

Heraklit und das Spiel in *Oase des Glücks* im Blickfeld der Begegnung von Eugen Fink und Martin Heidegger

In diesem kurzen Aufsatz möchte ich auf zentrale Bemerkungen Eugen Finks zum Spiel in seiner kleinen Schrift *Oase des Glücks* aufmerksam machen. Am Ende dieses Textes geht Fink auf die kosmologischen und ontologischen Tiefenbereiche des Spiels unter Einbezug des Denkens Heraklits ein. Dabei wird die These zu prüfen sein, inwiefern diese finalen Bemerkungen die Debatte mit Heidegger zu Heraklits Denken eröffnen, die Fink und Heidegger knapp zehn Jahre nach der Veröffentlichung der *Oase des Glücks* (1957) im Rahmen eines von ihnen geleiteten Seminars im Wintersemester 1966/67 an der Universität Freiburg entwickelten. Es lässt sich zeigen, dass Fink bereits während der Abfassung von *Oase des Glücks* in gedanklicher Nähe zu Heideggers Heraklit-Deutung steht, den jener 1943/44 in einer Vorlesung in Freiburg bereits umfassend besprochen hatte.¹ Aus dieser These lässt sich schlussfolgern, dass es sich bei dem Text *Oase des Glücks* und dem dort entwickelten Spielbegriff um eine selbstständige, bedeutsame und unterschätzte Arbeit Eugen Finks handelt, die aber gleichwohl bemerkenswerte Parallelen zu Heideggers Heraklit-Deutung aufweist und später auch das Gespräch der beiden Denker ermöglicht.

Dabei ist ausdrücklich darauf hinzuweisen, dass diese Parallele zwar beachtlich sein mag, aber nicht auf Heideggers Denken reduzierbar ist, sondern wahrscheinlich vielmehr auf die voneinander unabhängige Begegnung beider Denker mit Nietzsches Texten

¹ Vgl. Martin Heidegger, *Heraklit. Der Anfang des abendländischen Denkens. Logik. Heraklits Lehre vom Logos*, hrsg. von Manfred S. Frings (GA 55), Frankfurt am Main 1979. Seit dem Sommersemester 1926 hatte Heidegger Heraklit in sein Denken mit einbezogen (vgl. Martin Heidegger, *Die Grundbegriffe der antiken Philosophie*, hrsg. von Franz-Karl Blust [GA 22], Frankfurt am Main 1993, 57 ff.).

zurückgeführt werden kann. Denn es ist Nietzsche, der zuerst den Finger auf das spielerische Moment in Heraklits Denken legt, das Dionysische in diesem Denken erblickt und die Auffassung vertritt, dass wir in den Motiven der Sehnsucht und der Lust »[...] ein dionysisches Phänomen zu erkennen haben, das uns immer von Neuem wieder das spielende Aufbauen und Zertrümmern der Individualwelt als den Ausfluss einer Urlust offenbart, in einer ähnlichen Weise wie wenn von Heraklit dem Dunklen die weltbildende Kraft einem Kinde verglichen wird, das spielend Steine hin und her setzt und Sandhaufen aufbaut und wieder einwirft.«²

Wenn wir zunächst also die Wurzel der Parallele zwischen Heidegger und Fink in der Begegnung des Spiels mit Heraklit bei Nietzsche zu suchen haben und wohl nicht erst bei einem etwaigen Einfluss Heideggers, so ist doch bemerkenswert, dass Heideggers Denken für Fink in diesem Kontext zumindest nicht ganz irrelevant zu sein scheint. Bereits in den ersten zentralen Überlegungen in *Oase des Glücks* zum Menschen und seinem Verhältnis zur Welt durch das Spiel fällt der Name Martin Heideggers in einer Referenz zu dessen Sorgeverständnis aus dem Umfeld von *Sein und Zeit*:

Menschliches Existieren ist [...] 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. [...] Der Vollzugscharakter des Spiels ist spontane Handlung, aktives Tun, lebendiger Impuls; Spiel ist gleichsam in sich bewegtes Dasein. (15)

Bereits hier kündigt sich an, dass Finks Studie alles andere als eine harmlose Betrachtung des Spiels ist, wie Menschen es tagtäglich betreiben und erleben. Diese alltägliche Ebene wird über die »Bekümmernung« – eine andere Begrifflichkeit, die auch Heidegger verwendete und die im Laufe der 1920er Jahre von seinem Sorgeverständnis abgelöst wird – auf eine existenzial-ontologische Ebene gehoben.

Fink stellt zunächst einmal in Frage, ob das Spiel wirklich nur das *Ereignis* des einzelnen Menschen ist oder ob es sich vielleicht um eine

² Friedrich Nietzsche, *Die Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik*, hrsg. von Giorgio Colli und Mazzino Montinari (KSA 1), München 1999, 153; vgl. Friedrich Nietzsche, *Jenseits von Gut und Böse / Zur Genealogie der Moral*, hrsg. von Giorgio Colli und Mazzino Montinari (KSA 5), München 1999, 323; vgl. Andrea Orsucci, »Antike, griechische«, in: *Nietzsche Handbuch. Leben – Werk – Wirkung*, hrsg. von Henning Ottmann, Stuttgart 2011, 373.

weltbezogene Konfiguration handelt. »Wird vielleicht das Spiel zum gleichnishaften Schauspiel des Ganzen, zur erhellenden, spekulativen Weltmetapher?« (29) Später wird Fink dieses existenzial-ontologische Motiv, das nur aus dem Spiel der Welt her zu verstehen ist, bestätigen. Im Jahre 1968, kurz nachdem er mit Heidegger das Denken Heraklits in ihrem gemeinsamen Seminar durchgearbeitet hatte, unterstreicht er noch einmal: »Das ›Welt-Theater‹ hat kein Publikum, das von den Spielern verschieden wäre, – hier spielen alle mit. In der Welt kommen wir zur Welt und in der Welt gehen wir aus der Welt.«³ Doch bei dieser indirekten Referenz zur Shakespeares Wort aus *As You Like It* bleibt es nicht. Fink geht, wahrscheinlich Nietzsches Überlegungen zu Heraklit nachsinnend, auf das antike Denken Heraklits selbst ein und hält für das Schauspiel im Aufriss einer »spekulativen Weltmetapher« fest: »Dieser verwegene, kühne Gedanke ist wirklich gedacht worden. In der Morgenfrühe des europäischen Denkens stellt Heraklit den Spruch auf: ›Der Weltlauf ist ein spielendes Kind, Brettsteine setzend – eine Königsherrschaft des Kindes‹ (Fragment 52, Diels).« (29) Im Brennglas dieses Wortes Heraklits folgen die Sätze, mit der Fink seine Schrift *Oase des Glücks* mit einem weiteren Seitenblick auf Nietzsches Heraklit beschließt:

Aber die befremdliche Weltformel, welche das Seiende im Ganzen als ein Spiel walten läßt, mag vielleicht die Ahnung erwecken, daß das Spiel keine harmlose, periphere oder gar »kindische« Sache ist – daß wir endlichen Menschen gerade in der schöpferischen Kraft und Herrlichkeit unserer magischen Produktion in einem abgründigen Sinne »aufs Spiel gesetzt« sind. Wird das Wesen der Welt als Spiel gedacht, so folgt für den Menschen, daß er das einzige Seiende ist im weiten Universum, welches dem waltenden Ganzen zu *entsprechen* vermag. Erst in der Entsprechung zum Übermenschlichen vermöchte dann der Mensch in sein einheimisches Wesen zu gelangen. (29)

³ Eugen Fink, »Weltbezug und Seinsverständnis« (1968), in: ders., *Nähe und Distanz*, hrsg. von Franz-Anton Schwarz, Freiburg 1976, 279. Wir sind freilich an den proto-existenzialistischen Satz Shakespeares erinnert, der im Blickfeld der zeitgenössischen Vergänglichkeitsdramatik in seinem Stück *As You Like It* aus dem geschichtlichen Kontext des *Globe-Theaters* und dem Zeitalter der Entdeckungen formuliert wird. Bereits hier prognostiziert Shakespeare durch den Charakter Jacques, Sohn des Sir Rowland de Bois, Welt und Spiel als Grundzug für eine zukünftige weltgesellschaftliche Existenz und hält fest: »All the world's a stage, And all the men and women merely players; They have their exits and their entrances; And one man in his time plays many parts. His acts being seven ages [...]«. (William Shakespeare, *As you like it*, in: ders., *The Complete Works of William Shakespeare*, New York 1997, 239).

Auch wenn diese Konklusion klingt, als habe Heidegger sie höchstpersönlich verfasst, so ist doch klar festzuhalten, dass der Fink'sche Gedanke des »weiten Universums« eine kosmologische Transformation der integrierten Gedanken Heideggers impliziert, die in gewissem Sinne auch über Heideggers Verständnis des Menschen als zwischen Himmel und Erde seiend hinausgeht. Gleichwohl weist die Referenz zu Heraklits spielendem Kind und die daraus gezogene Konklusion gewisse Parallelen zu Heideggers Deutung des Spiels in Heraklits Denken auf.

Dies lässt sich an Heideggers eigener Auseinandersetzung mit Heraklit zeigen: 1943/1944 entwickelt Heidegger selbst seine Gedanken zu besagtem Heraklit-Fragment 52. Diesen Teil der Vorlesung überschreibt er mit dem Titel: »Das Denken Heraklits im Umkreis von Feuer und Streit und in der Nähe zum Spiel«. ⁴ Hier ist bereits vorgezeichnet, dass das Spiel mit Heraklits polemischer Deutung des Weltgefüges im Blickfeld des Weltfeuers zusammengedacht wird. Es ist daher kein Zufall, dass Fink und Heidegger das Spiel später in ihrem Seminar aufgreifen und zum Hauptmotiv ihrer gemeinsamen Heraklit-Interpretation unter dem Begriff des »Gegenspiels« aufwerfen werden. ⁵

Wir können nur vermuten, dass Fink die Vorlesung Heideggers von 1943/44 möglicherweise gekannt hat. Ein Quellenbeleg konnte bis dato aber nicht zur Bestätigung ermittelt werden. Doch immerhin ist es beachtenswert, dass auch Heidegger hier zunächst auf eine andere Anekdote referiert, nach der Heraklit mit den Kindern ein Würfelspiel spielt und die Epheser zurechtweist, da sie das Spiel geringzuschätzen scheinen. Heidegger fragt: »Liegt in diesem durchaus vertrauten und geheueren Spielen mit den Kindern die Nähe zu einem ungeheueren Spiel?« ⁶ Heidegger entwickelt dann den Fingerzeig, den Fink mit anderen Worten, aber mit einer sehr ähnlichen Intention wie Heidegger in *Oase des Glücks* entfaltet: »Wir werden im Folgenden darauf achten müssen, ob und in welchem Sinne das Denken Heraklits stets aus der Nähe zu einem Spiel bestimmt ist, ob

⁴ Martin Heidegger, *Heraklit. Der Anfang des abendländischen Denkens. Logik. Heraklits Lehre vom Logos* (GA 55), 6.

⁵ Vgl. Martin Heidegger / Eugen Fink, *Heraklit*, hrsg. von Friedrich-Wilhelm von Herrmann (GA 15), Frankfurt am Main 1970, 216 ff.

⁶ Martin Heidegger, *Heraklit. Der Anfang des abendländischen Denkens. Logik. Heraklits Lehre vom Logos* (GA 55), 12.

sich ihm gar das im denkerischen Denken Zu-denkende als so etwas wie ein Spiel enthüllt.«⁷ Fassen wir also zusammen: Sowohl Fink und Heidegger zeigen, dass das Spiel nichts Harmloses, sondern vielmehr ein Grundmoment ist, in das das Denken selbst hineingehört – und zwar als ein enthüllendes Sich-Zeigen, d. h. als Phänomen der Wahrheit von Welt selbst (vgl. 14).⁸ Dies komplementiert auch eine Bemerkung Heideggers zu den Göttlichen, wenn er diese im streitenden Zuspiel von Licht und Finsternis erblickt. Das Spiel steht für Heidegger im direkten Bezug zum Leierspiel der Götter. Gemeint ist insbesondere die Artemis – jene Göttin, deren Leier zwischen Leben und Tod spielt. Sie ist als Göttin des Lichts zugleich die lichtbringende Göttin des Aufgangs, was im Griechischen *phosphorus* oder *phos*, heißt. Diese Begriffe assoziiert Heidegger mit *physis*.⁹ Diese Wortbedeutungen versteht Heidegger im Sinne des sich lichtenden Aufgangs. Doch in diesem Aufgang lauert auch schon der Tod. Heidegger fragt entsprechend:

Wie soll also die Göttin des Sichlichtens, Aufgehens und Spielens zugleich die Göttin des Todes, d. h. des Finsterns, des Untergehens und der Starre, sein? Leben und Tod sind das Gegenwärtige. Allerdings. Aber das Gegenwärtige wendet im äußersten Entgegen eines dem anderen sich innigst zu. Wo solches waltet, ist der Streit, die *ἐρίς*. Für Heraklit, der den Streit denkt als das Wesen des Seins, ist Artemis, die Göttin mit Bogen und Leier, die Nächste. Aber ihre Nähe ist die reine Nähe – d. h. die Ferne.¹⁰

Nähe und Ferne und der Streit zwischen Lichtung und Finsternis sind auch jene Motive, die Fink in *Oase des Glücks* andeutet (vgl. 14, 17 f.). Offensichtlich wird die Parallele zu Heideggers Heraklit, wenn auch Heidegger die Nähe zwischen Spiel und Streit (dem *polemos*) im Motiv des Feuers (*pyr*) wiedererkennt, dessen Spiel zwischen Licht (Aufgang) und Schatten (Untergang und Tod) oszilliert.¹¹ Dieses performative Moment ist als Aufriss der Wahrheit gedacht – als Enthüllung und Verdeckung, als Entbergen und Verbergen. Dessen logische

⁷ Martin Heidegger, *Heraklit. Der Anfang des abendländischen Denkens. Logik. Heraklits Lehre vom Logos* (GA 55), 13.

⁸ Fink selbst bezeichnet hier das Spiel als »Grundphänomen«.

⁹ Die philologische Herleitung Heideggers ist bis heute fraglich.

¹⁰ Martin Heidegger, *Heraklit. Der Anfang des abendländischen Denkens. Logik. Heraklits Lehre vom Logos* (GA 55), 18.

¹¹ Vgl. Martin Heidegger, *Heraklit. Der Anfang des abendländischen Denkens. Logik. Heraklits Lehre vom Logos* (GA 55), 24 ff.

Grundfigur entwickelt Heidegger im Rest der Vorlesung an der sogenannten Als-Struktur des Verstehens, die besagt, dass alles Deuten der sich zeigenden Welt als ein Nehmen von *etwas als etwas anderes* operiert. In diesem Als erscheint die ontische Differenz zwischen Tag und Nacht und schließlich die ontologische Differenz einer vervierfachen Dimension der Zeit, die sich im *Spiel* von Gewesenheit, Gegenwart und Zukunft im ontologischen Aufriss des Augenblicks verspiegelt.

Es ist daher also gut nachvollziehbar, dass Fink und Heidegger – nach Finks wichtigem Intermezzo der Deutung des Spiels in *Oase des Glücks* – nun gemeinsam den Faden ihrer jeweiligen Heraklit-Interpretationen im Seminar von 1966/67 aufnehmen und für ein Wahrheitsverständnis fruchtbar machen.

Dass diese Deutung nicht ohne die Auseinandersetzung mit den Göttern zu machen ist, scheint auch Fink zu denken, auch wenn seine Stoßrichtung eine ganz andere als die Heideggers ist. Während Heidegger das Motiv des Göttlichen durchdringt, um im Streit zwischen Himmel und Erde das Spiel mit Heraklit zu entdecken, so scheint Fink zu versuchen, sich von dem Motiv des Göttlichen, insofern es metaphysisch geprägt ist, zu lösen, um das Spiel ohne Spieler im Grundlosen zu suchen, in der der Mensch zwar spielt, aber das Spiel »[...] als Symbol der waltenden Welt aufscheint.«¹² Im Spiel zeigt sich nicht nur die Weltoffenheit des Menschen, sondern im Spiel wird das *Phänomen* des Waltens der Welt für Fink sichtbar. Und hier gibt es wieder Berührungspunkte mit Heideggers Heraklit-Deutung. Denn auch Heidegger sieht in seiner Heraklit-Interpretation im Spiel als Streit zwischen Himmel und Erde keine personalen Götter, sondern das Phänomen der Welt als Wechselspiel von Verborgenheit und Unverborgenheit, als Anwesen und Abwesen, d. h. als *Maß* dieses Weltphänomens und als dessen *durchdringende* Verhüllung. Auch Finks Interpretation kommt der Heidegger'schen nun nahe, wenn er mit indirekter Bezugnahme zu Nietzsches Überlegungen bezüglich des dionysischen Moments des Spiels hervorhebt: »Aber Welt ist auch der namenlose Bereich des Anwesens, aus dem her die Dinge ins Erscheinen einrücken und wohin sie wieder verschwinden – gesetzt das Hades und Dionysos derselbe sind. Das Spiel der Welt muß, wenn es überhaupt einen denkbaren Sinn haben kann, begriffen werden als

¹² Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol*, hrsg. von Cathrin Nielsen und Hans Rainer Sepp (EFGA 7), Freiburg/München 2010, 221.

das Verhältnis von Weltnacht zum Welttag.«¹³ Das Spiel erscheint also bei beiden Denkern parallel – mit durchaus verschiedenen Zugängen, Definitionen und Schlussfolgerungen – als Spiel im Sinne des Streits zwischen Erscheinen und Verhüllung, Helle des Tages und Dunkel der Nacht, Leben und Tod. Oder, wie Heraklit es selbst versinnbildlicht, als Brettspiel des Kindes, das die Steine setzt. Für Fink wie auch für Heidegger scheint es sich hier nicht um ein personales Kind, sondern um das Spiel selbst zu handeln, dass die Welt erspielt im Streit der Spielsteine auf dem Brett.

Wir haben nur andeuten können: Auch wenn Fink und Heidegger gerade im ontologischen Zugang differieren, greifen ihre Interpretationen im phänomenologischen Motiv einer aleithologischen Ambivalenz des Spielcharakters von Welt ineinander. Auch wenn es Brüche zwischen Eugen Finks und Martin Heideggers Zugängen zum Spielverständnis in Auseinandersetzung mit Heraklit geben mag, so eröffnen sich doch auch jede Menge Berührungspunkte, die auf diesem wechselseitigen und ineinandergreifenden Hineinragen ihrer Wahrheitsverständnisse beruhen.

Vielleicht liegt auch der Reiz der Begegnung mit Finks und Heideggers Heraklit-Lektüren in deren Heraklit-Seminar darin, dass in ihrem eigenen *Zuspiel*, in ihrer gegenseitigen Auseinandersetzung und in ihrem *Zusammenspiel* Texte und Texturen aufscheinen, die das Komplexen eines ganzen *Gewebes* vorbereiten, in dessen Ereignis und Parcours wir uns nun gewissermaßen *en passant* gedanklich vermögen einzufädeln. Den Ariadnefaden gibt uns Fink aus seinen weiteren Überlegungen zum *Spiel als Weltsymbol* an die Hand, wenn er im »[...] Gesamtstil des unaufhörlichen Wechsels [...]«, der für Heraklit immer auch das oben charakterisierte Spiel ist, das verharrende »[...] Gewirk der Wirklichkeit [...]«, in dem »[...] die zeitweise wirklichen Dinge kommen und gehen, auftauchen und verschwinden, blühen und verdorren«,¹⁴ sieht. In diesem Spiel des Waltens der Welt erscheint das *durchdringende* Gewebe selbst, das wiederum vom Spiel abhängt. So notiert auch Fink: »Die Dinge sind in einen einzigen, allumspannenden Gesamtzusammenhang verwoben, haben darin ihren Ort und ihre Frist, ihre Blüte und ihren Verfall.«¹⁵ Ausgehend von diesem *grundlosen*, weil performativ sich ständig wandelnden Grund, gibt uns

¹³ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFAG 7), 223.

¹⁴ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 219.

¹⁵ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 219.

das Spiel zu denken – und zwar im Ausgang von Heideggers Vorlesungen, Eugen Finks Überlegungen in der *Oase des Glücks* und ihrem gedanklichen Horizont. Zunächst je eigenständig, doch mit einer unverkennbaren Parallelität in ihrer jeweiligen Blickbahn, erörtern Heidegger und Fink schließlich zu zweit in einem gemeinsamen Seminar die verbliebenen Fragmente Heraklits, eines der ältesten Philosophen überhaupt, hinsichtlich der Zukunft des Denkens. Wie auch sie fragen wir im Ausgang vom »Gewirk« und dem »verwobenen« Gesamtzusammenhang« erneut nach dem Spiel. Damit wäre nicht nur die These, dass Fink und Heidegger parallel über den Denker Heraklit das Spiel in nicht unähnliche Weise phänomenologisch bzw. aleitheologisch in den Fokus rücken, verdeutlicht worden, sondern auch der Faden des Anfangs eines weiteren Nachdenkens ausgeworfen. Dieser Faden lässt sich dann weiterausrollen, wenn wir fragen: Was heißt es zukünftig für das Spiel, wenn wir im Zuge umfassender Einsichten in die Ausführungen Hesiods, Homers und der orphischen Fragmente weiter in die Kindheit des Denkens zurückgehen, als Heidegger und Fink es taten und – Finks und Heideggers Spielverständnis dennoch *im Vorbeigang* im Auge behaltend – im Entlanggang fragen: Was heißt das Spiel für die Griechen, wenn Penelope mit dem Hin und Her der Fäden die Geduld der sie bedrängenden Freier auf die Probe stellt, um sich so vor ihnen bis zur Ankunft des Odysseus *verbergend* zu enthalten? Inwiefern zeigt sich das Spiel, wenn die Schicksalsgöttinnen, die Moiren, webend den Menschen wohl oder übel *mitspielen* und ihnen somit ihr Schicksal aufwickelnd *enthüllen*? Wie *webt* sich dieses Zuspil uns zu, wenn wir an diesen *Beispielen* entlang nun auch im Zeitalter der digitalen Netze fragen: Was heißt *Spiel*?