der Klarheit der Gedanken auf sich hat. Hierzu schrieb ich folgendes:

*Es liegt ein Unterschied zwischen Sprache und Schrift. Ein himmelweiter. Jene, die ihn nicht sehen, schwelgen in der Schrift so wie sie in der Sprache quasseln. Die aber, die ihn kennen, können die Kraft in das Wort legen. Gebündelte Kraft im Wort wirkt mehr als schwafelndes Gebrabbel. Es wirft die klare Struktur um, gegeben im verschnörkelten Satz. Denn der einfache, klare Satz, nur nebeneinander und nicht untereinander geordnet, gibt den Inhalt preis und zeigt den reinen Gedanken. Im Schnörkel liegt nicht nur Unklarheit, sondern auch Betrug, er versucht das einfache schwierig auszusehen und es inhaltlich zu stärken. Doch ohne ihn wird der Inhalt offenbar und im Aphorismus tritt hervor, was vorher verborgen war. Die Kunst, den Inhalt zu verdecken, heißt Rhetorik, sie ist der Sprache entnommen wie auch der Schnörkel dem Gelaber. Den Schnörkel den Texten zu nehmen sehe ich daher als groß und versuche das zu tun, wenn es denn geht. Aber ob das gehen kann, kann ich nicht sagen, denn der Verzierer selbst kann den Schnörkel nie erkennen.*

Das liegt nun schon einige Zeit zurück, noch vor meinen Gedanken zur Kindlichkeit, aber den Gedankengang sehe ich doch als wertvoll an. Der Unterschied zwischen inhaltlicher Klarheit und Verschnörkelung ist wahrlich groß, aber der Aphorismus enthält neben inhaltlicher Klarheit noch ein weiteres Element, ein weitaus stärkeres. Es liegt in der Epik der Kürze, die gerade nicht absolute Klarheit im inhaltlichen bedeutet. Denn wenn alles klar gemacht wird, so ist es häufig nicht klar zu erkennen, gerade in der Undeutlichkeit im Detail steckt eine inhaltliche Klarheit im Ganzen (worin ich Kant nur zustimmen kann). Diese Undeutlichkeit darf allerdings nur darin bestehen, Dinge nicht auszuführen, die sich bereits aus allen anderen ergeben (Beispiele oder Verdeutlichungen), der eigentliche Inhalt darf damit natürlich nicht verkürzt werden. Eine solche Zusammenfassung, einen Gedanken auf einen Satz zurückzuführen, das ist ein Aphorismus.

Nun sehe ich hierin eine besondere Nähe zu Liedern bzw. zur Dichtung auf der einen und zur Mathematik auf der anderen Seite. Denn ich glaube, dass Dichtung und Mathematik im Guten ein und dasselbe sind und sich nur in der unsinnigen Detailliertheit ihrer Darstellung unterscheiden. Die unsinnige Detailliertheit in der Dichtung liegt in der Ausführung von Belanglosigkeiten, von alltäglichen Dingen, wie ich sie bei meiner Beschreibung von Geschichten schon erwähnt habe, in der Mathematik dagegen in der falschen Verwendung von Beispielen und in Versuchen, unanschauliches anschaulich zu machen (die notwendigerweise scheitern müssen). Im Kern sind Formeln wahre Gedichte. In ihnen tritt der Kern eines Gedankens in ungeteilter Form zu Tage, sie sind reines Denken. Ähnlich sollten es auch Gedichte machen, indem sie nicht vom Alltag, vom gewöhnlichen, sondern wie Formeln in einschneidender Klarheit einen Gedanken aussprechen, der sonst erst durch gewaltige Textmengen hervorgebracht werden kann. Das Epische, wie es auch vom Epos kommt, der Rede von Gewaltigem (die leider nur zu häufig mit einer bloß gewaltigen Rede verwechselt wird), drückt sich somit im aphoristischen Denken aus. Dabei aber nicht unbedingt im Inhalt, sondern eher in der Form, so man auch langweilige Sachen in Aphorismen verpacken kann; aber langweilig zu lesen kann er nicht sein, er ist schließlich kurz. Einzig die Unklarheit im Ganzen oder die Ausführlichkeit im Detail (die eigentlich dasselbe sind), stehen somit der

Epik des Aphorismus entgegen, das sind also auch die Kriterien, nach denen er zu bewerten ist, in Mathematik, Philosophie und Dichtung gleichermaßen.

Im Bezug zur Dichtung taucht nun die seltsame Intuition wieder auf, über die ich vorher schon erzählte, denn auch bei Aphorismen ist eine solche Intuition vorhanden, wenn auch in anderer Form. So fällt mir aus unerfindlichen Gründen zu jeder Art von Betonungsstruktur (sei es ein einfaches Metrum oder eine komplexe Melodie) sofort ein Satz ein, der darin passt (wenn auch nicht unbedingt ein sinnvoller). Inhaltlich ist das natürlich noch kein Aphorismus, aber es ist die formale Grundlage. Denn ohne Intuition über die Sätze würden mir ebenso wenig Aphorismen über Themen einfallen, die ja eine gewisse Struktur haben müssen, um in der Kürze Sinn zu stiften. Darin liegt aber noch eine weitere Intuition: die Intuition vom klaren Ausdruck, von der Zusammenfassung. Ich weiß nicht ganz, wie ich sie ausdrücken soll, aber sie liegt auf jeden Fall nach dem Gedanken. So bildet sich in meinen Gedanken, so ich sie lange genug ordnete, ein klarer Ausdruck um meinen Gedanken, der ihn ausdrückt. Das betrifft aber nicht nur meine eigenen, sondern gerade auch andere Gedanken; man vergleiche hier etwa meinen aphoristischen Kommentar zu Kant, in dem ich versuchte, die transzendente Ästhetik in klare Worte zu fassen. Er gelang mir auch besser als meine eigenen Texte, gerade weil ich hier Gedanken und Form nebeneinander sehe und in dem eigenen Verständnis der Gedanken ihnen eine neue Form gebe, die dem Aphorismus schon so ähnlich ist, dass es mir nicht schwerfällt, ihn als Aphorismus zu schreiben.

Nun ist noch der Fehlschluss zu untersuchen. Er findet sich hier als Verwechslung der Undeutlichkeit mit dem Unsinn, also der Vorstellung, dass hinter unklaren Begriffen nur unsinnige Überzeugungen stecken können. Zwar werden häufig unsinnige Überzeugungen hinter unklaren Begriffen versteckt (wie man es am philosophischen Gelaber so deutlich erkennen kann, man sehe allein, welch Unsinn Platon hinter Gerechtigkeit, Augustinus hinter Gnade oder Hegel hinter Wahrheit versteckte); aber dadurch ist ja nicht die Darstellungsform selbst unsinnig, hinter völlig unklaren Formulierungen kann auch klarer Sinn stecken (zum Vergleich nehme ich hier etwa Kant, der auch nicht viel deutlicher schreibt, aber doch wesentlich deutlicher denkt).

## Spiele als Kern der Kindlichkeit

Nun komme ich auf ein Thema, das seit seiner Größe kaum philosophische Beachtung gefunden hat, obwohl es mir dazu eigentlich sehr gut geeignet erscheint. Es geht um die ästhetische Ordnung des Spiels, seiner Grundlagen und der Frage nach seiner Bedeutung in meinem philosophischen System. Bevor ich es aber einordnen kann, so muss ich klarstellen, über welche Arten von Spielen ich hier rede, und versuche deshalb zunächst, eine grundlegende Aufteilung dieses Bereichs vorzunehmen.

Spiele werden häufig danach geteilt, welche Art von Mechanik sie besitzen (häufig auch Gameplay genannt). Auch wenn die Mechanik wichtig ist, so ist sie doch nicht der wichtigste Punkt, die Spiele in Kategorien aufzuteilen. Denn es gibt Spiele, die trotz sehr ähnlicher Mechaniken sehr verschieden sind; so würde es sehr unsinnig erscheinen, etwa Xenoblade mit einem MMO in eine Kategorie zu stecken, nur weil sie ähnliche Spielmechaniken haben; denn der Grund, diese Spiele zu spielen, ist so verschieden, dass die Ähnlichkeit in der Spielmechanik sie doch nirgendwo ähnlich macht. Es muss also eine Kategorisierung nach Gründen erstellt werden, das Spiel zu spielen. Ich sehe hierbei grundsätzlich vier verschiedene Gründe ein, dich ich im Folgenden darlegen will; auf Vollständigkeit erhebe ich

keinen Anspruch, hoffe aber doch, dass diese Kategorisierung zumindest alle klassischen Spielegenres erfasst und sinnvoll einordnet.

Der erste, das Spiel überhaupt begründende Faktor ist tatsächlich die Spielmechanik. Dabei spielt aber, wie oben bereits erwähnt, nicht die Art der Spielmechanik die entscheidende Rolle, sondern eher das Interesse an der Spielmechanik. Spiele können sich rein aus der Mechanik begründen, und solche Spiele lassen sich tatsächlich rein nach ihrer Mechanik gruppieren. Es ist aber entscheidend, dass sie sich nur innerhalb dieser Kategorie so gruppieren lassen, denn die meisten Spiele gehören ihr gar nicht an und lassen sich somit auch nicht so anordnen. Zu ihr gehören vor allem die sogenannten Arcade-Spiele, also klassische Rennspiele, Shooter oder Kampfspiele, zudem auch Rätselspiele und Simulatoren und vor allem auch alle Brett- und Würfelspiele (hierzu zählen auch die neueren Strategiespiele, rundenbasierte wie echtzeitige). Sie basieren alleine auf ihrer Mechanik und auf nichts sonst.

Die zweite Kategorie ist die einer Welt. Spiele, die zu dieser Kategorie gehören, definieren sich durch ihre Welt. Die Mechanik ist hier nicht der eigentliche Grund, das Spiel zu spielen, sie ist vielmehr nur Mittel, um die Welt zu erkunden. Im Unterschied zu den Spielen der ersten Kategorie haben sie überhaupt eine Welt, aber sie ist, anders als bei den nächsten zwei Kategorien, kein Platz, worin etwas passiert, sondern selbst vielmehr das Geschehen, das Eigentliche. In diese Kategorie gehören klassische Platformer, Action-Adventures, Metroid-Vanias, klassische japanische Rollenspiele, die nicht auf einer Geschichte basieren (wie etwa FF1/2), viele westliche Rollenspiele (wie etwa TES) und Horrorspiele. All jene Spiele haben häufig eine im Vergleich zum restlichen Spiel sehr ausgestaltete Welt, während dagegen die Spielmechanik eher simpel und eine Geschichte selten vorhanden ist (oder sich eher aus der Welt ergibt, hier ist Skyrim eins der besten Beispiele).

Als drittes kommt nun der Faktor einer Geschichte, die im Spiel erzählt wird. Spiele, die eher zu dieser Kategorie gehören, benötigen natürlich auch Mechanik und eine ausgearbeitete Welt, aber die Welt ist hier nur der Platz, auf dem die Geschichte erzählt wird. Deswegen wird in diesen Spielen die Welt auch nur so weit detailliert gestaltet, wie es für die Geschichte notwendig ist. Zu dieser Kategorie gehören vor allem klassische Text-Adventures, Grafik-Adventures und klassische japanische Rollenspiele (vor allem seit der SNES-Ära), aber auch viele andere Spiele, deren Spielmechanik eigentlich aus einem anderen Bereich stammt, aber für die Geschichte völlig unwichtig ist. Sie sind häufig recht linear, da sie eben eine Geschichte erzählen und keine Welt zum Entdecken aufbauen.

Die vierte Kategorie ist die schwierigste von allen, denn aus den bisherigen Ausführungen ergibt sich nicht, warum wir noch eine weitere einführen sollten. Denn durch Mechanik, Welt und Geschichte ist das wesentliche abgedeckt, und dennoch sehe ich die vierte Art von Spiel als so unvereinbar zu den anderen an, dass ich sie hier separat aufführen muss. Es handelt sich um jene Spiele, die über ihre eigene Welt hinausgehen. Sie sind es, die Spielwelt und Wirklichkeit, Realität und Traum miteinander verbinden. Ein wesentliches Merkmal von ihnen ist der leere Charakter. Er ist dazu gedacht, das eigene Spiegelbild in der Welt zu werden, auf dass man selbst Teil der Welt wird. Zu so einer Art von Spielen gehören vor allem Onlinespiele, insbesondere MMOs, da in ihnen eine Welt analog zur Realität aufgebaut wird, wodurch die Spiegelfunktion dieser Art von Spiel deutlich wird. Es wird häufig gesagt, in diesen Spielen ginge es darum, sich selbst auszudrücken, aber das ist gar nicht mal der entscheidende Punkt. Vielmehr geht es um die Verbindung der Realität und der Traumwelt, um einen Eindruck der Wirksamkeit der eigenen Entscheidungen von uns in unserer Welt, die wir nur über diese andere Welt trafen, auch in ihr selbst. Darum ist Wirksamkeit und Permanenz das entscheidende Kriterium solcher Spiele, das sie von den anderen drei

Kategorien absondert. Hierzu gehören etwa MMOs, Spiele wie Pokémon, Harvest Moon etc., Rogue-Likes, Aufbauspiele wie Anno oder Sim City, viele Browserspiele, Minecraft etc. Klar ist hoffentlich geworden, dass der Grund, solche Spiele zu spielen, ganz anders ist als bei den ersten drei Kategorien und sich auch sonst deutlich von allen anderen Kunstformen unterscheidet. Während nämlich die ersten drei Kategorien entweder eine reine Mechanik darstellen oder eine Geschichte oder Welt verkörpern, die vorher ersonnen wurde und damit die Spur eines festen Kunstwerks haben, so steht es hier anders: das eigentliche ist, was im Spiel gemacht wird, und das ist nicht Geschichte oder Welt, sondern die Permanenz der eigenen Entscheidungen. Damit übersteigt diese Kunstform alle anderen in ihrer Besonderheit, alle Welten zu einer zu vereinigen, und damit einen tatsächlich selbst entscheiden zu lassen. Hierin zeigt sich die Besonderheit des Spiels, Kunstwerk und Werkzeug gleichzeitig zu sein.

Nun, da die Kategorien eingeordnet sind, beginne ich damit, ästhetische Kriterien für ihre Schönheit aufzustellen, nach denen ich sie beurteile, und versuche herauszufinden, was für einen Platz sie in meinem philosophischen System haben.

Die erste Art von Spiel ist das reiner Mechanik. Die Größe dieser Art von Spiel liegt in der Größe von Mechanik, von Struktur, mithin vom Denken selbst und besonders der Untersuchung von Strukturen in ihm, der Mathematik. Da ich über die Ästhetik der Mathematik noch im Weiteren schreiben werde, werde ich die Spiele erster Art hier zunächst so stehen lassen.

Spiele zweiter Art haben nun einen anderen Grund, nämlich die Welt. Welt ist auch ein zentraler Begriff meines philosophischen Systems, hier ist also eine zentrale Verbindung zu sehen. Anders als die Spiele vierter Art bauen diese Spiele aber eine andere abgeschlossene Welt auf, die nicht mit der Realität verbunden ist. Somit entsprechen diese Spiele einer in sich abgeschlossenen Gedankenwelt, ein Objekt reiner Vorstellungskraft. Ihre Ästhetik liegt in der Besonderheit des Denkens, das aus der die Welt entsteht, denn Denken liegt der Welt ohnehin zugrunde. Zudem liegt ja die Welt in mir, in meinen Gedanken; damit erzeugt die so projizierte Welt in mir eine Grundlage im Denken, eine andere Weltsicht. Man kann somit sagen, dass Spiele zweiter Art eine Erweiterung des Denkens nicht aus sich heraus (wie bei Spielen erster Art bzw. der Mathematik), sondern eher aus dem Resultat eines anderen Weltbildes ist, was dann die Gedanken dieses Weltbildes auch in uns hervorruft. In dem Sinne sind Erkundungsspiele die Grundlage aller Erweiterungen vom Weltbild, insbesondere auch von Wissenschaft (so man Falsifikation als Spiel begreift, was ich hier auch tun werde). Denn auch in der Wissenschaft ergibt sich die Geschichte, das Ergebnis, erst aus der Welt, aus ihrer Erkundung. Es mag zwar etwas weit hergeholt sein, die Geschichtenerzählung von Spielen mit offener Welt mit dem Falsifikationsprinzip zu vergleichen, aber ich finde, dass es das eigentlich sehr gut trifft. Denn hier, ebenso wie bei der Wissenschaft, ist es die eigene Neugier, die eine fremde Phantasie erkundet. Die Welten in solchen Spielen sind uns schließlich genauso unwillkürlich wie die Realität (wenn sie auch von einem, nämlich dem Spieleentwickler, willkürlich entworfen wurde, was bei der Realität nicht der Fall ist). Aber dennoch ist natürlich die Form des Spiels rein subjektiv, denn, wie ich schon in meiner Kritik der Kindlichkeit darlegte, liegt Objektivität immer im Inhalt und nie in der Form, so die Form jeder Welt in unserer eigenen Neugier und Phantasie gebunden ist, der Inhalt der Welt aber durch äußere Eindrücke verändert wird, sei es nun real oder spielerisch. Nun ist natürlich die Frage, inwiefern so eine Welt bewertbar ist. Sie ist es nur so, wie sie unser Weltbild tatsächlich erweitert. Ist die Welt völlig gewöhnlich, frei von anderen Elementen, so erweitert sie auch nirgendwo das Weltbild ist somit als langweilig und somit hässlich zu bewerten. Auf der anderen Seite ist bloße Andersartigkeit kein Kriterium für Schönheit. Es kommt eher

darauf an, dass die andere Welt schön in sich, episch ist, dass sie selbst nicht belanglos ist (was etwas anderes ist als die Belanglosigkeit in Bezug zu unserer Welt; eine in sich belanglose Welt kann zunächst interessant sein, bis erkennbar wird, dass sie letztlich völlig leer ist). Darin, dass sie also dauerhaft nicht in sich langweilig ist, liegt alle Schönheit der Welt und somit auch des Spiels, hier liegt also das ästhetische Kriterium vor.

Nun sind die Spiele dritter Art zu untersuchen. Zu ihnen lässt sich grundsätzlich folgendes sagen: meine Bewertung von Geschichten ist hier im Prinzip dieselbe wie vorher, außer, dass hier teilweise eine grundsätzlich langweilige Geschichte durch die Welt und die Spielmechanik noch so interessant bleibt, dass sie mich nicht nervt, dass das Spiel also unfreiwilligerweise eigentlich der ersten oder zweiten Kategorie anzurechnen ist. Das ändert aber nichts an der Bewertung der Geschichte selbst, nur ist diese im Vergleich zu reinen Geschichten (etwa in geschriebener Form) etwas weniger wichtig. Das sorgt dann auch dafür, dass ich solche Spiele für deutlich angenehmer halte als für die meisten Bücher oder Filme.

Die Spiele vierte Art sind nun die wichtigsten für mein Weltbild. Sie sind es, die die Kindlichkeit am meisten repräsentieren, denn sie verbinden Welten miteinander. Dadurch, dass sich das Denken in dieser Welt in das Handeln in jener auswirkt, verbindet das Spiel die Welten und schafft es, sie eins werden zu lassen. Sie sind nicht länger einzelnes Kunstwerk, einzelne Idee, sondern vielmehr ein Werkzeug zum eigenen Denken, ein Ort, in dem sich das Denken weltlich manifestiert. Darin übersteigt diese Art von Spiel alle Kunstformen und wird zum Zeichen reiner Kindlichkeit, denn in ihr ist Phantasie nicht mehr bloß Teil der Welt, sie kommen beide aus unserem Denken. So wird die Welt zum Spiegel unseres Denkens, zum Spiegel unserer Wünsche. Ich denke, dass sich das in ganz ähnlicher Form in allen Spielen ohne feste Geschichte, sondern vielmehr mit Geschichte in der Welt ergibt, aber da hier die Welt auch durch das Handeln verändert wird, bleiben diese Wünsche nicht bloß leer. Das Einlösen des Gedankens in der Welt durch unser Weltbild, das Denken der anderen Welt als neben, nicht unter unserer, eben das ist Kern der Kindlichkeit und so bilden die Spiele der vierten Art den allerklarsten Ausdruck kindlichen Denkens. Es bleibt jetzt noch die Frage, nach welchem Kriterium solche Spiele bewertet werden sollten. Ähnlich wie bei Spielen zweiter Art ist auch hier die Belanglosigkeit der Welt natürlich ein zentraler Faktor, aber hier nicht der einzige. Denn hier ist es auch wichtig, wie die Welt durch die eigenen Überlegungen veränderbar ist. Sie sollte es möglichst nur soweit sein, dass die Welt nicht ihren Reiz dadurch verliert, dass man sie sich ebenso auch selbst hätte ausdenken können, da sonst die Erweiterung des Weltbildes aus Kategorie zwei, die immer noch ein wichtiger Punkt ist, komplett wegfällt, aber auch nicht so wenig, dass die Welteinwirkung nicht spürbar ist. Diese beiden Kriterien bilden die Schönheit in solchen Spielen, dadurch werden sie zum Ausdruck der Kindlichkeit.

Hierzu passt dann auch die Variante des Fehlschlusses, auf Spiele bezogen. Hier liegt er in der Verwechslung von Schönheit der Welt in sich und Schönheit der Welt in Bezug zu unserer, d.h. die Verwechslung einer langweilig aussehenden Welt mit einer wirklich, in sich langweiligen Welt. Ebenso kann die Langweile in der Welt auch mit der Langweile in unserem Bezug zur anderen Welt verwechselt werden, dass also eine Welt langweilig aussieht, die uns aber nur langweilig vermittelt wird. So ein Fehlschluss führt dann etwa zur Überbewertung graphischer Details über die eigentliche Mechanik oder Welt, wie sie heute auch in weiten Teilen der hergestellten Spiele zu erkennen ist.

Zu diesem Punkt gehört nun eigentlich noch eine weitere Untersuchung, die direkt an diese Frage anschließt. Da ich nun dargelegt habe, dass eine erzählende Welt deutlich kleiner ist, als eine Welt, die erzählt wird (indem die erste nämlich eine Vereinigung, die zweite eine

Absonderung zweier Welten darstellt), müsste ich nun eigentlich noch genauer schauen, wo denn Kriterien in der Mischung dieser beiden Stile vorkommen können, nämlich im filmischen und daher erzählten Aufbau von Spielwelten und andersherum in der Umsetzung eigentlich fertiger Geschichten in Spiele, die nicht dritter Art sind. Da ich mir aber zu diesem Thema bisher keine weiterführende Position gebildet habe, was auch mit meiner eigenen Unkenntnis in diesen Bereichen geschuldet ist (die sich auch aus mangelndem Interesse ergeben hat), so will ich die Frage hier offen stehen lassen, da sie einen fruchtbaren Anknüpfungspunkt an meine bisherigen Untersuchungen darstellt, der auch zeigt, wie wenig fortgeschritten sie eigentlich noch sind.

## Schönheit von Abstraktion im Gegensatz zur klaren Symbolik: Die Dunkelheit vom reinen Denken

Nun will ich über das Thema schreiben, was ich inhaltlich wohl am ehesten durchdrungen habe, was aber ästhetisch eines der schwierigsten ist. Es geht um die Ästhetik der Abstraktion, die Schönheit der Mathematik. Ich bin davon überzeugt, dass Mathematik mehr ist als reine Rede, sondern wahrlich eine der größten Kunstformen. Nun schließt sich die ästhetische Interpretation tatsächlich an die vorherige Diskussion über Spiele an. Dass Spiele erster Art nichts sind als mathematische Rätsel, wurde schon dargelegt, aber das ist nicht der eigentliche Grund; es geht hier um die Spiele vierte Art, um die Vereinigung ganz verschiedener Welt.

Die Schönheit der Mathematik kommt daher, dass sie über alle Welten hinausragt. Sie ist das gemeinsame aller Welten, verbunden durch die kindliche Phantasie. Dadurch, dass keine Phantasie sich außerhalb von ihr begeben kann, ist sie die Grenze vom Denken selbst, da sie die Regeln selbst der Sprache festlegt. Dadurch, dass die kindliche Phantasie alle Welten vereint, wird Mathematik überhaupt wahr; durch die Umfassenheit der Sprache wird sie absolut.

Nun steht die Mathematik in einem ganz entscheidenden Unterschied zum Rest meiner Ästhetik. Denn alle anderen Kriterien sind auf dem Prinzip der klaren Symbolik gegründet, dass Deutlichkeit vor Detailschwurbelei, Kuscheltiere vor Puppen herausstellt. Bei der Mathematik ist das aber nicht mehr der Fall, denn sie ist nicht realistisch oder symbolisch, sondern gerade durch ihre Absolutheit beides gleichzeitig. In ihr bedeutet Symbol Realismus, in ihr gibt es keine solche Differenz, denn sie ist absolute Erkenntnis. Durch die Klarheit der einfachen Schlussfolgerung, des Modus Ponens, verbunden durch Leere Menge und Mengenzusammensetzung, setzt sie sich von allen anderen Kunstformen ab, denn sie ist a priori. Dadurch, dass sie ursprünglich etwas bestimmtes ist (und nicht nur überhaupt), indem sie nämlich das Gemeinsame aller Welten darstellt, kann sie nicht anders als realistisch darstellen, was sie ist; aber sie ist auch nicht zu einem bestimmten Zweck, sondern zunächst nur reine Erkenntnis. Sie ist gleichzeitig idealistisch und realistisch, in ihr bedeutet das beides dasselbe und steht nur dem uninspirierten Vortrag als anderem Pol entgegen.

Im Gegensatz zu jener poststrukturalen Ästhetik, die die Differenz und das Unerkennbar als Schönheit anerkennt (und die auch in der sogenannten abstrakten Kunst übernommen wird, die auch nicht das mindeste mit wahrer Abstraktion, dagegen sehr viel mit Unklarheit und Inhaltslosigkeit zu tun hat) liegt die Schönheit der Mathematik gerade im Verständnis, in der Klarheit. Denn Schönheit, Epik besteht schließlich in der Möglichkeit zum weiteren Denken und Mathematik ist ein Mittel zum weiteren Denken, also gerade eine der Grundlagen der Schönheit. Es verhält sich hier also ähnlich wie bei den Spielen vierter Art: sie ist Werkzeug

und Kunstwerk zugleich, ihre Kunst besteht gerade darin, Werkzeug zu sein. Das ist die wesentliche Eigenschaft der Mathematik als Kunst, abgesehen von ihrer überweltlichen Geltung und ihres apriorischen Anspruchs.

In der Mathematik zeigt sich nun der Fehlschluss am allerdeutlichsten, hier habe ich ihn zunächst erkannt. Er besteht hier darin, den häufig langweiligen Vortragsstil mit einer inhaltlichen Langeweile zu verwechseln (ich rede hier nur von der akademischen Mathematik; was die lächerliche Veranstaltung betrifft, die sich Schulmathematik schimpft, ist sowieso alles verloren, und nur in ihrer völligen Auflösung und Ersetzung durch Unterricht auf akademischen Niveau sehe ich irgendeine Hoffnung für die allgemeine Anerkennung der mathematischen Künste). Diese Verwechslung stammt offenbar aus jenem langweiligen Vortrag, der die Langeweile auch erst in die Mathematik gebracht hat. Deshalb sehe ich die interessante und epische Darstellung der Mathematik, ausgehend von ihrer weltüberwindenden Bedeutung, als das wesentliche an, was sie braucht, um ihre innere Größe, ihre eigentliche Epik zeigen zu können.

## Der Ursprung vom Fehlschluss in der Suche nach Sinn

Ich will nun ergründen, woher der Fehlschluss kam, denn er ist, wie gesehen, das eigentliche Problem bei der Erkenntnis der Epik. Das Problem steckt im Grunde darin, dass man über das momentane Interesse hinaus einen Sinn in der Kunst erblicken will, den zu interpretieren es sich lohnen würde. Aber so einen Sinn kann es gar nicht geben. Vielmehr: So einen Sinn gibt es nur in Bezug zu mir selbst, d.h. nur in Form meines momentanen Interesses. Denn aller Sinn ist Sinn für mich; Bedeutung ist Bedeutung in meiner Sprache, nicht in irgend anderer. Aber dennoch erstreben viele so einen höheren Sinn, da sie glauben, ihn zu finden. Hierzu schrieb ich vor einiger Zeit schon folgendes, was mir dazu gut zu passen scheint:

## Der Mythos vom besseren Leben

Viele denken, man solle etwas Besseres machen, etwas Wichtigeres, aber so etwas gibt es nicht. Denn wichtig ist, was jetzt ist, alle höheren Ziele sind nichtig. Das will ich hier zeigen, und so will ich den Weg entlanggehen, den alle höheren Ziele schließlich nehmen. Sie fangen an dem Punkt an, wo man aus der einfachen Beobachtung und denksamen Haltung erschüttert wird. Hat man denn nichts Besseres zu tun, lautet die Frage. Und so man die Antwort nicht kennt, sucht man vergeblich nach ihr.

Denn wo soll ich denn anfangen? Bei mir selbst? Bei der Welt? Wenn ich anfänge, mich selbst zu verbessern, so sehe ich doch, dass die Welt falsch dafür ist. Selbst wenn ich der Größte bin - was ist das ohne den Ort, groß zu sein? So muss ich so einen Ort finden und irre nur immerfort durch die Weiten der Welt. Doch finden werde ich so einen nie, denn es kann keinen geben. Auch wenn ich versuchte, selbst so einen zu erschaffen, so würde ich nie erfolgreich sein; denn Streit und Hass sitzt so tief in der Welt, sie werden niemals schwinden. Selbst die größten Revolutionen und Kriege konnten nichts ändern, was kann da bleiben?

Der einzige übrige Weg liegt in der Analyse eben jenes Verhaltens, das das Problem hervorgerufen hat. Er liegt in einem umfassenden Verständnis der Welt. Doch die Welt als

ganzes zu verstehen kann nicht funktionieren, dafür ist sie zu groß. Also spezialisiert man sich immer weiter, bis man da ist, wo man anfang, bei den einzelnen Dingen in ihrer wahrlichen Schönheit. Erst da bemerkt man, dass richtig ist, was man die ganze Zeit tun wollte, und was die ganze Zeit vor einem lag.

Somit ist es das allerbeste gerade das, was ich jetzt tue, und nichts als das. Man hat nichts besseres zu tun, denn es ist schon das beste. Zumindest besser als herumzuirren um leeren Zielen zu folgen, die einem selbst nichts bringen. Alle höheren Ziele führen einen in die Irre. Denn sie lassen einen glauben, man sollte von seiner Lust abweichen. Aber gerade das ist falsch!

## Der Fehlschluss, Götter und das Wesen der Ethik

Das Leben kann nicht besser oder schlechter sein; denn gut und schlecht beziehen sich bereits auf mich. Wie sollte ich mein Leben bewerten, so ich nur eines habe? Wie sollte ich bewerten, dass ich lebe, wenn ich das nur lebend bewerten kann? So eine Suche nach Sinn muss einen in die Irre führen. Das richtige tun zu wollen. bedeutet, das falsche zu tun. Es gibt keinen Sinn des Lebens, es gibt nur eine Lust zu leben, eine grundlegende Neugier. Dieser Lust nachzugehen, die Welt zu entdecken, ist der einzige Sinn, den wir in der Welt finden können. Darüber hinaus gibt es keinen Sinn, weil nur in Bezug darauf das Wort Sinn irgendeine Bedeutung erlangt.

In dem Sinne würde ich einer modifizierten Form des Hedonismus zustimmen: Ich sollte das tun, worauf ich Lust habe, aber hier immer nur Lust im Sinne von Neugier, von Interesse. Gelangweilt einer Lust nachzugehen ist schlecht, denn es bringt einem nichts, man hat ja alles bereits erfahren. Damit lassen sich Lust und Forscherdrang gleichsetzen, seinen Lüsten nachzugehen bedeutet die Welt zu erforschen.

Hierin ist es auch zu sehen, dass Wahrheit und Schönheit nicht dasselbe sind. Auch Unsinniges kann schön sein, wenn es nicht langweilig ist. Deshalb ist die Epik, die innere Größe des Schönen, aufgebaut auf der Freiheit vom Interesse. Kuschtiere sind das Symbol der Freiheit. Sie brechen aus aus der wahrhaftigen Realität und führen das Denken, gelenkt durch die kindliche Phantasie, in die Epik der in Gedanken ruhenden Symbole, der klaren und inhaltsreichen Gedanken. Ihre Göttlichkeit liegt in ihrer Niedlichkeit.

Aber der Fehlschluss vom Unsinn leugnet das. Er sagt, dass nur das wahrhaftige schön ist, dass Unsinn falsch ist und deshalb hässlich. Weil aber eigentlich die Langeweile hinter dem Hässlichen steht, ist die Schönheit der fehlschließenden nichts als hässlich. Sie baut auf dem wahrhaftigen auf, sicher - aber wie langweilig ist denn die Suche nach der Wirklichkeit. Natürlich ist auch die Wirklichkeit in sich schön, aber nur dann, wenn man sie als Werk der Phantasie anerkennt.

Wer den Fehlschluss begeht, versucht die Göttlichkeit nicht in Niedlichkeit, sondern in Wahrheit zu finden, im Absoluten. Aber das kann nicht sein. Das Göttliche ist das, was transzendiert, was uns durch unsere Phantasie die Schönheit der Welt und damit des Denkens zeigt. Aber absolute Wahrheit ist nichts als tautologisch und trivial, und kann daher nur in ihrer phantasievollen Betrachtung, der Mathematik, aber nie in reiner Verehrung wirkliche Schönheit erlangen.



Somit sehen wir, dass der Unsinn vom Fehlschluss der Ablehnung von Kuschartieren entspricht, mithin der Suche nach Sinn. Da das kindliche Denken aber gerade in der Phantasie, in der Vorstellung von Kuschartieren und Göttern besteht, so bedeutet kindlich zu denken den Fehlschluss zu vermeiden und damit die Schönheit der Welt als solche anerkennen zu können.

An diesen Punkt schließt sich nun die ethische Untersuchung an. Während traditionell die Wahrheit und Aufrichtigkeit als Kern von Ethik und die Lüge als ein zentrales Verbrechen gesehen wurde, so sehe ich den Kern der Ethik in der Konsistenz zu sich selbst. Wahrheit kann einem keine Ethik geben, sie ist schließlich tautologisch. Vielmehr muss Ethik in der Übereinstimmung der außerweltlichen Denkstruktur mit der innerweltlichen Handlungsstruktur liegen, und die Lüge ist nicht das eigentliche Verbrechen, eher ist es die Undeutlichkeit. Wer sich über seine Handlungen und Werte unklar ist, handelt falsch, da er kein Wertesystem hätte, mit dem er sein Handeln bewusst bewerten könnte (auch wenn er ein implizites Wertesystem hat, wenn ihm die Welt nicht ganz gleichgültig ist).

Auch hier ist es der Fehlschluss, der diese Erkenntnis verhindert; wer nämlich Wahrheit als das zentrale ansieht, sieht weder die Langeweile inkonsistenter Welten (aus ihnen folgt alles, denn sie sind widersprüchlich, somit gibt es nichts zu entdecken), noch das Interesse an konsistenten, aber falschen Weltansichten. Er verhindert also den Aufbau einer analytischen Ethik, die nicht an der objektiven Richtigkeit, sondern an der subjektiven Wahrhaftigkeit orientiert ist.

Mein Ziel ist es, eben so eine Ethik zu schaffen, Das ist der Kern des zweiten Teils, in dem ich die Begrenzung der traditionellen Ethik auf das reale lösen und eine Moral des Phantastischen erschaffen möchte. Soweit die Sicht der Kuschartiere trägt, ist sie das Verbindende von allen Welten, und darin das Gegenstück zur Mathematik. Mathematik, Moral und Ästhetik sind alle drei weltübergreifend, die Mathematik in ihrer Tautologie, die Moral in ihrem Anspruch und die Ästhetik in ihrer Bewertung, sie alle haben die Spiele, das weltüberwindende Werk, als hauptsächlichen Untersuchungsgegenstand. Ich will hier also die Moral ästhetisch aufbauen und nicht andersherum, ebenso wie ich die Mathematik als Ästhetik der Tautologie aufgebaut habe. Ob das gelingt, wird sich erst noch zeigen, aber mir erscheint es die einzige sinnvolle Option, die noch bleibt.