



*Denkweisen des Spiels: Medienphilosophische Annäherungen*, hg. v. Astrid Deuber-Mankowsky und Reinhold Göring, Cultural Inquiry, 10 (Wien: Turia + Kant, 2017), S. 171–90

JULIA BEE

## »Die Welt spielt« Spiel, Animation und Wahrnehmung

ZITIERVORGABE:

Julia Bee, »»Die Welt spielt«: Spiel, Animation und Wahrnehmung«, in *Denkweisen des Spiels: Medienphilosophische Annäherungen*, hg. v. Astrid Deuber-Mankowsky und Reinhold Göring, Cultural Inquiry, 10 (Wien: Turia + Kant, 2017), S. 171–90 <[https://doi.org/10.37050/ci-10\\_10](https://doi.org/10.37050/ci-10_10)>

ANGABE ZU DEN RECHTEN:

© by the author(s)

This version is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## »DIE WELT SPIELT«

Spiel, Animation und Wahrnehmung

Julia Bee

### I. DIE WELT SPIELT

»[T]here is a play principle at the basis of all physical reality«, schreibt David Graeber in seinem Artikel »What's the Point If We Can't Have Fun?«.<sup>1</sup> Nicht nur Menschen und Tiere, auch Quanten, die scheinbar spaßeshalber unvorhergesehene Sprünge machen, spielen – zumindest hat bisher niemand eine andere abschließende Erklärung gefunden, so Graeber augenzwinkernd. Entlang führender Theorien der Evolutionsbiologie zeigt er, wie die Möglichkeit, dass Spiel außerhalb einer Anthropozentrierung und ohne evolutionären Grund (Vorteil) emergiert, skandalisiert wurde. In Bezug auf spielende Affen kann man das natürlich direkt einsehen. Auch spielende Tierkinder sind gern gefilmtes Naturdokumentarfilmmotiv – aber spielen Regenwürmer mit Grashalmen? Wozu sollte ihnen das nutzen? »Just for the joy of life«, wie Tiere auch singen und tanzen, so der Verhaltenswissenschaftler Alexejewitsch Kropotkin, auf den Graeber sich bezieht. Spiel ist diesem zufolge ein spür- und wahrnehmbarer Exzess von Lebendigkeit, der Lebewesen mit ihren je eigenen Kräften in Berührung bringt: »The free exercise of an entity's most complex powers and capacities«,<sup>2</sup> ist genau das, was Kropotkins Ansatz einer *rational choice theory* und einer funktionalistischen bzw. teleologischen Interpretation von Darwins Evolutionstheorie zugleich gegenüberstellt.

Im Spiel, so ließen sich die Beobachtungen Kropotkins erweitern, spüren nicht-menschliche Akteur\_innen auch Affekte, die mehr sind als ihre eigenen, subjektiven Emotionen, die aber zugleich *für sich selbst* bestehen. Die Affekte und Erfahrungen bzw. Wahrnehmungen sind zugleich nicht auf die Entitäten des Spiels beschränkt. Dieses ›mehr‹

---

<sup>1</sup> David Graeber, »What's the Point If We Can't Have Fun?«, *The Baffler* 24 (2014) <[http://thebaffler.com/past/whats\\_the\\_point\\_if\\_we\\_cant\\_have\\_fun](http://thebaffler.com/past/whats_the_point_if_we_cant_have_fun)> [Zugriff: 15.09.2015].

<sup>2</sup> Kropotkin zitiert nach Graeber, »What's the Point If We Can't Have Fun?«.

konzeptualisiert Erin Manning der Philosophie Gilbert Simondons folgend als »more than«, als Exzess.<sup>3</sup> Von der Seite der Erfahrung aus betrachtet – die Welt des (nicht-/menschlichen) Spiels von der (nicht-/menschlichen) Erfahrung aus betrachtet – lässt sich das Spielen als eine sich konstituierende Bezüglichkeit der Erfahrung verstehen, in der sich die Erfahrung »in sich selbst einrollt«. <sup>4</sup> Als »Self-Enjoyment«<sup>5</sup> bezieht sie sich auf die Erfahrung, geht jedoch nicht in einer Form der Subjektivität auf, sondern übersteigt diese zugleich. Dies geschieht in einer Schöpfung von mannigfaltigen Subjektivitäten des Prozesses.

Wenn man Graebers Kritik zur Folge das »principle of ludic freedom« als Produktion von Lebens-Freude ernst nimmt, wie ließe sich dann der nicht-spielende Rest des Lebens betrachten? Spiel ist in seiner ›Zwecklosigkeit‹ (seiner nicht finalistischen Gerichtetheit) nicht automatisch wirkungsfrei zu denken. Die Spannung besteht vielmehr darin, Spiel als Eigenheit zu verstehen. Das bedeutet als eigenen Modus, der nicht alle Praktiken des *worldings* umfasst,<sup>6</sup> es zugleich jedoch nicht automatisch als Kopie einer wirklicheren, vielleicht sogar ernsteren Welt konzeptualisiert. Dies würde geschehen, indem man es als wirkungsfreien »als ob-Modus« betrachtet. Vielmehr ist diese Differenz des »als ob« eine produktive, keine abbildende Differenz: Gregory Bateson hat dies als Map-Territory-Differenz beschrieben. Spiel ist so, wie im Folgenden ausgeführt wird, auch eine Virtualisierungs- oder Abstraktionspraxis. Spiel ist produktiv, eine Virtualität des Mehr, anstatt des Weniger. Diese Perspektive auf sich kreuzende Vektoren von Spiel und emergierender Wahrnehmung in ästhetischen Prozessen wird im Folgenden anhand einer Animation des kanadischen Künstlers Norman McLaren entfaltet.

Alle aktuellen Praktiken können eine Gelegenheit entfalten, zu spielen. Eigentlich müsste man Graebers »Skandalon« umdrehen: Nicht das Spiel, das Nicht-Spielen gerät in wissenschaftliche Erklärungsnot. Spiel

---

<sup>3</sup> Erin Manning, *Always more Than One. Individuation's Dance* (Durham: Duke UP, 2013).

<sup>4</sup> Brian Massumi, »Konjunktion, Disjunktion, Gabe«, in *Inventionen 1*, hrsg. v. Isabell Lorey, Roberto Nigro u. Gerald Raunig (Zürich: diaphanes, 2011), S. 131–42 (S. 138).

<sup>5</sup> Alfred North Whitehead, *Adventures of Ideas* (New York: The Free Press, 1967), S. 177.

<sup>6</sup> Zum Begriff des *worldings* vgl. z.B. Manning, *Always More*, S. 3, 6, 11–12.

– menschliches, animalisches, florales, quantisches Spiel – steht für sich, zugleich steht es aber auch nicht einer Welt, in der die Dinge gegeben und geordnet wären, gegenüber. Das Spiel muss zugleich schöpferisch und ›Zweck in sich‹ sein, um nicht erneut für eine teleologische Bestimmung instrumentalisiert zu werden. Evolution als Prinzip der schöpferischen Differenzierung,<sup>7</sup> das nicht-teleologisch ist und genau so über sich hinausweisend (*more than*) wie *für sich* existierend, ist dann nicht nur, wie Elisabeth Grosz es in ihrer Darwin Lektüre argumentiert,<sup>8</sup> die verschwenderische Vielfalt im Dienste der sexuellen Selektion als reiner Expression, sondern das Spiel.<sup>9</sup>

Spiel nicht-/menschlich zu denken, hat auch andere weitreichende Implikationen: Kleinen nichtmenschlichen Akteur\_innen, wie den Regenwürmern aus Graebers Geschichte, das Spielen abzuerkennen,<sup>10</sup> könnte implizieren, sie nicht als empfindungsfähig (*sentient*) wahrzunehmen, so Steven Shaviro in Bezug auf Graeber.<sup>11</sup> Ihre Welt wäre so gesehen erfahrungsärmer, als es das Spiel den Menschen ermöglicht. Es würde sie damit auch verfügbarer machen, denn Kreativität, Invention und Eigenlogik des Spiels wären nur in der Formgebung des Menschlichen zu finden. Spiel kann die anthropozentrischen Grundlagen des Denkens über Erfahrung in Frage stellen, wenn man es nicht nur von den Entitäten aus denkt. In der Spannung eines zugleich »spekulativen« und »pragmatischen«<sup>12</sup> Erfahrungsmodus ist es weder rein selbstbezüglich noch als Ableitung einer ›wirklichen Welt‹ einhegbar.

---

<sup>7</sup> Vgl. Henri Bergson, *Schöpferische Evolution*, übers. v. Margarethe Drewsen (Hamburg: Meiner, 2014).

<sup>8</sup> Elisabeth Grosz, *Becoming Undone. Darwinian Reflections on Life, Politics, and Art* (Durham: Duke UP, 2011).

<sup>9</sup> Vgl. Brian Massumi, *What Animals Teach Us About Politics* (Durham: Duke UP, 2014), zum Spielbegriff insbesondere die Kapitel »What Animals Teach Us About Politics« und »The Zoology of Play«.

<sup>10</sup> Prominent wurden diese arbeitenden Akteure, die Regenwürmer, von Bruno Latour in seinem Essay über seine Exkursion mit Bodenkundler\_innen und Botaniker\_innen beschrieben: vgl. Bruno Latour, »Zirkulierende Referenz. Bodenschichtproben aus dem Urwald am Amazonas«, in ders., *Die Hoffnung der Pandora* (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2002), S. 36–95.

<sup>11</sup> Steven Shaviro, »Panpsychism and Play«, *The Pinocchio Theory*, Blogbeitrag vom 28.02.14, <<http://www.shaviro.com/Blog/?p=1194>> [Zugriff 15.09.2015].

<sup>12</sup> Brian Massumi, *Semblance and Event. Activist Philosophy and the Occurrent Arts* (Cambridge, MA: MIT Press, 2011), S. 12.

[S]uch play cannot be traced back to a base outside itself. Because giving it a base would mean removing difference, since the manner of play can be manifested only by distinguishing between the possibilities of play [...] differentiation here means the multiplication of differences (»a difference that makes a difference«), so that play unfolds as a continual specification of itself.<sup>13</sup>

Wolfgang Iser bezieht sich hier ebenfalls auf Batesons Überlegungen zum Spiel, welche sich in der Formel einer Bezüglichkeit, die für sich steht und dennoch relational und schöpferisch ist, verdichten lässt: »A difference which makes a difference«.<sup>14</sup>

## II. SPIEL-SPECIATION-INDIVIDUATION

Es geht hier jedoch nicht lediglich um die (nicht-/menschlichen) Akteur\_innen des Spiels, sondern um Spiel als Modus der Individuation, als Werden.<sup>15</sup> Individuationen können als spielerische Modi der Produktion von Welt betrachtet werden. Spiel ist dann eine Relation zwischen dem, was ist und dem was erscheint, ohne dass dieses schon bekannt ist. Spiel ist so als virtuell und aktuell zugleich zu verstehen. Spiel in Begrifflichkeiten der Individuation zu denken, heißt nicht, dass beteiligte Menschen, Tiere, Pflanzen sich individuieren, vielmehr individuiert sich Spiel – auf der Ebene der Wahrnehmung, die dem Prozess des Werdens nicht

<sup>13</sup> Wolfgang Iser, *The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology* (Baltimore: John Hopkins UP, 1993), S. 250–51.

<sup>14</sup> Gregory Bateson, *Steps to an Ecology of Mind. Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution and Epistemology* (Northvale: Jason Inc., 1972), S. 453. Iser bezieht diese Formel Batesons aus den anderen Kapiteln von *Ökologie des Geistes* auf Batesons Überlegungen zum Spiel im gleichen Band. Vgl. Gregory Bateson, »Eine Theorie des Spiels und der Phantasie«, in ders., *Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven* (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1988), S. 241–61.

<sup>15</sup> Die Individuation ist die Tendenz zu einer Form, erschöpft sich jedoch nicht im Individuum, sondern nutzt diese als metastabile Plattform. Vgl. Gilbert Simondon, »Das Individuum und seine Genese«, in *Figur, Struktur, Kontur. Abstraktion in Kunst und Lebenswissenschaften*, hg. v. Claudia Blümle u. Armin Schäfer (Zürich: Diaphanes, 2007), S. 29–46.

nachgeordnet ist.<sup>16</sup> Erin Manning beschreibt dies als »*creating play*«:<sup>17</sup> Spiel ist zugleich erfinderisch und *im Erfinden*, d.h. in der Phase – im Phasieren mit Simondon gesprochen – des Erfindens von sich selbst.

Manning verknüpft Tanz und Spiel und rekurriert damit implizit auf die etymologische Herkunft des Begriffs Spiel aus dem Wort Tanz.<sup>18</sup> Sie beschreibt diesen Komplex anhand einer Begegnung zwischen der Autorin Dawn Prince und dem in Gefangenschaft lebenden Bonobo Schimpansen Kanzi. Bei deren Wiederbegegnung ereignen sich gleichsam tänzerisch Choreographien des Improvisierten und der spontanen Bewegungen, die weder menschlich, noch affen-ähnlich sind. Beide greifen Bewegungen der jeweils anderen auf und variieren diese, um zu kommunizieren. Im Verlauf der Choreographie artikuliert Kanzi (der kein Gorilla ist) plötzlich mit seiner Worttafel die Frage: »Are you a Gorilla?«. Diese Frage ähnelt einer Proposition als Vorschlag und Variation des bestehenden Spiels, aber auch der Artengrenzen: In der Intensität und Bewegung des Spielens sind die Positionen der Akteur\_innen nicht von vornherein festgelegt. Sie gehen dem Spiel nicht voraus, sie spielen nicht das Spiel, vielmehr sind sie im Spiel der Differenzierungen, im Immanenzfeld des Spielens und Teil einer emergierenden Individuation, so Manning. Es ist die Möglichkeit, in der Bewegung des tänzerischen Spiels neue ›Arten‹ als Modi von Erfahrungen zu bilden: »Speciations«.<sup>19</sup> Manning verwendet den Begriff der Artenbildung, *speciation*, und spielt hier mit dem evolutionären Aspekt der Artendifferenzierung und der Wahrnehmungsformen zugleich.

Dies versteht sie als Modi von Empfindungs-Bewegungsanordnungen, die quer zu den bestehenden Körpern emergieren. Es ereignen sich Empfindungswesen, wie »Paw-earth, foot-air, laughter-dirt, grunt-metal«.<sup>20</sup> Nicht Affe, Frau, Mann, Haut und Fell, sondern Heterogen-Ensemble von Empfindungen, Körpern und Bewegungen werden zum Spiel ohne bereits festgelegte Subjekte bzw. mit mannigfachen Subjektivitäten und Objektivitäten.

---

<sup>16</sup> Vgl. zum sich individuierenden Fußballspiel: Brian Massumi, *Parables for the Virtual, Movement, Affect, Sensation* (Durham: Duke UP, 2002), S. 78.

<sup>17</sup> Manning, *Always more*, S. 213, Hervorhebung im Original.

<sup>18</sup> Erin Manning, »Another Regard«, in dies., *Always more*, S. 204–21.

<sup>19</sup> Manning, »Another Regard«, S. 207.

<sup>20</sup> Manning, *Always more*, S. 213.

Manning vergleicht das Spielen mit den choreographischen Praktiken William Forsythes, die nicht von rhythmischen Abstimmungen bereits konstituierter Tänzer\_innenkörper ausgehen, sondern auf ihre mögliche zukünftige Bewegung, auf einen Kontrapunkt, gerichtet sind, den sie antizipieren. Sie sind auf ein Motiv als Bewegungsvektor hin ausgerichtet, auf dem durch Gesten und Vitalitätsaffekte improvisiert wird. »Are you a gorilla?« ist ein solches Motiv. Es beschreibt ein emergierendes Territorium, die De-/Territorialisierung (affektiver) Milieus, die wiederum Abstraktionen und Variationen in der Bewegung gebildeter Propositionen sind.

Nicht Gorilla-Sein oder dessen Imitation, sondern die Frage als Proposition selbst stellt eine Plattform für weitere Variationen und Milieus bereit, die neue Individuationen provozieren: »A springboard for becoming«,<sup>21</sup> wie Brian Massumi das Spiel als existenzielles Territorium nennt. Artenbildung bezieht sich hier nicht auf Dawn Prince und Kanzi und ist auch nicht metaphorisch gemeint, vielmehr zeigt es die Variabilität der evolutionären (differenzierenden) Kraft des Spielens zwischen Tieren, Menschen und Umwelten im »Stoff der Erfahrung« von Übergängen im Prozess.<sup>22</sup>

Die Erfahrungsmilieus, »Blöcke aus Perzepten und Affekten«,<sup>23</sup> die im Spiel von Kanzi und Dawn Prince lebendig werden, sind »metallisch-schnaubend, erdig-freudig, lachend-springend« und direkt als Empfindungswesen zu verstehen. Sie bilden Erfahrungen, die über die jeweiligen Identitäten hinausgehen sowie metastabile Assemblagen, auf denen, in denen und durch die sich weitere Variationen ereignen.

Das Spiel ist ein Ereignis, in welchem Differenzen und Kategorien nicht präexistieren und stellt ein Kontinuum zwischen Weisen der Wahrnehmung und der Artenbildung dar.<sup>24</sup> Der Erfahrungs-Prozess als Prozess-Erfahrung im Spiel der emergierenden Selbst-Empfindung wird der Zukunftsvektor der gemeinsam kreierte Bewegung und zu einem Modus der Bezüglichkeit – zu vielen Bezüglichkeiten –, eine Bewegung

---

<sup>21</sup> Massumi, *What Animals Teach Us*, S. 24.

<sup>22</sup> William James spricht vom »Stoff reiner Erfahrung«. Siehe William James, *Pragmatismus und radikaler Empirismus*, übers. v. Claus Langbehn (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2006), S. 21.

<sup>23</sup> Gilles Deleuze und Félix Guattari, *Was ist Philosophie?* (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2000), S. 192.

<sup>24</sup> Vgl. Manning, *Always more*, S. 212.

der Transduktion, die über die Individuen hinausweist und neue Individuationen anstößt.

Sie ermöglicht es Spiel weder subjekt- noch objektorientiert zu betrachten, sondern als Eigenlogik. Das Spiel ist nicht einfach das Zwischen von Subjekten oder Subjekten und Objekten, sondern eine autonome Relation und Operation, die immer mehr als sie selbst ist: *more than*. Es geht über die Entitäten, die spielen und die im Spiel sind, hinaus, und es erzeugt *mehr* von sich. So wenig wie Spiel in einer gegebenen Welt stattfindet, ist es also deckungsgleich mit ›dieser‹ Welt.

Manning verwendet Whiteheads Begriff »recipient« und »provocateur«, um darin das Ereignis einer sich unmittelbar konstituierenden Wahrnehmungsform zu erfassen, die weder auf Kanzi noch auf Dawn Prince einzuhegen ist und deren Positionen ständig changieren, im Spiel sind.<sup>25</sup> Im Spiel emergieren nicht nur Stile oder Prozesse, sondern untrennbar davon Wahrnehmungen, die sich auf die Improvisation des Virtuellen richten. Manning beschreibt in der tänzerischen, spielerischen Interaktion eine Abstimmung, die auf Bewegung und damit auf Prozesse, nicht auf Positionen antwortet. Wie die Bewegung einer entstehenden Choreographie der Körper nicht auf die einzelnen Körper reduzierbar ist, so konstituiert sich auch ein komplexes affektives Feld der Wahrnehmung, welches durch die Bewegungen und die dabei entstehenden Affekte lebendig wird, immer wieder Formen bildet, diese jedoch auch zugleich überworfen werden. Sie bilden metastabile Figuren, ein Milieu,<sup>26</sup> auf dem neue Formen Ausdruck finden: expressiv, autonom und relational zugleich. Bewegung und Wahrnehmung gehören gleichermaßen zu diesem Feld, welches sich mit jedem Ausdruck tänzerischer

---

<sup>25</sup> Whitehead, *Adventures of Ideas*, S. 176.

<sup>26</sup> Über das Milieu und das Ritornell schreiben Gilles Deleuze und Félix Guattari, *Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie 2* (Berlin: Merve, 1987), S. 427: »Jedes Milieu vibriert, das heißt, es ist ein Block aus Raum und Zeit, der durch die periodische Wiederholung der Komponenten gebildet wird. So hat das Lebendige ein äußeres Milieu aus Materialien, ein inneres Milieu aus zusammensetzenden Elementen und zusammengesetzten Substanzen, ein Zwischen-Milieu aus Energiemembranen und Wahrnehmungen-Handlungen. Jedes Milieu ist codiert, wobei der Code durch die periodische Wiederholung bestimmt wird; aber jeder Code befindet sich im Zustand ständiger Transcodierung oder Transduktion. Transcodierung oder Transduktion ist die Art und Weise, in der ein Milieu dem anderen als Grundlade dient oder sich umgekehrt auf einem anderen bildet, sich im anderen auflöst oder konstituiert.«



Gesten transformiert und so im Prozess bereits ein Plateau bildet, welches im Werden ist.<sup>27</sup>

Freude transformiert das Milieu und ist ihm zugleich immanent: Sie entsteht aus ihr und mündet in sie. Freude – in einem spinozistischen Sinne – ist keine Emotion, sondern die Antizipation von virtuellen und zugleich tatsächlich gefühlten Möglichkeiten. Wenn Spiel auf keinen Nutzen ausgerichtet ist, dann nicht, weil es wirkungslos in der Welt ist, nichts verändert, sondern weil es Freude produziert. Freude ist zugleich Grund und das *mehr als* der Erfahrung. Diese Freude ist ein Begehren, aber kein Begehren aus Mangel, es ist ein Begehren nach mehr Spiel.<sup>28</sup>

(Spiel-)Freude ist demzufolge eine Wahrnehmungsform. Freude ist das »zur Entstehung kommende[n] Ereignis[ses]«,<sup>29</sup> ein »Schwindelgefühl der Aktivierung«,<sup>30</sup> eine »Relationstechnik«, die pragmatisch-spekulativ auf die Modulation des Ereignisses im Entstehen gerichtet ist, auf das Okkurren des Spiels. Im Hinblick auf das Spielen ist *self-enjoyment* eine produktive Tautologie: »It is because an event ›enjoys‹ itself in this arcingly immediate way that it is able to follow through with itself.«<sup>31</sup> Das *self* ist dem *enjoyment* im Spiel nicht vorgeordnet, vielmehr co-emergiert es umhüllt von Freude. Freude ist auch auf die Virtualität des über den aktuellen Prozess Hinausgehenden gerichtet: auf die Transduktionen und Prozesse, die ihm entgehen. Spiel ist spekulativ, pragmatisch, aktuell und virtuell, da es die Aktivität eines Feldes und zugleich die daraus emergierenden Individuationen sein kann: affektives Milieu und Technik der Erfahrung.

Die dem Spiel immanenten Improvisationen, die zugleich Prozesse und Affekte schöpfen, lassen sich als Variationen beschreiben. Diese

---

<sup>27</sup> Manning beschreibt die Interaktion von Kanzi und Dawn Prince als kontrapunktische Abstimmung im Sinne Jakob Uexkülls. Dieser beschreibt die Umwelt der Spinne als fliegenförmig, da diese sich auf die Fliege, auf ihren Kontrapunkt bezieht. Auch Kaffeetassen können den Kaffee antizipieren. Es ereignet sich darin keine Imitation, sondern eine aufeinander abgestimmte Choreographie der »-haftigkeit«. Der Begriff der »esqueness« stammt von Massumi, auf den Manning sich hier bezieht. Vgl. Massumi, *What Animals Teach Us*, S. 37.

<sup>28</sup> Vgl. Manning, *Always more*, S. 212.

<sup>29</sup> Erin Manning, »Das Ereignis des Schreibens: Brian Massumi und die Politik der Affekte«, in Brian Massumi, *Ontomacht. Kunst, Affekt und das Ereignis des Politischen* (Berlin: Merve, 2011), S. 7–23 (S. 14).

<sup>30</sup> Manning, »Das Ereignis des Schreibens«, S. 20.

<sup>31</sup> Massumi, *Semblance*, S. 4.

Variationen sind wie Motive, die die Grundlage für Differenzierungen bringen: differente Wiederholungen.<sup>32</sup> Der mannigfaltige Grund dieser Spiele aus Rahmung und Entrahmung bildet ein gemeinsames Anders-Werden, die transformative Kraft des Spiels. Der Begriff lässt sich aber auch auf das Spiel aus Formung und Entformung, Werden und Vergehen, auf Form und Exzess zu dieser beziehen. Ein Konzept, das sich als Individuation und als Werden und »perishing«<sup>33</sup> der Wahrnehmung zugleich beschreiben lässt.

### III. »PLAY'S QUALITY OF ANIMATION«:<sup>34</sup> *BEGONE DULL CARE* (1949)

Auch Norman McLaren und Evelyn Lambarts Animationsfilm *Begone Dull Care* (auch: *A Phantasy in Colours*) lässt sich als ein solches vibrierendes, pulsierendes und ständig transformierendes Feld einer tanzenden Wahrnehmung beschreiben. Was zum Tanzen und Spielen animiert wird, sind die Sinnesebenen.

Der rund siebeneinhalb Minuten lange Animationsfilm aus dem Jahre 1949 wurde wie auch andere Filme von McLaren als musikalisch-rhythmisches Experiment in semi-abstrakter Weise konzipiert, etwa den experimentellen Musik-Filmen Oskar Fischingers folgend. Eine Jazzimprovisation von und mit dem Oscar Peterson Trio wurde visualisiert. Das Experiment – auch dies kann man als Form des Spielens bezeichnen – fand in einem Studio statt, in welchem Peterson mit dem Klavier improvisierte und McLaren und Evelyn Lambart dazu mit Farben und Formen antworteten. Umgekehrt beschrieb auch McLaren Elemente, die Peterson umsetzte, indem er seine Komposition veränderte.<sup>35</sup> So ent-

<sup>32</sup> Vgl. Gilles Deleuze, *Differenz und Wiederholung*, übers. v. Joseph Vogl (München: Fink, 2007).

<sup>33</sup> Whitehead, *Adventures of Ideas*, S. 93.

<sup>34</sup> Massumi, *What Animals Teach Us*, S. 11: »Play's quality of animation, the surplus-value of life it performs with enthusiasm of the body, overflows instrumentality«. Massumi bezieht sich hier auf die im Spiel produzierten Vitalitätsaffekte, die sowohl Tiere, als auch Menschen teilen, weswegen Spiel in einer Ununterscheidbarkeitszone auf das Tier bezogen ist (S. 8), und gleichzeitig dem Bereich des Ästhetischen angehört (S. 10): »In play the human enters a zone of indiscernibility with the animal« (S. 8).

<sup>35</sup> Zum Produktionssetting vgl. *Experimental Animation. An illustrated Anthology*, hg. v. Robert Russett und Cecile Starr (New York u.a.: Van Nostrand Reinhold

stand eine synästhetische Komposition aus Farben, Formen und Linien, die direkt – z.T. doppelseitig – von Hand auf das Zelluloid des Films gemalt, in dieses geritzt, und auf welches Farben aufgetragen wurden, die dort chemisch reagierten. Die dadurch geschaffenen kameralosen und nahezu durchgängig rahmenlosen Bilder antworten mit Wasserfarben und Linien auf den Sound des Trios: auf Bass, Klavier und Schlagzeug, ihre Abstimmung, das Tempo, den Rhythmus und die Klangfarbe. Ein Wellenspektrum der akustischen Erfahrung wird so in ein anderes übersetzt, ein visuelles. Die Wellen aus Farben und Formen sind dabei Motiv und Weise der synästhetischen Komposition, eines »Stream of Consciousness«,<sup>36</sup> der sich zwischen stetiger Bildung von Motiven und ihrer Auflösung bewegt und eine abstrakte Form der Wahrnehmung als changierendes Spiel antizipiert. Linien und Pantoffeltierchen gleichende Wesen tanzen über wasserfarbige Hintergründe. Synchron und asynchron zu Tempo und Takt verändert sich mit den Themenvariationen des Musikstücks auch das Bild: McLaren und Lambart spielen auf und mit der synästhetischen Übersetzbarkeit des Jazzstücks.

Die Abstimmung ereignet sich hier zwischen den Bildern sowie den Bildern und der akustischen Ebene – und darüber hinaus in den Bewegungen, der Kinästhesie und anderen Sinnesmodalitäten, wie dem Haptischen. McLarens Filme, auch *Begone Dull Care*, wurden verschiedentlich, auch von McLaren selbst, als Tanz beschrieben. Der Film lässt sich so mit den Ausführungen zur Abstimmung, zum Tanz und zum Spiel von Manning verbinden.<sup>37</sup>

---

Company, 1976), S. 124; Valliere T. Richard, *Norman McLaren, Manipulator of Movement* (Newark: Associated UP, 1982), S. 96–70.

<sup>36</sup> William James, »The Stream of Consciousness«, in ders., *Psychology* (New York: Henry Holt, 1893), S. 151–75.

<sup>37</sup> Siehe McLaren zitiert nach Dereck Elley, »Rhythms and Truths: Norman McLaren«, in *Canadian Film Reader*, hg. v. Seth Feldman und Joyce Nelson (Toronto: Peter Martin Associates, 1977), S. 94–103 (S. 100): »We made *Begone Dull Care* in shots, as it were, the shots being defined by the length of the musical phrase. We'd do maybe five or six versions, after which we'd run them on the moviola and choose the best. Some were painted as the moviola was moving, and we'd dance the brush full of paint to the rhythm of the music in the picture gate.« Vgl. z.B. Thomas Basgier, »Internationale Kurzfilme der 40er und 50er, Special Focus: Norman McLaren«, in *Filmgenres Animationsfilm*, hg. v. Andreas Friedrich (Stuttgart: Reclam, 2007), S. 99–107 (S. 103).

Bei *Begone Dull Care* handelt es sich nicht nur um einen musikalischen Refrain, sondern um eine verdichtete Form der Wahrnehmung, einen Wahrnehmungsrefrain. Deleuze/Guattari abstrahieren mit ihrem Begriff des Refrains oder Ritornells ebenfalls von der Musik und beziehen diesen auf die Schöpfungskraft der Kunst, die ein intensiviertes, aus Rahmung und Entrahmung bestehendes Territorium erschaffe. In Bezug auf McLaren lässt sich verstehen, warum Deleuze/Guattari Kunst auch als Affekt-Perzept-Block beschreiben und als Ritornell, es als Symphonie der Erde und als Rahmung kosmischer Kräfte konzeptualisieren.<sup>38</sup> In den explodierenden Farbschichten und ständig wechselnden Prozessen von Linien zu Farblöcken zu Farbfeldern zu reiner Farbe – plötzlich durchbrochen von Linien, die Formen andeuten, Formen werden und sich wieder auflösen – scheint der Begriff eine affektive Evidenz zu gewinnen: Rahmung und Entrahmung bilden die Grundlagen der Visualisierungen. Wahrnehmung und Affekt sind hier in einem Empfindungsstrom direkt miteinander verbunden. »The fundamental fact about our experience is that it is a process of change«,<sup>39</sup> schreibt James um 1909, um die Wahrnehmung als Transformationsbewegung zu charakterisieren, in der sich die Welt wahrnimmt. Der Affekt-Perzept-Block, der hier diese Vorgänge intensiviert, lässt sich als pulsierende Maschine der Wahrnehmung beschreiben. Er ist voller »Schwingungen«, »Trennungen«, »Umfassungen«,<sup>40</sup> wie Deleuze/Guattari es für einzelne Kunstwerke differenzieren, deren Wirkung gleichsam in sich selbst liegt, im Prozess ihrer Aktivität als Intensivierung von Farben, Rhythmen oder kristallinem Empfinden.<sup>41</sup>

Spiel wird in *Begone Dull Care* nicht dargestellt, der Refrain des Spiels wird selbst zu einer Form der Wahrnehmung. Die Wahrnehmung wird eingehüllt in rhythmische Ton-zu-Farbe-zu-Linie-Metamorphosen. Was erscheint und sich im Erscheinen zu empfinden gibt, ist ein *stream of consciousness* mannigfaltiger Subjektivitäten und Objektivitäten, die sich metastabil konstituieren und gleichsam momenthafte, bewegte und melodische Plateaus bilden, die sich immer wieder auflösen und neu

---

<sup>38</sup> Vgl. Gilles Deleuze und Félix Guattari, »Perzept, Affekt und Begriff«, in *Was ist Philosophie?*, S. 191–237.

<sup>39</sup> William James, *The Meaning of Truth. A Sequel to Pragmatism* (New York: Longmans, Green & Co., 1986), S. 89.

<sup>40</sup> Deleuze/Guattari, »Perzept, Affekt und Begriff«, S. 197.

<sup>41</sup> Vgl. ebd., S. 195.

anordnen. Dies geschieht, indem sich scheinbar *Pattern* zwischen Farbe und Musik herausbilden – das Rot zu Pink des Klaviersolos etwa –, die direkt oder nach einem Rhythmus-Wechsel variiert werden, wodurch sich immer komplexere *Pattern* bilden. Die Übersetzungen überdauern nicht das ganze Stück, sie eröffnen immer neue Konstellationen. Das Abstimmen der Elemente wird zum exzessiven Moment, wie das Spiel/der Tanz in Mannings Geschichte, der sich als über die beiden Teilnehmer\_innen hinauschießend erweist und das Milieu transformiert, indem es ständig variiert. Wie das Spiel entsteht eine Expression (viele Expressionen), die sich zu einem Stil, einer »Weise der Individuation« herausbildet.<sup>42</sup> Nicht nur *wie* ein Spiel: Musik und Bild, Kinesis und Rhythmus, Haptisches und Akustisches spielen tatsächlich. Sie spielen miteinander und sie spielen mit der sich daraus und *dadurch* entfaltenden Wahrnehmung, die einen Bezug zu sich im Exzessiven entwirft.

#### IV. SPIEL ALS »GELEBTE ABSTRAKTION«

Die ereignishaft ausgeführte Umwelt-Interaktion von Lebewesen im Spiel beschreibt Brian Massumi als Abstraktion.<sup>43</sup> Das Spiel des Tiers abstrahiert von seiner tatsächlichen Umgebung und ermöglicht es so, neue Verhaltensweisen in Bezug auf die Propositionen der Umwelt zu entwickeln. Es repräsentiert mit seinem Verhalten keinen Instinkt oder realisiert diesen in seinen Praktiken, es befindet sich im Spiel mit seiner Umwelt und setzt nicht lediglich einen Stimulus automatisiert um. Mit einer seinen Instinkt bloß repräsentierenden Reaktion würde das Tier nicht überleben, es experimentiert also mit neuen Spielweisen, *es spielt auf und mit seinem Instinkt*.<sup>44</sup> Indem das Tier spielt, schafft die Variation eine neue Verhaltensweise. Sie bringt eine Interaktion zwischen Spielenden hervor. Indem sie sich z.B. auf das Beißen zwischen Angreifer und Beute bezieht, diese jedoch einer anderen Ebene zuführt, ermöglicht sie die Aussage »Diese Handlungen, in die wir jetzt verwickelt sind, bezeichnen nicht, was jene Handlungen, die sie bezeichnen, bezeichnen

<sup>42</sup> Vgl. zum Begriff der »Weise der Individuation« (»Haeccitas«) das Unterkapitel »Erinnerung einer Haeccitas« in Deleuze/Guattari, *Tausend Plateaus*, S. 354–61.

<sup>43</sup> Massumi, *What Animals Teach Us*, vgl. vor allem S. 5–8, 14 und 61.

<sup>44</sup> »Instinct, Bergson emphasizes, is not just triggered, it is *played*« (Massumi, *What Animals Teach Us*, S. 19, Hervorhebung im Original).

würden. Das spielerische Zwicken bezeichnet den Biß, aber es bezeichnet nicht, was durch den Biß bezeichnet würde.<sup>45</sup> Bateson zufolge entsteht hier eine komplexe Ebene der Metakommunikation. Der Ausdruck dessen, was es eigentlich ist, hier oder jetzt aber nicht ist, stellt vielmehr eine autonomisierte Operation dar. Es handelt sich um eine Proposition, die neues Verhalten provoziert, anstatt ein bereits vorhandenes zu stimulieren.

Die Umwelt eines Lebewesens bietet bestimmte Anforderungen, an die das (menschliche) Tier nicht deterministisch gebunden ist, wie es auch nicht an seine biologische Grundausstattung gebunden ist: Weder ein rein ökologisch-determinierender, noch ein genetisch-determinierender Ansatz greifen hier. Vielmehr ermöglicht ihm sein *Instinkt* über jedes vermeintlich gegebene, genetische Programm expressiv hinauszugehen, die Komplexität der Relationen des Ausdrucks zum Ausgangspunkt einer Improvisation zu machen, gleichsam zu spielen. Spiel wird so zum Movens des Neuen: neuer Interaktionen, Verhaltensweisen, Bündnisse. Obwohl die Zusammenführung der Begriffe Abstraktion und Spiel angesichts ihres alltäglichen, aber auch ihres wissenschaftlichen Gebrauchs ungewöhnlich erscheint, bringt Massumi diese in engen Austausch, indem er Spiel als ästhetische Praxis beschreibt und diese wiederum mit einem weiten Begriff der Animation verbindet.<sup>46</sup> Die Verknüpfung erschließt eine weitere Ebene in der Betrachtung der Animation.

Im Spiel ereigne sich eine Abstraktion, so Massumis Lesart des Textes »A Theory of Play and Fantasy« von Bateson. Weder Spiel noch die Fähigkeit zur Abstraktion sind dabei auf den Bereich des Menschlichen beschränkt. Bateson setzt bei der kommunikativen Dimension des Spielerischen an, der Denotation. Wenn Esel und Hund anstatt zu kämpfen miteinander spielen – dieses Beispiel stammt von Donna Haraway<sup>47</sup> – dann spielen sie kämpfen, *anstatt* zu kämpfen. Auch Tierkinder – Wolfswelpen etwa – tun dies bekanntlich in ihren Rangeleien. Für die ungewöhnliche Freundschaft von Esel und Hund und wahrscheinlich auch

---

<sup>45</sup> Vgl. Bateson, *Spiel*, S. 244.

<sup>46</sup> Vgl. Massumi, *What Animals Teach Us*, S. 11. Gemeint ist dort nicht allein die künstlerische oder technische Bedeutung von »animation«, sondern die in der künstlerischen Verwendung mitbedeutende Ebene der Verlebendigung.

<sup>47</sup> Vgl. Donna J. Haraway, »Training in the Contact Zone. Power, Play, and Invention in the Sport of Agility«, in dies., *When Species Meet* (Minneapolis: Minnesota UP, 2008), S. 205–46 (S. 226–42).

für die Wölfe hätte ein tatsächlicher Kampf fatale Folgen. Vielmehr wird statt des Beißens ein Zwicken ausgeführt. Dieses Zwicken kommuniziert: Ich beziehe mich auf für den Kampf typische Gesten, aber ich kämpfe nicht.<sup>48</sup>

Die Abstraktion ist nicht allein an die Sprache gebunden, sondern liegt vielmehr in den wichtigen Grundlagen für die Sprachentwicklung, die auch die Bezüglichkeit des Spiels kennzeichnet.<sup>49</sup> Das Spiel kann einen Bezug schaffen, der eine kommunikative Differenz herstellt und beide Tätigkeiten miteinander verbindet. So ist die Denotation nicht automatisch eine ›höhere‹ Ebene der Kommunikation, sondern eine im Spiel eingebettete, z.B. durch den Einsatz einer Variation der Interaktionsformen durch eine Geste der variierenden Bezugnahme.

Die das Spiel derart kennzeichnende Differenz liegt im Vorgang des Zwickens selbst. Das Spiel reflektiert den Kampf, imitiert ihn aber nicht vollständig und ausschließlich. Die Botschaft, dass Spiel, nicht Kampf gemeint sei, ist gleichsam nicht von außen (oder oben) hinzugegeben, sondern der Geste selbst inhärent. Die Reflektion oder Abstraktion ist gelebte Praxis, »Lived Abstraction«: »The ludic gesture releases a force of *transindividual* transformation«,<sup>50</sup> mit einer »inventiveness immanent to the topology of experience«.<sup>51</sup> Die Meta-Ebene der Kommunikation über den stattfindenden Akt (Spiel oder Kampf) ist in der Praxis des Zwickens (oder Nippens) zu verorten:

This ›commentary‹ comes in the form of a stylistic difference. In play, you don't bite, you nip. The difference between biting and nipping is what opens the analogical gap between combat and play. [...] The gesture performs a move, with all the immediacy of an instantaneous transformation-in-place, while in the same move it performs an abstraction on its action: reflecting upon it on the metalevel of commentary, and gapping it with an analogical distance of reciprocal difference.<sup>52</sup>

Die Abstraktion sei so der Modus des »Konditionalen«,<sup>53</sup> vergleichbar mit dem Sprechen über eine Sprechsituation (bei Bateson im Therapie-setting), das einen bestimmten Modus des Sprechens ermöglicht. Die

<sup>48</sup> Vgl. Bateson, *Spiel*, S. 244.

<sup>49</sup> Ebd., S. 245.

<sup>50</sup> Massumi, *What Animals Teach Us*, S. 5, Hervorhebung im Original.

<sup>51</sup> Ebd., S. 18.

<sup>52</sup> Ebd., S. 5.

<sup>53</sup> Ebd., S. 5.

Variation zum Kampfverhalten lässt das Spiel als Möglichkeit neuer Verhaltensweisen und im Fall von Esel und Hund neuer Koalitionen erscheinen. Eine Dimension der Schöpfung des Begriffs der *speciation* lässt sich hier wiedereinholen. Die Abstraktion ist eine Herausnahme aus dem scheinbar Gegebenen, eine Virtualisierungspraxis. Sie ist kein Als-ob-Modus, der lediglich als Mangel einer gegebenen Realität (also weniger real) verstanden werden sollte. Vielmehr ermöglicht es das Spiel dem Gegebenen in der Wiederholung eine Differenz zu entlocken (Deleuze) und eine neue Verhaltensform oder Interaktionsweise, einen neuen Stil oder eine Expression zu verwirklichen. Dies umfasst in der Aktualisierungspraxis auch gegenverwirklichende Momente, denn das Spiel fügt der Realität etwas hinzu. Die beiden eingangs erwähnten verschränkten Paradoxien des Spekultativen und des Pragmatischen tauchen hier in neuem Lichte auf: Das Spiel steht für sich, drückt sich auf autonome Weise aus und doch ist es auf eine gegebene Realität bezogen, die als solche nicht einfach statisch, sondern prozesshaft existiert (eine »relational reality«).<sup>54</sup> Die Virtualisierungspraxis des Spiels improvisiert auf dem Plateau des Gegebenen und erfindet etwas Neues, indem es das Differential zwischen Bestehendem und Virtuellem (aber noch nicht Verwirklichtem) antizipiert, empfindet und lebt. Zugleich ist es damit aktualisierend und schöpferisch: für sich stehend – nicht das Abgeleitete – und schöpferisch – nicht wirkungslos, obwohl es nicht die Folgen eines Kampfes verursacht.

Für Bateson ist diese Kommunikationsform die Grundlage für die Sprachentwicklung. Dennoch ist die denotative Ebene nicht sekundär gegenüber dem, was sie benennt. Auch dies ist eine abstrakte Weise der Schöpfung, als Autonomie der Expression. »It is not play that is modeled on the form of combat – it is the form of combat that is modulated by play.«<sup>55</sup> Spiel, Abstraktion und Tanz lassen sich in den Animationen McLarens und Lambarts auf der Ebene der Wahrnehmung verknüpfen. Wenn Kunst eine Ebenenbildung *auf* (mit) dem Chaos ist und damit »denkt« (Deleuze/Guattari), so besteht dieses Moment in *Begone*

---

<sup>54</sup> Massumi, *Semblance and Event*, S. 126.

<sup>55</sup> Massumi, *What Animals Teach Us*, S. 12. Daraus folgt, dass Spiel zunächst Variationen erzeugt und dann adaptiv wird, nachspielt: »Instead of play slavishly conforming to them [dem, was nachgespielt wird, Anmerk. J.B.], it is in fact variations on their adaptive forms that are invented by play, and then secondarily take on adaptive functions.« Ebd., S. 13.



*Dull Care* in der Intensivierung der Abstraktion des Spiels bzw. dem Spielerischen der Abstraktion. *Begone Dull Care* spielt, indem der Film intensiviert und zugleich variiert. Kunst, so Deleuze/Guattari an anderer Stelle, intensiviert Kräfte. Abstraktion, die Entfaltung einer Form aus einem Milieu, die immer über sich hinausschießt, stellt selbst eine Kraft dar, die sich etwa mit jener der Differenzierung bei Bergson vergleichen lässt, jedoch nicht darin aufgeht.

## V. SPIEL UND WAHRNEHMUNG

In jeder Wahrnehmung findet Abstraktion statt, so Massumi an anderer Stelle. In der Wahrnehmung findet gleichermaßen eine Abstraktion statt, die dem komplexen Wahrnehmungsfeld Objekte entnimmt und sie abstrahiert. Zugleich wird auch von dem konkreten Objekt abstrahiert und das Feld wird zur Wahrnehmung. Sie lässt sich als Bewegung zwischen abstrakt und konkret beschreiben, als »double vision« oder als Bewegung des Flackerns (»flicker«).<sup>56</sup> McLarens und Lambarts *Begone Dull Care* spielt mit diesem Prinzip des wellenhaften Flackerns zwischen den Sinnesebenen. Er spielt mit der Wahrnehmung, indem er die Abstraktion intensiviert und er spielt mit der wahrnehmungsimmanenten Abstraktion. Spiel selbst wird so zum Prozess der Abstraktion, indem Abstraktion spielerisch ›dargestellt‹ wird – abstrahiert wird. Sie ereignet sich in Bezug auf etwas, variiert diesen Kontext aber in der Bezugnahme. Die Bezugnahme ereignet sich so zugleich als eigenständiger Bezug. Die Aktualisierung in der Bezugnahme auf eine Verhaltensweise, mit (auf) der gespielt wird, kann so gleichzeitig als »Gegenaktualisierung« verstanden werden.<sup>57</sup> Abstraktion ist im Spiel nicht einfach Umsetzung. Die Bezüglichkeit steht als relationaler Aktions- und Handlungsrahmen, als Form oder Expression *für sich*: eine *Autonomie der Expression*, wie sie Deleuze und Guattari dem Ausdruck der Gegebenheiten eines Milieus im Übergang einer Transkodierung eines Territoriums zuschreiben.<sup>58</sup> Aus einer komplexen Gemengelage entsteht ein Ausdruck – ein Stil, eine Individuation – der jedoch nicht das Territorium repräsentiert. Dieses

<sup>56</sup> Vgl. Massumi, *Semblance and Event*, S. 93.

<sup>57</sup> Vgl. zum Begriff der Gegenverwirklichung Deleuze/Guattari, *Was ist Philosophie?*, S. 178–90.

<sup>58</sup> Vgl. Deleuze/Guattari, *Tausend Plateaus*, S. 433; Massumi, *What Animals Teach Us*, S. 19.

Territorium wird vielmehr weiter differenziert: »Die Differenz ist rhythmisch und nicht etwa die Wiederholung, durch die sie allererst erzeugt wird.«<sup>59</sup>

Wie lässt sich die ästhetische Strategie von *Begone Dull Care* vor diesem Hintergrund beschreiben? McLarens/Lambarts Animation fokussiert auf die synästhetischen Übersetzungsprozesse zwischen Ton und Bild. Zusammen mit dem Oscar Peterson Trio entsteht so eine Variation von Klavier, Schlagzeug, Bass, Wasserfarbe und Linien (die zuweilen geometrische oder organische Formen bildet). Nicht nur interpretiert McLaren den Soundtrack visuell, er spielt auch auf anderen Sinnesmodalitäten. Den Rahmen bilden – passend zur Abstraktheit der Musik – vor allem Farbe und Linie sowie an Bewegung orientierte synästhetische Übersetzungsprozesse. Die Virtualität der Wahrnehmung, ihre Fluidität im Hin- und Hergleiten zwischen den Sinneskategorien (hören, sehen, fühlen...) nennt der Säuglingsforscher Daniel Stern »Amodalität«.

Offenbar ist die generelle Wahrnehmungsweise der Säuglinge so umfassend und ›global‹, daß sie amodale Eigenschaften jeder beliebigen Modalität aus jedem Bereich des menschlichen Ausdrucksverhalten erkennen, diese Eigenschaften *abstrakt* repräsentieren und sie dann in andere Modalitäten übersetzen können. [...] Bei diesen *abstrakten*, für den Säugling wahrnehmbaren Repräsentationen handelt es sich nicht um Bilder, Töne, haptische Eindrücke und benennbare, Objekte, sondern vielmehr um Formen, Intensitätsgrade und Zeitmuster.<sup>60</sup>

Das Erleben in abstrakten Kategorien nennt Stern Vitalitätsaffekte, eine explosive Art zu lächeln etwa oder die Dynamik einer Bewegung des Aufstehens von einem Stuhl. Das Erleben von Vitalitätsaffekten ist die Basis des ›Verstehens‹ abstrakter Kunstformen. Hier bezieht er sich neben dem Tanz als prototypischem Beispiel auch auf die Animationen Walt Disneys.<sup>61</sup> Amodalität erlaubt den visuell-akustischen, aber auch den haptisch-kinetischen Sinnestransfer, den McLaren in seinen affektiven, abstrakten Animationen intensiviert.<sup>62</sup>

<sup>59</sup> Deleuze/Guattari, *Tausend Plateaus*, S. 428.

<sup>60</sup> Daniel Stern, *Die Lebenserfahrung des Säuglings*, übers. v. Wolfgang Krege (Stuttgart: Klett-Cotta, 2007), S. 80, Hervorhebung d. Autorin.

<sup>61</sup> Vgl. Stern, *Lebenserfahrung des Säuglings*, S. 222, FN 5.

<sup>62</sup> Vgl. zu Amodalität und Abstraktheit des Sinnestransfers Massumi, *Semblance and Event*, S. 110.

Die Abstimmung der Elemente in *Begone Dull Care* selbst ähnelt einem flackernden Tanz, ohne dass jedoch Subjekte oder menschliche Körper tanzen: ein körper- und rahmenloser Tanz. Die rhythmischen Explosionen von Farben und Farbflächen lassen sich nicht auf Objekte einschränken, auch wenn sie sich zuweilen semi-gegenständlich organisieren. McLaren setzt dabei immer wieder Akzente, die dafür sorgen, dass sich das Hören durch den Einsatz einer visuellen Variation einer musikalischen Variation zuwendet. Sound und Bild werden so nicht nur einseitig, sondern wechselseitig – prozessual – ineinander übersetzt.

Das [die Deterritorialisierung von Farbe und Klang, Anmerk. J.B.] wird recht gut an den Phänomenen der Synästhesie deutlich, die sich nicht auf eine schlichte Korrespondenz von Farbe und Klang reduzieren lassen, sondern bei denen Töne eine Steuerungsfunktion haben und Farben einführen, die die wahrgenommenen Farben überlagern, ihnen einen Rhythmus und eine im eigentlichen Sinne klangliche Bewegung geben.<sup>63</sup>

Nicht die einzelnen Bilder, der Prozess selbst ist abstrahierend. Der Exzess an Farben, Formen und Bewegungen bildet selbst Plateaus und Motive, auf denen gespielt wird. Nicht zufällig handelt es sich um ein Jazzstück, eine Improvisation, die von McLaren und Lambart visuell interpunktiert, gleichsam mit Aufmerksamkeitsspitzen versehen wurde. In der Produktion wurden Motive identifiziert und entsprechend montiert: Die Tempi, Tonhöhen und Klangfarben werden in Farben, Formen, Linien, vor allem aber ihre Wechselverhältnisse, Transformationen und die Montage übertragen, in Form instrumentaler oder rhythmischer Wechsel. Sie führen zu Farb-Form-Interaktionen, wie der Tupferhaftigkeit des Basses, dem wasserfarbigen Verlaufen des Besens auf dem Schlagzeug und dem Aktwechsel auf dem Klavier, der sich von einem Räumlich-Werden der Linien zu Punkten zusammenzieht und ausdehnt und so den Hall des Tons aufgreift. McLaren/Lambart übersetzen z.B. die verklingenden Töne des entschleunigten Klaviers in verblassende Linien und damit in ein visuell-räumliches Empfinden bzw. eine zeitliche Kontur des Erlebens. Die Variationen nehmen so ein musikalisches Motiv auf, um es auf der visuellen Ebene zu differenzieren. So ist es z.B. die Beziehung zwischen den einzelnen Instrumenten, die in Form eines wie von Kinderhand gemalten fliegenden Vogels (zwei aneinandergereihte Bögen) vor einem Meer an Wasserfarben-Wellen, die rhythmisch

---

<sup>63</sup> Deleuze/Guattari, *Tausend Plateaus*, S. 474, Hervorhebung im Original.

von links nach rechts und auf einer anderen Ebene von rechts nach links wogen, interpretiert wird. *Begone Dull Cares* amodale Sinnestransferleistungen entsprechen der akustischen Ebene, sind jedoch nicht vollkommen synchron mit dieser, sondern fügen in der Variation der Dichte der Bilder auf dem ablaufenden Filmstreifen Brüche ein: Die Geschwindigkeiten der visuellen und akustischen Rhythmen laufen zusammen und wieder auseinander. Auch ist es extrem schwer, die akustischen Tempi vollkommen exakt in visuelle Übersetzungen zu übertragen – und es ist auch nicht die einzige Strategie der beiden Animationskünstler\_innen. Es entstehen durch die Übersetzungen Rhythmen, die im zeitlichen Verlauf des Films selbst variiert werden. Die Palette an visueller Formensprache wird ebenfalls iteriert. Die Übersetzungen in Farben und Linienführungen wechseln, diese werden weder einem Instrument noch einem Thema zugeordnet. Damit einhergehend entstehen auch neue Rhythmen der Wahrnehmung. Die Variationen spielen in ihrer Abstraktion, die Jazzsession nimmt ein Eigenleben an. Die Wahrnehmung im Zwischen oder transversal zu den Sinnen wird zusätzlich iteriert, indem einige Farbflächen und Linien zu semi-konkreten Objekten werden. Zumeist bleiben diese schemenhaft (als Konturen in den Film gekratzt), aber sie werden wie zufällig eingestreut. Plötzlich blitzen ein Haus und eine Reihe Rüben auf, ein Teppich aus Klaviertasten und ein Teilchen-Modell des Atoms. Hier wird noch ein weiterer Rhythmus zwischen Objekt-Sehen und Wahrnehmungsfeld produziert, zwischen dem ›Hintergrund‹ und dem ›Vordergrund‹ der Wahrnehmung: *Flicker*. Die Abstraktion-Konkretion wird selbst zum Spiel. Das Spiel ist denkbar abstrakt, eine Alteration, eine Animation von akustischen Motiven und Dis-/Harmonien. Ton-Bild-Bewegung und Haptizität aktualisieren sich gegenseitig und bilden einander Plateaus der Variation in der Übersetzung und als Sinnestransfer. Die Mikrintervalle zwischen den Übersetzungen, bzw. ihre Wechsel und die sich dadurch ereignenden Mikro-Schocks transformieren die Kontraste der Sinneswahrnehmungen zu gegenseitigen Einhüllungen. Das Hören wird zu einem Sehen, dem eine Differenz eingestreut wird, die Differentes aufeinander bezieht: »A difference which makes a difference«. So wie Spiel und Kampf stellen sie nicht das Eigentliche und das Uneigentliche dar, sondern operieren als zwei wechselseitig voneinander umhüllte Modi der Wahrnehmung. Das Spiel ist mit der Abstraktion dieses Intervalls verbunden, welches nicht leer, sondern übervoll ist. Es ist eine Relation, die zugleich eine autonome Expression ermöglicht. Dabei ist die Operation, in der sich eine

Ebene auf eine andere Ebene bezieht nicht *weniger* real, sondern eine Relation, die sich immerzu öffnet.

Die das Spiel charakterisierende Erfahrung des *als ob* wird hier nicht an einer bestehenden Realität gemessen, sondern stellt ein *Mehr* da, welches differentiell die Welt durchzieht. Als zu bespielende Differenz zwischen Spiel und Nicht-Spiel stellt sie also ihr potentiell *Mehr* an Welt *und* an Spiel dar. *Als ob* ist nicht die Kopie einer reicheren, komplexeren Realität, *als ob* ist die Abstraktion, als Prozess der abstrakten Konkretion von den Möglichkeiten, in der ständigen Umwandlung von Realität und Spiel, einer Realität im Werden. Das Spiel nistet in der Wahrnehmung, die die Zwischenräume dieser Relation nicht nur bewohnt, sondern animiert, eine Spontaneität »improvised directly« on the percept«. <sup>64</sup>

---

<sup>64</sup> Massumi, *What Animals Teach Us*, S. 17.

Julia Bee, »»Die Welt spielt«: Spiel, Animation und Wahrnehmung«, in *Denkweisen des Spiels: Medienphilosophische Annäherungen*, hg. v. Astrid Deuber-Mankowsky und Reinhold Göring, Cultural Inquiry, 10 (Wien: Turia + Kant, 2017), S. 171–90  
<[https://doi.org/10.37050/ci-10\\_10](https://doi.org/10.37050/ci-10_10)>

---

## QUELLENANGABEN

- Basgier, Thomas, »Internationale Kurzfilme der 40er und 50er, Special Focus: Norman McLaren«, in *Filmgenres Animationsfilm*, hg. v. Andreas Friedrich (Stuttgart: Reclam, 2007), S. 99–107
- Bateson, Gregory, *Steps to an Ecology of Mind. Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution and Epistemology* (Northvale: Jason Inc., 1972)
- »Eine Theorie des Spiels und der Phantasie«, in ders., *Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven* (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1988)
- Bergson, Henri, *Schöpferische Evolution*, übers. v. Margarethe Drewsen (Hamburg: Meiner, 2014)  
<<https://doi.org/10.28937/978-3-7873-2249-7>>
- Deleuze, Gilles, *Differenz und Wiederholung*, übers. v. Joseph Vogl (München: Fink, 2007)
- Deleuze, Gilles und Félix Guattari, *Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie 2* (Berlin: Merve, 1987)
- *Was ist Philosophie?* (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2000)
- Elley, Dereck, »Rhythms and Truths: Norman McLaren«, in *Canadian Film Reader*, hg. v. Seth Feldman und Joyce Nelson (Toronto: Peter Martin Associates, 1977), S. 94–103
- Graeber, David, »What’s the Point If We Can’t Have Fun?«, *The Baffler* 24 (2014)  
<<https://thebaffler.com/salvos/whats-the-point-if-we-cant-have-fun>> [Zugriff: 6.3.2020] <[https://doi.org/10.1162/BFLR\\_a\\_00204](https://doi.org/10.1162/BFLR_a_00204)>
- Grosz, Elisabeth, *Becoming Undone. Darwinian Reflections on Life, Politics, and Art* (Durham, NC: Duke UP, 2011) <<https://doi.org/10.1215/9780822394433>>
- Haraway, Donna J., »Training in the Contact Zone. Power, Play, and Invention in the Sport of Agility«, in dies., *When Species Meet* (Minneapolis: Minnesota UP, 2008), S. 205–46
- Iser, Wolfgang, *The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology* (Baltimore: John Hopkins UP, 1993)
- James, William, *The Meaning of Truth. A Sequel to Pragmatism* (New York: Longmans, Green & Co., 1986)
- *Pragmatismus und radikaler Empirismus*, übers. v. Claus Langbehn (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2006)
- »The Stream of Consciousness«, in ders., *Psychology* (New York: Henry Holt, 1893), S. 151–75 <<https://doi.org/10.1037/11060-011>>
- Latour, Bruno, »Zirkulierende Referenz. Bodenstichproben aus dem Urwald am Amazonas«, in ders., *Die Hoffnung der Pandora* (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2002), S. 36–95.
- Manning, Erin, *Always more Than One. Individuation’s Dance* (Durham, NC: Duke UP, 2013)  
<<https://doi.org/10.1215/9780822395829>>
- Massumi, Brian, *Ontomacht. Kunst, Affekt und das Ereignis des Politischen* (Berlin: Merve, 2011)
- *Parables for the Virtual, Movement, Affect, Sensation* (Durham, NC: Duke UP, 2002) <<https://doi.org/10.1215/9780822383574>>

- *Semblance and Event. Activist Philosophy and the Occurent Arts* (Cambridge, MA: MIT Press, 2011) <<https://doi.org/10.7551/mitpress/7681.001.0001>>
- *What Animals Teach Us About Politics* (Durham, NC: Duke UP, 2014) <<https://doi.org/10.1215/9780822376057>>
- »Konjunktion, Disjunktion, Gabe«, in *Inventionen 1*, hrsg. v. Isabell Lorey, Roberto Nigro u. Gerald Raunig (Zürich: diaphanes, 2011), S. 131–42
- Richard, Valliere T., *Norman McLaren, Manipulator of Movement* (Newark: Associated UP, 1982)
- Russett, Robert und Cecile Starr (Hg.), *Experimental Animation. An illustrated Anthology* (New York u.a.: Van Nostrand Reinhold Company, 1976)
- Shaviro, Steven, »Panpsychism and Play«, *The Pinocchio Theory*, Blogeintrag vom 28.02.14, <<http://www.shaviro.com/Blog/?p=1194>> [Zugriff 15.09.2015]
- Simondon, Gilbert, »Das Individuum und seine Genese«, in *Figur, Struktur, Kontur. Abstraktion in Kunst und Lebenswissenschaften*, hg. v. Claudia Blümle u. Armin Schäfer (Zürich: Diaphanes, 2007), S. 29–46
- Stern, Daniel, *Die Lebenserfahrung des Säuglings*, übers. v. Wolfgang Krege (Stuttgart: Klett-Cotta, 2007)
- Whitehead, Alfred North, *Adventures of Ideas* (New York: The Free Press, 1967)