

## Eugen Finks theatraler Zugang zum Spiel in *Oase des Glücks*

### 1. Das Selbstverhältnis im Spiel

Eugen Fink hat im *Spiel* ein *Grundphänomen* erkannt und ihm eine grundlegende Bedeutung im Verstehen des menschlichen Daseins zugeordnet. Das Spiel bekommt dabei den Rang eines Existenzials und wird der *Sorge* vergleichbar, die für Martin Heidegger die Grundlage einer Auslegung menschlichen Daseins bildet. Auf den ersten Blick scheint hier ein Gegensatz zu bestehen, wobei Heideggers *Sorge* für den Ernst und Finks *Spiel* für Spaß und Sorglosigkeit stehen. Obwohl Fink gleich zu Beginn von *Spiel als Weltsymbol*<sup>1</sup> dieser Fehleinschätzung vorbauen wollte, hat dies zu Kritik geführt, etwa dem Vorwurf von Emmanuel Lévinas, dass Finks Konzeption des Spiels verantwortungslos sei:

Im Gegensatz zu dem, was Denkern wie Eugen Fink [...] vorschwebt, die unter den Bedingungen der Welt eine Freiheit ohne Verantwortung, eine spielerische Freiheit, fordern, erkennen wir in der Besessenheit eine Verantwortung, die auf keinerlei freiem Engagement beruht. [...] Das Nichtaustauschbare schlechthin, das Ich [le Je], der Einzige steht ein für die Anderen. Nichts ist hier Spiel.<sup>2</sup>

In Lévinas' Kritik ist ein merkwürdiges Missverständnis der Konzeption Finks zu erkennen. Eine Freiheit ohne Verantwortung lag Eugen Fink völlig fern. Dagegen zeigt Lévinas' Aussage vielmehr, wie nahe er Fink ist und wie sich beide Denker ergänzen könnten. Spiel und Verantwortung kommen in dem überein, was Lévinas »Subjektivität

<sup>1</sup> Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol*, hrsg. von Cathrin Nielsen und Hans Rainer Sepp (EFGA 7), Freiburg/München 2010, 31 f.

<sup>2</sup> Emmanuel Lévinas, *Jenseits des Seins oder anders als Sein geschieht*, Freiburg/München 1992, 257 f.

als Geisel<sup>3</sup> und Fink »Verfallen an die Dämonie der Maske« (24) nennt. Die *Besessenheit* ist der gemeinsame Nenner, auch wenn er zu unterschiedlichen Lösungen der »Selbstaufgabe« führt. Um das zu erkennen, darf der Spielbegriff allerdings nicht von seinem geläufigen Verständnis her verstanden werden, bei dem es sich um eine Erscheinung von innerweltlichem Geschehen unterschiedlicher Spielarten handelt. Spiel muss als Beziehung des Subjekts – des Ich – zum Anderen, zur Welt und auch zu sich selbst verstanden werden. Fink hat dies in seinen Arbeiten zum Spiel, beginnend mit der *Oase des Glücks*, ausgearbeitet.

Das Spiel hat darin die Form eines *Selbstverhältnisses*. Dieses Verhältnis wäre auch in der Sorge oder in der Verantwortung zu erkennen. Fink zeigt dies aber an dem Konzept der *Stellvertretung*, das auch Lévinas zu seinem Grundkonzept gemacht hat. Fink geht hier aber schon über Lévinas hinaus, wenn er versucht, die Stellvertretung auf das *Schauspiel* zurückzuführen (vgl. 28). Im Schauspiel ist durch die Stellvertretung das Ich vom Anderen besessen: der Schauspieler von seiner Rolle, der Zuschauer vom Schauspieler und umgekehrt und der Zuschauer von der Geschichte, die gespielt wird. Das Spiel ist deshalb einerseits das kindliche oder unernste, also spielerische Verhalten, das der Mensch auch mit anderen Lebewesen teilt, soweit sie ebenfalls spielen können. Es ist andererseits aber die sich aus dem dreifachen Selbstverhältnis zur Welt, zum Anderen und zu sich selbst heraus ergebende, verbindliche und verantwortungsvolle Beziehung, die außerdem eine Perspektive »jenseits des Seins« ist, also gewissermaßen von außen zu erkennen gibt, wie wir zeigen möchten.

## 2. Das Spiel vor Anderen

Der Ernst des Lebens und damit auch der Ernst des Spiels wird zunächst nur innerhalb von Handlungen deutlich. Dazu muss man sich an einer Handlung beteiligen. Das gilt für das Spiel wie für das Leben insgesamt. Von außen betrachtet gibt es einen anderen Blick auf das Geschehen und damit auch eine andere Einstellung. Weiterhin gibt es unterschiedliche Perspektiven von außen. Die eine kommt von einem nicht näher beschriebenen Standpunkt, von Ungefähr oder von

---

<sup>3</sup> Emmanuel Lévinas, *Jenseits des Seins oder anders als Sein geschieht*, 282.

»Nirgendwo«, wie es Thomas Nagel formulierte.<sup>4</sup> Die andere ist inszeniert und kommt von definierten Positionen im Zuschauerraum. Die erste ist *physikalisch*, sie verleitet zu einer relativistischen Abwertung, durch die Existenz zu einem Nichts im unendlichen Kosmos werden kann. Diese Problematik wird immer schärfer, je mehr die Astrophysik in die Tiefe des Kosmos vordringt. Die zweite ist *theatral*, sie betrifft die Existenz des Ich in seinem Selbstverhältnis, das zugleich handelnd und zuschauend ist. Diese Perspektive ist von der Verteilung der Rollen, von Spielern und Zuschauern abhängig, die in einem dialogischen Setting mehr oder weniger aktive und passive Partien übernehmen. Dieses Setting geht auf die sprachliche Verfasstheit des Menschen zurück.<sup>5</sup> Es bewirkt, dass unser Leben als Geschichte zu einem Spiel-vor-Anderen, zu einem *Vorspielen* wird. Es ist das Spiel vor den Mitmenschen, aber auch vor anderen Lebewesen und Mitspielern in einer Gemeinschaft, und auch das Spiel vor sich selbst im Denken und real vor dem Spiegel. Es ist nicht zuletzt das Spiel vor Gott, wie es das Bild vom *Welttheater* zum Ausdruck bringt. Diese unterschiedlichen Perspektiven des Spiels führen auch zu Unterschieden bei der Bewertung des Geschehens und des Spiels.

Die physikalische Position macht den Kosmos zu einem leeren Zuschauerraum. Hier schaut niemand mehr zu. Diese Vorstellung hat eine erhebliche Auswirkung auf unser Verhalten. Sie führt letztlich zu dem Glauben, dass wir gar nicht spielen, dass die Existenz kein Geschehen, kein Ereignis, keine Geschichte und insgesamt kein Spiel sei. Hier tut sich aber ein Widerspruch auf, weil bei dieser Annahme auch ein Spiel gespielt wird, bei dem es insgeheim doch Zuschauer gibt, die einen »Blick von nirgendwo« riskieren. Ein Blick setzt immer einen Blickenden, ein wahrnehmendes Subjekt voraus. Ein Erblicktsein ohne Blickende und ohne Blick gibt es nicht.

Die physikalische Perspektive ist eine mathematische Konstruktion ohne Subjekt, sie hat keinen Blick. Hier ist es unredlich, dieser Konstruktion doch einen Blick unterzuschieben und insgeheim ein Subjekt einzubauen. Die theatrale Perspektive ist dagegen ein Bekenntnis zum Blick. Hier wird kein heimlicher Voyeur unterstellt. Seine Aufstellung und Inszenierung sieht Fink vom kultischen Spiel her angelegt:

---

<sup>4</sup> Thomas Nagel, *Der Blick von nirgendwo* (1986), Frankfurt 1992.

<sup>5</sup> Vgl. Stephan Grätzel, *Versöhnung – die Macht der Sprache*, Freiburg 2018, 58–155.

Ursprünglich ist das Spiel eine darstellende Symbol-Handlung der sich darin selbstdeutenden menschlichen Existenz. Die anfänglichsten Spiele sind die magischen Riten, die großen Gebärden kultischer Prägung, in welchen der archaische Mensch sein Innestehen im Weltzusammenhang deutet, wo er sein Schicksal ›darstellt‹, die Ereignisse von Geburt und Tod, von Hochzeit, Krieg, Jagd und Arbeit sich vergegenwärtigt. (25)

Die Ideologie eines physikalischen »Blickes« wird durch das Konzept des Spiels decouviert. Es eröffnet den *theatralen Zugang* zur Welt. Dabei wird nicht nur das Objekt und seine Geschichte betrachtet, sondern die gesamte Situation des Zuschauens: der Betrachter und sein Blick auf seine Lebenswelt.

### 3. Das »dreifaltige Moment«

In *Oase des Glücks* gibt es eine Passage, die dieses Verhältnis weiter ausführt. Fink spricht hier von dem *dreifaltigen Moment* des *Selbstverhältnisses*, des *Seinsverstehens* und der *Weltoffenheit*:

Menschliches Existieren ist durch diese Verschränkung von Aussetzung und Bergung immer ein gespanntes Sich-zu-sich-selbst-Verhalten. Wir leben in unaufhörlicher Selbstbekümmernung. Nur ein Lebewesen, dem es »in seinem Sein um sein Sein geht« (Heidegger), kann sterben, arbeiten, kämpfen, lieben und spielen. Nur ein solches Wesen verhält sich zum umgebenden Seienden als solchem und zum allumfassenden Ganzen: zur Welt. Das dreifaltige Moment des Selbstverhältnisses, des Seinsverstehens und der Weltoffenheit ist vielleicht am Spiel weniger leicht zu erkennen als bei den übrigen Grundphänomenen des menschlichen Daseins. (16)

Offenbar ist es Finks Anliegen, im *Spiel* dieses ontologische Verhältnis von Selbst, Verstehen und Welt von innen her auszuleuchten. Wie die Herausgeber im siebten Band der Gesamtausgabe anmerken, ist das Wort »dreifaltig« nachträglich eingefügt worden.<sup>6</sup> Fink hat den Begriff also nachgetragen; er hätte in diesem Zusammenhang aber auch einen anderen, in unseren Augen vielleicht neutraleren Begriff, etwa den des »dreifachen« Selbstverhältnisses verwenden können. Aber er verwendet diesen theologisch konnotierten Begriff. Das ist eine Entscheidung, auf die er nicht näher eingeht, auch nicht im weiteren Text. Der

<sup>6</sup> Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 308.

theologische Begriff wirkt in diesem Zusammenhang deshalb vielleicht etwas fremd.

Es gibt aber eine religionsphilosophische Konzeption von Dreifaltigkeit, die auch außerhalb der Theologie verwendet wird. So hat etwa Klaus Hemmerle eine »trinitarische Ontologie« entwickelt.<sup>7</sup> Dieser Ansatz ist, wie der Autor im Vorwort schreibt, aus einem längeren Brief an Hans Urs von Balthasar zu dessen 70. Geburtstag (12. August 1975) hervorgegangen. Hemmerle sieht in von Balthasars Werk, insbesondere in dessen *Trilogie*, ein modernes Verständnis von Trinität und damit eine Grundlegung einer trinitarischen Ontologie. Für von Balthasar selbst steht das Spiel dabei im Zentrum des trinitarischen Denkens. In seiner *Theodramatik* (vier Bände mit dem gewichtigen Einleitungsband der *Prolegomena*<sup>8</sup>), welche die Mitte seiner *Trilogie* ausmacht, sieht er den Menschen als Spieler im Welttheater. Das Spiel ist hier in erster Linie das Schauspiel, und zwar das Spiel vor Gott.

Auch für Fink ist die theatrale Position maßgeblich, wenngleich er keine so dezidierte Inszenierung des menschlichen Daseins ausgearbeitet hat wie von Balthasar. Von Balthasar hat aber in den *Prolegomena* seiner *Theodramatik* auf Fink Bezug genommen und dabei das Welttheater als »Weltsymbol« bezeichnet, das »als unmittelbarer Spiegel für die Selbstanschauung der Existenz« gelten könne.<sup>9</sup> Hier liegt eine enge Verbindung der beiden Denker vor.

Finks Anliegen war aber zunächst eine rein philosophische Abklärung des Spiels auch über den theatralen Bereich hinaus. Dabei kam es ihm darauf an, das Spiel der »Zudringlichkeit des rationalen Begriffs« zu entziehen und es in die »Vieldeutigkeit seiner Masken« entfliehen zu lassen (19). Eine »Strukturanalyse« des Spiels müsse mit solchen »Verlarvungen« rechnen (19). Auch wenn Fink generell vom Spiel spricht, so verwendet er zu seiner Klärung doch diese theatralen Begriffe. Auch weitere Begriffe dieser Art werden in diesem Text eingebracht, etwa die Grundsätzlichkeit einer »Spielgemeinde« (20), die das Spiel als ein »Miteinanderspielen« (20) herausstellt. Der entscheidende Hinweis aber ist, dass das *Spielzeug* die »Stellvertretung aller Dinge überhaupt« sei (22). Dabei wird auch der Begriff der

<sup>7</sup> Klaus Hemmerle, *Thesen zu einer trinitarischen Ontologie*, Einsiedeln 1976.

<sup>8</sup> Hans Urs von Balthasar, *Theodramatik*, Einsiedeln/Freiburg 1973–1983 (vier Bände).

<sup>9</sup> Hans Urs von Balthasar, *Theodramatik. Band 1: Prolegomena*, Einsiedeln/Freiburg 1973, 230.

»Rolle« (22) für das Spiel und die Spielwelt insgesamt reklamiert. Gegen Ende seines Textes kommt Fink zu der Frage, ob »das Spiel zum gleichnishaften Schauspiel des Ganzen, zur erhellenden, spekulativen Weltmetapher« werden könne (29).

Auch wenn er dieser Frage im Text nicht weiter nachgeht und etwas zurückhaltend vor einer »ästhetischen Weltdeutung« (29) warnt, wie wir sie dann bei Hans Urs von Balthasar vorfinden, ist die Parallele dieser beiden Autoren gleichwohl erstaunlich. Finks »Ontologie des Spiels« dürfte von Balthasar sicher stärker für seine *Theodramatik* inspiriert haben, als dies in seinen Schriften nachgewiesen ist. Hier besteht noch Forschungsbedarf.

#### 4. Das Spiel als theatrale Ontologie

Wir wollen Finks »Ontologie des Spiels« deshalb als eine *theatrale Ontologie* begreifen, die experimentell im Schauspiel realisiert wird. Im Spiel wird das menschliche Sein realisiert, indem es erspielt wird. Dabei ist sein Ausgang offen. Die Offenheit gilt auch dann, wenn es eine feste Dramaturgie hat. Hier sind es die Inszenierung und der dramaturgische Aufbau, die die Offenheit des Spiels kennzeichnen. Das Spiel als Schauspiel findet gewöhnlich auf einer Bühne statt, auf der der Ernst des Lebens gespielt, also nachgespielt und vorgespielt werden kann. Die Bühne ist dabei die Welt selbst. Im Unterschied zur realen Welt besteht aber im Spiel die Möglichkeit, die Bühne zu verlassen, um zum Zuschauer zu werden. Auch eine Umkehrung und ein Tausch der Aufgaben ist möglich. Durch den Wechsel der Positionen wird eine Distanz zum Geschehen auf der Bühne entfaltet. Das Geschehen existiert nicht nur an sich, es ist auch ein beobachtetes Geschehen. Indem wir die Welt als eine beobachtete verstehen, öffnet sich die Welt hin zu einem externen Standpunkt bestimmter Art, also zu einem Zuschauerraum.

Damit kommen wir zu einem der drei Momente von Finks »Dreifaltigkeit«, das Weltverhältnis als *Weltoffenheit*. In der Welt selbst sind wir befangen. Ein Verhältnis zur Welt gibt es erst aus der Zuschauer-Perspektive. Diese Perspektive erzeugt einen neuen Bezug im Selbstverhältnis, weil sie einen Blick auf uns wirft und wir uns als beobachtete Akteure verstehen. Jean-Paul Sartre hat diese Verwandlung des Seinsverständnisses durch den Blick der Anderen ausführlich

behandelt.<sup>10</sup> Als Zuschauer sehen wir uns aber nicht nur in der Rolle des Beobachteten, sondern auch in der Rolle des Akteurs, des Spielers. Erst im Schauspiel sehen wir uns selbst als Akteure auf einer Bühne. Diese Rolle wird uns sonst nicht bewusst.

Im Erblicktwerden wird uns das Selbstverhältnis, in dem wir uns bewegen, also überhaupt erst bewusst. Wir sehen uns als Akteure, die, ob vom Schicksal getrieben oder in freier Entscheidung, sich zu sich selbst verhalten. Dieses »Sich-zu-sich-selbst-Verhalten« des Selbstverhältnisses (16) ist ein weiteres »dreifaltiges« Moment. Es ist für Fink sogar die Grundlage für die Anderen.

Tatsächlich haben wir im realen Leben keine Bühne, von der wir einfach mal abtreten könnten, um uns als Akteure zu sehen. Das ist nur im Spiel möglich. Das Spiel ist also ein Experiment, es ermöglicht eine *theatrale Ontologie*. Dabei können wir uns sogar so weit von der Bühne entfernen, dass wir nicht nur Zuschauer sind, sondern die Zuschauer beobachten und uns zusätzlich in der Rolle als Zuschauer sehen. Wir sind dann Beobachter der Zuschauer und des gesamten Spiel-Geschehens und bekommen damit ein umfassendes Verstehen des Geschehens, das *Seinsverstehen* (16). Wir haben damit das dritte Moment der Dreifaltigkeit. Erst hier ergibt sich die Unterscheidung von verschiedenen Subjekten, den Spielern, Zuschauern und Objekten.

Für den modernen, wissenschaftlich orientierten Menschen ist das Seinsverstehen immer nur vom Objekt bestimmt, nicht vom Subjekt, seinem Blick, seiner Perspektive und seinen Interaktionen mit anderen Subjekten. Der moderne Blick schaut von Nirgendwo über die Subjekte und die Zuschauer hinweg ausschließlich auf die Bühne. Diese Objektivität ist also konstruiert und sieht von Zuschauern, Bühne und Regie völlig ab. Sie ist eine abstrakte Objektivität. Gleichwohl bestimmt sie das moderne Seinsverstehen.

## 5. Kritik an Finks Konzept

Finks Konzept des »dreifaltigen Moments« leitet sich damit aus einem theatral verstandenem Selbstverhältnis ab. Dabei werden Beziehungen aufgebaut und inszeniert. Das ist auch bei Finks Puppenbeispiel

---

<sup>10</sup> Jean-Paul Sartre, *Das Sein und das Nichts. Versuch einer phänomenologischen Ontologie*, hrsg. von Traugott König, Reinbek bei Hamburg 1993, 457–538.

der Fall. Das »kleine Mädchen«, das seine Puppe zu einem »»lebendigen Kinde«« »ernennt« (vgl. 28), stellt eine Beziehung zur Puppe und zu sich selbst her. Hier muss nun kritisch vorgebracht werden, dass die Puppe nicht er-nannt, sondern zunächst be-nannt wird: sie bekommt nämlich einen Namen. Für Fink geschieht das etwas umständlich ausgedrückt »kraft einer imaginär durchwirkten Produktion« (27).

Bei Fink fehlt der sprachliche Anteil an dieser Verwandlung von der Puppe zum Kind. Diese geschieht in zwei sich reflektierenden Schritten: dadurch, dass das Kind seiner Puppe einen Namen gibt, also durch die Be-nennung, und dadurch, dass dem die Er-nennung folgt. Die Benennung führt zum dialogischen Reflex der Er-nennung, der sich aber nicht an der Puppe, sondern an dem Mädchen vollzieht. Sie wird aufgrund der Dialogik der Namensnennung zur Mutter. Diese Ernennung ist ein Titel und gleicht einer Berufung in ein Amt oder in eine Rolle, in dem Fall in die Rolle der Mutter. Aufgrund dieser reflexiven Zuweisung von Benennung und Ernennung kann es überhaupt zu der geschlechtsspezifischen Problematik kommen, wie sie dieses Beispiel aus unserer Sicht heute hat. Eine solche Verankerung entsteht nicht dadurch, dass ein Kind bloß mit Puppen spielt. Hier zeigt sich vielmehr die über das bloße Spielen hinausgehende Einordnung in einen sozialen Verbund durch Sprache.

Die Be-nennung ist ein sprachlicher Vorgang, den wir rituell als Taufe verstehen. Durch die Taufe wird ein Mensch in eine Gemeinschaft hineingestellt. Er bekommt einen Namen und einen Titel (Kind von) und kann damit zu sich und zu anderen eine Beziehung aufbauen. Indem die Puppe einen Namen bekommt und das Kind die Rolle der Mutter übernimmt, wird dieser Vorgang im Spiel durchgespielt. Er wiederholt sich im Schauspiel, wenn eine Rolle zugewiesen wird: der Schauspieler bekommt einen (Bühnen- bzw. Film-)Namen und übernimmt die Aufgabe (das Amt), die Rolle inhaltlich und charakterlich auszufüllen und dabei ihre Geschichte zu realisieren. Auch zu Gegenständen kann auf diesem Wege eine personale Beziehung aufgebaut werden. So werden nicht nur Schiffe im Rahmen großer Festlichkeiten getauft, sondern auch viele Gegenstände des Alltags bekommen eine persönliche und sogar intime Note, wenn sie von ihren Besitzern benannt und so gewissermaßen heimlich getauft werden. Auch hier gibt es eine Reflexion zwischen Besitzer und Ding, allerdings findet sie im inneren Dialog des Besitzers statt. Hier können auch sonst stumme Gegenstände antworten.



Diese sprachliche Macht hat Fink in den archaischen Kulturen und mythischen Schauspielen mit religiösem Hintergrund zwar gesehen. Er meint aber, dass von ihnen nur noch »Relikte«<sup>11</sup> übriggeblieben seien. Die kultische Magie hat für ihn also kaum noch Realität, obwohl sein Puppenbeispiel geradezu reine Magie aufweist. Fink folgt hier einer für seine Zeit typischen Lesart »vom Mythos zum Logos«, die gerade für das Spiel eine starke Einschränkung bedeutet. Evolutionäre Konzepte dieser Art sind für das Verstehen menschlichen Daseins wenig förderlich. Denn auch der Mythos hat seinen Logos, wie es heute nach ausgiebigen Forschungen zur Mythologie gut nachgewiesen ist.<sup>12</sup> Der Zugang zum Verstehen menschlichen Daseins geht immer über Sprache, über den Logos. Sprache »geschieht« dabei nicht nur im »Wort«, sondern auch in »Zeichen und Gebärden«,<sup>13</sup> die ohne Sprache oder ohne ihren sprachlichen Hintergrund unverständlich wären. Hier greift Finks Sprachtheorie zu kurz. Das hat auch Auswirkung auf sein Konzept des Spiels.

---

<sup>11</sup> Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), Freiburg/München 2010, 177 f.

<sup>12</sup> Kurt Hübner, *Die Wahrheit des Mythos*, München 1985.

<sup>13</sup> Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), Freiburg/München 2010, 177.

