

4. Spiel

4.1 Einleitung: Das Leben ist nur ein Spiel

Editorial

Liebe Leserinnen und Leser

Wann haben Sie das letzte Mal gespielt? Erinnern Sie sich noch genau daran, warum Sie gespielt haben und wie Sie sich dabei gefühlt haben? «Nur im Spiel wird der Mensch ganz Mensch», hat Friedrich Schiller einmal gesagt. Aber ist das nicht eine zu starke Vereinfachung? In der Kultur der Nienetwil spielen nicht nur Menschen, sondern alle Wesen und Dinge interagieren miteinander – denn aus der Perspektive der Nienetwil ist die Welt ein ständiges «Zusammenspiel» von allem mit allem. Das ist ein schöner Gedanke, und deshalb ist dieses vierte Kapitel dem Spiel gewidmet.

Im Vorwort diskutiert Simon Meyer das Konzept des Spiels anhand von Begriffen aus der Sprache der Skandaj, des vielleicht letzten Stammes der Nienetwil-Kultur. Für sie bedeutet Spiel eine Verbindung zwischen allen Wesen und Dingen, ein Verständnis dafür, dass alles miteinander verbunden und ständig in Bewegung ist.

Wir freuen uns, einen Beitrag aus dem Nachlass von Amot Nussquammer jun. zu veröffentlichen. Die bisher unveröffentlichten Notizen mit dem Titel «Das Spiel des Sammelns» wurden speziell für dieses Buch bearbeitet und gekürzt. Sie spiegeln seine Sicht auf den modernen Menschen wider, der leider vergessen hat, wie man spielt, und erklären zugleich die Verbindung zwischen Spiel und Kunst.

Nomis Arbogast gibt Einblicke in sein persönliches und berufliches Leben: In seinem ersten öffentlichen Interview beantwortete der Sohn von d'Aciei Arbogast I. Fragen des Herausgebers David J. Krieger. Er spricht über seine um-

fangreiche Forschung zur Nienetwiler Kultur und erinnert sich auch an Erlebnisse aus seiner Kindheit und seinem Familienleben.

Ein weiteres Fragment aus dem Nachlass von Amot Nussquammer jun. befasst sich mit Kybernetik. Lesen Sie mehr über seine These, wonach zukünftige Menschen dazu bestimmt sind, Künstler zu sein, aber nach Tausenden von Jahren als Arbeitstiere nicht in der Lage sind. Laut dem Autor ist dies «die Geburt der Tragödie aus dem Geist der Kybernetik».

Wie in den vorangegangenen Kapiteln folgt eine kurze Erkundung der Sprache der Skandaj, Alaju. Diesmal werden die Ursprünge der drei Wörter *kuku*, *toho* und *musei* sowie deren komplexen Bedeutungen ausführlich erklärt.

Der nächste Artikel befasst sich konkret mit Spielen: Im Bericht über die Ausgrabungen in Nienetwil 4–2021 erfahren Sie mehr über «kanwiki» – ein Spiel der Skandaj, mit dem sie sich lange vor der Existenz von Karten auf unterhaltsame Weise Landschaftsmerkmale und Wege einprägten und merkten.

Wie immer schließt ein Auszug aus der Autobiografie von Miribal Ciséan dieses Kapitel ab. In diesem vierten Teil erfahren Sie, wie es Miribal in Chicago geht und was White Feather damit zu tun hat.

In der Sprache der Skandaj wird Spielen *kuku* genannt (siehe die Wörter *kuku*, *toho* und *musei*). Der Begriff lässt sich auf die beiden ursprünglichen Alaju-Wortstämme **kh*- = fühlen und **ku*- = erforschen, erleben zurückführen.

Dies bezieht sich jedoch nicht auf das Erleben durch Gefühle, sondern vielmehr auf das Erleben von Grenzen, Verbindungen und Beziehungen zwischen Dingen. Es beinhaltet Wissen, Geschicklichkeit und das Ignorieren dieser Elemente – nicht in Ordnung zu sein und nicht im Chaos zu sein – kurz gesagt: in fröhlicher Gelassenheit zu sein.

Im Gegensatz zu westlichen und fernöstlichen Kulturen, in denen es oft einen Konflikt zwischen Ordnung und Chaos gibt, existiert diese Dichotomie bei den Skandaj nicht. Die Vorstellung, dass Chaos schlecht und Ordnung gut ist, fehlt in der Kultur der Nienetwiler ebenfalls völlig. Das Wort *toho*, das wir mangels einer besseren Entsprechung im Englischen mit «Chaos» übersetzen, hat keine negative Konnotation. Es bedeutet lediglich, dass sich die Dinge im Fluss befinden und noch keine dauerhafte Struktur durch Vermittlung gefunden haben, zumindest keine vorübergehende.

Die strukturierte Welt, die seit vielen Hundert Jahren im Osten und Westen propagiert und von der Wissenschaft angenommen wird, existiert in der Erfahrung der Nienetwiler nicht. Im Gegenteil! Chaos ist ein wesentlicher Bestandteil der Kultur der Nienetwiler. Denn es widersetzt sich der Ordnung, die selbst in der digitalen Welt nicht wirklich definiert werden kann, und eröffnet

so den Weg für Erfahrungen außerhalb der Ordnung oder, wenn man so will, der Hierarchie.

Das gesamte Universum ist ein sich selbst organisierendes Chaos, das durch eine sich ständig verändernde Anzahl und Art der Einflüsse gekennzeichnet ist.

Der in Skandaj bekannte Ausdruck *hen-plo*, der mit «alles fließt, alles ist im Fluss» übersetzt werden kann, wurde von Heraklit, einem guten Freund von Skandaj Ekio Nedal, ins Griechische als «panta rhei» übersetzt. Heraklit dachte tief darüber nach, aber man muss sagen, dass er nur einen Teil davon verstanden hat. *Hen-plo* bedeutet nicht nur, dass sich alles ständig verändert. Es bedeutet auch, dass man sich dem Fluss hingeben sollte.

Johann Wolfgang von Goethe hat diese Idee in seinem Gedicht «Dauer im Wechsel» wie folgt untersucht:

«Mit jedem Regenguss
Verändert sich dein schönes Tal
Ach, und im selben Fluss
Schwimmst du kein zweites Mal.»

Aber wie Heraklit erkannte auch Goethe nicht, dass es nur einen Fluss gibt – den Fluss aller Dinge, die innerhalb dieses Flusses immer miteinander verbunden sind.

Zuerst versuchten die Griechen, dann die Araber, Juden und Chinesen im Hochmittelalter und später die Aufklärung im Westen und die moderne Wissenschaft, diesen Fluss zu ordnen. Was für eine Torheit! Heute versuchen Algorithmen dasselbe und scheitern ebenso kläglich. Warum ist das so? Weil der Fluss zu komplex ist. Der Mensch, die Welt und das Universum sind dafür einfach zu komplex.

Ob Mensch oder Maschine, sie sind nur in der Lage, Aspekte der Existenz zu erkennen und zu berechnen – die Verbindung zwischen Menschen und *gabe* [Alaju: *gabe* = Ding; Anmerkung des Herausgebers], d. h. allem im Universum.

Die Berechnung dieser wenigen Aspekte mag für bestimmte Prozesse in einem System ausreichen, aber sie reicht nicht aus, um die tatsächlichen Zusammenhänge zu erkennen.

Für die Nietenwiler ist all dies wie ein Spiel, ein Tanz, wenn man so will: ein chaotischer Rundtanz, der dennoch seine Ordnung hat, und wo es keine Ordnung gibt, gibt es einfach keine. Das spielt keine Rolle, denn früher oder

später wird sich alles so fügen, dass es Sinn ergibt (wenn auch nicht unbedingt so, wie oft geglaubt oder erhofft).

Was Lynn Margulis und James Lovelock als Gaia-Hypothese beschrieben haben und was der Philosoph Bruno Latour kürzlich so leidenschaftlich propagiert hat, ist aus Sicht der Nienetwiler nichts anderes als die Idee, dass alles alles andere beeinflusst. Die Nienetwiler spielen dieses Spiel seit Millionen von Jahren, und genau diese Idee möchten wir von ihnen übernehmen.

In der Kultur der Nienetwiler gibt es, wie in anderen Kulturen auch, unzählige Spiele.

Diese Spiele bringen nicht nur Freude und verbinden Menschen, sondern haben auch eines gemeinsam: Sie alle zielen darauf ab, Verständnis zu vermitteln. Was gibt es zu verstehen? Die Tatsache, dass jede Handlung und jede Untätigkeit Auswirkungen hat. Ob es sich um Fußball oder ein Spiel zum Informationsaustausch handelt, ob es ein Tanz oder ein Musikspiel ist: Sie alle lehren die Teilnehmer, wer sie sind, wie sie mit anderen in Beziehung stehen und wie die Menge sie beeinflusst und umgekehrt.

Die Arbogasts, ob sie nun blutsverwandt sind oder nicht – denn das spielt für die Skandaj keine Rolle –, haben eine Art «Familienmotto»: *«ah-kuta-kwa-si-eka-ieh;he-be-ieh-ahiei:»*, was so viel bedeutet wie «Je sicherer du dir bist, wer du bist, desto größer ist deine Fähigkeit zu sein.» Dieser Satz ist universell und kann auf unzählige Arten angepasst werden: «Je sicherer du dir darüber bist, mit wem du spielst, desto größer ist deine Fähigkeit zu spielen» oder «Je sicherer du dir darüber bist, was dich umgibt, desto größer ist deine Fähigkeit, darin zu sein». Oder: «Je sicherer du dir darüber bist, wer mit dir tanzt, desto größer ist deine Fähigkeit zu tanzen.»

Die weit verbreitete Heuchelei vieler Menschen – insbesondere der von ihnen gewählten Regierungen – liegt in ihrer Vortäuschung, reine Absichten zu haben. Das ist jedoch nicht wahr; ihre Handlungen offenbaren die Wahrheit. Die Ausbeutung der Umwelt, der Tiere, Pflanzen und Menschen sowie Kriege, Missbrauch und Zerstörung erzählen eine andere Geschichte. Die Systeme, die wir aufgebaut haben, sind fehlerhaft, durch Macht und das Verlangen nach Anerkennung korruptiert. Infolgedessen geht das, was einige wenige durchsetzen, oft zu Lasten aller anderen. In diesem Zusammenhang können sowohl Ordnung als auch Chaos als nützliche Werkzeuge dienen. Es ist wichtig, aus der Nienetwil-Kultur zu lernen, dass Ordnung und Chaos nur Nebenfiguren in einem endlosen Spiel sind. Wenn wir erkennen, dass wir alle miteinander verbunden sind und ein gemeinsames Ziel haben – einen kollektiven Tanz, ein Lied und ein Spiel –, müssen wir nicht länger Spielfiguren im Spiel einiger

weniger mächtiger Individuen sein. Es geht darum, ein universelles Lied zu singen und mit allem, was uns umgibt, zu tanzen.

Zugegeben, die Skandaj sind nur dreißigtausend Menschen. Das ist alles, was übriggeblieben ist. Sie sind über die halbe Welt verstreut und weichen seit zehntausend Jahren geschickt den Forderungen und Ansprüchen der Sesshaften aus. Die Kunst für die Menschheit wird daher darin bestehen, ein gemeinsames Spiel zu finden, das es ihr ermöglicht, das zu tun, was die Skandaj seit Jahrtausenden tun: ein Spiel zu entwickeln, in dem jeder und alles eine Rolle spielt.

Nennen wir dieses Spiel «Utopia Nienetwil» oder, wie Bruno Latour es nennt, «Gaia». Letztendlich geht es darum, zu überleben, ohne alles andere zu opfern.

Nicht jedes Spiel macht Spaß, aber jedes Spiel hilft uns, Fortschritte zu machen.

Die Herausgeber

4.2 Das Spiel des Sammelns

Die hier vorliegenden Notizen wurden von Amot Nussquammer jun. zu Beginn seines Studiums an der University of Chicago Ende der 1970er-Jahre verfasst. Der Titel «The Game of Gathering» (Das Spiel des Sammelns) wurde von Nussquammer selbst gewählt. Der Text wurde unter seinen Unterlagen gefunden und ist hier in gekürzter und überarbeiteter Form wiedergegeben.

Das Thema wurde nicht zufällig gewählt, ebenso wenig wie die Entscheidung, diese Notizen zu veröffentlichen, obwohl Nussquammer selbst sie nur als «Vorstudien» für eine Veröffentlichung gedacht hatte. Denn das Spiel steht in engem Zusammenhang mit vielem, was wir dank der Forschung von d'Aciei Arbogast I. und Amot Nussquammer sen. über Nienetwil wissen.

Natürlich verstanden die Nienetwiler das Wort «Spiel» nicht so, wie wir es heute verstehen. Vielmehr könnte man sagen, dass es sich um die Ursprünge des Spielens handelte – also um ein Verhalten, das weder Spiel noch Ernst, weder rein menschliche Aktivität noch rein soziales Konstrukt ist.

Die Nienetwiler verstanden wahrscheinlich nicht, was Spielen bedeutet. Sie verwendeten normalerweise den Begriff «Sammeln», um zu beschreiben, was Menschen tun – die Handlungen, die sie zu Menschen machen.

Was war die Verbindung zwischen Sammeln und Spielen, die den jungen Nussquammer so beschäftigte? Nussquammer fand eine mögliche Verbindung zwischen dem Sammeln in der Nienetwiler Kultur und dem Spielen – oder zumindest dem, was Spielen ursprünglich bedeutete – durch seine Lektüre von «Wahrheit und Methode: Eine Einführung in die hermeneutische Methode» (Tübingen 1960) und «Die Aktualität des Schönen: Kunst als Spiel, Symbol und Fest» (Stuttgart 1977) des Philosophen Hans-Georg Gadamer. Gadamer, ein Schüler von Martin Heidegger, veröffentlichte 1960 sein Hauptwerk «Wahrheit und Methode» mit dem Ziel, eine philosophische Grundlage für die Hermeneutik zu schaffen. Die Hermeneutik ist die Philosophie des historischen und kulturellen Verständnisses, die sich mit der Frage beschäftigt: Wie können und müssen wir Texte, Kunstwerke und Artefakte aus der Vergangenheit heute noch verstehen, damit das Wissen über die Vergangenheit nicht mit der Zeit vollständig verblasst?

Die Naturwissenschaften können diese Frage nicht beantworten, daher ist eine Wissenschaft zum Verständnis der Kultur notwendig statt einer Wissenschaft zur Erklärung natürlicher Phänomene.

Da es sich bei der Nienetwil-Forschung um archäologische Forschung handelte, ging es naturgemäß um das Verständnis der Vergangenheit, und Nussquammer suchte nach einer Theorie, die die Wahrheit der Nienetwiler von der fernen Vergangenheit bis zur Gegenwart erklären konnte. Diese Theorie fand er in Gadamers Werk. Interessanterweise

war für Gadamer das Spiel der Schlüssel zum hermeneutischen Verständnis. Nicht das Erklären (wie in den Naturwissenschaften), sondern das Verstehen war es, was die Tradition über die Zeit hinweg bestehen ließ.

Aber, wie Nussquammer argumentierte, wenn das Spielen so zentral für die einzigartige Art und Weise ist, wie Menschen in der Welt existieren – insbesondere für das Leben in der Zeit und die Weitergabe von Wissen innerhalb einer historischen Tradition, etwas, das kein Tier tun kann –, dann muss das Spielen mit dem Sammeln der Nienetwiler verbunden sein. Die hier wiedergegebenen Notizen stützen seine Intuition, dass das Sammeln die wesentliche und ursprüngliche Tätigkeit des Menschen ist, und versuchen, diese Intuition anhand des Konzepts des Spielens zu verdeutlichen. Denn wie Nussquammer von Gadamer gelernt hat: Spielen ist nicht etwas, das nur Menschen tun; alle Wesen nehmen auf ihre Weise am Spiel des Sammelns teil.

David J. Krieger

Das Spiel des Sammelns

von Amot Nussquammer jun.

Der moderne Mensch versteht nicht mehr, was es bedeutet, zu spielen. Das Spielen ist verloren gegangen, und nichts ist mehr von dem übrig geblieben, was es einst ausgemacht hat. Das Leben des modernen Menschen ist in zwei grundlegend verschiedene Bereiche unterteilt: Arbeit und Freizeit. Außerhalb der Arbeit, wenn diese endet, gibt es die sogenannte «Freizeit». Allerdings sind die Menschen in dieser Zeit nicht wirklich frei, da sie sich von der Arbeit «erholen» und sich von den Ernsthaftigkeiten des Lebens «ablenken» müssen, indem sie Aktivitäten nachgehen, die keinen anderen Zweck erfüllen als die Entspannung. Wir sprechen über Hobbys, insbesondere über das Spielen, also im Grunde alles, was nicht zum Broterwerb beiträgt.

Insbesondere der Sport zeigt jedoch, dass der Kern des Spiels verloren gegangen ist. Sport ist weitgehend zu einem Medienspektakel und zur Werbeindustrie geworden. Fußballspieler spielen nicht wirklich, sie verdienen Millionen und werden zu Stars, während die Zuschauer, wie bei den Gladiatorenkämpfen im alten Rom, ihre Helden anfeuern und vorübergehend ihr langweiliges und routinemäßiges Leben vergessen.

Darüber hinaus hat das Spielen, das einst eine tiefere Bedeutung hatte, sich zu einer bloßen Form des «Spielens» für Menschen entwickelt. Es ist nun eine Aktivität, die Menschen frei wählen, jederzeit beenden oder durch etwas anderes ersetzen können. Das Spielen hat seinen verbindenden Charakter und

seine tiefere Bedeutung verloren und dient nun nur noch als eine Art «Objekt», das Menschen nach Belieben aufnehmen oder zurücklassen können.

Wie bei allen anderen Entscheidungen, die moderne Menschen treffen, gibt es nichts Größeres auf der Welt als subjektive und persönliche Willkür. Dass das Spielen nicht nur auf menschliche Aktivitäten beschränkt ist, zeigt sich an dem bekannten und allgemein akzeptierten Spielverhalten von Tieren. Es hat sich auch in unserer Alltagssprache erhalten und trägt noch immer die Weisheit der Vergangenheit in sich.

Im Alltag ist das Spiel überall um uns herum und in der Natur präsent. Gadamer schreibt in «Wahrheit und Methode», Seiten 99–102:

«Wir sprechen vom Spiel des Lichts, vom Spiel der Wellen, vom Spiel der Maschinenteile in einem Kugellager, vom Zusammenspiel der Gliedmaßen, vom Spiel der Kräfte, vom Spiel der Mücken, sogar vom Wortspiel. [...] Wir sprechen zum Beispiel davon, dass hier oder dort, dann oder dann etwas «spielt», dass etwas geschieht, dass etwas im Spiel ist. [...] Für die Sprache ist das eigentliche Thema des Spiels eindeutig nicht die Subjektivität der Person, die neben anderen Aktivitäten auch spielt [d. h. der einzelne Mensch, die Herausgeber], sondern das Spiel selbst.»

Was bedeutet es, dass das Spiel selbst spielt, dass das Spiel und das Spielen etwas sind, das jenseits menschlicher Individuen existiert und sich auf eigene Weise verhält?

Gadamer beschreibt das Wesen des Spiels als eine einzigartige «Hin- und Herbewegung». Was im Spiel immer gemeint ist, ist eine Hin-und-Herbewegung, die an kein Ziel gebunden ist, an dem sie endet:

«Dies entspricht auch der ursprünglichen Bedeutung des Wortes Spiel als Tanz [...]. Die Bewegung, die das Spiel ist, hat kein Ziel, an dem sie endet, sondern erneuert sich durch ständige Wiederholung immer wieder. Die Hin- und Herbewegung ist so zentral für das Wesen des Spiels, dass es keine Rolle spielt, wer oder was diese Bewegung ausführt. Die Bewegung des Spiels selbst ist sozusagen ohne Substrat. Es ist das Spiel, das spielt. Das Spiel ist die Ausführung der Bewegung selbst. [...] Alles Spielen wird gespielt.»

Ausgrabungen in der Höhle im Jahr 1982 datieren diese Malereien auf vor etwa 23'000 Jahre. In der Nienetwiler Kultur wurde der Tanz schon immer nicht nur als Symbol für Spiel angesehen – er ist zugleich Spiel und Tanz.

Das Wesen des Spiels ist daher «die Vorrangstellung des Spiels gegenüber dem Bewusstsein des Spielers». Wer sich auf das Spiel einlässt, taucht in das Spiel ein, wird Teil davon und lässt seine alte Lebensweise, seine alltägliche Identität hinter sich. Das bedeutet:

Das Spiel stellt eindeutig eine Ordnung dar, in der das Hin und Her der Spielbewegungen wie von selbst entsteht. [...] Die geordnete Struktur des Spiels ermöglicht es dem Spieler, sich sozusagen darin zu verlieren, und befreit ihn so von der Aufgabe der mühsamen Initiative, die die eigentliche Herausforderung des Daseins darstellt.

Abb. 22: Höhlenmalerei



Diese Vorstellungen vom Spiel legen nahe, dass Menschen als natürliche Wesen – als Teil der Natur selbst, die ebenfalls vom Spiel geprägt ist – nicht nur zum Zeitvertreib spielen, sondern auch, um ihr wahres Selbst zu entdecken. Nur indem sie sich auf Spiele einlassen und sich in sie vertiefen, die sie nicht selbst geschaffen haben, können Menschen ihre eigene Natur ausleben und verwirklichen.

Die alten Griechen verstanden dies, als sie die Sieger der Olympischen Spiele als «Helden» ehrten, also als Menschen, die verkörperten, was es bedeutet, Mensch zu sein. In diesem Zusammenhang ist das Spiel nicht nur eine Freizeitbeschäftigung, sondern etwas, das die wahre Natur der Dinge

offenbart. Beim Spiel geht es in erster Linie darum, etwas darzustellen, hervorzuheben und in der Größe des Sieges zum Vorschein kommen zu lassen.

Das Vorbildliche, das Bedeutende und das Herausragende offenbaren sich nur durch das Spiel; andernfalls würden sie als bloße zufällige und willkürliche Handlungen eines Individuums angesehen werden, denen jede höhere oder inhärente Bedeutung fehlt. Das Spiel ist immer eine Form der Darstellung, eine Möglichkeit, Dinge durch Bewegungsregeln und einen speziell dafür geschaffenen Raum zu offenbaren – wie bei den Olympischen Spielen, wo die Kraft der Pferde, die Geschwindigkeit der Wagen und die Stärke der Waffen während des Wettkampfs in den Vordergrund treten und sich so zeigen, wie sie wirklich sind.

Dies veranlasst Gadamer, das Wesen des Spiels mit der Kunst in Verbindung zu bringen. Kunst ist die Art und Weise, wie Menschen im ursprünglichen Sinne des Wortes spielen.

Er zitiert den deutschen Philosophen Friedrich Schlegel, der sagte:

«Alle heiligen Spiele der Kunst sind nur ferne Nachahmungen des unendlichen Spiels der Welt, des sich ewig selbst formenden Kunstwerks.»

Wir modernen Menschen leben in einer Welt, in der immer deutlicher wird, dass die Unterscheidung zwischen Arbeit und Freizeit, die das moderne menschliche Leben definiert, verschwindet, weil Roboter die Arbeit übernehmen und Menschen nur noch Freizeit haben werden. Aber wenn es keine Arbeit mehr gibt, kann es auch keine Freizeit mehr geben, denn Freizeit macht nur als Gegenpol zur Arbeit Sinn. Was wird aus den Menschen?

Die Antwort liegt in der Kunst. Allerdings hat Kunst heute nicht mehr dieselbe Bedeutung wie früher, als sie traditionell anerkannt und gehandelt wurde. Auch die Kunst muss sich weiterentwickeln, wenn sie zu einer echten Lebensweise für die Menschen werden soll. Welche Art von Kunst wird das Leben künftiger Generationen prägen?

Kunst kann nicht mehr darin bestehen, vermeintlich originelle, überraschende und eigenartige Werke zu schaffen. Es wird keinen Kunstmarkt und keine Kunstszenen mehr geben. Kunst wird wieder zu einem Spiel, wie es ursprünglich war. Es ist das Spiel – das Spiel im ursprünglichen und essenziellen Sinne des Wortes –, das aus der Vergessenheit hervorgegangen ist und in Zukunft wieder auftauchen wird.

Für die Menschen in Nienetwil wäre dies offensichtlich, da menschliches Handeln für sie schon immer ein Spiel war. Natürlich bezeichnen sie es nicht

als Spiel, da der Begriff erst viel später aufkam. Aber die ursprüngliche Bedeutung von «Spiel» hat ihre Wurzeln in der Tradition des Sammelns in Nienetwil und überträgt diese Erfahrung in die moderne Welt, meist unbemerkt und missverstanden.

Wie das Spielen ist auch das Sammeln nicht nur eine menschliche Aktivität – jedes Lebewesen beteiligt sich am Spiel des Sammelns. Wenn jemand ein Stück Holz oder Stein aufhebt, um eine Axt herzustellen oder ein Haus zu bauen, konzentriert er sich nicht nur auf seine eigenen Absichten oder Ziele, sondern auch darauf, was der Stein oder das Holz «sagt» und was es leisten kann. Wenn der Stein und das Holz nicht «mitspielen», wird nichts daraus.

Stein, Holz oder was auch immer Menschen in der Welt «bearbeiten», wird durch seine Verbindungen zu anderen Dingen zu dem, was es ist, indem es an einem einzigartigen Wechselspiel zwischen Anwendung, Experimentieren, Lernen und Zusammenfügen teilnimmt – also durch Sammeln – zu etwas, das zuvor nicht existierte.

Die Verbindung zwischen Spiel und Kunst zeigt, dass beide in dieser Hinsicht «kreativ» sind: Kunst ist die ursprüngliche Form des Spiels, und das Spielen ist Sammeln.

Durch das Sammeln lernen Menschen etwas über sich selbst und präsentieren sich in der Welt als Sammler.

So verstanden lebten die Nienetwiler ihre Menschlichkeit. Im Laufe der Jahrhunderte geriet diese Lebensweise immer mehr in Vergessenheit, da die Menschen zunächst ihre Handlungen von den Göttern leiten ließen und in der Neuzeit die «Selbstbestimmung» für den freien und unabhängigen Menschen übernahmen.

Werden moderne Menschen ihr wahres Selbst wiederentdecken? Das hängt davon ab, ob sie wieder lernen können, zu spielen.

4.3 Interview mit Nomis Arbogast

Einführung

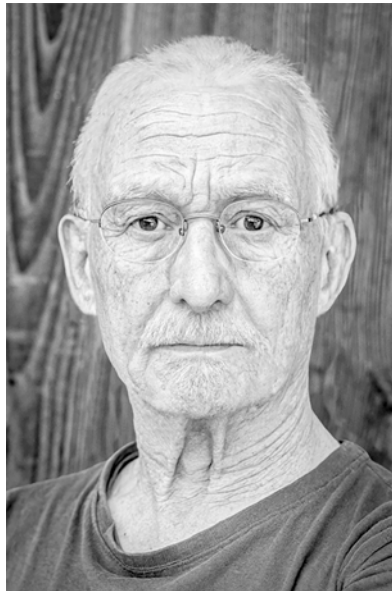
Nomis Thider Arbogast (1.8.1941–1.12.2025) war der Sohn von d'Aciel Arbogast I., einem der Begründer der Nienetwiler Forschung. Dank ihm gelangte der Nachlass seines Vaters an das Museum Nienetwil. Diese Schenkung trug dazu bei, die wichtige Nienetwiler Forschung fortzusetzen und in diesem Buch zu veröffentlichen.

Nomis Arbogast war einer der noch wenigen überlebenden Nachkommen der Hauptpersonen, denen wir unsere Kenntnisse von Nienetwil verdanken.

Es freut uns daher sehr, das Interview, das wir im Juni 2020 mit ihm führen durften, hier zu veröffentlichen.

Die Herausgeber

Abb. 23: Porträt von Nomis Arbogast, fotografiert von Simon Meyer, 1. April 2025



Interview

David Krieger: Vielen Dank, Nomis Arbogast, dass Sie sich bereit erklärt haben, dieses Gespräch mit mir zu führen. Ich möchte Ihnen auch im Namen aller, die an Nienetwil interessiert sind, ganz herzlich danken, dass Sie den Nachlass Ihres Vaters dem Museum Nienetwil zur Aufbewahrung übergeben haben. Ohne diese überaus wertvollen Zeugnisse der Frühphase der Nienetwiler Forschung würden wir in vielerlei Hinsicht immer noch im Dunkeln tappen. Wenn Nienetwil heute langsam die Anerkennung erlangt, die ihm gebührt, dann ist dies zu einem großen Teil Ihnen zu verdanken.

Ich möchte mit einer eher persönlichen Frage beginnen: Wie war es, im Schatten eines so berühmten Vaters aufzuwachsen? Aus dem Nachlass Ihres Vaters geht hervor, dass er weltweit reiste, viele Kontakte zu weit verstreuten Menschen pflegte und selten von seiner Familie sprach. Er scheint sein Volk, die Skandaj, als seine Familie betrachtet zu haben. Was sind Ihre Erinnerungen aus dieser Zeit? Wie war die Beziehung zu Ihrem Vater? Und wie fühlen Sie sich als Erbe von Nienetwil?

Nomis Arbogast: Zunächst möchte ich sowohl Dank als auch Kompliment zurückgeben. Es war Ihr Verdienst und das unseres gemeinsamen Freundes, dass die Nienetwiler Forschung wieder Fahrt aufnahm.

Ihre Fragen zu meiner Person und meinem Privatleben erstaunen mich etwas, denn weder mein Vater noch ich waren berühmt oder in irgendeiner Art und Weise besonders. Der Grund, weshalb die Familie Arbogast ins Rampenlicht gerückt wurde, liegt lediglich darin, dass ich 1999 Simon zufällig in einem Bach antraf, wo er am Goldwaschen war. Hätte er einen anderen Skandaj getroffen, der ihm von Nienetwil erzählt hätte, so würden Sie das Interview wohl mit diesem führen.

Was meinen Vater Aciel betrifft, ist es so, dass wir Skandaj keine festen Familienstrukturen haben, wie das hier in Europa meist der Fall ist. Skandaj leben da, wo sie leben wollen, und wer sie großzieht, wird *ata* (Vater) bzw. *ina* (Mutter) genannt. Eine besondere Beziehung zu den leiblichen Eltern gibt es eigentlich nicht, da wir ja alle sozusagen eine Familie sind. Und Eltern kennen ebenso wenig Besitzgefühle für ihre Kinder wie diese es für ihre Eltern haben.

Nach dem frühen Tod meiner leiblichen Mutter Gela, der Gefährtin meines Vaters, wuchs ich bei *schuri*-Skandaj sowie vielen verschiedenen fahrenden Familien auf. Mit Aciel hatte ich zwar immer wieder Kontakt, ging auch mehrere Male mit ihm auf Fahrt und nahm auch an seinen Expeditionen teil, doch wir

hatten nicht diese Art von Vater-Sohn-Beziehung, wie ich das bei vielen Familien hier sehe.

Aciel war ein Getriebener, vielleicht mehr als andere. Er konnte nicht stillsitzen, und selbst während seiner Zeit in Paris war er mindestens die Hälfte des Jahres unterwegs. Wäre der Große Krieg nicht ausgebrochen, wären er und Gela wahrscheinlich mit mir unterwegs gewesen. So aber konnten sie nur auf das Ende dieses Krieges warten.

Sie fragen mich nach meiner Kindheit und meinen Erinnerungen. Nun, so etwas pflegen wir Skandaj nicht. Wir sind ein reisendes Volk, und das, seit es den Menschen gibt. Was war wichtig in jener Vorzeit? Dass man sich Wege, Wasserstellen, fruchtbare Täler und gefährliche Berge merken konnte. Da man selber nicht überall war, musste man die Lieder anderer Skandaj kennen. Die eigenen Erlebnisse waren nur dann zu etwas nütze, wenn sie anderen dienten. So übergaben wir unsere Erinnerungen an alle, und diese behielten sie selbst wiederum in Liedern und Spielen am Leben. Und so wie mein Vater und auch unser gemeinsamer Freund stets eine große Lust am Erzählen hatten, und ja, es oft fast unmöglich war, zu erkennen, ob etwas nun von ihm oder jemand anderem erlebt worden war oder ob er es geträumt hatte oder als Spiel zum Besten gab, so taten es die Skandaj seit je her. Es ist also nicht wichtig, ob mir mein Vater das Fahrradfahren beibrachte oder nicht. Viel wichtiger ist, dass ich Fahrradfahren und eine gute Geschichte dazu erzählen kann.

Es gibt seit einigen Hundert Jahren den dummen Brauch der Menschen, Geschichte als etwas Wichtiges anzusehen. Das Resultat ist, dass sie nun denken, es gebe etwas wie Geschichte, oder noch schlimmer, es gebe etwas wie Wahrheit. So kommt es, dass in dieser finsternen Zeit, da Machtmenschen den Menschen jeden Unsinn erzählen können, diese es dann glauben – denn wenn Information von der für sie richtigen Person kommt, ist sie in ihren Augen immer wahr.

Es gibt bei den Skandaj ein Spiel, das wir *munbe* nennen. Dieses geht so: Wenn die Skandaj am Abend um das Lagerfeuer sitzen, beginnt einer zum Beispiel so: «Weißt du noch, als wir den Hirsch mit den drei Köpfen gejagt haben?» Darauf erwidert ein anderer: «Ach, da warst du ja gar nicht dabei! Ich weiß es genau! Und außerdem hatte der Hirsch nicht nur drei Köpfe, sondern auch sechs Beine. Wärest du dabei gewesen, wüsstest du das. Wir sind im *lekah*-Tal [Lechtal in Österreich, Anm. der Red.] gewesen und wollten eigentlich fischen. Da sahen wir im Sumpf am Rande des Bachs die Spuren eines großen Hirsches mit sechs Beinen. Und so sagten wir uns, jagen wir ihn! So war es doch, Lutah,

oder nicht?» «Gewiss doch, so war es», sagt Lutah darauf und führt die Geschichte fort.

Was an der Geschichte stimmt, ist, dass es im *lekah*-Tal tatsächlich einen Bach mit großen Fischen gibt, und es ist auch ein gutes Gebiet, um Hirsche zu jagen. Man sollte, so hat es der eine durch die sechs Beine erklärt, am besten zu sechst jagen, denn das Lechtal ist breit und drei sollten hinter und drei vor dem Hirsch sein.

Solcherart war meine Jugend mit und ohne Vater Aciel, oder sie wird es gewesen sein, nachdem Sie das gelesen haben.

Noch ganz kurz möchte ich auf das «Erbe von Nienetwil» eingehen. Dazu nur so viel: Nienetwil ist immer und überall – wäre es das nicht, wäre es ja nicht Nienetwil. Entsprechend gehört Nienetwil niemandem, denn es ist ja bei und in allen von uns. Es gibt also nichts zu erben, außer Scherben und alten Kram, der die Nienetwiler Kultur zu beweisen sucht. Aber es geht nicht um das Zeug, das man findet, sondern um die Geschichten (nicht Geschichte) darum. Das ist das Spiel, das wir spielen wollen. Das andere ist uns fade.

Es tut mir leid, dass ich Ihre Fragen wohl nicht so beantwortet habe, wie Sie gehofft hatten, aber ich stehe, wenn Sie noch mögen, gerne für konkrete Fragen zu unserer Kultur zur Verfügung. Und erinnern Sie mich streng daran, dass ich mich kurz halten soll. Ich bin ein altes Plappermaul.

David Krieger: Danke für diesen überaus interessanten Einblick in Ihr Leben als Skandaj und über die Beziehung zu Ihrem Vater. Die Welt der Skandaj ist immer noch für die meisten Leuten unbekannt und fremd. Was unsere Leserinnen und Leser sicher interessiert, ist die Verbindung zwischen den Skandaj und Nienetwil. Ich selbst bin auf Nienetwil gestossen durch meine Bekanntschaft mit Amot Nussquammer jun. Wir waren Studienkollegen an der Universität von Chicago in den USA.

Amot bezeichnete sich selbst nie als Skandaj und sprach von Nienetwil eher als von einer uralten Kultur, vielleicht sogar der ersten «Kultur» der Menschheit, deren Verständnis noch in den Anfängen steht und deren Gedankengut nur bruchstückhaft und mit vielen Unsicherheiten gedeutet ist.

Soweit ich weiß, verstand Amot seine wissenschaftliche Arbeit nicht als Fortführung der Arbeit seines Vaters. Dennoch tauchte der Name Nienetwil in einigen seiner Texte auf oder zumindest schien es, als ob er oft auf Ideen aus der Arbeit seines Vaters Bezug nahm. Was ist Ihre Beziehung zur Nienetwiler Archäologie und zur Arbeit Ihres Vaters? Man hat den Eindruck, dass Sie in einer ähnlichen Art und Weise wie Nussquammer jun. die Arbeit Ihres

Vaters nicht öffentlich weiterführen. Haben Sie, wie dies Nussquammer jun. auch tat, der Wissenschaft den Rücken gekehrt? Haben Sie das Vertrauen in die Wissenschaft verloren? Sie erwähnen das spielhafte Erzählen als etwas, das für die Skandaj von großer Bedeutung ist. Was ist für Sie die Verbindung zwischen dem Erzählen als sozusagen «Grundform» der Kommunikation und der Wissenschaft, die ja bekanntlich seit den alten Griechen sich von aller Formen des Erzählens ausdrücklich distanziert? Mythos und Logos sind seit den Griechen zwei verschiedene Dinge, die nichts miteinander zu tun haben.

Nomis Arbogast: Das ist ein ganzer Korb voller Fragen! Ich werde mich bemühen, sie so gewissenhaft und kurz wie möglich zu beantworten. Das wird nicht ganz einfach sein, also bitte ich um Nachsicht.

Fangen wir mit der ersten, sehr wichtigen Frage an – der Verbindung zwischen Skandaj und Nienetwil. Eigentlich kommt hier noch ein dritter Punkt hinzu, nämlich die Nienetwiler Kultur. Bei dieser möchte ich beginnen. Wie Sie ja wissen, trennte sich der Homo sapiens in Bezug auf wichtige Aspekte seiner Kultur von der des Homo nienetwilensis. Dies in drei wichtigen Bereichen.

Erstens schuf der «moderne Mensch» in vielen Kulturen eine Gesellschaft, die auf Hierarchien aufgebaut ist. Diese waren und sind teils strenger, teils lockerer strukturiert. Das Spektrum reichte von gewählten Anführern für bestimmte Tätigkeiten wie etwa den Bau von Gebäuden bis hin zu komplexen, extrem strukturierten Königreichen wie etwa in Ur oder im vorantiken Ägypten.

Zweitens machten sie sich vor etwa zehntausend Jahren sesshaft. Dieser Umstand veränderte die gesamte Zukunft sowohl der Menschen als auch der ganzen Welt, denn die Sesshaftigkeit führte dazu, dass Nahrungsmittel angebaut wurden, und wenn diese fehlten, wurden sie von anderen Stämmen geraubt. Also gab es Waffen. Es gab Hierarchien, es gab Ausbeutung der Menschen und der Umwelt und so weiter und so fort. Das Gleichgewicht auf der Erde war gestört.

Drittens führte die Sesshaftigkeit zur Bildung von Kasten. Die sozial höher stehenden Kasten zwangen den niedriger stehenden ihren Willen auf. Nicht nur körperlich tat man das – und tut es bis heute –, sondern auch geistig. Sie hatten genug Zeit, sich nicht nur Wissen anzueignen, sondern dieses auch zu verwalten. Gerade heutzutage sehen wir ja, welche Macht Wissensmonopole haben.

Im Gegensatz dazu gab es Völker und Stämme, die sich nicht sesshaft machten oder eine Art saisonbedingter Sesshaftigkeit kannten. Das konnten kleine Zeltgemeinden sein, die nur im Winter beieinander waren oder nur zu einer bestimmten Jagd- oder Fischsaison.

Zu diesen Kulturen gehörte auch die Nienetwiler Kultur. Einer der Stämme der Nienetwiler Kultur sind die Skandaj. Sie bilden, soweit wir das heute wissen, den letzten Stamm, der noch in großen Teilen als zur Nienetwiler Kultur zugehörig betrachtet werden kann. Aus gerade diesem Grund sind die Skandaj für die Nienetwiler Forschung so bedeutend. Es ist, als wenn wir irgendwo ein kleines Tal entdecken würden, in dem Abkömmlinge der antiken Griechen dasselbe Leben führen würden wie einst Platon oder Aristoteles. Was für ein Forschungsereignis!

Es ist also wie mit der Hand. Daran sind Finger und einer davon ist ein Daumen. Alle Finger gehören zu einer Hand. Der Daumen ist ein Finger, aber nicht alle Finger sind Daumen.

Damit ist Ihre erste und zweite Frage beantwortet: Die Skandaj sind die letzten Überbleibsel der Nienetwiler Kultur.

Und nun zu dem so wichtigen Punkt, der Ihnen offensichtlich Kopferbrechen bereitet: Nienetwil.

Nienetwil ist eine Utopie, wie Sie dies so wunderbar in den CRN 2020/1 beschrieben haben. Eine Utopie, die bereits Realität geworden ist, allerdings vor vielen Jahrtausenden. Es geht heute darum, mithilfe der Nienetwiler Forschung herauszufinden, was genau wir modernen Menschen von der Nienetwiler Kultur – und also von den Skandaj – lernen können, um unsere Kultur wieder in richtige Bahnen zu lenken, Denk- und Verhaltensmuster zu ändern und wieder zu dem werden, was wir einst, bevor wir sesshaft wurden, waren: Teil der Nienetwiler Kultur!

Natürlich verlangt niemand, dass wir nun ebenfalls alle zu Fahrenden werden. Aber es gibt Tausende Aspekte, die wir dennoch (wieder) annehmen könnten. Unser Umgang miteinander etwa, oder unsere Beziehung zur Erde, um endlich wieder ein Gleichgewicht zwischen dem, was uns umgibt, und uns herzustellen. Aber ich will mich dazu nun nicht auslassen. Es gibt gute Leute, die das besser erklären können als ich.

So gehe ich nun auf den zweiten Teil Ihrer Fragen ein: die Wissenschaft. Wissenschaft ist mein Leben. Ich bin Archäologe und Ethnologe aus Leidenschaft. Ich lehne die Wissenschaften nicht ab und werde auch kein «aber es gibt auch noch etwas anderes als Wissenschaft» anfügen. Wissenschaft ist ein Handwerk. Nicht mehr und nicht weniger.

Das Problem ist nicht die Wissenschaft, das Problem ist, dass die Vorgehensweisen in der Wissenschaft von den Menschen nicht verstanden werden. Es ist ihnen nicht klar, dass es einen Unterschied macht, ob etwas eine These oder ein Forschungsergebnis ist, und es ist ihnen nicht klar, dass Thesen und Forschungsergebnisse nur so lange gelten, bis sie widerlegt sind. Dazu kommt natürlich, dass viele unserer Kolleginnen und Kollegen Dünkel haben. Sie fühlen sich einer Kaste zugehörig, die über anderen steht. Die Coronakrise hat das wieder einmal deutlich zutage gebracht.

Die archäologische Forschung, die Nussquammer sen. und mein Vater betrieben, war – um es freundlich auszudrücken – stümperhaft. Mir stehen die Haare zu Berge, wenn ich die alten Grabungsberichte lese. Dennoch war es eine wichtige Arbeit, die uns viele Resultate gebracht hat, auf denen wir aufbauen und unsere Forschung – von der dereinst ebenfalls jemand sagen wird, dass sie stümperhaft war – weiterführen können.

Und so komme ich nun zu der letzten Frage, nämlich was für mich die Verbindung zwischen dem Erzählen als Grundform der Kommunikation und der Wissenschaft ist, die dieses Erzählen, wie Sie sagen, ausdrücklich ausschließt. Ich bin da nicht ganz Ihrer Meinung. Die wissenschaftliche Literatur, und ich meine nicht explizit die populärwissenschaftlichen Druckerzeugnisse, ist voller ganz großartiger Erzählungen. Zugegebenermaßen ist dies in den geisteswissenschaftlichen Werken eher der Fall als beispielsweise in der Medizin oder Informatik, aber sie sind da. Die Frage, die sich immer wieder stellt, ist die der Legitimation von Geschichten als Informationsmedien.

Lassen Sie mich ein Beispiel anführen. Wenn ich in der Werkstatt bin und eine Dose Farbe aufmachen möchte. Soll ich dann in den Laden gehen und ein Dosenaufmach-Werkzeug kaufen? Nicht doch, oder? Ich nehme einen passenden Schraubenzieher. Ist das legitim? Natürlich ist es das. Gleichermassen legitim ist es auch, wenn ich anhand einer Geschichte wie zum Beispiel der Grimm'schen Geschichte «Der König ohne Kleider» eine Einleitung zu gesellschaftlichen Missständen in Bezug auf Autoritäts- und «Star»-Gläubigkeit machen will und danach diese Geschichte quasi wissenschaftlich ausarbeite.

Die Geschichten, die wir uns erzählen, sind zwar außerhalb der Ordnung der Wissenschaft (außer sie sind selbst Forschungsgegenstand), aber sie tragen zu einem schnellen Verständnis des Sachverhalts bei, denn die meisten Menschen verstehen Märchen auch ohne Abschluss in Soziologie, Philosophie oder anderen Fächern.

Umgekehrt ist es Geschichten möglich, einen Sachverhalt schnell und gut memorierbar weiterzugeben, und das, wie wir wissen, über Jahrhunderte und gar Jahrtausende.

Die Arten, wie in der Nienetwiler Kultur und auch anderen Kulturen Geschichten weitergegeben werden, sind vielfältig. Geschichten werden in Spiele integriert oder in Tänze, in Rituale oder Lieder. Und wie wir heutzutage nicht nur in Filmen, sondern auch in Werbebotschaften – wo ja immer «eine Geschichte transportiert» werden soll – sehen, werden heute nicht weniger Geschichten erzählt als früher. Die Frage, ja die ganz große Frage ist wohl: Was machen wir daraus?

David Krieger: Mich fasziniert Ihre Behauptung, dass es eigentlich keinen Unterschied zwischen Erzählung und Wissenschaft, zwischen Mythos und Logos gibt. Nicht nur die griechischen Philosophen, sondern Descartes, Galileo und Newton, die Gründer der modernen Wissenschaft, waren sehr darauf erpicht, alle Geschichten aus der Wissenschaft zu verbannen. Es sollen nur die objektiven Tatsachen sprechen und alle Geschichten über Götter und Geister haben nichts in der Wissenschaft zu suchen. So klar diese Trennung zwischen Mythos und Logos ist, erstaunt es umso mehr, dass die Wissenschaftler heute nur fantastische Geschichten erzählen.

Einige Physiker sagen, dass es keine Zeit gibt, nur Raum. Andere sagen, dass es keinen Raum gibt, sondern nur Zeit. Noch andere sagen, dass es weder Zeit noch Raum gibt, sondern nur unfassbare Quantenfelder, woraus Materie auf mysteriöse Art und Weise erscheint.

Es gibt Physiker, die behaupten, dass es unzählige Universen gibt, während andere sagen, dass es nur eines gibt.

Ein renommierter Physiker sagt, dass neue Universen innerhalb von schwarzen Löchern entstehen, und andere sagen, dass die Realität sowieso eine Simulation ist.

Eine weit verbreitete Theorie besagt, dass das Universum aus elf Dimensionen besteht, wobei wir nur vier erleben können.

Doch nicht nur die Physiker erzählen fantastische Geschichten, sondern auch Biologen. Einer behauptet, dass die Realität, die wir erleben, nur eine Konstruktion unseres Hirns ist, eine Illusion, die uns hilft – oder helfen sollte – zu überleben.

Was bietet uns also die Wissenschaft heute? Lauter Erzählungen – Erzählungen, die nicht weniger fantastisch sind als das, was man in der Science-Fic-

tion-Literatur findet. Alle diese sogenannten «wissenschaftlichen» Theorien sind nicht empirisch überprüfbar und entbehren demnach jeder Wahrheit.

Sie haben, so scheint es auf jeden Fall, nur «Unterhaltungswert», also genau das, was Platon und Aristoteles den Dichtern und Erzählern des Altertums vorgeworfen haben. Wenn dies so ist, wie es scheint, dann gibt es tatsächlich keinen Unterschied zwischen Wissenschaft und Erzählung.

Dies führt zur Frage: Gibt es nicht Erzählungen, die nicht nur Unterhaltungswert, sondern auch Wahrheitswert haben? Sie haben gesagt, dass Nienetwil eine Utopie ist. Utopien wurden nie bloß als Unterhaltung geschrieben. Utopien waren zwar Fiktionen, aber Fiktionen, die das Wahre zur Sprache bringen. Wie würden Sie Nienetwil einstufen? Was macht eine Erzählung wahr beziehungsweise was macht Ihrer Meinung nach eine «gute» Erzählung im Gegensatz zu einer schlechten Geschichte aus?

Nomis Arbogast: Sie erwähnen da einige interessante Theorien aus der Welt der Wissenschaft. Im Verständnis der Nienetwiler Kultur gibt es aber kein Richtig oder Falsch, kein Wahr oder Nicht-wahr, da ja grundsätzlich alles real ist und wir jedoch nicht an allem teilnehmen.

Das Wort dafür heißt in der Skandaj-Sprache *Alaju be*, also Möglichkeit. Da alles möglich ist, gibt es auch keine Wahrheit oder Wirklichkeit, es gibt nur einen Erlebnismoment, in dem man mit Anderen verbunden ist, und Momente, die wahrscheinlicher auftreten als andere. Dass ein vom Tisch gefallenes Glas, das zerbrochen auf dem Boden liegt, sich wieder zusammensetzt und auf den Tisch zurückspringt, ist nicht unmöglich, es ist nur sehr unwahrscheinlich, dass wir das erleben werden.

Zu Ihrer Frage bezüglich der Erzählungen: Dazu möchte ich als Beispiel das Skandaj-Spiel *kanwiki* anführen.

Das Spiel ist ein typischer Vertreter der Erinnerungsspiele. Es geht darum, anderen Mitspielenden mithilfe eines Gedichts oder einer Geschichte einen Weg zu erklären. Da es in früheren Zeiten noch keine Karten gab, wurden alle für die Skandaj wichtigen Wege mündlich überliefert, allerdings auf teilweise sehr abenteuerlich ausgeschmückte Weise. *Kanwiki* wird heute natürlich nicht mehr so oft gespielt wie früher, aber die fahrenden Gruppen spielen es noch immer.

Sinn des Spieles ist natürlich, dass die Kinder oder Erwachsenen, erstens ihr Erinnerungsvermögen auf spielerische Art trainieren und zudem auch ihre Fantasie benutzen, denn diese ist, gerade um präzise erzählen zu können, stark gefordert.

Auf diese Weise wird also Wissen spielerisch in eine unterhaltende Erzählung gepackt.

Die Utopie Nienetwil ist in gewissem Sinne ebenso eine Erzählung, denn es ist zwar eine fantastische Geschichte, sie birgt in sich jedoch eine große Menge an «Wahrem» im Sinne von sehr Möglichem.

Eine «gute» Erzählung könnte also so beschrieben werden, dass sie etwas beinhaltet, das in unterhaltsamer Weise Wissen mehrt.

Ich will hier kein Urteil über den Unterhaltungswert der heutigen Erzählungen, wie sie im Fernsehen gezeigt werden, abgeben – sicherlich gibt es hier bessere und schlechtere. Egal aber, wie sie sind – sie haben unsere Fantasie kastriert, indem sie uns von Erzählenden zu Konsumierenden gemacht haben. Man kann den Geschichten nichts mehr entnehmen und nichts mehr aus ihnen lernen, sondern wird nur noch unterhalten. Und weil dabei die Fantasie abhandengekommen ist, werden nicht nur die Geschichten und die Unterhaltung immer eintöniger, auch Lösungsansätze für Probleme werden es. Sie werden eindimensional und ohne Fantasie entwickelt (siehe dazu auch das, was heute Produktdesign genannt wird, oder die Pseudo-Lösungsansätze in Bezug auf die Klimakrise).

Immerhin ist die Fantasie nicht ganz weg und es gibt immer noch Menschen, die sie haben und pflegen. Ob sie uns dann ihre Geschichten in einem guten Lied oder einem brauchbaren Produkt präsentieren, als literarisches oder künstlerisches Werk oder als wissenschaftliche Arbeit, spielt keine Rolle.

Ziel müsste aber sein, dass wir diese Fähigkeit der Nienetwiler Kultur in der modernen Welt wieder stärken können. Oder wie mein Vater einst rief: «Lang lebe das Seemannsgarn!»

David Krieger: Der Ausspruch Ihres Vaters ist ein geeignetes Schlusswort für dieses Interview. Ich möchte Ihnen auch im Namen unserer Leserinnen und Leser herzlichst für dieses Interview danken. Es war zugleich lehrreich und unterhaltsam, mit Ihnen zu sprechen, und es ist sicher deutlich geworden, wie spielerisch Nienetwil ist.

4.4 Die Geburt der Tragödie aus dem Geist der Kybernetik

von Amot Nussquammer jun.

Der hier wiedergegebene Text stammt aus dem Nachlass von Amot Nussquammer jun. Es handelt sich wahrscheinlich um den Entwurf eines längeren Artikels, den Nussquammer in den Jahren kurz vor seiner Entscheidung, die Universität zu verlassen und nach Südamerika auszuwandern, verfasst hat.

Aufgrund von Randnotizen und Aussagen in mehreren Briefen, die sich auf den Text beziehen, sollte er als eine Art Testament oder als Zusammenfassung seiner wissenschaftlichen Ideen dienen. Wenn dies das Ziel war, wurde es nie erreicht, da der Text nie fertiggestellt oder in irgendeiner Form veröffentlicht wurde.

Dieser Text reiht sich somit in eine lange Liste von Fragmenten und unveröffentlichten Manuskripten ein, die den Großteil von Nussquammers Nachlass ausmachen.

Der Grund, warum wir diesen Text veröffentlicht haben, liegt nicht nur in seiner Bedeutung für Nussquammers Gesamtwerk, sondern auch darin, dass er ein Thema behandelt, mit dem er sich in seinen frühen Aufzeichnungen beschäftigt hat – das Spiel –, das wir ebenfalls in dieses Buch aufgenommen haben. Da wir glauben, dass Nussquammers Werke für die weitere Erforschung von Nienetwil von entscheidender Bedeutung sind, halten wir die Bearbeitung und Veröffentlichung dieses Textes für gerechtfertigt.

*Der Verweis auf Friedrich Nietzsche im Titel ist natürlich beabsichtigt, ebenso wie die Wahl der Tragödie als zentrale Form des künstlerischen Ausdrucks nicht nur für die alten Griechen, sondern für die gesamte westliche Geschichte. Der Leser wird jedoch schnell feststellen, dass der Text eigentlich nichts mit Nietzsche zu tun hat. In seinem berühmten Werk *Die Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik* (1872) diskutierte Nietzsche die tragische Situation der menschlichen Existenz: dass Menschen dazu aufgerufen sind, ihr Leben zu bejahen und zu akzeptieren, obwohl sie einem sinnlosen und willkürlichen Schicksal ausgeliefert sind. Nietzsche sah darin einen Konflikt zwischen den Urkräften des Chaos und der Ordnung, zwischen dem Dionysischen und dem Apollinischen.*

Nussquammer hingegen untersucht diese Ideen in einem völlig anderen Kontext: Für ihn ist die aktuelle historische Situation von der Kybernetik geprägt. Kybernetik umfasst die vollständige Systematisierung und Kontrolle aller Prozesse, Abläufe, Aktivitäten und Lebensbereiche.

Während früher die Vernunft als wichtigstes Leitprinzip des menschlichen Lebens galt, ist sie heute durch den Algorithmus ersetzt worden.

Die Kybernetik verkörpert somit das apollinische Prinzip der Ordnung. Der griechische Gott Apollon offenbart sich uns modernen Menschen in Form des Algorithmus.

Nussquammer war überzeugt, dass im kybernetischen Zeitalter Roboter alle industriellen Arbeiten übernehmen würden, d. h. alle routinemäßigen und geordneten Tätigkeiten, die den Gesetzen der Mittel-Zweck-Beziehung folgen.

Dies würde den Menschen nicht nur von der Arbeit befreien, sondern auch von der Notwendigkeit, ihr Leben nach Routinen und Richtlinien zu organisieren. Das würde bedeuten, dass das dionysische Prinzip, das Prinzip der Ekstase, des Spiels und des Chaos, nun das menschliche Leben bestimmen würde. Laut Nussquammer bedeutet dies, dass die Menschen ihr Leben nicht mehr als Arbeiter, sondern als Künstler verbringen müssten.

Tausende von Jahren lang mussten die Menschen arbeiten, es sei denn, sie waren reich oder stammten aus adligen Familien. Die meisten waren «Arbeitstiere» und kannten nichts anderes im Leben als Routine und Zwang. Im kybernetischen Zeitalter verschwindet die Notwendigkeit zu arbeiten, plötzlich, und die Menschen müssen alle ihre Aktivitäten aufkreative, nicht routinemäßige Handlungsformen verlagern.

In der heutigen Gesellschaft werden solche Aktivitäten als Kunst anerkannt. Die Vorstellung von Kunst als reiner Kreativität, als etwas Zufälligem und völlig Unvorhersehbarem, entspricht natürlich einer Sichtweise von Kunst, die erst in der Moderne üblich geworden ist. Heutzutage sprechen wir von Kunst als Selbstzweck, von Kunst um der Kunst willen (*l'art pour l'art*), und nicht mehr von Kreativität für einen praktischen Zweck oder eine gesellschaftliche Rolle. Wenn laut Nietzsche die griechische Tragödie in dem vergeblichen Bemühen des Menschen lag, ein geordnetes Leben zu führen, das ständig vom zufälligen Schicksal vereitelt wurde, dann besteht die Tragödie des kybernetischen Zeitalters darin, kreativ und künstlerisch sein zu müssen, ohne die Mittel dazu zu haben. «Der Mensch der Zukunft ist dazu verdammt, ein Künstler zu sein, aber nach Tausenden von Jahren als Arbeitstier ist er dazu nicht in der Lage.» Laut Nussbaum ist dies die Tragödie, die aus dem Geist der Kybernetik entsteht.

Dies zeigt sich auch in Nussquammers persönlicher Tragödie. Kurz nachdem er dies geschrieben hatte, verließ er die Universität, wandte sich von der Wissenschaft ab und widmete sich ganz dem Tanz. Er begründete diese Entscheidung damit, dass er die apollinische Natur der Wissenschaft nicht mit dem dionysischen Geist der Kreativität und Ekstase im Tanz vereinbaren konnte.

Da Maschinen die menschliche Intelligenz wahrscheinlich übertreffen werden, bleibt den Menschen nur noch die Möglichkeit, sich in das Chaos ekstatischer Kreativität zurückzuziehen. Wie dieser Text jedoch zeigt, widersetzte sich Nussquammer diesem Schicksal und versuchte in seinem Werk, die Versöhnung dieser beiden gegensätzlichen Prinzipien zu erklären.

Nietzsche sah in der Kunst eine Versöhnung von Gegensätzen. Das mag für die Griechen zutreffend gewesen sein, doch für den modernen Menschen lassen sich Algorithmen

und Ekstase nicht so einfach miteinander vereinbaren. Daher ging es Nussquammer offensichtlich um mehr als nur das Ausbalancieren von Gegensätzen. Tatsächlich wollte er über diese Gegensätze hinausdenken. Er suchte nach Wegen, um der Feindschaft zwischen Chaos und Ordnung zu entkommen, und fand Hinweise darauf in der Kultur von Nienetwil.

Bekanntlich bestand die Haupttätigkeit der Nienetwiler in dem, was wir heute als «Sammeln» bezeichnen. Das Sammeln war weder mit dem vergleichbar, was wir heute als Arbeit bezeichnen, noch mit dem, was wir heute als Freizeitaktivitäten und Hobbys bezeichnen.

Und schließlich wurde das Sammeln nicht als Kunst angesehen, da Kunst, wie wir sie heute verstehen, für die Nienetwiler nicht existierte. Die Nienetwiler hatten eindeutig eine einzigartige Art, sich mit der Welt auseinanderzusetzen, sowohl kreativ als auch praktisch.

Nussquammer war überzeugt, dass die Lebensweise der Nienetwil schon lange vor der Spaltung der Welt in Ordnung und Chaos existierte. Er glaubte fest daran, dass moderne Menschen die Tragödie vermeiden könnten, kreativ zu sein, ohne zu wissen, wie, wenn sie sich an der Kultur der Nienetwil orientierten. Obwohl er trotz aller Tragödien in seinem eigenen Leben diese ursprüngliche Lebensweise nicht verwirklichen konnte, glaubte er, dass sie das zukünftige Ziel der Menschheit sei.

Der hier wiedergegebene Text wurde redaktionell bearbeitet; Wiederholungen wurden entfernt, längere Passagen gekürzt und zur besseren Übersichtlichkeit Zwischenüberschriften hinzugefügt. Die Herausgeber danken dem Museum Nienetwil für die finanzielle Unterstützung und die Erlaubnis, auf den Nachlass Arbogast zugreifen zu dürfen.

Die Herausgeber

Die Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Kybernetik

1. Der Ausgangspunkt

Seit jeher haben sich die Menschen gefragt, warum die Welt seit der Antike und in Mythen als Kampf zwischen Chaos und Ordnung gesehen wurde. Es scheint, dass das menschliche Leben als Sieg, als Eroberung gegen einen kosmischen Feind angesehen wurde. Aber wann begannen die Menschen, die seit Hunderttausenden von Jahren neben Tieren und mit der Natur gelebt hatten, plötzlich das Gefühl zu haben, dass die Natur ihnen feindselig gesinnt war und versuchte, sie zu vernichten? Was auch immer dieses Gefühl ausgelöst hat, die alten Griechen verwandelten es in eine Kunstform – die Tragödie. Die griechi-

sche Tragödie stellte den Menschen als einem zufälligen und sinnlosen Schicksal ausgeliefert dar. Angesichts dieses Schicksals konnten die Menschen ihre Würde nur durch Akzeptanz und Versöhnung finden. Nietzsche argumentierte, dass die Griechen dies durch Musik erlebten, die sowohl Ekstase als auch Struktur war. Er beschrieb das apollinische Prinzip der Ordnung und das dionysische Prinzip der Ekstase, die in der Musik vereint waren. Laut Nietzsche konnten Menschen nur durch solche theatralischen Darbietungen auf der Bühne ihr Schicksal ausdrücken und lernen, sich selbst zu verstehen und zu akzeptieren.

Seitdem hat sich die Welt verändert. Unsere Zeit könnte man als kybernetisches Zeitalter bezeichnen. Kybernetik umfasst die Automatisierung aller Aufgaben zur Problemlösung, wie die Herstellung von Waren, die Koordination der Logistik, die Instandhaltung von Gebäuden und Straßen und letztlich auch die Landwirtschaft. Es gibt wahrscheinlich nichts, was ein Algorithmus nicht leisten kann, solange die erforderliche Hardware, Software und Daten verfügbar sind. Vor dem kybernetischen Zeitalter verließen sich die Menschen auf ihre Vernunft, um diese Probleme zu lösen. Spätestens seit der Moderne lassen sich die Menschen eher von der Vernunft als von Gott und Königen leiten. Dies gilt nicht nur für Technologie und Industrie, sondern – angeblich – auch für Politik, Wirtschaft und Privatleben. Von jedem Bürger wird erwartet, dass er «rational» ist, und es wird behauptet – trotz aller gegenteiligen Beweise –, dass die Natur ihn mit dieser Eigenschaft ausgestattet hat. Wenn Algorithmen nun die Vernunft ersetzen, was bleibt dann noch für den Menschen übrig?

Es ist klar, dass nur die Kunst Bestand hat. Kunst ist der Bereich menschlicher Aktivität, der mit Kreativität, Chaos und Dysfunktion verbunden ist. Als Marcel Duchamp einen gewöhnlichen Gegenstand – wie ein Urinal – nahm, ihn umdrehte, mit seinem Namen signierte und in einer Kunstgalerie ausstellte, schuf er einfach etwas Dysfunktionales und beanspruchte es als Kunst. Er tat auch etwas, was niemand erwartet hatte – völlig überraschend und unvorhersehbar. Das ist die Freiheit der Kunst: das Unerwartete zu tun und Unvorhersehbarkeit in die Welt der algorithmischen Berechnung einzuführen.

Wie sollten wir uns unsere Zukunft vorstellen? Auf der einen Seite füllen Maschinen die Welt kontinuierlich mit funktionalen Objekten, auf der anderen Seite machen Menschen diese Objekte ständig funktionsunfähig, indem sie die Welt mit Kunst füllen. Natürlich besteht zeitgenössische Kunst nicht ausschließlich aus sogenannten Readymades. Es gibt unzählige Möglichkeiten, zu überraschen. Insgesamt scheint es jedoch, als sei der Konflikt zwischen Chaos und Ordnung wieder aufgeflammt, ohne dass ein klarer Weg zu ihrer

Versöhnung erkennbar wäre. Im Gegensatz zu den alten Griechen kann die moderne Debatte zwischen Algorithmen und Kunst jedoch nicht durch Musik oder andere Mittel inszeniert oder gelöst werden. Entgegen der Überzeugung Nietzsches scheinen die von den alten Griechen entwickelten Lösungen für uns heute und in Zukunft nutzlos zu sein.

Nietzsche kam zu dem Schluss, dass nur der Übermensch in der modernen Welt ein würdiges Leben führen könne.

Wir hingegen glauben, dass die Antwort auf zukünftige Fragen nicht in einem übermenschlichen Wesen zu finden ist, das noch nicht existiert, sondern in der Art und Weise, wie die Menschen lebten, bevor die Welt durch Konflikte zwischen gegnerischen Kräften gespalten wurde.

Ich spreche von Nienetwil, einer alten, möglicherweise einer der frühesten menschlichen Kulturen. Die Archäologie und vor allem die Entdeckungen meines Vaters, Amot Nussquammer sen., und d'Acíel Arbogast enthüllen eine seltsame Gesellschaft der frühesten Menschen – eine, die sich so sehr von unserer heutigen Lebensweise unterscheidet, dass es fast unmöglich ist, sie zu verstehen. Selbst die Bräuche der Skandaj, die offenbar viel von der ursprünglichen Lebensweise der Nienetwiler bewahrt haben, werden von modernen Kulturen kaum verstanden oder überhaupt wahrgenommen. Dennoch können wir davon ausgehen, dass in unserer Vergangenheit und sogar in unserer heutigen Zeit Potenziale für die menschliche Existenz verborgen sind, die uns den Weg in die Zukunft ebnen könnten.

2. Nienetwil und Sammeln

Obwohl umstritten, deuten archäologische Funde in Verbindung mit Zeugnissen früherer und heutiger Völker, wie beispielsweise die von Arbogast untersuchten Skandaj, die unter dem Begriff «Nienetwil» zusammengefasst werden, auf eine Lebensweise der frühen Menschen hin, die Konflikte oder Feindseligkeiten gegenüber der Natur vermeidet.

Die Nienetwiler sahen sich nicht als von der Natur getrennt. Daher verstanden sie das Konzept der «Natur» nicht. Sie betrachteten alle Dinge, Tiere und Pflanzen als Partner oder zumindest als potenzielle Partner beim Sammeln.

Was die Menschen in der Welt taten, wurde als «Sammeln» bezeichnet. Auch wenn die Menschen besondere Wesen waren, sammelten nicht nur sie sich, sondern alle Wesen waren darauf bedacht, Verbindungen untereinander zu knüpfen.

Für die Nienetwiler waren es nicht nur Menschen, die die Fähigkeit hatten, in der Welt zu handeln und als Akteure in einer Welt der unerbittlichen Natur für sich zu stehen. Nach ihrem Verständnis hatten und haben alle Wesen die Fähigkeit, sich auf vielfältige Weise mit anderen zu verbinden. Solche Verbindungen, wenn sie sich stabilisierten und zur Schaffung von etwas Neuem beitrugen, wurden als «Sammlungen» bezeichnet. Nicht alles war eine Sammlung; es bedurfte so etwas wie einer «Gelegenheit», damit bestimmte Dinge besondere Beziehungen zu anderen, zu Menschen oder Tieren eingehen konnten.

Es ist natürlich unbestreitbar, dass Menschen eine Schlüsselrolle dabei spielen, diese Möglichkeiten wahrzunehmen. Menschen, die sich auf das Sammeln verstanden, wurden «Fürsprecher» genannt, weil sie für Dinge «sprachen». Sie sprachen in der «Versammlung» im Namen von Dingen, sei es ein Stück Holz, ein Stein, ein Tier oder irgendetwas anderes, das nun zusammen mit Menschen Teil einer «Sammlung» sein sollte. Allerdings kann selbst die Betonung des «Sprechens» irreführend sein. Die Versammlung war kein «Parlament», also kein Treffen oder Ort, an dem Menschen hauptsächlich miteinander sprachen.

Im Gegensatz zu den Griechen betrachteten die Menschen in Nienetwil Sprache nicht als das wichtigste Merkmal des Menschen. Sprache, die erst später in der menschlichen Evolution entstand, wurde als nebensächlich angesehen. Es ging vielmehr um eine Art des Handelns, bei der Menschen, Tiere und Objekte an einem Spiel teilnehmen – einer besonderen Interaktion, bei der alle gleichberechtigt sind und die Ergebnisse unvorhersehbar sind.

In der Gesellschaft von Nienetwil war es dieses Spiel – oder diese spielerische Zusammenkunft –, das die Menschen auszeichnete, da es immer darum ging, etwas zu erschaffen oder erscheinen zu lassen, das zuvor nicht da war. Was während der Versammlung stattfand, waren «Verhandlungen»: Die Nienetwiler kannten das Wort «Spiel» nicht. Bei den Verhandlungen ging es mehr um das Zeigen oder Präsentieren als um das Sprechen, das ausschließlich durch Sprache erfolgte. Durch diese Verhandlungen konnten sich verschiedene Wesen zu einer Gemeinschaft zusammenfinden.

Die Nienetwiler nannten dies «Handarbeit», was für sie so viel bedeutete wie «das Sammeln» oder «die Hand, die sammelt», und nicht das, was heute unter «Handarbeit» im Sinne von Fertigung verstanden wird. Der springende Punkt war, dass es nicht darum ging, über etwas zu sprechen, sondern um die Handlung der Hand, die spielerisch zeigte, was im Zusammenspiel der Dinge entstehen konnte.

Alle sogenannten Artefakte – seien es Werkzeuge, Einrichtungsgegenstände, Kleidung oder Lebensmittel – waren Sammlungen, wobei die Objekte durch das, was sie während des Sammelns offenbarten, zu dem, was sie waren, wurden.

Genau das wollten die Befürworter mit ihren Demonstrationen vermitteln. Sie wollten allen zeigen und verdeutlichen, was eine Sache bewirken kann, um Menschen als Gruppe zusammenzubringen.

Das menschliche Leben wurde also nicht von Vernunft, Willen oder Emotionen geleitet, sondern von dem, was die Nienetwiler als «praktische Interaktion» oder als kooperative Verhandlung betrachteten.

Diese ursprüngliche Form der Kommunikation, die ein spielerisches Wechselspiel zwischen Menschen und Dingen beinhaltet, wurde übersehen und vereinfacht, als die alten Griechen die Sprache oder *Logos* als das einzige bestimmende Merkmal des Menschen betrachteten.

Nach Aristoteles sind Menschen Tiere, die Sprache haben.

Die Sprache und damit auch die Vernunft rückten in den Mittelpunkt der Menschheit, während das spielerische Sammeln übersehen oder zu etwas Unbedeutendem herabgewürdigt wurde.

Ein Echo der ursprünglichen Bedeutung von «sammeln» findet sich noch immer im Wort «Logos», das aus dem Griechischen *legein* stammt und mit dem deutschen Wort «lesen» verwandt ist. Beide beziehen sich noch immer auf den Vorgang des Aufnehmens und Auswählens und behalten damit die ursprüngliche Bedeutung des Sammelns bei.

Später in der westlichen Kulturgeschichte wurde diese ursprüngliche Bedeutung von Logos von der Idee der Vernunft, lateinisch *ratio*, überschattet, und das Spiel wurde zu einer weniger bedeutenden Tätigkeit im Vergleich zu den «ernsten» Beschäftigungen wie Politik, Wissenschaft und Handel.

Da alle Wesen gleichberechtigt an der Versammlung teilnehmen konnten, sahen die Nienetwiler die Welt als ein riesiges, allumfassendes Spiel des Sammelns. Für sie war (und ist) die Welt nicht das Ergebnis einer Ursache, wie es später die meisten Religionen darstellten.

Das Universum entstand nicht durch die schöpferische Tat eines Gottes, der als erste und höchste Ursache fungiert.

Auch die Menschen in Nienetwil sahen menschliches Handeln nicht als Ursache für Artefakte jeglicher Art. Wenn man sie fragte, woher die Dinge kamen, würden sie wahrscheinlich nicht daran denken, nach einer Ursache zu suchen oder sich auf die Handlungen eines bestimmten Wesens zu konzentrieren. Im Gegensatz zur modernen Wissenschaft, in der alles eine Ursache hat und auf

einen bestimmten Grund zurückzuführen ist, entstanden alle Dinge und Menschen aus der Interaktion aller Wesen in einer Art natürlichem, ungezwungenem Spiel.

Daher war es für die Nienetwiler ungewohnt, Ordnung als Ergebnis einer Ursache oder als Ergebnis eines Kampfes gegen das Chaos zu betrachten. Die Nienetwiler machten keinen Unterschied zwischen Gott und der Welt, zwischen Chaos und Ordnung, zwischen Gut und Böse. Diese und ähnliche binäre Unterscheidungen, die im Laufe der Geschichte zur Erklärung der Welt herangezogen wurden, waren den Nienetwiler fremd.

Das Ergebnis war, dass nichts ausgelassen wurde, weil alles, was sich in irgendeiner Weise manifestierte, eindeutig «etwas zu sagen» oder «eine Rolle zu spielen» hatte. Alles konnte auf seine eigene Weise «mitspielen». Für die Nienetwiler war es offensichtlich, dass alle Wesen an Sammlungen «teilnehmen wollten», denn nur durch das Zusammenspiel der Verbindungen beim Sammeln konnten sie zu dem werden, was sie waren.

Es wäre für jedes Lebewesen völlig undenkbar, völlig allein, ohne Verbindungen zu anderen zu existieren. Für die Nienetwiler bedeutete die Existenz Verbundenheit oder gegenseitige Abhängigkeit. Daher glaubten sie nicht, dass Menschen «Individuen» im modernen Sinne sein könnten.

Die Tragödie des modernen Menschen besteht darin, dass er im Kern ein isoliertes Individuum ist. Aller Sinn in seinem Leben muss aus ihm selbst kommen. Oder wie Nietzsche sagte: Gott ist tot. Und der Übermensch, den Nietzsche lobte, war derjenige, der sein eigenes Schicksal bestimmte.

Im kybernetischen Zeitalter laufen Menschen Gefahr, in Bedeutungslosigkeit zu verfallen, wenn die Frage nach dem Sinn nicht automatisch durch die Tatsache beantwortet wird, dass Menschen arbeiten müssen.

Das Gefühl der Sinnlosigkeit entsteht, weil der Einzelne keine Richtlinien, Routinen, Normen oder Verpflichtungen mehr hat, denen er folgen muss, und auf sich allein gestellt ist, sein Leben zu gestalten. Es versteht sich von selbst, dass dieses Leben kein Spiel sein kann, da Spielen niemals allein stattfinden und grundlegend in der gegenseitigen Abhängigkeit aller Wesen verwurzelt sind.

Nietzsche untersuchte in diesem Zusammenhang den Nihilismus und das Konzept des Übermenschen. Die Tragödie, die durch die Kybernetik verursacht wird, ist das vergebliche Bemühen gewöhnlicher Menschen, Übermenschen zu werden, indem sie ihre eigenen Regeln aufstellen, ohne dadurch etwas Höheres zu erreichen. Der Übermensch ist jemand, der ohne Bindungen existiert und sich ausschließlich auf sich selbst verlässt.

Dies ist ein Versuch einer Art von Freiheit, die dem Nienetwiler völlig fremd wäre. Nur diejenigen, die viele Wahlmöglichkeiten und Optionen haben, die sich aus den nahezu unbegrenzten Verbindungen ergeben, die alle Wesen miteinander eingehen können, können wirklich frei sein. Nach Ansicht der Nienetwiler sind alle Wesen voneinander abhängig.

Die verschiedenen Formen dieser gegenseitigen Abhängigkeit sind jedoch unendlich, ungewiss und offen. Sie werden jedes Mal neu ausgehandelt. Dadurch entsteht ein Netzwerk von Verbindungen, das relativ stabil sein kann – beispielsweise kann ein Stück Holz Teil eines Zauns, einer Dachstütze oder eines Werkzeugs zur Bodenbearbeitung werden. Es kann all diese Dinge und noch mehr werden, jedes zu seiner Zeit und auf seine Weise. Ein Stück Holz kann unzählige Verbindungen zu anderen Materialien wie Stein, Metall oder allem anderen eingehen.

Verhandlungen schaffen Erwartungen, Normen und Verantwortlichkeiten. In einem Netzwerk hat jeder eine Rolle. Kein Spiel ist völlig zufällig oder ohne Zweck. Die Welt besteht nicht nur aus Entscheidungen vermeintlich souveräner Wesen – seien es Gott, Könige oder freie Individuen – und nicht nur aus Ursachen und Wirkungen, sondern auch aus endlosen, ständig neu verhandelten Netzwerken von Verbindungen.

3. Von Systemen und Netzwerken

Die Kybernetik organisiert die Welt in Systeme, und für die Kybernetik existieren nur Systeme. Ein System ist eine besondere Art von Sammlung, die so konzipiert ist, dass sie stabil und vorhersehbar ist. Es berechnet alle Interaktionen zwischen verschiedenen Elementen und führt das System auf Grundlage dieser Berechnungen zu einem bestimmten Ziel. Das Wort Kybernetik stammt vom griechischen Begriff *kybernetes* ab, der «Steuermann» bedeutet. Berechnungen in Form von Algorithmen steuern das System wie ein Schiff auf See, um sicherzustellen, dass die Ziele erreicht werden. Diese Methode ist die einzige zuverlässige Möglichkeit, komplexe Prozesse durchzuführen und Ergebnisse zu gewährleisten. Der entscheidende Faktor in Systemen ist das Ziel, das Ergebnis des Systems. Alles innerhalb des Systems wird so gesteuert, dass ein bestimmtes Ziel erreicht wird.

Warum bestimmt das Ziel alles? Das liegt daran, dass die alten Griechen die vielen verschiedenen Arten der gegenseitigen Abhängigkeit, die Menschen, Tiere, Pflanzen und alles andere miteinander verbinden, auf nur vier sogenannte «Ursachen» vereinfacht haben. Erstens gab es das Material, die Substanz, aus der etwas hergestellt wurde. Das ist die materielle Ursache. Zwei-

tens gab es jemanden, der aus dem Material etwas hergestellt hat. Nach Aristoteles ist dies die effiziente Ursache.

Drittens gab es die Idee des Gegenstands, wie er aussehen sollte. Dies ist die formale Ursache. Und schließlich gab es den Zweck, das Ziel, das der Gegenstand verfolgen sollte.

Dies ist die letzte Ursache.

Die spätere Entwicklung der westlichen Kulturgeschichte reduzierte diese vier Arten der gegenseitigen Abhängigkeit weiter. Wie allgemein bekannt ist, erkannte die moderne Wissenschaft lediglich die effiziente Ursache.

Die Welt war vollständig «mechanistisch», wie ein riesiges Uhrwerk oder wie Billardkugeln, die aufeinanderprallen und alles bewegen. Diese Idee wurde als «deterministische Kausalität» bezeichnet und bestimmte das sogenannte «wissenschaftliche» Weltbild, bis die Kybernetik aufkam.

In der Kybernetik werden Ursache und Wirkung nicht mehr als wichtigste Methode zur Informationsgewinnung angesehen; stattdessen ist nur noch die Endursache, also das Ergebnis des Systems, von Bedeutung. Unabhängig davon, welche Prozesse in verschiedenen Materialien gesteuert werden, konzentriert sich der Algorithmus in erster Linie darauf, ein bestimmtes Ziel zu erreichen.

Die Kybernetik erkennt nur eine Art von gegenseitiger Abhängigkeit an, nämlich die «Funktionalität». Funktionalität bedeutet, dass alles einen Zweck haben muss, um überhaupt existieren zu können. Wenn alles einen Zweck hat, dann ist das deshalb so, weil alles auf die Erreichung eines bestimmten Ziels ausgerichtet ist. Das Ziel ist vorgegeben, und Menschen und Objekte werden miteinander verbunden und zusammengeführt, um es zu erreichen.

Die Materie ist irrelevant, denn solange etwas eine Funktion erfüllen kann, spielt seine materielle Zusammensetzung keine Rolle. Die Ursachen sind ebenso unwichtig, da das System größer ist als die Summe seiner Teile und als Ganzes funktioniert. Entweder funktioniert das System oder es funktioniert nicht. Nur das System als Ganzes kann etwas tun oder «arbeiten». Systeme, die nicht funktionieren, hören einfach auf zu existieren. Es spielt auch keine Rolle, wie das System aussieht. Die Griechen bezeichneten die Idee oder Formursache einer Sache als irrelevant, solange das System seine beabsichtigten Ziele erreicht. Wenn das Ziel eines Systems beispielsweise darin besteht, Wasser zu pumpen, kann es beliebig aussehen, aus beliebigem Material bestehen und jede beliebige Energiequelle nutzen, solange es Wasser pumpt. Nur die Endursache – das Ziel – verbindet alle Teile des Systems und bleibt die einzige gültige

Form der gegenseitigen Abhängigkeit. Es ist das Ziel, das alles im System vereint, um dessen Erreichung sicherzustellen.

Wenn alle Aktivitäten durch Kybernetik koordiniert werden, sodass nur das Erreichen vorab festgelegter Ziele die Beziehungen zwischen Menschen und Dingen bestimmt, bleibt kein Raum für Zufälle, Unvorhersehbares oder Kreativität. Wenn in Zukunft Roboter die Arbeit verrichten und Menschen nicht mehr in die Arbeitsprozesse, also in die Systeme, eingebunden sind, werden sie sich in einer Welt wiederfinden, die vom Zufall geprägt ist – also von dem, was die alten Griechen als willkürliches und damit tragisches Schicksal betrachteten.

Die Nienetwiler hingegen hatten kein Wort für Zufall oder Schicksal. Was auch immer geschah, mochte zwar unvorhersehbar sein, aber das machte es weder willkürlich noch zufällig, noch sollte es als Chaos angesehen werden, das die Ordnung angreift. Das bedeutet jedoch nicht, dass im modernen Sinne des Wortes für die Nienetwiler alles «vorherbestimmt» war.

Wie kann man sagen, dass die Ergebnisse eines Spiels «vorherbestimmt» sind? Für Nienetwiler gab es keinen Widerspruch zwischen Freiheit und Determinismus, da die unzähligen Formen der gegenseitigen Abhängigkeit zwischen den Dingen und die Unvorhersehbarkeit der Ergebnisse des Sammelns keinen Raum für ein Konzept der Freiheit ließen, das nur im Gegensatz zum Determinismus Sinn ergibt. Die Frage für die Nienetwiler lautete immer: Welche möglichen Zusammenhänge offenbaren sich durch das Spiel des Sammelns? Welche Sammlungen könnten dabei entstehen? In welcher Weise sind die verschiedenen Dinge und Ereignisse voneinander abhängig? Wie könnten sich diese Zusammenhänge im Spiel des Sammelns manifestieren?

Wenn wir uns eingehend mit der alten Lebensweise der Nienetwil beschäftigen, stellt sich eine wichtige Frage: Was bedeutet Nienetwil für uns heute? Die Antwort ist einfach. Nur wenn die Menschen wieder zu ihrer ursprünglichen Beziehung zur Welt zurückfinden und die alte Lebensweise der Nienetwil annehmen, können wir die Tragödie der modernen Menschheit überwinden. Dies bedeutet jedoch auch, dass sich aus bestehenden Systemen Netzwerke entwickeln sollten. Wann immer die Kybernetik darauf abzielt, vorab festgelegte Ziele als einziges Ziel zu erreichen, sollten geschlossene Systeme geöffnet werden und völlig andere Arten der gegenseitigen Abhängigkeit zulassen, die über die reine Funktionalität hinausgehen.

Das bedeutet, dass Systeme wieder zu Sammlungen werden. Wir könnten das Nienetwil-Wort «Sammlung» mit dem modernen Begriff «Netzwerk» übersetzen, denn im Gegensatz zu Systemen sind Netzwerke offen, was daran

teilnimmt, wie dies geschieht und zu welchem Zweck. Netzwerke sind flexibel in Bezug auf die Ziele, die sie verfolgen, oder die Zwecke, denen sie dienen. Sie können viele verschiedene Rollen gleichzeitig erfüllen. Das liegt daran, dass sie unterschiedliche Arten der gegenseitigen Abhängigkeit unter allen Teilnehmern zulassen und nicht auf wenige oder sogar nur auf eine einzige sogenannte «Sache» beschränken.

Wenn Systeme zu Netzwerken werden, verliert die Kybernetik ihre Kontrolle oder verschmilzt zu einer Art Spiel – zum Prinzip des Sammelns. Das Sammeln, das für den Nienetwiler alle Formen des Lebens ordnete – und zwar nicht, weil es einer kosmischen Kraft des Chaos entgegenwirkt –, rückt wieder in den Vordergrund und prägt die Zukunft, so wie es einst die Vergangenheit geprägt hat. Das sollte unsere Hoffnung sein!

4.5 Die Alaju-Wörter *kuku, toho, musei*

Kuku

Verzeichnisnummer ALO269

kuku-Spiel

In der Nienetwiler Kultur gab und gibt es, wie in anderen Kulturen auch, Dutzende, ja Hunderte Spiele. Doch sie wurden nicht «Spiel» genannt. Dass Kinder spielen, hat nichts damit zu tun, dass sie Unterhaltung möchten – die tragische Straftat, Kinder mit etwas zu unterhalten, haben die Menschen der modernen Zeit erfunden –, sondern aus einem ganz anderen Grund: Das Gehirn des Kindes ist am Anfang noch am Lernen und kann, zumindest nach unseren Maßstäben, nur schlecht zwischen dem unterscheiden, was in seiner Vorstellung geschieht und was in dem vorgeht, was wir Wirklichkeit nennen. Dass das Kind mit zunehmendem Alter immer häufiger mit konkreten Fragestellungen konfrontiert wird, führt dazu, dass es verschiedene Aspekte dessen, was in ihm vorgeht, hinterfragen muss oder einfach beiseitelegt, weil sie ihm beim Lösen eines Problems wenig oder gar nicht helfen. Das führt dazu, dass sich auch die Art des Spiels ändert. Lernspiele, sportliche oder musikalische Spiele, Wettkämpfe und Ähnliches treten an die Stelle des Versunkenseins in einer inneren Welt. Das Spiel, das in den westlichen Kulturen und unter deren Einfluss auch bei anderen als «eine Tätigkeitsform, die zum Vergnügen, zur Entspannung, allein aus Freude an ihrer Ausübung, aber auch als Beruf ausgeführt werden kann», verstanden wird, grenzt sich so ab von einem Mit-sich-und-der-Welt-Sein. Es ist eine Tätigkeit geworden und ging als Zustand verloren. Ganz anders verhält es sich in der Nienetwiler Kultur, und das ist noch heute deutlich bei vielen Skandaj zu beobachten. Das Wort *kuku* drückt daher nicht eine Tätigkeit aus, sondern einen Zustand des Einsseins mit allem, des Vernetztseins mit allem und des Sammelns (*gadho*).

Trivia

Bei den Skandaj gibt es das Sprichwort: «*matu-akukut-matra-hen,ta aieh-hen-matu;eta-hen-matu-aiehba-akukut*». Das bedeutet in etwa: «Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.» Dieses Sprichwort übernahm der deutsche Dichter Friedrich Schiller 1792 von dem Skandaj Annuel Mikum, der damals oft in Weimar zu Gast war und der als sinniger Denker und guter Trinker in mehre-

ren Tagebüchern und Briefen der damaligen Zeit Erwähnung fand. In einem Fragment der ersten Fassung seiner Publikation «Über die ästhetische Erziehung des Menschen» dankt Schiller einem An.Mi. mit einem kurzen «Dank dem Worthe An.Mi.».

Herkunft

Ur-Alaju. Wortstamm: **kh*- (spüren) + **ku*- = erforschen, erfahren. Vgl. Bantusprachen: *kucheza*

Abb. 24: kuku in der Skandaj-Schrift Ch'apis geschrieben



Toho

Verzeichnisnummer ALO165

toho- Chaos, etwas, das im Fluss ist und noch nicht seine Form angenommen hat (z. B. Lava)

Das Chaos, im Sinne von Materie (*ma*), die noch nicht ihre Bestimmung gefunden hat oder noch keinen Vermittler fand, ist eines der großen Abenteuer in der Nienetwiler Kultur. Wo die einen eine reformatorische Aufgeräumtheit bevorzugen, wird in der Nienetwiler Kultur die inspirierende Kraft des Chaos geradezu verehrt. Nicht, dass nicht eine gewisse Ordnung bei den Werkzeugen Platz hätte, aber zu ordentlich darf es nicht sein. Wie viele neue Techniken konnten entdeckt werden, weil der eigentlich gesuchte Stechbeitel gerade nicht aufzufinden war und stattdessen ein anderes Werkzeug genutzt wurde? Der Nierentisch, sicherlich keine Design-Glanzleistung, war nichts anderes als der Abschnitt des eigentlich verwendeten Sperrholzrandes, der als Randabdeckung für ein kleines Balkon-Gemüsebeet Verwendung gefunden hatte.

Das gerundete Brett stand einfach im Durcheinander all des Holzes in Horgis Werkstatt herum. Drei Beine eingezapft, türkis gestrichen: Fertig!

Auch das Chaos der Gedanken wird als inspirierend – und nicht wie im modernen Westen heute üblich als ermüdend oder auslaugend – betrachtet. Es dient der Meditation auf *be*, die Möglichkeiten.

Trivia

Es war der große und bekannte Denker und Handwerker Erza, ein Lederer und Sattler, wie es vor ihm nur wenige gab, der, als er vor seine das Handwerk von ihm Erlernenden trat und seinen Werk Tisch betrachtete, folgende Worte sprach:

*«so-emune-den-skandi:
elet-den-mabe-hen-ma;
ul-zima;
eta-eskandi-od-den-he-toho:»*

Es ist längst kein Geheimnis mehr, dass Immanuel Kant seinen Vater, der ebenfalls Sattler war und aus einer alten lettischen Familie stammte, auf einer Reise an das Kurische Haff nach Labiau (heute Polessk) begleitete, um bei Erza Kapat einen ganz besonderen Lederschnitt zu erlernen. Der große bärtige Sattler mit seinem fremdländischen Aussehen muss ihn beeindruckt haben und ebenso seine Sprache, die, wenn er sie ab und zu sprach, von seinem Gehilfen für die Anwesenden übersetzt wurde. Manuel war erst zwölf Jahre alt und es dürften wohl auch die rätselhaften und zutiefst philosophischen Erklärungen Erzas zu den Handgriffen und dem Handwerk an und für sich gewesen sein, seine Sprache, die ihm in Königsberg auf den Märkten ab und zu begegnet war und die er nicht einzuordnen wusste, und Erzas Erscheinung, dass er sich mit den Sprachen und der Philosophie beschäftigen wollte. In seiner «Vorrede der Allgemeinen Naturgeschichte und Theorie des Himmels», die er 1755 verfasste, flocht er jedenfalls diesen Satz geschickt ein, als wäre es eine Floskel, und doch birgt sie so viel von Erzas Weisheit. Er schrieb: *«Nunmehr mache ich getrost die Anwendung auf mein gegenwärtiges Unterfangen. Ich nehme die Materie aller Welt in einer allgemeinen Zerstreung an und mache aus derselben ein vollkommenes Chaos.»*

Wortherkunft: Ur-Alaju. *h- = Leere, und *to- = ohne Bestimmung

Abb. 25: *toho* in der Skandaj-Schrift Ch'apis geschrieben



Musei

Verzeichnisnummer ALO277

musei- Zustand/Wissen des Verbundenseins, ein Spiel, um Wissen zu erlangen und/oder zu vermehren.

Die obgenannte Bedeutung des Wortes ist höchst unzulänglich, da ungenau. Es gibt jedoch keine genauere Bedeutungsangabe, da das Wort nicht in primitive Sprachen wie Deutsch oder Englisch übersetzbar ist. *musei* bedeutet im Alaju einen Zustand, der sich aus dem Wissen der Verbundenheit mit allem bzw. dem Wissen, dass alles miteinander zusammenhängt, ergibt. Im engeren Sinne bedeutet er auch einen rauschhaften Tanz, der diese Verbundenheit und das Wissen darum feiert. Die Skandaj tanzten oft gemeinsam, bevor sie Wissen austauschten und darüber diskutierten. Mit dem Tanz widmete man sich quasi dem Zustand der Verbundenheit und konnte sich so auch über verschiedene Meinungen zu einem Thema bewusst werden. Das bedeutete in der Diskussion, dass nicht erst ein anderer Standpunkt überwunden werden musste, sondern dass gleich mit dem Spiel der Verbindung (Information/Wissen austauschen) begonnen werden konnte.

Die Skandaj fanden den Austausch von Wissen mit vielen Kulturen sehr anstrengend, da es den meisten Menschen eher darum ging, die anderen von der eigenen Meinung zu überzeugen, statt sich in das Spiel des Verstehens und Verbindens zu begeben.

In der Vorantike und Antike wurde ansatzweise das Nienetwiler Denken im Bereich des Wissensaustauschs übernommen, und gerade im antiken Griechenland ergab sich daraus eine neue Denk- und Diskussionskultur, die spä-

ter, wenn auch bis zur Unkenntlichkeit entstellt, die gesamte Welt beeinflusste.

Dem musei, also diesem Zustand, den sie nicht richtig erklären konnten, widmeten sie das, was dann als «Musen» bekannt geworden ist. Sie rissen also das, was verbunden war, auseinander und steckten es in Frauenkörper, die sie Musen nannten und denen sie Opfer darbrachten. Bei den Altären der Musen und später in ihren Tempeln, die sie Museion nannten, redeten sie dann über die Kunst, welche damals noch nicht getrennt war und die nebst den verschiedenen Künsten auch die Philosophie und die Wissenschaften beinhaltete.

Wortherkunft: Ur-Alaju. Wortstamm **mu-* = das alles Verbindende, und sei (zusammengesetzt aus den Wortstämmen **s-* = fokussieren und **ei-* = Bewegung). Wörtliche Übersetzung in etwa: alles Verbindende fokussiert auf eine Bewegung

Abb. 26: musei in der Skandaj-Schrift Ch'apis geschrieben



4.6 Kanwiki – Fundbericht zu den kanwiki-Steinen der Grabung Nienetwil 4-2021

von Prof. Dr. Nomis Arbogast

Bei verschiedenen Grabungen, insbesondere aber bei der Umgebungsgrabung zur Temporär-Siedlung Nienetwil 4, wurden Steine (und teilweise Knochenfragmente) ergraben, die jeweils ein Symbol auf einer Seite aufwiesen und besonders in Abschnitt G4/H4 bis F7/G8 gehäuft in Paaren vorkamen. Es wurde lange darüber gerätselt, welche Bedeutung diese Objekte haben könnten. Waren es Mitteilungen? Übungen? Oder eine Art Memory?

Abb. 27: Zwei kanwiki-Steine aus Ausgrabung N4, Schicht 3b, Ausgrabungsabschnitt G7. Die Steine bestehen aus Sandstein und sind deutlich mit zwei Dreiecken versehen.



Als die letzten Steine gereinigt, verpackt und verzeichnet waren, suchte ich im glücklicherweise großen Netzwerk von Angehörigen der Skandaj (zu denen ich ja selbst gehöre) nach jemandem, der etwas darüber wissen könnte. Es dauerte mehr als ein halbes Jahr, bis ich von der Skandaj *reskandi* (Alaju für Vorsingerin/Vorsinger) Kejina Aulaeto aus Finnland eine Nachricht bekam. Sie

könne sich mit ihren sechsundneunzig Jahren noch gut an ein Spiel erinnern, bei dem solche Knochen und Steine eine wichtige Rolle gespielt hätten.

Der Name des Spiels laute *kan-wiggi*; oder *kanwiki*. Der Begriff stammt aus dem Alaju und bedeutet «langer Weg».

Das Spiel ist ein typischer Vertreter der Erinnerungs- und Überlieferungs-spiele. Es geht dabei in erster Linie darum, den Mitspielenden einen Weg zu erklären – also zum Beispiel von Tal A nach Tal B. Da es in früheren Zeiten noch keine Karten gab, wurden alle für die Skandaj wichtigen Wege in Geschichten mündlich überliefert.

Laut Kejina Aulaeto wurde *kanwiki* so gespielt: Ein Kind erkundete einen Weg von vielleicht dreihundert Metern in der Nähe des Lagers. Danach ging es zurück zur Gruppe. Dort angekommen nahm es zehn (oder auch mehr Steine – ältere Kinder, Erwachsene und sehr Gewiefte nahmen manchmal bis zu vierzig Steinen) und malte oder ritzte auf die Rückseite jeweils ein Zeichen, wobei immer zwei Steine dasselbe Zeichen bekamen. Das konnten Schriftzeichen oder Symbole sein. Danach legte es die Hälfte der Steine im Abstand von etwa zehn Schritt mit den Symbolen nach unten auf den Boden, wobei es erstens die Zeichen zeigte und zweitens den ganzen Weg in einem möglichst kurzen, einfachen und unterhaltsamen Gedicht beschrieb.

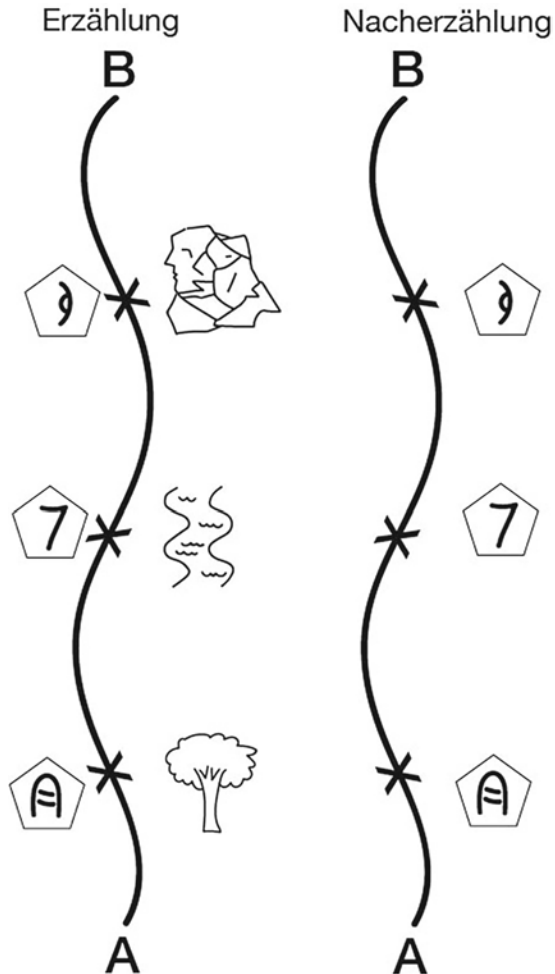
Die anderen aus der Gruppe bekamen die anderen fünf Steine und mussten sich die Geschichte gut merken. Wenn die Gruppe an der Reihe war, mussten sie die Steine parallel zu den vorher abgelegten auf den Boden legen, und zwar so, dass die Symbole übereinstimmten. Dazu mussten sie möglichst wortgetreu die Geschichte wiedergeben, die ihnen dabei half, die richtigen Symbole zu nehmen.

Wenn die Gruppe damit fertig war und die Symbole auf den Steinpaaren übereinstimmten, schwärmten alle um das Lager herum aus, um den beschriebenen Weg zu finden. War er gefunden, so wurde oft gehänselt, weil etwas nicht präzise genug beschrieben worden war oder weil man fand, dass dieses oder jenes doch Ähnlichkeit mit diesem oder jenem hatte und es lustig gewesen wäre, das zu erwähnen. Die Geschichte wurde dann nicht selten in der Gruppe umgeschrieben, was für alle ein großer Spaß war.

Sinn des Spiels war natürlich, dass die Kinder einerseits ihr Erinnerungsvermögen auf spielerische Art trainierten und andererseits auch ihre Fantasie benutzten, denn diese ist – gerade um präzise erzählen zu können – stark gefordert. Die Fabulierlust liegt den Skandaj seit jeher im Blut und es war und ist noch immer an jedem Treffen von Skandaj gang und gäbe, dass Erlebnisse (auch die von anderen) in schillernden Farben – oft stark ausgeschmückt und

dem, was wir «Seemannsgarn» nennen, nicht unähnlich – zum Besten gegeben werden. Dabei spielt die Weitergabe des diesen Geschichten innewohnenden Wissens eine große Rolle.

Abb. 28: Skizze zum Gebrauch der kanwiki-Steine



4.7 Autobiografie von Miribal Ciséan (Teil 4)

THE ALAJU SETTLEMENT

Von Miribal Ciséan

KAPITEL 4 – 1941 bis 1952

Das Sein im Nichtsein

Das Jahr 1941 schenkte uns nicht nur unseren geliebten Sohn Amot Junior, es bescherte uns auch Hoffnung und Angst, denn nach dem Wahlsieg von Roosevelt und dem Angriff der Japaner auf Pearl Harbour war der Krieg, der nun der Zweite Weltkrieg genannt wird, auch zu einem Krieg der USA geworden.

Mein Mann Amot arbeitete zu Hause und ordnete seine Unterlagen über die Nienetwiler Forschung, die uns aus der Schweiz nachgeschickt worden war, versuchte, über verschlungene und von Aciel eingefädelte diplomatische Wege Post mit ihm in der Schweiz auszutauschen, und ich kümmerte mich um unser Baby. Es war mein Glück, dass sich nicht nur unsere neuen Freunde von der Universität ab und zu blicken ließen, sondern sich vermehrt auch Besuch verschiedener Skandaj einfand, die in den USA oder Kanada lebten. Ich war mit meinem kleinen Baby haltlos überfordert und mein Mann, alle wissen es und ich liebte ihn, aber er war mir kaum eine Hilfe. Unser Kind betrachtete er ab und zu, wie er wohl die Affen seiner ersten Frau beobachtet haben mag, und vom Führen eines Haushaltes verstand er etwa ebenso viel wie jene Affen. Aber dafür konnte er sich herzlich um mich und den «Junior» kümmern, organisierte Ausflüge und Besuch, und er ließ Gärtner unseren Garten neu machen mit Schaukel und allem, was so ein amerikanischer Garten offensichtlich haben musste.

Im Dezember 1941 trat die USA offiziell in den Krieg ein und wir rutschten in ein neues Jahr und bangten darauf, dass das alles ein gutes Ende nehmen würde.

Wer sich für den Zweiten Weltkrieg interessiert, soll sich bitte ein Lexikon kaufen. Ich sehe es nicht als notwendig, hier das ganze Kriegsgeschehen zu kommentieren. Nicht dass wir nichts davon mitbekommen hätten, aber es ist ein Irrtum zu glauben, dass sich alles nur um den Krieg gedreht hätte. Theater wurden aufgeführt und Filme gezeigt (immer mit den neuesten Kriegsberichterstattungen als Vorspann). Künstlerinnen und Künstler stellten ihre Werke aus und in Museen wurde mit den neuesten Ausstellungsobjekten geworben.

Natürlich war der Krieg allgegenwärtig, aber man fand auch Mittel und Wege, ihm ab und zu aus dem Weg zu gehen. Und, ich möchte das betonen, es gab in Chicago viele Leute, für die der Krieg Thema war, denn sie waren damit beschäftigt, zu überleben. Opfer der Wirtschaftskrise der 1920er-Jahre, die nicht von der zaghaften Erholung in den 1930ern profitieren konnten.

Das Jahr 1941 kam also und ging und das Jahr 1942 tat es ihm gleich. Ich arbeitete an Übersetzungsaufträgen der University of Chicago und anderen, teils privaten Kunden, teilweise auch staatlichen, die ich hier aber nicht nennen darf. Verschiedene Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler schickten mir Texte oder Briefe, Abhandlungen oder Ausschnitte von Büchern, die ich ihnen übersetzen sollte. Ich beherrschte neben Englisch, Deutsch, Italienisch, Spanisch, Portugiesisch und Arabisch inzwischen auch Persisch, Japanisch, Chinesisch und Swahili sowie recht ordentlich Hindi, Niederländisch und Baskisch.

1943. Unser Sohn konnte inzwischen gehen und sprechen – zu Amots gleichzeitigem Ärger und Vergnügen war sein erstes Wort *ina* (Alaju für Mutter) und nicht etwa *ata* (Alaju für Vater) oder gar Daddy, wie hier alle Väter genannt werden.

Montag, 17. Mai 1943: Mo [Kosenamen für Amot jun., Anm. d. Hrsg.] spielt gerade im Garten. Er sitzt nur da und murmelt etwas mit der kleinen Roteiche und lacht ab und zu, als hätte er einen Witz gehört. Ich muss auch lachen, denn ich kann mir lebhaft vorstellen, was das für ein Gespräch ist.

Amot ist in «in der City», wo er sich wegen seiner Schmerzen behandeln lässt. Manchmal vergesse ich, dass er schon dreiundachtzig ist, und dann schmerzt es mich umso mehr, wenn ich sehe, wie vieles für ihn immer schwerer wird. Wir haben eine Haushaltshilfe engagiert, die sich, wenn es ihm sehr schlecht geht, etwas um ihn kümmert. Es tut mir so leid, dass ich nicht ganz für ihn da sein kann, aber Mo nimmt mich so in Anspruch, dass mir einfach die Kraft fehlt, mich auch noch um Amot zu kümmern. Er lächelt das weg und sagt, dass alles gut sei. Ihm gehe es gut und ich solle mir keine Sorgen machen.

Und nun möchten die Leute von der Uni auch noch, dass ich für sie arbeite. Wie soll das gehen? Die wenigen Übersetzungsaufträge im letzten und in diesem Jahr gingen ja noch, aber jetzt soll ich regelmäßig Texte übersetzen. Offenbar sind alle Übersetzer gerade in die Army eingezogen worden und es fehlen Leute, die wissenschaftliche Texte übersetzen können. Als ob ich eine Ahnung von Kybernetik hätte!

Andererseits. Andererseits ...

Als ich noch in Paris war (ach, Paris!) erzählte mir mein Vater Aciel, dass es einen Zustand der – wie er es nannte – «Verspieltheit» bei den Kindern gebe, der ganz ähnlich dem Wesen der Nienetwiler sei. «Es gibt einen Zustand des Seins im Nichtsein. Das Nichtsein meint nicht, dass man nicht existent wäre, es meint, dass man mit allem, was einen umgibt, verbunden ist, ohne etwas von allem zu wollen. So wie Nienetwil nicht nirgendwo, sondern überall ist. Man wartet nicht, man ersehnt nicht, man ist einfach. Und in diesem Sein ist man nicht, weil man eben keine Interaktion hat. Plötzlich erkennen die Sinne einen Zusammenhang zwischen diesem und jenem und schon ergibt sich die Möglichkeit für eine Sammlung. Ihr mögt Fußball oder Schach ein Spiel nennen; für uns ist dieses *ieh-ne-ieh* [Alaju: Sein-Nicht-Sein, Anm. der Red.] das Spiel. Nur dass wir es nicht so nennen.»

«Und wie immer, Eure Unklarheit, macht Ihr Nebel, wo Klarheit sein könnte!», lachte ich ihn an.

«Ich verstehe nichts von dem, was du da erzählst. Was ist das? Tao? Buddhismus? Irgendein esoterischer Hokuspokus?»

«Was Esoterik? Du erstaunst mich, Miribal! Solche Schimpfwörter in meinem Haus!»

«Deiner dreckigen, unaufgeräumten Absteige meinst du wohl.»

«Dem Skandaj ist jedes Loch lieb, wenn es mit Lachen erfüllt wird!»

«Aha, soso. Und also was willst du mir nun erklären mit diesem Sein im Nichtsein?»

«Ach, Prinzessin. Du bist immer so hartnäckig!» Er schmunzelte und schenkte sich (mir nicht) noch Wein ein. «Tao!», rief er lachend aus. «*tao* ist ein Alaju-Wort und bedeutet Punkt. Dieser Punkt ist aber ein Punkt, der nicht ist. In einem Sinnspruch, den sich, wie ich anmerken möchte, Laotze oder Jautze [Jautze sind chinesische Teigtaschen; Anm. der Red.], wie ich ihn lieber nenne, «ausgeliehen» hat, heißt es:

Me-tscha-arra-medan-den-o'tao;

Od-den-hom-ar-den-ker:

[Dreissig Speichen treffen den Punkt;

das Nichts dazwischen macht das Rad.

Anm. der Red.]

Es ist also etwas, das nicht ist, das das Sein ermöglicht. Eine Leere, deren Bestimmung von dem ausgeht, was rund um sie entsteht. So ist auch das Wort

kukut zu verstehen, das fälschlicherweise oft mit «Spiel» übersetzt wird. Das Spiel ist keine Tätigkeit, es ist ein Zustand! Es ist das Sein im Nichtsein, und damit das Allessein und mit allem sein. Klar soweit?»

Ich bin nicht sicher, ob ich den genauen Wortlaut wiedergegeben habe. Aber ich weiß, dass ich es mir sinngemäß sicher richtig gemerkt habe. Wenn ich meinen Sohn betrachte, wie er ganz allein im Garten spielt, dann kommen mir diese Worte wieder in den Sinn und ich denke mir, dass er, auch wenn er manchmal verloren und einsam aussieht, scheinbar doch mit allem ist. Er lächelt und plappert und ist ganz in seinem Spielen. *Kukut*, muss ich wohl sagen.

Die Kybernetik und die weiße Feder

Amot war nicht mehr der gesündeste, aber ich nahm trotzdem einige Aufträge von der Universität an. Es war spannend zu lesen, was diese Leute sich ausdachten, und es war eine Abwechslung zu meinem Alltag.

Ich vermisste das Scheherazade, und so veranstaltete ich bei uns kleine Treffen, zu denen ich allerlei verschiedene Leute einlud, die ich in meiner neuen Heimat kennengelernt hatte. Es waren selten mehr als sechs oder acht. Sie hielten sich dann gegenseitig Vorträge, rezitierten Gedichte oder spielten ein Musikstück vor. Es war wunderbar und meine beiden Amots waren jedes Mal glücklich. Ich mache diese Treffen noch heute. Irgendwie ist es zu einer Art Tradition geworden.

Im Spätherbst 1943 hatte ich das Vergnügen, eine ganz und gar illustre Runde einladen zu dürfen. Es gaben sich die Ehre: Norbert Wiener, Mathematiker, Philosoph und einer der Mitbegründer der Kybernetik (nicht dass ich damals auch nur ansatzweise verstanden hätte, was Kybernetik ist, und nebenbei bemerkt glaube ich, dass er das sogar selber nicht wusste), der sich gerade für einige Tage in Chicago aufhielt; John von Neumann, Mathematiker und ebenfalls Begründer der Kybernetik (und ebenso ahnungslos, was die Kybernetik betraf); Abraham Maslow, ein Psychologe, der über die Bedürfnisse der Menschen und der Gesellschaft nachdachte und forschte; Nancy Montgomery, Künstlerin (glücklos, wie ich leider sagen muss, denn niemand kennt ihre Werke, die von zauberhafter Schönheit sind); Lars Onsager, ein Physiker, der ursprünglich aus Norwegen stammte (ein dicklicher, sehr ernster und distinguiert Herr – wie man so sagt –, der kaum sprach, aber wenn, dann kamen Worte von Bedeutung. Und dann war da noch ein junger Mann, John «White Feather» Goodfellow, ein «Halbblut», wie die «Indianer» hier abschätzig genannt wurden. Sein Großvater war John «Whitcolt» Goodfellow, ein US-Marshall, der sich zeitlebens für die Ureinwohner Amerikas eingesetzt

hatte und dann, wie hätte es anders kommen sollen, eine Ojibwe geheiratet hatte. John ist ein Mann von manchmal ungestümem, aber eigentlich sanftem Wesen, und wir sind uns bis heute sehr (sehr) nahe.

Der Abend war kurios, wunderbar, manchmal langweilig, dann wieder faszinierend und letztlich einfach verwirrend. Es ging, natürlich wegen des Kriegs, eine Diskussion los, wie denn eine «gute» Gesellschaft zu sein hätte. Nancy, eine ungemein hübsche junge Frau, die ich an einer Vernissage getroffen hatte und fand, dass sie an einem solchen Abend doch etwas Leichtigkeit in die tiefsinnigen und Whiskey-triefenden Gespräche der Herren bringen könnte, beflügelte die Gäste in ungeahnten Massen und ich ahnte, dass die Männer bald alle Probleme der Welt, einschließlich der Beendigung des Krieges, lösen würden, nur um ihr ein Lächeln abzurufen. Aber da hatten sie sich in ihr getäuscht. Nancy war nicht eines dieser Mädchen. Sie war eine schöne, ja bezaubernd schöne junge Frau in den Dreißigern. Aber sie war auch ausgesprochen klug. Ein abgeschlossenes Studium in Soziologie und gleich im Anschluss in Kunstgeschichte. Sie war, was man geringschätzig eine «Emanze» nannte, und sie wusste in politischen und gesellschaftlichen Fragen sehr gut Bescheid.

John (Goodfellow) hörte sich die Diskussion mit regungsloser Miene an, bis ihn Maslow fragte: «Und, Mr. Goodfellow, wie sehen Sie das?»

Der lächelte und sah mich mit einem Blick an, der sagte: «Rette mich!»

«Ich weiß nicht, Mr. Maslow. Ihre Diskussion scheint mir sehr spannend. Wie sollte eine «gute» Gesellschaft sein! Aber, und es tut mir leid, wenn ich das so sage, mir scheint das Gespräch doch sehr einseitig zu sein. Sie sagen Worte wie «Zivilisation», «Ordnung», «gerechtes System», «Sozialbedürfnis» oder «Selbstverwirklichung». Das sind Worte, wie sie in letzter Zeit oft gesprochen werden. Gleichzeitig, und als hätte unser Land sonst nicht schon genug zu tun, werden Menschen, die einmal ein gutes und geordnetes Leben gehabt haben – und ich sage damit nicht, dass alles wirklich gut war –, noch immer wegen ihrer Herkunft diskriminiert. Sie stellen Berechnungen auf, wie Ihr System funktionieren soll und vergleichen Gesellschaften mit einer Maschine. Doch Sie haben dabei nicht alle Parameter in die Gleichung genommen. Schwarze Menschen werden immer noch wie Leute zweiter Klasse behandelt, wir amerikanischen Ureinwohner werden «Indianer» genannt und in euren Filmen dargestellt, als wären wir zurückgebliebene, blutrünstige Idioten. Italiener, Polen und all die anderen, die früher, und heute erst recht, Europa verlassen, sind in diesem Land nichts als praktische und billige Arbeitskräfte, die so schnell aufgenommen werden wie Fische an einem warmen Tag. Ihr zerstört das Land,

die Wälder und die Seen, und vor allem: Es gibt in diesem Land keinen Respekt vor irgendetwas. Nennen Sie mich einen jungen, zornigen Indianer, aber Ihr ganzes Denken ist auf Ihre europäische Kultur bezogen. Es kommt kein Wort, wie das die Frauen sehen oder wir Ureinwohner oder die Flüchtlinge, die zu Abertausenden in dieses Land strömen. Was soll ich dann von Ihren Gedanken halten? Selbstverwirklichung? Für wen? Die weiße Oberschicht? Wenn Sie diese Welt besser machen wollen, müssen Sie zuerst wie Menschen handeln und verstehen, dass wir alle zusammen auf diesem Planeten sind. Menschen, Tiere, Pflanzen, die Erde selber und die Luft die uns umgibt, ebenso wie alle Dinge. Ein «gerechtes System», wie Sie es nannten, kann nur über Verantwortung gerecht werden, und zwar der Verantwortung aller die an einer Gesellschaft oder Handlung beteiligt sind, und das ganz gleich ob es nun ein weißer Mensch ist oder nicht, oder es sich um eine Frau handelt oder nicht, und unabhängig seiner Herkunft oder Hautfarbe. Auch ist es egal, ob es sich überhaupt um einen Menschen handelt oder nicht!

Herr Neumann spricht – und ich will nicht verhehlen, dass ich das sehr spannend finde – von Computern und wie sie die Welt verändern und verbessern können. Aber auch hier sehe ich nur den Gedanken, dass es auf der einen Seite Menschen gibt, die Dinge bauen, und auf der anderen Seite Dinge, die tun, was der Mensch ihnen aufträgt. Aber ist es nicht so, dass wir von den Dingen ebenso beeinflusst werden wie die Dinge von uns? Haben nicht die Städte, die sie erbauen, die Menschen darin ebenso beeinflusst wie die Menschen die Städte? Und zeigt sich die Ungerechtigkeit in den Städten, die Arbeitslosen und Haltlosen nicht deshalb, weil sie bei der Planung eben nicht auch über Verantwortung nachgedacht haben? Die Kybernetik, von der Sie, Herr Wiener, sprachen, passt nicht in meine Welt und ich sehe keinen Platz für sie in einer «guten Gesellschaft», und ich will Ihnen auch sagen, weshalb: Dieses System, von dem Sie sprachen, lässt jede kreative Kooperation zwischen den Menschen und den Dingen vermissen!

Sie haben die wohl gute Absicht, eine Gesellschaft zu schaffen, die gerecht und gut ist. Aber was soll das für eine Gesellschaft sein, und wer bestimmt, was gut und was nicht gut ist? Die christlichen Werte, die mit so viel Leidenschaft Blutvergießen in die ganze Welt getragen haben? Ihre Aufklärung, die alle Ureinwohner als ungebildete Wilde abtat? Oder gar die Menschenrechte, die, wenn ich das so sagen darf, von Weißen aus der Oberschicht definiert wurden und nur gerade dann eingehalten werden, wenn es beliebt? Oder gar ihr Computer?

Es gibt meiner Ansicht nach kein «gutes System», wenn ihm schon im Grundsatz die Verantwortung allem gegenüber fehlt, und es gibt erst recht kein «gutes System», wenn es das Chaos als kreative Kraft ausschließt.

Ich hörte einen Wissenschaftler am Radio sagen, dass eines Tages der

Mensch frei sein werde, weil er nicht mehr arbeiten müsse. Maschinen würden dann diese Arbeit übernehmen und der Mensch endlich frei sein und sich der Kunst widmen können. Das hat mich sehr traurig gemacht, denn ich habe erkannt, dass ihr das, was ihr tut, nicht tun wollt. Dass ihr es tun müsst. Und weil ihr es nicht mehr tun wollt, wollt ihr es Maschinen machen lassen. Denn Maschinen sind für euch leblose, seelenlose Objekte. Ihr versteht, wie ich gesagt habe, nicht, dass die Maschine euch gleich beeinflusst wie ihr die Maschine. Ihr habt weniger Zeit, weil ihr schneller unterwegs seid. Ihr seid schneller unterwegs, weil ihr Automobile und Flugzeuge habt. Also gebe ich die Frage zurück, Herr Maslow, denn ich halte es nicht für eine gute Frage.»

Einen kurzen Moment lang überschattete ein betretenes Schweigen die Runde. Dann lachte Onsager laut auf: «Wie recht der junge Mann doch hat! Wir haben das tatsächlich nicht in Betracht gezogen!»

Und schon plapperten diese alten Herren wieder von Systemen, wie sie zu analysieren wären, und ich weiß nicht mehr was.

John war etwas verblüfft über diese Reaktion, lächelte dann aber und nickte mir zu: «Ich gehe schnell in den Garten eine rauchen.»

Ich ging in die Küche, holte zwei Aschenbecher, tauschte den übervollen auf dem Tisch aus, stellte den vollen beiseite und ging, in der einen Hand ein Glas Wein und in der anderen den Aschenbecher, John voraus.

«Folgen Sie mir, Mr. Goodfellow, ich begleite Sie gerne.»

Ich nickte dem bereits schläfrigen Amot zu und wir gingen hinaus.

«Ma'am, ich muss mich entschuldigen für vorhin.»

«Ach du meine Güte, hören Sie auf, mich Ma'am zu nennen, ich bin Miribal! Und Sie brauchen sich für gar nichts zu entschuldigen. Diese Herren sind allesamt Wissenschaftler. Die sind harte Diskussionen gewohnt.»

Er drehte sich eine Zigarette (er drehte sie sich selber!). «Machen Sie mir auch so eine?», fragte ich etwas schüchtern, denn ich war mir nicht sicher, ob ich das überhaupt wollte.

Er tat es mit einem Lächeln. «Dann lassen Sie uns gemeinsam den Rauch in den Himmel blasen, Miribal, und an eine «gute» Gesellschaft denken.»

«Ach wissen Sie, John, ich bin gerade in guter Gesellschaft. Lassen Sie uns einfach Rauch in den Himmel blasen.»

Das Nichtsein im Sein

Als ich begann, meine Geschichte aufzuschreiben, wusste ich eigentlich nicht recht, was ich wollte. Sicher, es war mir ein Bedürfnis, die Hintergründe der Nienetwiler Forschung und der Skandaj bekannt zu machen. Und ja, es war mir auch ein Bedürfnis, die Erkenntnisse, die ich durch die Skandaj und die Nienetwiler Forschung erlangte, ohne viel Aufhebens um die Wissenschaft zu erzählen. Ich wusste nicht, dass ich an einen Punkt gelangen würde, der persönlich wurde. Der von mir handelte. Aber so ist es nun, denn es hat, wie halt alles, auch mit allem zu tun!

3. September 1943: Ich habe mich das erste Mal in meinem Leben verliebt. Gewiss, ich liebe Amot, aber ich war nie verliebt in ihn. Aber in John. Und John in mich. Als wir vor zwei Tagen fröstelnd gemeinsam Rauch in den Himmel bliesen, war es bestimmt.

Doch ich bin gewiss nicht die Frau, die heimliche Affären anfängt! So hat mich Ophelia nicht erzogen. Also sagte ich es gestern Amot. «Das geht in Ordnung, mein Schatz. Mach dir keine Gedanken. Ich bin ein alter Mann und du eine junge Frau. Das Leben wartet auf dich, nicht auf mich!»

Oh, ich weiß nicht. Die Schamesröte steigt mir wieder ins Gesicht und ein Zorn, dass er so lieb war oder dass er schon abgeschlossen hat mit dem Leben. Mir rannen Tränen über die Wange und ich versuchte, mich dagegen zu wehren. Ich küsste ihn auf die Wange und rannte heulend weg. Das darf doch alles nicht wahr sein, das ist ja wie eine schlechte Dime Novel!

John und ich trafen uns wieder. Mehrmals.

Meine Tochter Jennifer Marie (Marie war der Name meiner Mutter) kam am 14. Mai 1944 zur Welt.

Was es bedeutet, zwei Kinder großzuziehen, nebenher zu arbeiten und den privaten und gesellschaftlichen Verpflichtungen nachzukommen, habe ich mir nicht ausdenken können, bis es so weit war. Die Jahre rasten über uns hinweg und so will auch ich sie überfliegen, denn ganz ehrlich, außer Arbeit, Haushalt und Kinder war da nicht viel. Natürlich bin ich bei Amot geblieben. Das war mit ihm und mit John so abgesprochen. John war in der Politik so aktiv, wie man als «Indianer» in den Vierzigern überhaupt sein konnte.

Ich tat also, was es zu tun gab, und erfuhr, was es bedeutete, zu sein, ohne nicht zu sein.

Aber ich will nicht jammern, gewiss nicht. Ich liebe meine Kinder und tat es auch damals. Ebenso Amot und John. Ich organisierte, seltener zwar, aber immerhin, noch immer die Treffen in unserem Haus.

Die Jahre gingen so schnell dahin, dass ich mich kaum noch daran erinnern kann, aber sollte ich mich wieder erinnern, werde ich von den wichtigeren berichten. Mein Vater Aciel hat sowieso immer gesagt, dass eine chronologische Abfolge in einer Erzählung für einen Skandaj keinen Sinn ergebe.

Aber an das Jahr 1945 kann ich mich erinnern. Eine Woche vor Jennifers erstem Geburtstag kapitulierte die deutsche Wehrmacht. Wir feierten einen Tag und eine Nacht durch, auch wenn wir wussten, dass der Krieg damit noch nicht zu Ende war. Im August warfen die amerikanischen Flieger Atombomben über Hiroshima und Nagasaki ab, von da an mochte ich Werner von Neumann einige Zeit nicht mehr sehen, auch wenn ich wusste, dass er mit dem Abwurf nicht einverstanden war und sich stark für Friedensbemühungen einsetzte.

Ansonsten weiß ich nicht viel zu berichten. Ich schaue in diese Jahre und denke, «war da sonst gar nichts?».

John hatte zu tun und war hier und dort. Die großen Erfolge, welche die «Indianerregimente» im Krieg erzielten, wurden allesamt mit den Sioux in Verbindung gebracht. Denen gab man einen Orden und schickte sie in die Reservate zurück. Ansonsten wussten die Amerikaner von den «Rothäuten» nicht viel mehr als das, was ihnen billige Westernfilme im Kino boten. Aber die meisten Leute ignorierten sie einfach.

Aber dann kam das Jahr 1951 und meinem Mann Amot ging es immer schlechter. Er war inzwischen einundneunzig! 1948 bereits zog er in ein Pflegeheim, denn ich konnte mich nicht mehr so um ihn kümmern, wie er es gebraucht hätte. Ich nannte ihn inzwischen «mein kleines verschrumpeltes Männchen». Aber er mochte so verschrumpelt sein wie eine verdorrte Zwetschge, sein süffisantes Lächeln mochte er nicht ablegen. «Schreib deinem Vater, dass ich noch lebe», sagte er und lächelte sein Lächeln, «das wird ihn wütend machen, den alten Spinner!» Doch Aciel war nicht wütend. Er schrieb mindestens alle zwei Monate und erkundigte sich nach ihm.

Mein Mann starb am 2. Januar 1952. Mehr kann ich dazu nicht sagen.

Seine Beerdigung fand erst drei Wochen später statt, da Leute aus der halben Welt dabei sein wollten. Skandaj hauptsächlich, allen voran mein Vater, der natürlich nicht fliegen wollte und mit dem Schiff kam. Er war inzwischen selbst schon einundachtzig Jahre alt, aber kaum ruhiger geworden. Dass er, zum ersten Mal in seinem Leben, in die USA reiste, kostete er hemmungslos aus und ließ sich hofieren wie ein Pascha. Doch als wir uns am Hafen in die Arme nahmen, rannen uns beiden die Tränen übers Gesicht, und dass mein Vater weinte, das war nun wirklich etwas Besonderes.

«Ich habe dir etwas mitgebracht, Prinzessin», schniefte er und zeigte hinter sich, wo eine dunkelhäutige junge hübsche Frau mit einem kleinen Jungen stand. «Das ist mein Sohn Nomis, Miribal, und die bezaubernde junge Frau hat sich anerbotten, ihn auf dieser Reise zu begleiten.»

Nomis war zu diesem Zeitpunkt elf Jahre alt und schaute mich so ernst an, dass ich erst nicht wusste, wie ich reagieren sollte. Er hatte ein langes, schmales Gesicht und eine etwas zu große Nase. Seine Augen waren ernst und wach, aber als er mich anlächelte, drang der ganze verflixte Schalk seines Vaters aus ihm heraus, sodass mir die Beine weich wurden.

Noch als ich ihn umarmend im vom Schneematsch nassen Boden des Hafens kniete, brach eine ganze Meute Menschen über mich herein. Sie rissen uns auf die Beine, umarmten und küssten mich, drückten mir Geschenke in die Arme und strömten wie eine laut lachende und plappernde Flutwelle an uns vorbei zu den Taxiständen.

Und dann sah ich mir das Mädchen, das mit Nomis und Aciel gekommen war, noch einmal an, und schon wieder – verdammt ... schon wieder wie Dime-Novel-Niveau! Doch wie kann ich das loswerden, bei alledem? – rannen mir die Tränen übers Gesicht. «Rosalie!», rief ich und sah, wie sie lächelte. «Sie meinen Rosalie, meine Mutter, Madame. Ich bin, äh Ophelia, ihre Tochter», sagte sie und kam mit ausgestreckter Hand auf mich zu. Ich ignorierte ihre Hand und umarmte sie und will jetzt den ganzen Kitsch lassen, das ist ja schrecklich!

Am Abend, es war der Tag vor Amots Beerdigung, saßen die meisten von der aus dem Schiff gequollenen Menschenflut bei uns im Haus. Es war laut. Mo jauchzte immer wieder vor Freude und spielte mit Ophelia (Ophelia!) und seinem Cousin Nomis. Sagte ich schon, dass es laut war? Es war laut. Manchmal etwas weniger laut, dann wieder etwas mehr, und dann wirklich laut, bevor es einfach wieder laut wurde. Manche hatten Musikinstrumente dabei und spielten, als wäre es eine Hochzeit! Die meisten anderen aber plapperten einfach drauflos. Im Garten hatten sie, trotz der bitteren Kälte dieser Januarnacht und gut einem halben Meter Schnee, zwei Feuer gemacht, um die sie herumstanden. Ein Glück, dass unsere Nachbarn mich inzwischen gut kannten.

Mein Vater saß drin am Kamin mit John und redete mit ihm, über mich, wie unschwer zu erkennen war, denn beide schauten sie immer wieder durch die Leute hindurch zu mir und lächelten mich an.

Am Tag der Beerdigung fuhren wir alle in einem riesigen Tross schwarzer Wagen zum Oak Woods Cemetery. Mein Mann hatte die «Ehre», direkt hinter dem Mausoleum von einem der berühmtesten Mafiosi der 20er-Jahre, nämlich

James Colosimo, genannt «Big Jim», beerdigt zu werden, was trotz des traurigen Anlasses an diesem Tag den einen oder anderen Lacher verursachte.

Die Beerdigung selber war, wie Beerdigungen immer sind: Man möchte woanders sein.

Am Abend, nach endlos langen Stunden des Essens und Trinkens, machten sich die Leute langsam auf den Weg. Sie drückten mir und Nomis Geschenke in die Hand, manchmal auch ein Couvert mit Geld, verabschiedeten sich und sickerten aus dem Haus, wie ein Traum am Morgen aus dem Gedächtnis rinnt.

Ophelia nahm Nomis, Jennifer und Mo mit ins Obergeschoss, wo die Kinderzimmer lagen, und brachte sie zu Bett.

John hatte sich im Wissen, dass ich mich noch mit Aciel unterhalten wollte, ebenfalls verabschiedet.

So blieben Aciel und ich allein zurück.

«Also», sagte ich, «reden wir.»

Und das taten wir. Ich kann und will hier nicht das ganze Gespräch wiedergeben, und werde das, wenn es passt, abschnittsweise an anderer Stelle tun. An einen bestimmten Teil unserer Unterhaltung kann ich mich aber sehr gut erinnern.

Sonntag, 17. Januar 1952: Aciel ist mit Ophelia und den Kindern in den Park Schlittschuhlaufen gegangen. Ich traue ihm zu, dass er selber auch noch mitfährt.

Es ist still im Haus und ich bin allein. Erinnerungen treiben an die Oberfläche und vermischen sich mit den Bildern der Zukunft. Aber dafür ist morgen noch Zeit. Ich höre, dass die Leute, die mir beim Aufräumen helfen werden, schon in der Küche sind.

Aciel, Ophelia und Nomis reisten vier Tage später ab, runter nach New York City und von da mit dem Schiff zurück.

Und damit genug von mir.

The Traveller

Schon Ende der 40er-Jahre habe ich als Französisch-Englisch-Übersetzerin ab und zu den einen oder anderen Auftrag angenommen, nicht selten für Anwälte, die einen oder verschiedene Stämme der Ureinwohner Amerikas gegen die USA vertraten. Insbesondere dann, wenn sich diese nicht an die Landesgrenze Kanada–USA halten wollten. Nicht nur Cree oder Ojibwe hatten in beiden Ländern ihre Stammesgebiete, und auch wenn sich diese im Lauf der Zeit an die Landesgrenzen anzupassen schienen: Mit dem Mut der Helden, den sie im Krieg bewiesen hatten und für den sie auch ausgezeichnet worden waren, nah-

men sich manche das Recht heraus, auf «ihrem Land zu gehen, wohin sie wollten», und forderten dieses Recht auch ein.

Was ich nicht wusste und erst in den Staaten langsam begriff, war, dass in Kanada und dem nördlichen Teil der Vereinigten Staaten fast viertausend Skandaj lebten. Nur die wenigsten waren sesshaft. Die meisten von ihnen zogen wie schon seit Jahrtausenden da hin, wohin sie ziehen wollten. Sie wurden «Traveller» und «Gipsys» genannt, manche auch «Hobo» (eine Bezeichnung übrigens, die aus dem Alaju stammt und auf das Wort *hoba* zurückzuführen ist, welches wiederum zusammengesetzt ist aus *hom* «das Nichts / die Leere» und *ba* = «um etwas herum gehen/sein», also «das um die Leere sein». Es bedeutet Skandaj, die sich allein auf den Weg gemacht haben und oft die Kultur der Skandaj abgelegt hatten.)

Und die hatten hin und wieder Probleme. Na ja, wir wollen ehrlich sein, und als fast Außenstehende fällt mir das vielleicht ein wenig leichter. Die Mentalität, dass alles auf der Welt auch allen auf der Welt gehörte, mochte die Zweifel an der Rechtmäßigkeit von Gesetzen und Moral wohl ab und zu etwas aufgeweicht haben. Kurz gesagt: Manche Skandaj nahmen einfach mit, was sie brauchten. Natürlich wurden viele erwischt, und da, genau da, wurde mir dann ein Telegramm überbracht, in dem ich um Hilfe beim Übersetzen gebeten wurde.

Wo auch immer sich die Skandaj bewegten, eines war ihnen immer sicher: dass sie auf ein riesiges Netzwerk vertrauen konnten. Nicht nur unter Skandaj, sondern überhaupt. Ähnliches sah ich bei unseren jüdischen Bekannten und innerhalb der Staaten vielleicht noch bei Militärs der gleichen Truppengattung oder Politikern der gleichen Partei. Aber bei den Skandaj waren die Netzwerke viel breiter gefächert. Man kannte da einen, der das hatte oder jenes konnte oder der einen anderen, der helfen konnte, kannte – unabhängig von Stand oder Rang, Geschlecht oder Zugehörigkeit. Abertausende Jüdinnen und Juden, deren Urgroßeltern noch mit den Skandaj gezogen waren und die sich nun nach dem Krieg in den USA eine Existenz aufgebaut hatten, waren jederzeit zum Helfen bereit. Oder zum Handeln von Wissen oder Waren. Und dann waren natürlich noch die Fahrenden Sinti und Roma und wenige jeni-sche die es meist kurz vor dem Krieg in die Staaten verschlagen hatte und die mit vielen Skandaj bekannt waren. Bei den Stämmen der Ureinwohner war es ähnlich. Viele hatten seit Generationen Kontakte mit den Skandaj gepflegt, sei es durch freundschaftliche Bande oder durch gute Tauschgeschäfte.

Und dann war da das Telefon. Das Telefon löste das Telegramm ab, das die Informationsboten von davor abgelöst hatte. Man konnte schnell ein Treffen

vereinbaren oder Informationen einholen. Das Netzwerk der Skandaj vergrößerte sich – nicht nur wegen ihrer Zuverlässigkeit als Freunde, sondern auch wegen ihres Wesens – fast exponentiell. Nicht dass jemals der Name Skandaj gefallen wäre! Dieser Name wurde tunlichst verschwiegen, so wie er seit Jahrtausenden verschwiegen wurde. Es war einfach dieser oder jener nette Kerl oder diese oder jene nette Dame, es waren die kleinen Leute, die «Unsichtbaren», wie sie bei manchen Ureinwohnern auf der ganzen Welt genannt wurden. Man war nett zu ihnen, und sie waren nett zu dir.

Wie viel Platz die Skandaj in Märchen und Überlieferungen einnahmen, begriff ich erst, als ich «The Story Tales» ins Französische übersetzte. In Indien, Afrika, Asien, Europa, gar Australien und Neuseeland, Süd-, Mittel- und Nordamerika war immer wieder von ihnen in den Überlieferungen, Geschichten und Märchen die Rede. Ich erkannte sie jeweils sofort. Zu eindeutig waren die Übereinstimmungen mit den Skandaj.

Aber ich komme ganz und gar vom Thema ab, nämlich meiner Tätigkeit als Übersetzerin. Es machte mir große Freude, zu übersetzen – und das tut es auch heute noch –, denn da übersetzte ich am einen Tag vor Gericht und am nächsten Tag an einer Konferenz über irgend so ein wissenschaftliches Thema wie Kybernetik. Ganz besonders freute ich mich jedoch, wenn ich Forschenden bei ihren volkskundlichen Studien zur Seite stehen konnte. So kam es, dass mich im Frühjahr 1953 Amanda Fox (heute Frau Professor Amanda Fox) bat, mich mit Leuten bekannt zu machen, die etwas über Spiele zu sagen hatten.

Sie wollte eine Studie über die «Ur-Spiele» machen. Also Spiele, die auf die Zeit vor der Kolonialisierung, ja selbst vor der großen Wanderbewegungen der Völker bekannt waren. Um es vorwegzunehmen: Sie scheiterte kläglich und forscht daran noch heute ohne nennenswerten Erfolg. Ein «Ur-Spiel», so fand sie heraus, lässt sich nicht feststellen, da Spiele unterschiedlichster Art autochthon, das heißt, in einem Volk oder Stamm ohne Beeinflussung durch andere, entstehen und sich dennoch gleich sein können. Mein Hinweis darauf, dass eventuell die Wanderbewegungen und Kontakte der Skandaj hierzu ein Schlüssel sein könnten, ließ sie nicht gelten, da es keine fundierten wissenschaftlichen Beweise zu den Skandaj gebe.

Wie dem auch sei, es ist hier vielleicht der richtige Moment, um etwas über Spiele bei den Skandaj zu erzählen. Die meisten zeichnen sich dadurch aus, dass es nicht darum geht, jemanden zu besiegen. Es ist mir jedenfalls kein solches Spiel bekannt. Auch gibt es keine Spiele, in denen jemand ausgeschlossen wäre, so wie dies heute der Fall ist, wo viele Spiele nur von Männern gespielt werden (oder gar gespielt werden dürfen!). Ebenfalls ist ihnen zu eigen, dass

es mehr darum geht, gemeinsam eine Lösung zu finden oder ein Problem zu meistern, als allein gegen einen oder andere zu siegen. Ganz besonders interessant finde ich jedoch den Begriff, den die Skandaj für diese Tätigkeiten haben. Sie nennen es *sujar*, also «lassen Zeit» oder die Zeit lassen. Das meinen sie ganz wörtlich und ich habe Skandaj nicht selten drei, vier Tage an einem Spiel gesehen. Einen ganz besonderen Reiz übt das Spiel *mutakol* auf sie aus. Dabei geht es darum, dass jemand etwas Absurdes behauptet – zum Beispiel, dass dieser oder jener Fluss bergauf fließt. Als Erstes wird dieser oder jene dann mit überaus witzigen und wortreichen Beleidigungen überhäuft, die sich aber langsam zu ebenso witzigen und wortreichen Lobpreisungen für diese Behauptung wandeln. Und dann geht es erst richtig los. Indem sie sehr gewitzt die Behauptung der Lächerlichkeit preisgeben, fangen sie an, Argumente ins Feld zu führen, die letztlich darauf hinführen, dass die Behauptung richtig ist.

mutakol wird von Kindern ebenso gespielt wie von Erwachsenen, nur dass bei letzteren teils größere, ja kaum noch bezifferbare Mengen an Alkohol und Tabak vernichtet werden.

Heutzutage denke ich oft, dass dieses Spiel vielleicht wieder vermehrt auch bei den Nicht-Skandaj gespielt werden sollte. Probieren Sie es aus!

In Erinnerung an meinen wunderbaren Ehemann und Entdecker von Nienetwil Amot Nussquammer.