

12. ZWEITE SPIELART:

DAS SCHWINDELGEFÜHL ALS SYNDROM – ROULETTE

Die zentripetale und die zentrifugale Bewegung des Schwindelpendels versuchen sich in einer Ausgleichsbewegung zu stabilisieren: entweder, wie in den Schwindelversuchen Machs, durch motorische Überkompensation oder, wie bei Freud, durch „halluzinative“ Konversion gehemmter Motorik und deren Ableitung in funktionale Bilderströme – gleichgültig, ob die Motorik durch Realitätswiderstand oder durch moralische Normen behindert ist. Das Geschehen gleicht einem Kreisel, der, je schneller er sich dreht, umso stabiler läuft. Erst der Stillstand führt zum bedrohlichen Taumel.

Zwischen dem Stillstandswunsch und der Hypomotorik kommt ein phobischer Taumel insbesondere dort auf, wo tatsächlich unvermittelbare Differenzen zu überwinden sind: Taumel im Fallen, Höhenangst, Platzangst, Brückenangst und alle anderen Ängste, die mit Nähe und Ferne zu tun haben – und mit dem Ausfall ihrer Vermittlungen.

Zwischen den Sinnen und den Motoriken kommt es aber oft auch im nichtpathologischen Zustand zu einem Wettkampf, am eindrucklichsten im Traum, dort, wo die Muskelmotorik ruht, aber die Neurosensorik aktiv dem Übergang zum Erwachen vorausgeht. Wo der Körper ruht, da ist immer noch – so Breuer – eine tonische Spannung aktiviert. Anstelle der Bewegungen manifestieren sich gleitende Traum*filme*, die funktional gelesen werden können. Auch hier muss man stets in einer oszillierenden Tauschform denken: Den Schlaf durch den Traum zu bewachen hat auch zur Aufgabe, das Aufwachen zu ermöglichen, eine Asynchronie zu erzeugen, die den Körper zu erwachen zwingt.

Sehen wir uns die Kräfte bei unserem unkomplizierten Beispiel, dem Hütchenspiel, einmal genauer an. Die Inszenierung des Spiels beginnt, wie schon hervorgehoben, damit, dass der Betrachter zunächst einmal bei langsamer Geschwindigkeit durchaus einige Male die Platzierung der Kugel unter dem Hütchen erraten darf. Dann steigert man die Einsätze bis zu einem Showdown, in dem alles auf eine Karte respektive Hütchen gesetzt wird – und man verliert. Trotzdem spielt man weiter – wenn es sein muss auf Kredit. Der Schwindel besteht jetzt nicht mehr in der freilich artistischen Beschleunigung der Manipulation, sondern dem Rausch des Spiels selber, seiner aggressiven Steigerung und die durch sportliche Herausforderung erzeugte Motorik, das Training, das die Geschwindigkeit des Hütchen-

schiebers zur Überschreitung einer Grenze treiben will, in der schließlich die Kalkulation durch den Zufall besiegt wird – nämlich dann, wenn der Hütchenspieler selbst nicht mehr weiß, wo die Kugel steckt.

Die Herausforderung korrespondiert mit der Verführung. Man braucht nur Dostojewskijs Erzählung *DER SPIELER* einzusehen, um zu bemerken, dass der bedächtige Schwindel des Rouletterades allmählich in einen anderen, inkorporierten Rausch übergeht, dessen Faszination schließlich ein Fest der Verausgabung und den Ruin eines Spielers bedeuten kann. Dabei ist bei Dostojewskij nicht zu übersehen, dass die den Spieler passager begleitenden Damen es erschweren, zwischen Verführer(in) und Verführtem zu unterscheiden. Die Herrschaft über das Spiel entgleitet in dem Maße, wie die Weiblichkeit – Medialisierung – die passiven und aktiven Funktionen egalisiert und austauschbar macht: Gewinn und Verlust werden als austauschbare wirtschaftliche Einheiten angesehen, als Nullsummenspiel, dem nicht das Opfer der Arbeit respektive die Kapitalisierung vorausgeht, sondern die Idee der *Körperaufhebung im Spielrausch*: „Glück im Spiel – Pech in der Liebe ...“ Der apollinische Wettkampf, in dem der schnellere Blick auf die Realität (die Physik des Rouletterades und die Mathematik der Setzungskombinationen) gewinnt, wird zum dionysischen Rausch, der Vision mit Realität vermischt und in den Fliehkräften des Roulettekarussells den Berauschten in sich fusionieren lässt, bis er seinen Mut nicht mehr durch die Gewinnquote realisieren kann respektive bis er in einer Art Paranoia, durch intensive Gedankenarbeit *magisch* die Kugel auf eine bestimmte Zahl zu zwingen glaubt.

Als geregelter Agon, als olympische Kriegspause der Wirtschaft, ist das Spiel so harmlos legitim wie das Lotto-Spiel, – nicht aber dort, wo mit Existenzen gespielt wird. Doch der fanatische Spieler hat recht: Geld – das ist kein Wert an sich, sein Wert bemisst sich allein im Einsatz eines Tauschs, mit dem man die Arbeit bezahlt, um die eigenen Wünsche in realen Komfort zu übersetzen. Der Roulettetisch ist die militante Werkbank der Sanatorien und Urlaubsorte. Die Insistenz auf diese Wahrheit des Tauschs ohne Widerstand führt schließlich zu Syndromen, die sich wie hypnotisch am drehenden Rouletterad animieren. Der Übergang vom psychischen zum körperlichen Schwindelgefühl ist gleitend. Die Zerrissenheit ist spürbar. Der Dionysos-Mythos gibt davon ausgiebig Kunde: Der kleine illegitime Gottessohn wird mehrfach zerrissen (von den Titanen) und wieder zusammengenäht.

Rouge et noir? Vor das Tauschultimatum gestellt, bekennt Dostojewskijs Spieler seine Zerrissenheit: „Mein Leben war in zwei Stücke auseinandergebrochen, aber seit gestern hatte ich mich bereits daran gewöhnt, alles auf

eine Karte zu setzen. Vielleicht ist es wirklich wahr, daß ich das Geld nicht vertragen konnte und schwindelig geworden war.“⁹⁸ Dieser Schwindel steigert sich rasch zur Krankheit, es kommt zu Schwindelanfällen, in denen erspürt wird, dass die beständige Überholung des *Agons* durch den *Ilynx* dem Leben selten Gewinn verspricht; mit jedem Tauschgeschäft von Traumerwartung und Realitätserfüllung schwinden die Werte und die Tauschfrequenz inflationiert. Der Schwindel wird zum Tausch um sich selbst, um des *beschleunigten* Tauschvollzugs willen. „Es kommt mir bisweilen so vor“, schreibt der selbst manisch spielsüchtige Dostojewskij seinem Helden ins Gewissen, „als ob ich noch immer in diesem Wirbelwind kreiste, als ob der Sturm jetzt gleich wieder losbrechen müßte, um mich im Vorübersausen mit seinem Fittich fortzureißen, und ich verliere von neuem jedes Gefühl für Ordnung und Maß und bewege mich immer im Kreise, im Kreise, im Kreise ...“⁹⁹ Mit dem Schwindelanfall ist eine topologische oder chronologische Befreiung in antagonistische Fliehkräfte inkorporiert. Die Vernunft kollabiert, der vormals scharf kalkulierende Mathematiker des Roulettes nimmt fanatische Züge an. Doch der Tausch lässt sich durch nichts überbieten, außer durch den Tausch. Und er erfordert – dafür braucht es keine Marx-Lektüre oder Zufallsberechnung – einen vorgängigen Opferstoff. Sind nämlich die Tauschfrequenzen derart kriegsmäßig hoch, dass jeglicher Gewinn sich sofort wieder verflüssigt, kann am Spieler ein anderer Effekt beobachtet werden als der ursprünglich intendierte. Es geht nun nicht mehr um ein Tauschmittel, sondern um die Besetzung des Tauschortes, des Brennpunktes, der leeren Stelle, des Nullpunktes der antagonistischen Kräfte, von dem aus man sich der Schicksalshaftigkeit bemächtigen kann. Der Spieler möchte tatsächlich in Gottesposition die Achse der Drehbewegung selbst sein. Er arbeitet nicht für etwas, sondern er gerät selbst in Arbeit, maschinisiert seine Motorik. Physische Verausgabung mündet in Leere, Ohnmacht, Bankrott.

Die Allaufklärung des Unsichtbaren (die tanzende Roulettekugel), die Darlegung des Inszenierungsplanes (nach dreimal Rot kommt einmal Schwarz), kurz: eine Verräumlichung der Inszenierung, die Verlangsamung, die Ausbreitung des Planes, die Haushaltung der Chips, das Bekenntnis zum Gesetz, dass die Bank immer gewinnt – sie könnten den Schwindel entmachen. Aber man flieht, was einen rettet. Der Spieler wird zur Maschine. Was das Hütchenspiel betrifft: Hier müsste man eine Kamera mit Zeitlu-

⁹⁸ Fjodor M. Dostojewskij: *Der Spieler. Aus den Aufzeichnungen eines jungen Mannes*. München 1981, S. 134.

⁹⁹ Ebd., S. 105.

penfunktion einsetzen, man müsste die Zeit dehnen, um den Zeitraum des flinken Tauschs der Hütchen transparent zu machen – so wie Muybridge das gemacht hat, um die Galoppformation der Beine eines Pferdes zu studieren. Die instrumentelle Optik ist schneller als das Auge. Die technischen Medien und Sensorien sind gefragt, den magischen Schwindel, den leeren Raum zwischen Wunsch und Realisierung zu besetzen. Die Aufrüstung beginnt.

Die Pointe der Fliehkräfte der Verräumlichung, die zugleich eine Befreiung von der Unerbittlichkeit der Zeit darstellt, verbindet sich mit der Strategie des Spiels als einem Regulativ von Automatismus und Zufall, von real aktuellen und potentiell möglichen Tausch- und Schwindeleffekten. Daraus entwickelt sich der herausfordernde, verführerische Paragone aller Kirmes-techniken.

Unser Augenmerk gilt weder der medizinischen Betreuung noch der wissenschaftlichen Begründung noch einer Logik der Feindschaft gegenüber einem Lust- und Unlustgeschäft, sondern – jenseits von Gut und Böse – den Wertemechanismen, der Währung jener Tauschformationen, die zwar äußerlich über Geld, innerlich aber über die Entautonomisierung unserer Körper im Schwindel geschieht. Die Medien, deren Karussellszenifikationen wir betrachtet haben, zeigen in der Art ihrer Inszenierung, mit der sie das Sichtbare gegen das Unsichtbare, sprich: das Intelligible gegen das Sensuelle erswindeln, was unter dem Zwang der Ökonomie zu erträumen möglich ist. Wie jeder Markt hat auch dieser seine Geschäftsordnung. Nicht das Karussell, sondern seine funktionalen Effekte stehen im Zentrum der Auseinandersetzung um die zentripetalen und die zentrifugalen Kräfte. Zu deren Eindämmung, und damit der Rausch nicht ewig währt, gibt es die Inszenierungsordnung des Festes. Zum Markt gehört die Messe, zur Messe die Kirmes, zur Kirmes das Feuerwerk – und es folgt der Rausch der Nüchternheit. Auf die Täuschung, von der man sich gefangen nimmt, folgt das Erwachen – nicht jenseits der Ökonomie, sondern invers, auf der Seite von Arbeit und Opfer. Aber selbst dort decken Erwartungen sich nicht mit Realisierungen: Darin, dass sie sich nicht realisieren, kann, so Freud, die Erfüllung der Träume liegen.