

## **Sprachspielphilosophie und Wahrnehmung**

---

›Sprachspiel‹ ist der zentrale Begriff der späten Philosophie Wittgensteins. Mit ihm versucht er die Konsequenzen aus der ›ethnologisch-poetischen Wende‹ seines Denkens zu ziehen. An ihm entlang kann man das insbesondere den *Philosophischen Untersuchungen* trotz aller Absage an die Theorie immanente Konzept von Sprache herausarbeiten.<sup>1</sup> Ein Konzept allerdings, welches sich tatsächlich insofern stark von einer auf Allgemeinheit zielenden Theorie unterscheidet, als es nicht Ende, sondern Anfang bedeutet. Das Sprachspiel ist nicht Resultat wissenschaftlicher Bereinigung der Situation, nicht Erklärung menschlichen Kommunizierens. Es geriert sich nicht als das Letzte der Sprache, als ihr Wesenskern. Das Sprachspiel dient als Modell, welches die Annäherung an Sprache über die Beschreibung analytisch nicht beherrschbarer Zusammenhänge, über die Irritation des Gewohnten und also gerade in der Abweichung, der Differenz des Konkreten zum Allgemeinen das philosophisch Interessante zu entdecken sucht.<sup>2</sup> Dieses Modell ermöglicht so ein Konzept, welches sich selbst nicht vergisst, sondern sich in die Situation *hinein* überwindet. Im Vergleich zu der in der Auseinandersetzung mit Frazer als Situationsflucht markierten und kritisierten herkömmlichen Theorie ist auch der theoretisierbare Gehalt der *Philosophischen Untersuchungen* seiner Stoßrichtung nach noch antitheoretisch. In der Spielvorstellung von Sprache wirken sich so die Überlegungen der Wendephase konzeptuell aus, welche das Spätwerk vom Frühwerk fundamental scheiden.

Wittgenstein stellt den Ideen des *Tractatus* ein sehr viel offeneres, dynamischeres Modell entgegen. Sprache als das Sagbare ein für allemal in der Summe aller Tatsachen im logischen Raum zu definieren, ist für ihn ab den dreißiger Jahren keine Option mehr. Der dogmatische Duktus seiner Frühphase wird grundlegend aufgegeben. Von einer unantastbaren und definitiven »Wahrheit der hier mitgeteilten Gedanken«<sup>3</sup> zu sprechen, kann nach der »ethnologisch-poetischen Wende« nicht mehr das Ziel der Philosophie sein. Die Ausrichtung auf eine logische Idealsprache lässt auch den *Tractatus* noch an einem aus der Situation abstrahierten Konstrukt bauen, ihn auf ein Universal, ein Eigentliches hinter dem Konkreten zustreben, mit dem verglichen der alltägliche Sprachgebrauch ausschließlich defizitär erscheint. Das intellektualistische Zwei-Welten-Modell ist – bei aller Eigenart der Wittgensteinschen, auf Strukturidentität basierenden »Repräsentation« – Grundlage dieses Denkens. »Wir machen uns Bilder der Tatsachen« ist die unhintergehbare und zugleich die unhinterfragte Voraussetzung des im *Tractatus* Entwickelten. Die innere Spaltung des logischen Raums öffnet den Bereich des re-flektierenden, und das heißt hier: des menschlichen Bezugs auf Wirklichkeit.<sup>4</sup> Da diese durch Abbildung mögliche Re-Flexion aber zugleich das Sagbare und also im Sinne dieser Frühphilosophie die Sprache schlechthin ist, kann der an Russell gerichtete Vorwurf nun, aus der Sicht des die Abbildungstheorie ablehnenden Spätwerkes, von Wittgenstein auch modifiziert gegen sich selbst gerichtet werden: Der *Tractatus* nimmt das von ihm so hervorgehobene Prinzip der Nichtreflexivität nicht ernst genug. Es entgeht ihm die nichtreflexiv leiborganisierte Dimension des Sagens selbst. Mit dem Terminus der Wendezeit könnte man vom Übergehen der in der Sprachpraxis liegenden *Tiefe* sprechen. Denn das als unbedingte formulierte »Wir machen uns Bilder der Tatsachen« ist nicht unbedingte. Wer nach der Sprache fragt, wer sie definieren zu können meint, ist immer schon in der Sprache.<sup>5</sup> Um sie in ihrer unendlichen Varietät vor Augen treten zu lassen, muss man den eigenen, Sprache habenden Standpunkt zu überlisten versuchen.<sup>6</sup> Wittgenstein lenkt so nicht zufällig seinen Blick weg von »der Sprache« als Gegenstand einer Definition hin zu den Sprechakten, wie sie im Zur-Sprache-Kommen des Kindes, von primitiven bis zu elaborierten Verständigungsformen zu beobachten sind. Sie werden ihm die Objekte einer Beschreibung. Er verabschiedet somit sei-

nen dogmatischen Ansatz und ersetzt ihn durch die in der philosophischen Neuorientierung entwickelte investigative, am Phänomen orientierte Methode.

## 1 Wittgenstein und Augustinus

### 1.1 Wittgensteins ›Kritik‹ an Augustinus

So ist der Anfang der *Philosophischen Untersuchungen* wohlüberlegt. Wittgenstein formuliert keine Weltdefinition, keine dogmatische These, sondern bezieht sich gleich zu Beginn des ersten der Paragraphen mit einem langen Zitat auf Augustinus: »Nannten die Erwachsenen irgend einen Gegenstand und wandten sich dabei ihm zu, so nahm ich das wahr und ich begriff, dass der Gegenstand durch die Laute, die sie aussprachen, bezeichnet wurde, da sie auf *ihn* hinweisen wollten. Dies aber entnahm ich aus den Gebärden, der natürlichen Sprache aller Völker, der Sprache, die durch Mienen- und Augenspiel, durch die Bewegungen der Glieder und den Klang der Stimme die Empfindungen der Seele anzeigt, wenn diese irgend etwas begehrt, oder festhält, oder zurückweist, oder flieht. So lernte ich nach und nach verstehen, welche Dinge die Wörter bezeichneten, die ich wieder und wieder, an ihren bestimmten Stellen in verschiedenen Sätzen, aussprechen hörte. Und ich brachte, als nun mein Mund sich an diese Zeichen gewöhnt hatte, durch sie meine Wünsche zum Ausdruck.«<sup>7</sup>

Aus diesem Zitat arbeitet Wittgenstein zunächst die ihm immanente Theorie, das von Augustinus gezeichnete »Bild von dem Wesen der menschlichen Sprache« heraus.<sup>8</sup> Wörter, so könne man schließen, sind nicht mehr als Benennungen von Gegenständen, Sätze lediglich die Verbindung von Wörtern. »In diesem Bild [...] finden wir die Wurzeln der Idee: Jedes Wort hat eine Bedeutung. Diese Bedeutung ist dem Wort zugeordnet. Sie ist der Gegenstand, für welchen das Wort steht.«<sup>9</sup> Nimmt man diese Zusammenhänge als die Grundstruktur menschlicher Sprache ganz allgemein, so gerät man allerdings in Schwierigkeiten. Die Ding-Bedeutungs-Relation verliert ihre Erklärungskraft, geht man über den Bereich der Hauptwörter hinaus, lässt man »‹Tisch›, ›Stuhl›, ›Brot›«<sup>10</sup> zurück und wendet sich den Tätigkeiten und Eigenschaften zu. Auf diese Bereiche kann man nicht zeigen, sie entziehen

sich der Bestimmung durch einfachen Hinweis. Wie könnte man ›rot‹, wie das Wort ›fünf‹ zeigend definieren? Deutet man auf ein rotes Farbmuster oder auf fünf nebeneinander gelegte Streichhölzer, so muss, damit die Definition gelingt, zuerst klar sein, dass im einen Fall auf die Farbe, im anderen auf die Anzahl gezeigt wird. Ohne bereits auf sprachliche Muster zurückzugreifen, kann man hier von Bedeutung nicht reden. Das ›Hauptwörter-Modell‹ ist nicht geeignet zur Beschreibung der menschlichen Sprache, Augustinus wäre, als sein Vertreter, ein unzureichender Denker.

## 1.2 Wittgensteins positiver Bezug auf Augustinus

Allerdings ist dieser Gedanke in Wittgensteins Œuvre keineswegs neu. Die Idee einer eins-zu-eins Ding-Bedeutungs-Relation hat bereits der *Tractatus ad acta* gelegt: Namen sind als Statthalter der Gegenstände nur in der Konfiguration des Satzes gegeben. Allein eine solche kann Welt repräsentieren, ein Bild von ihr sein. Das ganze Abbildkonzept ist gegen eine zu plumpe Erklärung des Funktionierens der Sprache unter Rückgriff auf den Gedanken einer direkten Denotation gerichtet. Um der exponierten Stelle zu Beginn des Hauptwerks seiner Spätphilosophie gerecht werden zu können, muss Wittgenstein über die Wiederholung der Kritik an einer schon mit der Frühphilosophie überwundenen Position hinausgehen. Und wirklich wendet er den rein negativen Bezug auf Augustinus bereits im zweiten Paragraphen produktiv-positiv um.<sup>11</sup> Das ›Hauptwörter-Modell‹ erscheint nicht aus jeder Perspektive defizitär. Tatsächlich sind Nomen als die konzeptuell einfachsten Wörter menschlicher Sprache die ersten, mit welchen sich Kinder verständigen können. Ohne Handlungen markierende Verben, ohne erläuternde Adjektive und ohne die geschlossene Form eines Satzes gelingt hier bereits Kommunikation. Aus Sicht des *Tractatus* müsste paradoxal von einer nicht abbildenden, einer nichtreflexiven und also vorsprachlichen Sprache die Rede sein. Eine Unmöglichkeit im Sinne der Frühphilosophie und doch ein Phänomen, auf welches gerade der Passus aus den *Bekanntnissen* hinweist: jenseits ihrer elaborierten Form finden sich primitive Typen nichtreflexiver Verständigung, die funktioniert. Das ›Hauptwörter-Modell‹ muss so nicht zwangsläufig unter dem Zeichen des Mangels betrachtet werden:<sup>12</sup> Anstatt es als zu primitive Theorie unserer sehr viel komplexeren Sprache zu qualifizie-

ren, könnte man auch sagen, »es sei die Vorstellung einer primitiveren Sprache als der unsern.«<sup>13</sup> Primitivere Sprachen wie man sie auch jenseits der Situation des Zur-Sprache-Kommens des Kindes in anderen Kontexten findet. Die Kommunikation zwischen einem Bauenden und seinem Gehilfen kann durchaus allein über das Nennen von Namen bestimmter Materialien funktionieren. Der Bauende sagt: ›Platte!‹ und der Gehilfe bringt ihm eine Platte.<sup>14</sup> Ohne Erklärung oder Ausdeutung hat der Ausruf eines einzigen Nomens die gewünschte Handlung zur Folge.

### 1.3 Wittgensteins implizite Modifikation des Begriffs ›Sprache‹

Das augustinische Modell reicht, so könnte man meinen, zur Charakterisierung einer solchen Kommunikation. Tatsächlich aber nimmt Wittgenstein, um Augustinus produktiv weiterdenken zu können, implizit eine entscheidende Modifikation des Begriffs ›Sprache‹ vor – auch gegenüber dem tractarianischen Modell. Dass die Kommunikation zwischen dem Bauenden und seinem Gehilfen tatsächlich gelingt, liegt letztlich nicht daran, dass ›Platte!‹, ›Säule!‹ oder ›Balken!‹ Abkürzungen ganzer Sätze wären, die über einen inneren Vorgang beim Angesprochenen das Vorstellungsbild der ›Platte‹ erzeugten und ihm nun in der Abgleichung desselben mit den Gegenständen der Außenwelt das Gewünschte auffinden ließen. Die primitive Verständigungsweise sowohl der Kinder als auch die der Arbeiter auf dem Bau<sup>15</sup> kann mit dem ›Hauptwörter-Modell‹ nur charakterisiert werden, wenn man, was Sprache ist, nicht auf das traditionell Sprachliche einschränkt. Damit ›Platte!‹ als Aufforderung zum Bringen der Platte funktioniert, muss der Kontext ›Arbeiten auf dem Bau‹ gegeben sein. Zu Hause am Esstisch während eines netten Familienabends würde der Ausruf wohl kaum ähnliche Folgen zeitigen können. Verständigung ausschließlich mit Hilfe von Namen funktioniert gerade nicht ausschließlich durch Namen. Sie ist an ihre Umgebung gebunden. Nur in ihr kann sie gelingen. Die fehlende Einbindung in die allgemein kodifizierte, aus der Situation lösende Form eines Satzes der elaborierten Sprache muss durch die Einbindung in den situativen Kontext ausgeglichen werden. Die Verständigung des Bauenden mit seinem Gehilfen ist durch den lebenspraktischen Zusammenhang der Baustelle bedingt, in welchem ›Platte!‹,

›Säule!‹ oder ›Balken!‹ nur Elemente unter anderen der ganz spezifischen Baustellenpraxis sind. Nicht Überlegung ermöglicht hier Kommunikation, sondern Handeln.

In Variation lässt sich das nicht zuletzt auch am augustini-schen Text direkt erkennen. Das muss man über den expliziten Bezug der *Philosophischen Untersuchungen* auf die Gedanken des Kirchenvaters hinaus deutlich machen, will man den Umgang Wittgensteins mit dessen Werk in seinen Feinheiten nachzuvoll-ziehen versuchen.<sup>16</sup> Der zitierte Passus aus den *Bekenntnissen* ist über die mangelhafte Sprachtheorie hinaus auch *Beschreibung* des Zur-Sprache-Kommens des Kindes in allen Details: die Gebärden, das Mienen- und Augenspiel, die Bewegung der Glieder, den Klang der Stimme – all das malt Augustinus in reichen Farben. Erst nach dieser nur beschreibenden Annäherung an die Situation legt er die scharf gerandete Zeichnung seiner Erklärung darüber.

Wittgensteins eigentlicher Kritikpunkt wird nun erst deutlich. Nicht die Mangelhaftigkeit des augustinischen Sprachmodells ist das Problem, als vielmehr, dass der Kirchenvater überhaupt ver-sucht, das so eindrücklich Beschriebene durch Bedeutungs- und Ausdrucksbeziehungen zu *erklären*, das Vage, Situative als ›Na-tursprache aller Völker‹ auf eine Stimmung der Seele bezieht, zu deren Ausdruck sie dient, der Handlung ein ›Wollen‹ als inneren Anlass unterstellt.

Als Interpret beschneidet Augustinus bereits seinen eigenen Text um den Eindruck, den er durch die Beschreibung doch gera-de ermöglicht. In einer an Frazer erinnernden anachronistischen Projektion wird das Zur-Sprache-Kommen des Kindes vom Standpunkt und mit den Mitteln eines bereits Sprache-habenden Menschen verstanden, die erst mit diesen mögliche *Theorie* retro-spektiv der Situation aufgebrannt.<sup>17</sup> So aber gerät der qualitative Unterschied zwischen dem Lernen fremder Vokabeln und dem grundlegenden Erwerb des Sprachvermögens überhaupt aus dem Blick.

#### 1.4 Eine Lektüre à rebours der Augustinus-Passage

In einer gegen die vom Autor selbst lancierte Rezeption gerichteten Lektüre kann Wittgenstein nun jedoch *demonstrieren* – nicht explizieren –, welchen Gewinn man aus seiner auf das Konkrete, die Situation gerichteten antitheoretischen Vorgehensweise zieht.

Nicht gegen eine mangelhafte Theorie, als vielmehr entlang der Situationsbeschreibung, welche die *Bekanntnisse* liefern, entwickelt Wittgenstein sein neues Verständnis von Sprache.<sup>18</sup> Die Gebärden, das Mienen- und Augenspiel, die Bewegung der Glieder, der Klang der Stimme – all das deutet er nicht wieder als Mittel zum Zweck, sondern erkennt hier jenen situativen Rahmen, welcher eine Verständigung überhaupt möglich macht, die sich aus dem Fundus der traditionell als sprachlich anerkannten Mittel nur der Hauptwörter bedient. Erst die Einbindung in einen konkreten, lebensweltlichen Handlungszusammenhang erlaubt ein solches Kommunizieren.

Diese komplexe Einheit aus Worten und Handlungen ist für Wittgenstein entgegen dem traditionellen Verständnis nun die mit dem ›Hauptwörter-Modell‹ charakterisierbare ›Sprache‹. Die implizite Modifikation des Begriffs ergibt sich als Folge der ›ethnologisch-poetischen Wende‹ seines Denkens und markiert das veränderte Vorgehen in der späten Phase: Weil jedes Konzept nur das aus der Situation Abstrahierbare fasst, stellt die von Wittgenstein ausgearbeitete Konzeption den Anfang und nicht das Ende der Philosophie dar.

Das ›Hauptwörter-Modell‹ nicht als unzureichend abzulehnen, sondern es produktiv weiterzudenken, kann nur gelingen, wenn man dieses Abstraktum nicht als Erklärung, sondern lediglich als Hinweis auf die Möglichkeit jenseits der ausgefeilten Linguistik in der Situation verankerter Kommunikation liest. So aber wird der Rekurs auf primitive Verständigung zum heuristischen Mittel: Die Komplexität der grammatikalisch elaborierten Sprache suggeriert die Vorstellung einer situationsenthobenen *langue*, welche es wiederum möglich macht, was Sprache ist, ausschließlich vom Bedeutungsbegriff her zu denken. Von dieser Position aus kommt auch das augustinische Missverständnis seines eigenen Textes zustande. Ein solcher Blick aber macht das »klare Sehen«<sup>19</sup> des eigentlichen Phänomens unmöglich. Erst die Arbeit mit vereinfachten Modellen »zerstreut den Nebel«<sup>20</sup>. Erst mit ihrer Hilfe wird »das Funktionieren der Wörter klar übersehen.«<sup>21</sup> Nicht nur die primitiven Formen von Sprache sind durch ihren Kontext bedingte Sprachhandlungen. Das von Wittgenstein mit Hilfe des ›Hauptwörter-Modells‹ am Zur-Sprache-Kommen des Kindes und der Verständigung auf dem Bau Explizierte ist kein Sonderfall. Sprache ist grundsätzlich nicht mit ihrem theoretisierbaren Gehalt

schon gefasst. Sie ist mehr als Grammatik und Vokabular. Sie ist über das allgemein Kodifizierbare hinaus im Wortsinne grundlegend Praxis.<sup>22</sup>

So aber ist das von Augustinus *beschriebene* Zuwenden und Hinweisen, das Hören auf sich wiederholende, auf ähnlich klingende Laute nicht Vehikel der Vermittlung lexikalischen Wissens, sondern Moment nachahmender Einübung, welche den Eintritt in die Kommunikationsgemeinschaft ermöglicht. Dieses Lernen ist nichtreflexiv, auf den Leib anstatt auf die Vernunft referierend.<sup>23</sup> Das Zur-Sprache-Kommen des Kindes funktioniert nicht theoretisch; es ist eine Initiation.<sup>24</sup>

Und wie bei der Einführung in eine kultische oder magische Handlung die Erklärung nicht hilft, gerade das reine Zeremoniell, das unbegründete Ritual ihre Unergründlichkeit ausmacht, so zeigt sich auch bei der Betrachtung der Einführung eines Novizen<sup>25</sup> in die Sprache deren *Tiefe*. Auch das Sagen ist – im Gegensatz zu der tractarianischen Vorstellung – im Nichtreflexiven fundiert.

## 2 Das Sprachspiel als neues Konzept

### 2.1 Einebnung des intellektualistischen Dualismus

Im Begriff des Sprachspiels, so kann man nun formulieren, fasst Wittgenstein diese Volte in seinem Denken der Sprache konzeptuell. In ihm ist »das Ganze: der Sprache [im traditionellen Sinne, FG] und der Tätigkeiten, mit denen sie verwoben ist«<sup>26</sup>, zusammengenommen.

Nun wird klar, weshalb Wittgenstein noch in dem 1945 geschriebenen Vorwort zu den *Philosophischen Untersuchungen* betont, insbesondere Piero Sraffa »Ansporn [...] die folgereichsten der Ideen dieser Schrift«<sup>27</sup> zu verdanken: Mit der Spielvorstellung wird das Gestische als Fundament des Wittgensteinschen Konzepts von Sprache etabliert; der grammatisch-lexikalisch bestimmbare Inhalt ist nicht mehr von dem ihn lediglich transportierenden Medium – der Stimme, der Mimik, der Gestik – getrennt. Es gibt keinen *das* Sagbare definitiv bestimmenden logischen Kern mehr in allem Sprechen. Vielmehr ist, was sich im Sprachspiel sagen lässt, das, was in diesem Konglomerat aus Inhalten und Tätigkeiten funk-

tioniert, was den Mitkommunikanten die Möglichkeit einer Anschlusshandlung gibt.<sup>28</sup>

Der Begriff des ›Spiels‹ bietet somit die Möglichkeit, Sprache als Handlung in bestimmten Kontexten zu sehen, ihren alltäglichen Gebrauch, nicht mehr ihr artifizielles Ideal zum Ausgangspunkt der Untersuchung zu nehmen.<sup>29</sup> Sprache ist vielseitig und in dieser Vielseitigkeit nur beschreibbar, wenn man sie in ganz konkreten Fällen als spielerische Praxis versteht: Befehlen und Befehle ausführen, Verfertigen eines Gegenstandes nach vorgegebenen Maßen, Hypothesenbildung und –überprüfung, aber auch Theater spielen, Reigen singen und Rätsel raten sind solche Sprachspiele.<sup>30</sup> Jedes einzelne ist Teil einer »Lebensform«<sup>31</sup>, in welcher die Verquickung von Tun und Sprechen noch unaufgelöst vor Augen tritt.<sup>32</sup> Mit ihnen ist Welt direkt aus ihrer Mitte heraus organisiert: Es geht nicht mehr darum, mit der Sprache an das Außen heranzureichen; die Dinge werden nicht benannt und auch nicht mehr in ihren Konstellationen strukturell abgebildet. Im Sprachspiel selbst ist Welt geordnet – als Praxis.<sup>33</sup>

Nicht mehr reflektiertes, auf die Vernunft bezogenes, sondern operatives, inkorporiertes, nichtreflexives Wissen bestimmt die Grenzen des in einer bestimmten Situation Sagbaren. Damit jedoch ist die Idee einer mit Vorstellungsbildern arbeitenden Sprache endgültig obsolet. Beim Bauenden und seinem Gehilfen wie beim Schauspieler auf dem Theater gelingt die Verständigung nur eingelassen in das Feld der lebenspraktischen Zusammenhänge ihrer Arbeit. Sagbar ist das durch diese Zusammenhänge Gerahmte, welches die jeweilige Situation organisiert, durch Regelmäßigkeiten vorhersehbar macht, kurz: Sagbar sind die situationsabhängigen Handlungen des Sprachspiels, die von den Mitkommunikanten wahrgenommen und in der einen oder anderen Weise, nie aber vollkommen willkürlich fortgesetzt werden können. Gelingende Verständigung wird funktional nach ihren Folgen beurteilt: »Versteht nicht der den Ruf ›Platte!‹, der so und so nach ihm handelt?«<sup>34</sup> Der Zweck der Wörter im Sprachspiel ist, handlungsauslösendes Moment zu sein.

So heißt Sprache als Lebensform zu verstehen, das linguistische Zwei-Welten-Modell eines raum-zeitlich ungebundenen Systems der *langue*, welches erst im konkreten Sprechen raum-zeitlich gebunden realisiert wird, aufzugeben. Das operative Wissen des Tuns tritt an die Stelle der Reflexion. Die sinnliche Wahrnehmung

und die räumliche Geste sind als Basis dieses operativen Wissens in Wittgensteins Spätphilosophie omnipräsent. So zieht er die Konsequenz aus der von Sraffa angestoßenen ›ethnologisch-poetischen Wende‹ und schließt mit der Ausweitung des tractarianischen Gedankens der Nichtreflexivität zugleich an Grundideen seines frühen Denkens an.

## 2.2 Regel als Regelmäßigkeit

Die Sprache nicht-reflexiv als spielerische Praxis vorzustellen, das Abgerichtete<sup>35</sup> auch noch ihrer elaboriertesten Formen aufzuspüren, kann als die große Anstrengung der Spätphilosophie Wittgensteins bezeichnet werden. Darum bemüht er sich in immer wieder neuen Paragraphen, in immer wieder abgewandelten Modellen. Das primitive Sprachmodell wird durch den Zusatz weiterer Formen komplexer. Das Hauptwörter-Modell von Sprache wird angereichert mit Deikta, mit Zahlwörtern und Farben. Und trotzdem bleibt das Ziel dasselbe: die Sprache als Sprachspiel zu sehen, in welchem Regelfolgen *praktiziert*, nicht reflektiert-bewusst realisiert wird. »Wenn ich der Regel folge, wähle ich nicht. Ich folge der Regel *blind*.«<sup>36</sup>

Synchron betrachtet stellt sich die Sprache nun zu einem beliebigen Zeitpunkt als Nebeneinander verschiedener Sprachspiele dar, von welchen keines in das andere greift, ohne Verschränkung und Verbindung. Nur wenn die lebenspraktische Verankerung das Tun ausreichend eindeutig bestimmt, ist operatives Wissen möglich. Nur wenn es Regelmäßigkeiten gibt, kann man nicht-reflektiert und blind der Regel folgen.<sup>37</sup> Das Baustellensprachspiel funktioniert nicht auf dem Theater.

In diachroner Perspektive stellt sich so aber eine fundamentale Frage: Wie kann es, wenn Verlässlichkeit das Sprachspiel erst ermöglicht, Veränderungen geben? Wie können sich die Regeln, wie können sich die Spiele wandeln, ohne dass alle Kommunikation gestört zusammenbricht?<sup>38</sup>

Es ist der Witz der Wittgensteinschen Vorstellung von Sprache als Sprach*praxis*, dass die Verlässlichkeit schaffende Regel gerade nicht als allquantifizierter Satz verstanden werden darf, von welchem logisch gültig und notwendig auf jegliche konkrete Handlung geschlossen werden kann. Die Nicht-Reflexivität von Sprache beruht beim späten Wittgenstein gerade auf der Abschaffung

solch einer abstrakten, »übermäßigen Tatsache«<sup>39</sup>, welche das Sprachgeschehen bestimmt. Das blinde Regelfolgen ist somit als operatives Wissen auch keine Möglichkeit, für welche sich der Sprechende bewusst entscheidet. Es ist die Folge einübender Praxis im Rahmen der Initiation, mit welcher er sich nach und nach, in immer wieder neuen Versuchen in die Gepflogenheiten des jeweiligen Sprachspiels einfindet. Das aber bedeutet, dass die Regel nicht nur nicht *vor* der Sprachpraxis besteht, sondern dass sie in letzter Konsequenz ausschließlich an der Praxis – man könnte sagen als die das Sprachspiel charakterisierende meistgebrauchte Verhaltensweise – abzulesen ist.<sup>40</sup> Es gibt sie nicht als abstraktideale. Was Wittgenstein die Regel eines Sprachspiels nennt, ist auf Einübung beruhende Verlässlichkeit. Diese muss die Richtung weisen, den Zusammenhang des Sprachspiels sichern – sie ist jedoch bei Weitem keine eindeutige Definition.<sup>41</sup> Sie ist vielmehr, was jeder einzelne im Sprachspiel als anschlussfähige Handlung vollzieht. So aber wird sie mit jedem Zug im Spiel neu hergestellt *und* jeweils neu modifiziert. Die absolute Selbigkeit ist keine Möglichkeit für raum-zeitlich Gebundenes, für wiederholte Praxis.<sup>42</sup> Also bestimmen wir die Regel in ihrem Gebrauch und ändern sie dabei – »as we go along«<sup>43</sup> – zugleich auch ab.<sup>44</sup>

Die Dynamik des spielerischen Regelfolgens wird deutlich: Die Regel ist nicht fix, ist keine unbewegliche Struktur. Sie ist weich, an ihren Rändern niemals scharf gefasst, veränderlich. Wird sie wiederholt in eine Richtung hin modifiziert, kann es qualitativ zum Umschlag kommen. So ist es vorstellbar, dass man vom Volleyball zum Faustball gelangt, indem man nach und nach das Netz ein wenig tiefer spannt, den Ball nicht mehr durchgängig in der Luft behält, das Spielfeld weiter fasst... Man kann diese Art Veränderung die evolutionäre<sup>45</sup> nennen: nicht sprunghaft, nicht spontan, vielmehr ständige, kleinschrittige, mit jedem Regelfolgen unmerklich vorangetriebene Entwicklung ohne Ziel; nicht linear und auch nicht zirkulär. Das in der synchronen Betrachtung unüberwindbar starr sich zeigende Konglomerat von Sprachsystemen scheint das Veränderliche selbst zu sein, stellt man es in die diachrone Perspektive.

### 2.3 Das Verschwinden des Unsagbaren?

So ist die Spielvorstellung von Sprache sensibel für unterschiedlichste Situationen. Sie ist kein alles überformendes Abstraktum, sondern ein auf das Konkrete gerichtetes Konzept. Sie zielt auf die – situationsabhängige – *Möglichkeit* von Verständigung.

Damit aber scheint das Hauptproblem der Philosophie, wie es Wittgenstein 1919 formulierte, kaum mehr problematisch. Die Unterscheidung von Sagen und Zeigen verliert, so könnte man meinen, in der Spätphilosophie an Bedeutung.<sup>46</sup> Hatte sich das Zeigen des *Tractatus* noch insofern vom Sagen unterschieden, als es nichtreflexiv, nichtabbildend konzipiert war, so wird in der Sprachspielkonzeption das Sagen selbst nichtreflexiv, nichtabbildend gedacht. Wo das Gestische das Funktionieren von Verständigung sichert, das Sagbare in der durch den Kontext gerahmten Wahrnehmung bestimmt ist, scheint das, was sich im Sinne der Frühphilosophie ausschließlich zeigt – das konstitutiv sich Entziehende, das Asthetische –, keine Rolle mehr spielen zu können. Jeglichem Bruch, so könnte man meinen, beugt die evoluiierende Allbeweglichkeit des Konzepts von vornherein vor. Da nur das Funktionieren der unterschiedlichen Verständigungsformen konzeptuell erfasst wird, bleibt alles Nichtfunktionieren außerhalb der Perspektive. Die Evolution der Sprachspiele tritt als Erfolgsgeschichte des Sagens vor Augen, bei welcher das Unsagbare im irrelevanten Abseits verbleibt.

Gerade in ihrem Charakter als Erfolgsgeschichte aber wirft die Vorstellung der Sprache als Vielzahl bruchlos, eigendynamisch evolvierender Sprachspiele<sup>47</sup> allerdings ein grundlegendes Problem auf: Wie kann mit einem solchen Modell vom Einzelnen initiierte, über die Zufallsmodifikation der Regel im ›as we go along‹ hinausgehende Veränderung gedacht werden? Wie groß ist der Spielraum, sind die Gestaltungsmöglichkeit des Menschen, wenn Sprache als Lebensform situativ bedingt und also jedwedes Handeln von außen mindestens mitbestimmt ist?<sup>48</sup>

Dass in der Beantwortung der Frage nach der Möglichkeit, Innovation im Rahmen des Sprachspielmodells zu denken, zugleich auch das scheinbar verschwundene ›Sich-Zeigen‹ einen entscheidenden Platz in der Spätphilosophie Wittgensteins erhält, soll im Folgenden deutlich gemacht werden.

## 2.4 Sprachspiel und Innovation

Obwohl es Wittgensteins Sprachspielkonzept möglich macht, Sprache als durch die Situation bedingte, nichtreflexive Praxis zu denken, besteht bei ihm kein *Situationsdeterminismus*: Die unterschiedlichen Formen von Sprachspielen lassen dem Sprecher unterschiedlichen Spielraum in seinen Handlungen.

Es gibt verschieden stark bedingte Sprachspiele: Die Primitivmodelle, wie das des Bauenden und des Gehilfen, sind starr und lassen dem Einzelnen nur wenig Raum. Doch werden nicht nur diese selbst durch Zusatz neuer Formen immer komplexer – auch der Sprechende evoluiert. Er lernt die Worte in bestimmten Kontexten<sup>49</sup>, in primitiven Sprachmodellen<sup>50</sup>; er lernt sie somit ganz beschränkt. Doch häufen sich nach und nach die unterschiedlichen Gebräuche, die Bedeutungen der Wörter aus den verschiedenen Modellen an. Der Sprechende sammelt Erfahrung. Er ist nicht länger an ein einziges Sprachspiel gebunden, er kann nun wechseln, von einem zum anderen, weiß je nach Lebenskontext operativ den richtigen Gebrauch der Wörter. In dieser Erfahrung der Vielseitigkeit der Lebenskontexte gründet die Möglichkeit auch weniger stark bedingter Sprachspiele. Die Regelmäßigkeiten, welche Verständigung am Bau ermöglichen, sind deutlich strikter als diejenigen, welche die Lebensform ›Theaterspielen‹ organisieren. Reicht ersterer das eingeübte Wissen nur dieses einen Sprachspiels aus, ist das am Theater zu wenig.<sup>51</sup> Man muss ein Stück von Shakespeare genauso spielen können wie eines von Brecht. Man muss an verschiedene Verwendungsweisen von Wörtern in unterschiedlichen Zusammenhängen anschließen können. Zum ›Theaterspielen‹ braucht es erfahrene Sprecher. Erfahrung kann hier als inkorporiert akkumuliertes Wissen der unterschiedlichen Verwendungsweisen eines Wortes in unterschiedlichen Lebenskontexten verstanden werden. Es bleibt als solches ›operativ‹, nicht-reflexiv.

Doch macht dieses Erfahrungswissen nicht nur den Wechsel zwischen den Sprachspielen, den Lebensformen möglich, ohne im ›blinden Regelfolgen‹, in der Gewissheit der jeweiligen, sprachspieleigenen Regelmäßigkeit unsicher zu werden; es ist zugleich die Bedingung der Möglichkeit einer sich von der ständigen evolutionären Veränderung noch absetzenden ›schubweisen Inno-

tion: Auf dem Erfahrungswissen des geübten Sprechers basiert die Möglichkeit der Projektion.

#### 2.4.1 Schubweise Innovation

Wittgenstein selbst bringt den Gedanken der Projektion im Paragraphen 139 der *Philosophischen Untersuchungen* in seine Überlegungen ein. Die Eingangsfrage hier ist: Wie kann man sich ›Verstehen‹ denken? Was heißt es, wenn ich sage, ich ›verstehe ein Wort?‹ »Wenn jemand zum Beispiel das Wort ›Würfel‹ sagt, so weiß ich, was es bedeutet. Aber kann mir denn die ganze *Verwendung* des Wortes vorschweben, wenn ich es so *verstehe*?«<sup>52</sup> Dass wir, obwohl die Sprache endlos dynamisch ist, der Lernprozess des Einzelnen nie abgeschlossen werden und sich ausschließlich als Einübung, Initiation in situationsabhängige Praktiken vollziehen kann, gewohnte Wörter auch in bisher ungewohnten Zusammenhängen verwenden können, ist das Phänomen, auf welches diese Frage Wittgensteins letztendlich zielt. Er sucht es mit einer nach dem bisher Gesagten zunächst recht überraschenden Analogie zu erläutern: Ist, was einem im ›Verstehen‹ vorschwebt, »nicht etwas, wie ein Bild? Kann es nicht ein Bild sein?«<sup>53</sup> Man versteht ›Würfel‹, wenn einem beim Hören dieses Wortes das entsprechende Bild, »[e]twa die Zeichnung eines Würfels«<sup>54</sup> vorschwebt. Im Wortgebrauch muss dieses Bild zur Verwendung des Wortes passen. Dieses ›Passen‹ meint Wittgenstein nun aber nicht mehr im Rahmen einer Abbildtheorie: Denn selbst wenn es gewohnter Weise tatsächlich nur für einen Würfel verwendet wurde, passt es doch auch für ein dreieckiges Prisma, das sich mit einer einfachen Methode auf den vorschwebenden Würfel projizieren lässt. In dieser Projektionsbeziehung liegt die Möglichkeit, das Wort ›Würfel‹ in ungewohnter Weise für eben ein solches Prisma zu verwenden, ohne damit jegliche weitere Kommunikation zu unterbinden. Solange ein Bild aus einem anderen projiziert werden kann, ist jenes also auch anstelle des ersten anwendbar, selbst wenn das erste im normalen, das zweite nur im unnormalen Gebrauch des Worts zum Tragen kommt.<sup>55</sup> »Das Bild des Würfels *legte* uns allerdings eine gewisse Verwendungsweise *nahe*, aber ich konnte es auch anders verwenden.«<sup>56</sup>

Was aus dieser Überlegung zu gewinnen ist, scheint jenseits des technischen Projektionsmodells vielleicht einfacher zu be-

schreiben: Ein Wort verstehen heißt, durch keine seiner Projektionen noch wirklich überrascht zu werden. Solange solch eine Verbindung zwischen dem gewohnten und dem neuen Gebrauch des Wortes existiert, kann der erfahrene Sprecher, der, der ein Wort versteht, damit auch umgehen. Das Neue sprengt nicht alle Ketten, es hat seine sichere Verankerung in den vielfältigen, schon eingeübten Spielen der Sprache. Es hält den Zustand der Stabilität und Toleranz.<sup>57</sup> Es schafft sein Neues auf der Basis des Erfahrungsschatzes bereits eingeübter Sprecher. Insofern ist das Bild, welches dem Projektionsmodell zugrunde liegt, nicht mit dem Vorstellungsbild der intellektualistischen Weltanschauung zu verwechseln. Es ist vielmehr selbst ein Modell zum besseren Verständnis dessen, was hier als inkorporiert akkumuliertes operatives Wissen bezeichnet wurde. Man kennt das Füttern von Tieren und hat schon vom Füttern der Hoffnung oder des Stolzes gehört. Nun ist es möglich, auch die Rede vom Füttern der Parkuhr zu verstehen.<sup>58</sup>

## 2.4.2 Sprunghafte Innovation

### 2.4.2.1 Die unmögliche Metapher

Die Kreativität durch Projektion ergänzt also im Sprachspieldenken Wittgensteins die evolutive durch die schubweise Veränderung. Im Unterschied zum Sprachanfänger, welcher sich in primitiven Sprachspielen bewegt, ist es dem erfahrenen Sprecher aufgrund seines Erfahrungswissens um die Vielfältigkeit der Wortverwendungen in ungezählten Sprachspielvarianten möglich, ein Wort aus seinem gewohnten Zusammenhang in einen ungewohnten zu projizieren und somit mehrere Stufen evolutionärer Entwicklung in einem Schritt zu nehmen, ohne hiermit die eigenen Sprachspielgrenzen zu verlassen.<sup>59</sup>

Gerade deshalb ist aber auch noch diese schubweise Kreativität in der Berufung auf die gewohnten Sprachspiele verankert. Sie ist nicht sprunghaft, ist kein fundamentaler Bruch alles Gewohnten. Eine solch radikale Form von Kreativität, wie sie im Folgenden im Paradigma der ›lebendigen Metapher‹<sup>60</sup> gefasst werden soll, ist mit Wittgenstein, so scheint es, am schwersten zu denken.

Es gibt ›keine Transformationsregel, keinen Algorithmus, dessen Anwendung die Merkmale der eigentlichen Bedeutung in die der metaphorischen überführt.‹<sup>61</sup> Für diese Rede gibt es notwen-

digerweise keine Verlässlichkeit.<sup>62</sup> Ohne eine solche aber hat es auch keinen Sinn, von einem Sprecher zu sagen, er folge einer Regel<sup>63</sup>. Die Metapher steht somit paradigmatisch für unregelmäßiges, gerade nicht über das Modell spielerischer Automation zu fassendes Sprechen. Sie ist die sprunghafte, auf einem Bruch basierende Übertragung eines aus einem regelmäßigen Gebrauch gewohnten Worts oder Motivs in eine diesem ungewohnte, anderen Regeln folgende Umgebung.<sup>64</sup> Das blinde Regelfolgen hingegen kann nur gelingen, wenn man sich trotz der Evolution ermöglichenden Unschärfen und als erfahrener Sprecher auch trotz möglicher schubweiser Veränderung durch andere Kommunikanten auf eine Regelmäßigkeit verlassen kann. Der ›semantische Schock‹<sup>65</sup>, aus welchem die ›lebendige Metapher‹ ihr Leben gewinnt, könnte geradezu als *das* Unmögliche des Wittgensteinschen Sprachmodells begriffen werden: als die Vermischung zweier Sprachspiele auf synchroner Ebene, indem ein Element des einen herausgelöst und in ein anderes implantiert wird. Dieser Vorgang ist die Ausnahme par excellence; im Unterschied zur Projektion ist er unnatürlich<sup>66</sup>, gerade nicht in der durch initiatorische Einübung inkorporierten zweiten Natur des Menschen verankert. Er bedarf allem Augenschein nach der völlig unbedingten Initiative eines Sprechers aus sich heraus. Die Vorstellung eines ›operativen Wissens des Metaphernproduzierens‹ scheint ein Widerspruch in sich.

Es wäre allerdings überraschend, wenn ausgerechnet ein so sehr mit Bildern und Übertragungen, ein so stark metaphorisch schreibender Denker wie Wittgenstein die Metapher aus seinem Sprachmodell ausschließen würde.<sup>67</sup> Und tatsächlich scheint das Problem unter Bezug auf Wittgensteins Überlegungen zum Aspektsehen lösbar zu sein, ohne den Grundgedanken der Sprachspielphilosophie, die Nichtreflexivität situationsgebundener Kommunikation, wieder aufgeben zu müssen.

#### 2.4.2.2 Aspektsehen und Aspektwechsel

Im zweiten Teil der *Philosophischen Untersuchungen*<sup>68</sup> kommt Wittgenstein auf die »Zwei Verwendungen des Wortes ›sehen‹«<sup>69</sup> zu sprechen: Man kann etwas als benennbare Einheit erfassen oder aber nur beschreibend zu vermitteln versuchen, was einem vor Augen steht. Diese Unterscheidung suggeriert noch, dass beide Arten des Sehens allein dadurch verschieden sind, dass die eine

auf Wiedererkennung von bereits Bekanntem beruht, während die zweite das ›erstmalige‹ Sehen eines bis dahin noch nicht bekannten Objekts ist. Doch entwickelt sich diese Differenzierung in den dann folgenden Paragraphen zu einer sehr viel grundsätzlicheren systematisch-analytischen Unterscheidung zweier Arten des Sehens, die als das klassifizierende und das rein beschreibende, das statische und das dynamische ›Sehen‹<sup>70</sup> oder aber im Anschluss an die oben bereits eingeführte Unterscheidung als gerahmte bzw. ungerahmte Wahrnehmung benannt werden können.<sup>71</sup>

Das klassifizierende Sehen ist letzten Endes Alltagswahrnehmung, dem Wahrnehmen im Rahmen des funktionierenden Sprachspiels gleichzusetzen. Die Welt wird in Ganzheiten *organisiert*.<sup>72</sup> Man sieht Gesichter, Bäume, Häuser. Schaut man genauer hin, kann man Nasen, Zweige, Fenster und Türen erkennen. Noch detaillierter betrachtet nimmt man Hautfalten, Blätter, Griffe und Klinken wahr. Immer jedoch werden kleinere Details zu einer Ganzheit gefügt perzipiert. Als solche Ganzheiten ist Welt geordnet, kategorisiert, handhabbar gemacht. Entscheidend für das klassifizierende Sehen ist somit ein Fokus, auf den hin Wahrnehmung organisiert wird, welcher als deren Bedingung selbst aber unterhalb der Wahrnehmungsgrenze verbleibt, der blinde Fleck jeder Perspektive.<sup>73</sup> In der Alltagswahrnehmung tritt er nicht ins Bewusstsein.

Weil jedes so fokussierte Sehen totalitär ist, tritt die Relativität, das ›Als‹ der gewohnten Perzeption von Welt nicht ins Bewusstsein. Das Sehen in Aspekten übersieht seine eigene Bedingtheit. Wittgenstein erläutert diesen Gedanken anhand einer speziellen Zeichnung: des Hasen-Enten-Kopfs. Dieser ist eine Art Kippbild, das entweder als Hase oder aber als Ente wahrgenommen werden kann<sup>74</sup>, nicht aber als Hase und Ente zugleich<sup>75</sup>. So wird die Besonderheit dieser Figur, ihr *caractère bicéphale*, im ersten Moment nicht direkt deutlich. Man sieht nur den Hasen oder ausschließlich die Ente. Erst der Wandel vom Hasen zur Ente lässt die perspektivische Gebundenheit des eigenen Blicks auf Welt, das ›Sehen als...‹, ins Bewusstsein treten. Der Hase ist nur *eine* Perzeption der Figur; die wahrgenommene Ganzheit ist keine Ganzheit *per se*; im Wissen um die Ente, *als* welche die Figur auch noch gesehen werden kann, ist der aktuell erscheinende Hase nun Wahrnehmung *unter dem Fokus eines Aspekts*.

Doch ist dieses Wissen um die Relativität der gewohnten Perception von Welt eben nicht das Resultat einer theoretischen Untersuchung, nicht Ergebnis einer Argumentation. Die Gerichtetheit der Alltagswahrnehmung tritt mit dem Wechsel des Fokus, der Neuorganisation der Wahrnehmung vor Augen; das Phänomen, welches Wittgenstein ›Bemerken‹ oder auch ›Wechsel eines Aspekts‹ nennt. »Ich betrachte ein Gesicht, auf einmal bemerke ich seine Ähnlichkeit mit einem Andern.«<sup>76</sup> Ein neuer Fokus meiner Wahrnehmung setzt sich durch. Im Prozess dieses Sich-Durchsetzens aber zeigt sich – für einen Moment – die Bedingtheit alles Aspektsehens. Das gewohnte, das inkorporierte ›Sehen‹ wird nun als nicht unmittelbares, nicht reines, Welt bereits kategorisierendes ›Sehen als...‹ erkannt.<sup>77</sup> Im zeitgebundenen ›Zwischen‹ der Aspekte jedoch, im *Wechsel selbst* vom einen zum andern, lässt sich der Moment der Unsicherheit, des noch nicht Geordneten, der Raum, aus dem heraus erst Ordnung entsteht, erfahren.<sup>78</sup>

#### 2.4.2.3 Transformation der Frage nach ›Sagen und Zeigen‹

Vor diesem Hintergrund lässt sich Wittgensteins Satz: »Das ›Sehen als...‹ gehört nicht zur Wahrnehmung«<sup>79</sup> nun auf besonders prägnante Weise interpretieren: Indem Wittgenstein das ›Sehen als...‹ von der eigentlichen Wahrnehmung, dem ›Sehen‹, differenziert, kann er das Hauptproblem der Philosophie, die Frage nach ›Sagen und Zeigen‹ auch in seine späten Überlegungen integrieren. Wenn in der Spätphilosophie als sagbar bestimmt wird, was – als gerahmte Wahrnehmung vertraut – im Sprachspiel Anschlusshandlungen ermöglicht, so ist das Unsagbare gerade das aller Rahmung Widerstehende, nicht Anschließbare. Was sich zeigt, zeigt sich mithin nicht mehr in einem von innen begrenzba- ren Raum jenseits des Sagens – diese Vorstellung der Frühphilosophie ist mit dem Konzept der abbildenden Idealsprache auf dem Weg zur Spätphilosophie aufgegeben worden. Was sich zeigt, zeigt sich nun vielmehr gerade in jenem Moment, in dem die fokussierte, die aspektgebundene Wahrnehmungsorganisation aussetzt, das Selbstverständliche, Inkorporierte irritiert und gestört wird. Dieser Moment der ent-schärften Perspektive auf Welt ermöglicht eben jene Erfahrung der Unsicherheit *zwischen* den Aspekten, in welcher das ›Sehen‹ noch nicht wieder zu einem ›Sehen als...‹ fokussiert ist. Dieser Moment ist der Moment des Übergangs, des *Aspektwechsels* selbst. Auch in der Spätphilosophie

Wittgensteins steht dem alltäglichen, dem funktionierenden Sagen mithin eine außeralltägliche Erfahrung der eigenen Bedingtheit, des blinden Flecks der Perspektive oder, wie Wittgenstein es in *Über Gewissheit* entwickelt, des Hintergrunds, vor welchem man zu eigenständigem, souveränen Handeln und Urteilen überhaupt fähig ist, entgegen.<sup>80</sup> Man kann Wittgensteins Diktum, dass das ›Sehen als...‹ nicht zur Wahrnehmung gehört, somit als indirekte Wiederaufnahme der frühen Terminologie verstehen: Dem Sagbaren steht auch im Sprachspielendenken noch das Unausprechliche gegenüber. Und auch noch in der Spätphilosophie ist dieses Unausprechliche das philosophisch eigentlich Interessante. Wenn er das ›Sagen als...‹ nicht eigentlich zur Wahrnehmung zählt, so deshalb, weil er mit seiner für die Spätphilosophie prinzipiell gültigen Aufforderung ›denk nicht, sondern schau!‹<sup>81</sup> die Aufmerksamkeit gerade nicht auf die von ihm so genau beschriebenen unproblematischen, weil funktionierenden Sprachspielzusammenhänge lenken will; was Wittgenstein zu evozieren sucht, ist der Eindruck der *Tiefe*, der eigenen Bedingtheit; die Möglichkeit dieses Eindrucks aber ist in der Erfahrung des dynamischen *Zwischen* der Aspekte gegeben. Die Erfahrung des Wandels, nicht das wieder feststellende Erkennen einer fokussierten Ganzheit evoziert das Staunen<sup>82</sup>. Man kann hierin das Erleben des *Aspektwechsels* mit dem Blick auf die Welt ›sub specie aeternitatis‹ des *Tractatus* vergleichen:<sup>83</sup> In ihrem sich jedem sagenden Zugriff entziehenden Charakter liegt ihre Gemeinsamkeit.

Wittgenstein gibt somit die Unterscheidung von Sagen und Zeigen auf seinem Weg von der Früh- zur Spätphilosophie keineswegs auf; er transformiert sie vielmehr in die der Differenzierung zwischen gerahmter und ungerahmter Wahrnehmung: Im Scheitern der Sprache bricht das Asthetische in die gerahmte Wahrnehmung ein.

#### 2.4.2.4 Sprunghafte Innovation im Sprachspiel

Mit Hilfe dieser Differenzierung der zwei Arten des ›Sehens‹ lässt sich nun aber auch das Problem auflösen, sprunghafte Innovation, die ›lebendige Metapher‹, im Rahmen der Spielvorstellung von Sprache zu denken: Es gibt Erfahrbares, das sich gleichwohl nicht sagen lässt, nicht in eine im Sprachspiel anschlussfähige Form gebracht werden kann. Im Versuch die Erfahrung dieses Raums des ›Noch-nicht‹ innerhalb eines Sprachspiels zu *sagen*, entsteht ganz

von allein jene Impertinenz, welche die Figur ›lebendige Metapher‹ charakterisiert.<sup>84</sup> Das nicht unter einem Aspekt Organisierbare als Ganzheit beschreiben zu wollen, wird somit der Antrieb einer Art modifizierten Sprachspiels: Ausgangspunkt und auch das Ziel ist hier nicht der Aspekt, sondern der *Aspektwechsel* selbst; nicht die unproblematische, anschlussfähige, gerahmte Wahrnehmung, sondern das sich der Rahmung Entziehende. Weil dieses sich aber eben den Sprachspielstrukturen nicht fügt, nicht sagbar ist, gelingt der Einbruch des Unsagbaren nur in der Störung und Irritation des Gewohnten.<sup>85</sup>

Mit jeder Störung entsteht der Zwang zur Neuorganisation unter dem Fokus eines andern Aspekts und mit jeder dieser Neuorganisationen wird ein *Aspektwechsel* realisiert, der dieses »Spiel des Worterlebens«<sup>86</sup> ermöglicht, in welchem die Bedeutung – der uns gewohnte Gebrauch der Wörter – in Spannung steht zu ihrer augenblicklichen Verwendung; ein Spiel, in dem diese Spannung das eigentlich Gewollte, das letzte Ziel Verunsicherung, Unsinnigkeit, Dynamik und also Nichtanschließbarkeit im Sinne regelmäßiger Handlungen ist.

Der blinde Fleck unserer gewohnten Weltwahrnehmung, so kann man Wittgensteins Überlegungen aus dem zweiten Teil der *Philosophischen Untersuchungen* interpretieren, ist erfahrbar. Im *Aspektwechsel* bietet sich dem Philosophen die Möglichkeit zum zeitweisen Sprung über den eigenen Schatten. Und mehr noch: Diese Erfahrung des blinden Flecks, der eigenen Bedingtheit, kann man in einem Spiel der notwendig scheiternden Sprache beschreiben<sup>87</sup>, einem Spiel, welches, so könnte man sagen, paradigmatisch das der ›lebendigen Metapher‹<sup>88</sup> ist. Und doch unterscheiden sich diese aus Wittgenstein zu gewinnenden Überlegungen grundlegend von herkömmlichen Ideen zur ›figürlichen Rede‹. Bei Wittgenstein ist die Metapher gerade keine Übertragung, keine *metaphora*. Er benötigt keinen bewussten Eingriff, um ihr kreatives Potenzial, den von ihr aufgestoßenen Raum des Noch-nicht, aus dem heraus sich alles als Einheit Benennbare formt, in seine Sprachspielüberlegungen einzubinden. Sie ist bei ihm nicht das Verpflanzen eines Moments aus einem Sprachspiel in ein anderes. »Wenn ich sage ›der Vokal *e* ist für mich gelb‹, so meine ich nicht: ›gelb‹ in übertragener Bedeutung – denn ich könnte, was ich sagen will, gar nicht anders als mittels des Begriffs ›gelb‹ ausdrücken.«<sup>89</sup> ›Gelb‹ ist hier nicht einfach als Eigenschaft zu verste-

hen. Dass ›der Vokal *e* für mich gelb‹ ist, *sagt* nichts. Erst wenn man hinsieht auf den ständigen Wechsel der Deutungsaspekte im Bild des ›gelben *e*‹, von welchen keiner sich tatsächlich durchsetzt; erst wenn man bemerkt, dass keine Kategorie mehr ausreicht, um feste Ordnung in die Bewegung zu bringen, sieht man, was man nur sehen kann: das unsagbare *Zwischen* der Aspekte.

Das, was gemeinhin als übertragene Rede, als metaphorische Sprache verstanden wird, ist bei Wittgenstein eine Beschreibung dessen, was nicht mehr sagbar ist, weil es sich zeigt. Die Metapher ist hierin weniger Folge als vielmehr Vehikel einer Übertragung: Sie überträgt den, der mit ihr umgeht, in einen anderen Modus seines Weltverhältnisses. Für kurze Momente schaut er zwischen die Kategorien, *sieht* er. Dass hiermit kein Alltag zu organisieren ist, ist klar.<sup>90</sup> In diesem Sinne bleibt auch im Sprachspielenden die Unterscheidung von ›Sagen und Zeigen‹ das Hauptproblem der Philosophie, darf die in jeder Situation, in jeder Lebensform anders, immer aber eindeutig zu ziehende Grenze zwischen beiden Bereichen nicht unlauter verwischt werden. Um diese Grenze jedoch zu erfahren und beschreibend anderen erfahrbar zu machen, ist das metaphorische Sprachspiel unumgänglich. Es ist *das* Grenzspiel.<sup>91</sup> Nicht zuletzt in Wittgensteins eigener philosophischer Praxis.

