

Zur Ausstellung im Ausstellungsraum Büchsenhausen, 4.7.–1.8.98

Gerhard Spring, 3.7.98

O-O-O-O

Ich beginne mit einem Zitat.

Dieses brave Kind zeigte nun die gelegentlich störende Gewohnheit, alle kleinen Gegenstände, deren es habhaft wurde, weit weg von sich in eine Zimmerecke, unter ein Bett und so weiter zu werfen, so daß das Zusammensuchen seines Spielzeugs oft keine leichte Arbeit war. Dabei brachte es [...] ein lautes, langgezogenes o-o-o-o

Ich unterbreche, um anzumerken, daß diese Stelle nicht einfach zu lesen ist. Es brachte also ein Lautes, Langgezogenes

hervor, das nach dem übereinstimmenden Urteil der Mutter und des Beobachters keine Interjektion war, sondern ›fort‹ bedeutete. Ich merkte endlich, daß das ein Spiel sei und daß das Kind alle seine Spielsachen dazu benütze, um mit ihnen ›Fortsein‹ zu spielen.

Eines Tages machte ich dann die Beobachtung, die meine Auffassung bestätigte. Das Kind hatte eine Holzspule, die mit einem Bindfaden umwickelt war, Es fiel ihm nie ein, sie zum Beispiel am Boden hinter sich herzuziehen, also Wagen mit ihr zu spielen, sondern es warf die am Faden gehaltene Spule mit großem Geschick über den Rand seines verhängten Bettchens, so daß sie

darin verschwand, sagte dazu sein bedeutungsvolles o-o-o-o

Übrigens wird diese Stelle meist falsch zitiert, was kein Zufall ist zum Beispiel in Anführungszeichen, mit einem Zeichen mehr oder weniger oder in einer anderen typographischen Bedeutung. Es warf also, um fortzusetzen die Spule, sodaß sie darin verschwand, sagte dazu sein Bedeutungsvolles

und zog dann die Spule am Faden wieder aus dem Bett heraus, begrüßte aber deren Erscheinung jetzt mit einem freudigen ›Da‹. Das war also das komplette Spiel, Verschwinden und Wiederkommen, wovon man zumeist nur den ersten Akt zu sehen bekam, und dieser wurde für sich allein unermüdlich als Spiel wiederholt, obwohl die größere Lust unzweifelhaft dem zweiten Akt anhing.

Die Deutung des Spiels lag dann nahe.

(Sigmund Freud, *Jenseits des Lustprinzips*)

Die Szene ist mehr als bekannt: Das beschriebene Kind als Freuds Enkel Ernst, das beschriebene Spiel als Fort-Da-Spiel, und die naheliegende Deutung als eine, die das komplette Spiel auf der Basis eines *Bemächtigungstrieb*s von *Abwesenheiten* auslegt. Ferner ist mehr als bekannt, daß dieser Trieb, sich Dinge, die fort sind, wiederzuholen, im Fort-Da-Spiel stellvertretend für weit mehr in Szene gesetzt ist, sofern er das System der Repräsentation im allgemeinen regelt und beherrscht. Das Fort-Da-Spiel ist bekannt als ein Ursprungsmythos mehr, in dem das System der Repräsentation sich selbst repräsentiert.

Diese weitläufige Auslegung wird in der folgenden Skizze noch einmal kurz aufgerollt. Dabei wird die Szene mehrfach wiederholt, mehr jedoch auf schematische Weise beziehungsweise nur in Anspielung auf das Schema, in dem die Skizze ihrerseits durch ein Fort-Da skizziert wäre.

(Die klassische Auslegung des Fort-Da-Spiels legt den Schwerpunkt auf den zweiten Teil, auf das Da. Dabei rollt sie am Ende wieder zurück, da die Fortsetzung mißlingt, das Verhältnis der Repräsentation und der Präsenz in der selben Form zu repräsentieren, die der Schwerpunkt am Da voraussetzt. Dann liegt in einer nichtklassischen Auslegung der Schwerpunkt zunächst am Fort, von dem aus auf alle klassischen Begriffe der Repräsentation ein weiter Kreis von Negationen ausstrahlt. Dabei rollt sich am Ende jeder Negation die klassische Struktur wieder auf, da sie zum Fort das Vokabular vom Da nimmt, dessen Voraussetzung sie gerade eliminieren sollte. Damit teilt sich endlich der Schwerpunkt und setzt sich vom Fort im Da fort. Nun erst, durch den Doppelpunkt, ist das Fort-Da-Spiel komplett da, dabei ist jedoch genau der einfache

Punkt fort, von dem das Spiel ausgegangen ist und den es wieder einholen sollte. Es ist Fort Doppelpunkt Da.)

Die Beschreibung des, wie Freud zunächst schreibt, *ersten selbstgeschaffenen Spiels*, wird zunächst als Ursprungsszene von Freuds Theorie der Repräsentation ausgelegt, dann als die der Repräsentation im allgemeinen. Diese ist, in mehreren Lagen ausgelegt, die Repräsentation als Vorstellung mit den Seiten des Vorgestellten und des vorstellenden Subjekts, als Vergegenwärtigung mit den Seiten eines Gegenwärtig-Gewesenen und eines Gegenwärtigen, das es vergegenwärtigt und zeitlich modifiziert, und die Repräsentation als Stellvertretung mit einerseits der vertretenen Stelle und andererseits dem Stellvertreter, der wiederum die Stelle, die er vertritt, räumlich modifiziert.

Bei der im allgemeinen zusammengelegten Repräsentation handelt es sich dann klassischer Weise um das Vermögen, das Abwesende im Akt der Vorstellung, Vergegenwärtigung oder Stellvertretung zu beherrschen. Dabei wird der Verlust, den die Abwesenheit bedeutet, als Gewinn ausgelegt, das Fort als ein Da und Unlust als Lust. Diese Umlegung und Faltung vom *Fort* auf *Da* ist der klassische Gesichtspunkt beziehungsweise die Spielabsicht, die das Fort-Da-Spiel in der Auslegung beherrscht, die es selbst auf klassische Weise vom *Da* her aufrollt.

Die naheliegende und von Freud zunächst auch nahegelegte Deutung ist dann die, daß Ernst mit dem Fortwerfen der Spule das Fortgehen seiner Mutter nachstellt, und zwar in der Weise, daß das Fortsein durch die Repräsentation der Mutter als Spule zu etwas wird, über das sich Ernst erhebt, da es in seiner Macht liegt, die Spule selbst fortzuwerfen, wieder zurückzuholen und neuerlich fortzuwerfen, und so weiter und so fort.

Wie Ernst vor dem Spiegel mit sich selbst, spielt Freuds Beschreibung mit dem beschriebenen Spiel ein Fort-Da, Die Deutung wird im selben Absatz noch verworfen, der sie zunächst nahelegt. Man konnte dazu die folgende Überlegung anstellen. Im Fall, daß die Spule die Mutter repräsentiert, ist die Spielabsicht automatisch an den zweiten Teil des Spiels gebunden, an das *Da*.

Zunächst wäre *da* die Mutter, dann die Spule, die sie ersetzt, sobald sie *fort* ist. Dann wäre *da* der Ersatz, und sobald er wiederum *fort* ist, wäre auch die Macht *da*, gewonnen durch die Reihe der Ersetzung von *Fort* durch *Da*. Die Repräsentation des Fortgehens der Mutter ist wiederum fort, sobald die Spule geworfen worden ist. Doch da ist die Wiederholung da, und damit das komplette Spiel, sofern es unter der Prämisse des zweiten Teils gespielt wird.

Doch dem, schreibt Freud, »würde die Beobachtung widersprechen, daß der erste Akt, das Fortgehen, für sich allein als Spiel inszeniert wurde, und zwar ungleich häufiger als das zum lustvollen Ende fortgeführte Ganze«.

(Sobald die nächstliegende, und daher auch triviale Auslegung da, die am Da basiert, legt Freud den Schwerpunkt wieder auf den ersten Akt, Ernst spielt mehr *Fortsein*, dabei ist das *Fort*-Spiel mehr ein Fortsein des kompletten Fort-Da-Spiels, sofern im ersten Akt auch die im zweiten gewonnene Bestätigung der Auffassung wieder fort ist, daß das Spiel ein Spiel sei und nicht nur eine gelegentliche Störung von Ernst.)

Rücknahmen finden sich wiederholt in Freuds Text: Das *erste, selbstgeschaffene Spiel* zum Beispiel als *Imitat*, oder stellvertretend für Beispiele: Jedes am Wiederholungszwang, am Todestrieb und so fort ins Auge gefaßte »*jenseits des Lustprinzips*« wird zurückgeholt als das, was das Lustprinzip erst zum Prinzip erhebt und zur allgemeinen Herrschaft bringt.

Das Lustprinzip ist, schematisch, das Prinzip des Ausgleichs von Störungen, Spannungen oder Differenzen, durch das sich das von ihm regulierte System selbst erhält und in den Genuß seiner selbst kommt. Die Übertragung auf das Repräsentationssystem liegt daher recht nahe, Dabei ist dessen Prinzip die Präsenz, die Gegenwärtigkeit und Selbstvergegenwärtigung, die verschiedenste Differenzen gleichsetzt und die resultierende Form der Identität reguliert. Jedes anvisierte Jenseits setzt es von Neuem in Kraft und wiederholt es endlos; jeder Gegenherr konstituiert seine Herrschaft im allgemeinen. Wird der herrschende Gesichtspunkt des Repräsentationssystems von der Präsenz auf die Absenz verlegt, dann wiederholt es sich nicht nur, sondern es wird unter dem Paradigma der Absenz erst recht in Kraft gesetzt und legitimiert.

(Das Fort-Da-Spiel ist komplett, nachdem es als beschriebenes Objekt fort und in den Text verlegt ist, der es beschreibt. Das Fort-Da-Spiel ist ein Spiel zwischen dem Text und dem Objekt, das er beschreibt. Das Wiederkommen zum Beispiel ist nicht nur ein beschriebenes Element aus dem Paar Fortgehen / Wiederkommen, sondern das Wiederkommen des Paares Fortgehen / Wiederkommen. Die Entfernung ist ferner nicht nur die Entfernung von ein paar Dingen, die zunächst anwesend und fernerhin abwesend sind, sondern die Entfernung des Paares Nähe und Ferne. Dabei geht es um die Nähe und Ferne, die weder fern noch nah sind, und um Präsenz und Absenz, sofern sie weder da noch fort sind.

Das Fort-Da-Spiel wiederholt sich wie ein Bild-im-Bild. Dabei beschreibt es sich fortwährend im anderen, in dem es enthalten ist und das von ihm wie sein Negativabdruck abgelöst ist. Es ist eine Allegorie aller Figuren, die in ihm eine Rolle spielen.

Ihre, auf Gewinn zielende, negative Spielregel ware, daß das *Jenseits* aller Figuren, die im Spiel sind, keine antithetische Figur ist, sich also weder in einer Figur außerhalb des Spiels finden läßt, noch in einer, die sich im Spiel durch eine andere negativ abbildet und damit stabilisiert. Sofern sich das *Jenseits* jedoch als Ursprung oder Bedingung des Spiels lesen läßt, folgt daraus die positive Regel, daß es sich nur in einer Differenz finden wird, die das Spiel fortwährend wiederholt, ohne daß dabei die Differenz sich selbst wiederholt beziehungsweise identisch, d.h. als Differenz reproduziert. Beide Regeln sind jedoch als das Paar positiv / negativ bereits in das Fort-Da-Spiel eingebunden, d.h. es sind keine Regeln, mit denen es anfangen und enden könnte beziehungsweise es ist die Regel, daß die Bedeutung seines Anfangs ebenso leer ist wie die des Spiels selbst, auf die es zielt. Die leere Bedeutung des Anfangs, auf den sich jede Rückwendung bezieht, ist jedenfalls die allegorische Funktion des Spiels, in dem anstelle der Bedeutung ein Zeichen ein anderes Zeichen bezeichnet.)

In der klassischen Form ist das Fort-Da-Spiel ein abgekürztes Versteckspiel. Sofern Versteckspielen ein Gesellschaftsspiel ist, ware das Fort-Da-Spiel die monologische Allegorie der Kommunikation, mit Botschaften und Codes. Ernst versteckt die Dinge unter die Symbole, die sie bedeuten. Umgekehrt deckt er die Dinge wieder auf, indem er die Symbole abdeckt, fortnimmt beziehungsweise dechiffriert. Dabei bedeutet das Fortsein der bedeuteten Dinge, daß es sie im Grund genommen oder von woandersher zumindest gibt, und aufgrund dessen werden die Dinge auch wieder da sein, sobald ihre symbolische Abdeckung transparent ist.

(Daran, doch nur nebenbei, angebunden, ist eine inhaltlich orientierte Ästhetik, die der Kunst zum Beispiel die Rolle auferlegt, Verlorengegangenes oder

Unsichtbares darzustellen und Wieder sichtbar zu machen, so daß von dem, was die Kunst vermittelt, ebenfalls die Rede sein kann.)

Die Mutter, die fortgegangen ist, war da und wird bestimmt wiederkommen. Doch das dauert eine lange Weile, für die sich Ernst entschädigt, indem er, anstatt zum Beispiel zu weinen, Fort-Da spielt. Dieser Ersatz geschieht, schreibt Freud, ›im Zusammenhang mit der großen kulturellen Leistung des Kindes, mit dem von ihm zustande gebrachten Triebverzicht (Verzicht auf Triebbefriedigung)«. Ernst hat also den Aufschub schon gelernt, d.h. die erste Lektion der Symbolik, die er im Fort-Da-Spiel anwendet.

Dabei geht auch der Aufschub von etwas aus, das im Grund da ist und nur fortgebracht und als Vorrat für später versteckt wird. Die klassische Formulierung der Präsenz bedeutet Gegenwärtigkeit eines Genusses, d.h. Verlangen und Genuß zugleich, die Gleichzeitigkeit und Gleichsetzung von Trieb und Befriedigung, Begehren und Lust, Wunsch oder Mangel und seine Erfüllung. Es ist eine Gegenwart von Gegensätzen, die synchronisiert und in einem widersprüchlichen Augenblick erfahren werden. Der Aufschub projiziert den Synchronismus des Augenblicks auf eine diachrone Achse, auf der seine antithetischen Momente wieder verräumlicht und sukzessive nebeneinander gestellt sind. Der angelegte Vorrat bedeutet den geleisteten Verzicht auf den Genuß, der schon einmal möglich gewesen ist und verspricht zugleich, ihn später wieder zu ermöglichen. Dabei zerlegt der Vorrat den Augenblick, in dem er betrachtet wird. Der Vorrat zieht den Augenblick in die Länge, die der Vorrat dauert, solange er da ist. Dabei zerlegt sich auch der ursprünglich mögliche Augenblick, da jeder noch mögliche Genuß nur mehr vom Vorrat abgeleitet sein wird.

Im Augenblick, in dem der Vorrat dann aufgezehrt wird, spiegeln sich die beiden Momente des Versteckspiels. Ein Kind versteckt sich, das andere sucht

es. Jetzt, wo es entdeckt wird, ist es für beide der gleiche Widerspruch, in dem sie voreinander zurückschrecken und sich zugleich wechselseitig ertappen. Dieser Augenblick ist der gesuchte Genuß, die Spielabsicht, nur für ihn werden beide Momente des Versteckspiels fortdauernd wiederholt. Ein Kind schlüpft in die Rolle des anderen.

Ernst hat also bereits gelernt, im Augenblick auf den Augenblick zu verzichten und sich dagegen einen Vorrat anzulegen. Auf länger, zwischen zwei Augenblicken gesehen, dort einem vergangenen und da einem zukünftigen, bedeutet das langgedehnte Dasein des Vorrats den Mangel-an-sich-selbst und die darauf reflektierende Erfüllung. Wenn der Augenblick da ist, in dem diese beiden Komponenten des Genusses verschmelzen, ist der Vorrat fort, Der Vorrat für die Strecke Fort-Da ist da, solange die Strecke entfernt bleibt und sich nicht auf ein einfaches Da reduziert. Der Vorrat ist fort, sobald er gebraucht wird. Die Übertragung liegt nahe: Das Symbol für Fort-Da ist fort, sobald seine Bedeutung da ist. Umgekehrt ist das Symbol da, solange seine Bedeutung entfernt bleibt. Das ist die klassische Rolle von Gebrauch und Erwähnung der Symbole beziehungsweise die Regel der Zitierung unter Vermeidung von Bild-im-Bild-Effekten.

Das Spielzeug von Ernst ist sein angelegter Symbolvorrat für die Mutter, den er verbraucht, wenn sie fort ist, Deshalb spielt er auch nicht, sondern er *benützt* die Spielsachen, wie Freud schreibt. Ernst gebraucht das Dasein der Spielsachen, um das Fortsein der Mutter zu bedeuten. Indem Ernst die Spielsachen fortwirft, bemächtigt er sich der bedeuteten Abwesenheit. Er schickt in Stellvertretung der Mutter ihre Stellvertreter fort. Ist die Mutter ohne oder gegen die Absicht von Ernst fortgegangen, so wiederholen die fortgeworfenen Stellvertreter das vorangegangene Fortgehen, diesmal liegt es jedoch in der Absicht von Ernst, Am intentionalen Akt, am Meinen liegt die Aneignung und

Bemächtigung der Abwesenheit. Ernst macht seine fortgegangene Mutter insofern anwesend, als er mit seiner Handhabung von Symbolen seine fortgegangene Mutter meint.

Dabei liegt die Spielabsicht weder im Dasein noch im Fortsein der Symbole, sondern im Wurf, im Augenblick der Entfernung der symbolischen Stellvertreter der Mutter. Nur dieser Entfernung halber werden beide Akte des Fort-Da-Spiels fortwährend wiederholt.

Das Fortgehen wird dem Wiederholungsvermögen unterworfen, das ein Fortgehen bedeutet und zugleich unabhängig von seiner Bedeutung in einem spontanen Akt des Symbolgebrauchs ausgeübt werden kann. Ernst gewinnt Macht über das bedeutete Fortsein, sofern er dessen symbolische Wiederholung unabhängig vom Wiederholten wiederholen kann und spontan in der Tat fortgesetzt wiederholt. Im endlos gedehnten und idealisierten Augenblick, der jederzeit das wiederholte Verschwinden und Wiedererscheinen der Symbole ermöglicht, liegt die Bedeutung der Symbole. Damit auch die Macht, das Abwesende anwesend zu machen, solange die Absicht des Spiels von den verschiedenen Momenten absieht, die in den Symbolen synthetisiert sind. Aufgrund dieser Abstraktion kapitalisiert die Spielabsicht das Vermögen der Bedeutung.

In der Absicht, das Fortgehen der Mutter durch das Fortwerfen von Dingen zu ersetzen, sieht Ernst vom Ersetzten und vom Ersatz ab. Die ersetzte Mutter und die Dinge, die sie ersetzen, sind im Augenblick der Ersetzung beide zugleich abgedeckt. Nur unter der Bedingung, daß beide zugleich fort sind, kann Ernst die Ersetzung ins Auge fassen. Sie ist nur in dem Augenblick da, in dem die fortgegangene Mutter sowenig fort ist als die Dinge da sind, die sie ersetzen. Die Dinge, welche die Mutter ersetzen, bleiben dabei ebensowenig die Dinge, deren Ernst habhaft wird, wie die Mutter, die fortgegangen ist, die Mutter bleibt, die ersetzt wird.

Angenommen jedoch, Ernst würde beabsichtigen, die Mutter selbst zu ersetzen, sofern er in der Ersetzung allein seine fortgegangene Mutter sich als seine fortgegangene Mutter vorstellt. Dann würde sich seine fortgegangene Mutter selbst ersetzen, sofern Ernst seine fortgegangene Mutter sich als solche vorstellt, als fortgegangene Mutter. Zusätzlich vielleicht in der Annahme, dabei keinen Ersatz zu gebrauchen. Doch das ist nicht der Ernst des Spiels.

Es ist nur ein Vorstellungsexperiment, Ernst ist einmal eines etwas größeren Gegenstandes habhaft geworden. Er hat den roten Mantel seiner Mutter so vor sich gestellt, daß er ihn vor Augen hat, und versucht zugleich, sich denselben roten Mantel vorzustellen. Doch es geht nicht, und Ernst ist, als würde ausgerechnet der rote Mantel seine Vorstellung stören. Ernst deckt darauf den Mantel ab, versteckt ihn oder wirft ihn weit von sich weg, um sich zum Beispiel wenigstens sein Rot vorzustellen. Er stellt es sich auch richtig vor, doch das vorgestellte Rot ist nicht nur ein um eine Spur anders getöntes Rot, sondern ein völlig anderes Rot, da es nicht am Mantel der Mutter und auch an keiner anderen Stelle jemals vorkommt.

Die Vorstellung stellt nichts von dem vor, was sie sich vorstellt.

Packt sich also einmal die Mutter in ihren roten Mantel ein und geht fort, dann ist es gar nicht die fortgegangene Mutter, von der sich Ernst die Vorstellung der fortgegangenen Mutter macht. Ernst stellt sich nicht nur die fortgegangene Mutter vor, sondern seine vorgestellte Mutter, die nirgendwo anders als in der Vorstellung fortgegangen ist. Indem Ernst sich eine vorgestellte und nicht nur fortgegangene Mutter vorstellt, stellt er ihr auch nur in der Vorstellung nach und wiederholt darin anstelle der nur fortgegangenen die als fortgegangen vorgestellte Mutter,

Damit bemächtigt sich Ernst auch nicht der Abwesenheit der Mutter, die fortgegangen ist, sondern nur der Abwesenheit der Vorstellung. Doch die ist nicht fortgegangen, noch war sie schon einmal da, wie die Mutter da war.

Fort, der erste Akt des Spiels, ist nicht das Fort der Dinge, die auch da sein könnten. Das Fortsein, das Ernst spielt, ist weder aus dem Dasein seiner Mutter abgeleitet, in dem sie teils da und teils dort ist, noch aus anderer Dinge, deren Ernst zum Teil habhaft wird.

Fort ist ein *Verweis*. Nicht von Dingen, sondern von Zeichen. Oder von Dingen, sofern sie vom Zeichen ausgeschlossen sind, bzw. von Zeichen, sofern sie durch den Verweis Undinge sind.

Ausgehend vom Fort stellt der Verweis alle klassischen Figuren der Repräsentation auf den Kopf: die Vorstellung, die ein Vorgestelltes sich vorstellt und voraussetzt, die Stellvertretung, die eine gegebene Stelle vertritt, die Wiederholung, und so weiter und so fort.

So gibt es zum Beispiel für Ernst gar keine Mutter vor der Vorstellung, welche die Mutter lange schon verschiebt und verstellt, bevor sie eine Mutter vorstellt, die im roten Mantel fortgegangen ist.

Für Ernst gibt es das wiederholte Objekt nur mehr als einen verspäteten Effekt der Wiederholung. Ernst wirft und holt zum ersten Mal wieder die Spule zurück, aber die wiederholte Spule wiederholt sich erst und wird erst dann die selbe Spule, die Ernst schon einmal geworfen und geholt hat, nachdem sie Ernst wiederholt geworfen haben wird.

Im ersten Mal schon zehrt Ernst an einer reproduktiven Essenz. Im ersten Wurf schon wird die Spule wiederholt gewesen sein.

Ernst fängt an mit der Repräsentation. Noch nie war seine Mutter anwesend, ohne daß sie zuvor nicht durch irgendwelche Spulen repräsentiert worden wäre, welche die Mutter erst anwesend machen, nachdem sie sie lang und breit vertreten haben.

Durch die Stellvertretung fingiert Ernst erst die Stelle, auf der ihre Stellvertreter bereits aufgetreten sind. Die stellvertretenden Spulen vertreten eine Leerstelle, in die die Mutter viel später eingesetzt wird, erst nachdem die Stellvertreter auf eine anwesende Spule reduziert werden sind, die Ernst weit von sich fort geworfen hat.

Durch die Nachahmung verschafft sich Ernst erst das Verlangen nach dem Nachgeahmten. Die Mutter ist erst für Ernst fortgegangen, lange nachdem Ernst sie in der Rolle der Spule wiederholt fortgeschickt hat.

Ernst kommt überhaupt erst in den Genuß seiner Mutter, nachdem er sie fort gemacht hat.

Ferner: das bringt die Szene wieder näher: Durch die Umkehrung der klassischen Trennung von Text und Objekt, das er beschreibt, passiert ihre Scheidung im Text bzw. im Bild-im-Bild. Dabei wird jedes Bild von dem nachfolgenden Bild gezeichnet, das im vorangegangenen bereits enthalten ist. Ernst zeichnet seinen Enkel Freud.

Ernst ist ein braves Kind, das heißt, er ist recht *anständig, in gutem Rapport zu seinen Eltern*. Seine Eltern sind das übereinstimmende Urteil über die Bedeutung des Spiels, und Ernst stimmt mit ihm überein, dazu in gutem Rapport. Es ist ein Apportier-Spiel nach dem Muster: Spielsachen sind Sachen zum Spielen. Aber Ernst zeigt die gelegentlich störende Gewohnheit, Dinge zu entfernen. Nicht, indem er sie nimmt und als Ganze wegwirft, sondern, indem er sie auseinander nimmt, analysiert und dabei in Distanz zu sich selbst bringt.

Damit die Spielsachen wieder mit sich übereinstimmen, müssen dann alle alle vom Spiel entfernten Sachen neuerlich apportiert und ins Spiel gebracht werden. Es ist nicht leicht, alle Dinge, die Ernst entfernt, wieder zusammen zu suchen, es erfordert Mühe und ist Arbeit und kein Spiel.

Auf den Apport bezieht sich die zersetzende Gewohnheit von Ernst. Durch sie stimmen das Herbeischaffen der Sachen zum Spielen und die Spielsachen selbst mit sich nicht überein. Das bringt Ernst ins Spiel, sofern es noch ein Spiel ist. Darüber teilt sich der Rapport.

Anstatt die Spule am Bindfaden hinter sich herzuziehen, um damit Zug zu spielen, wirft Ernst sie in die Beschreibung des Spiels.

Noch bevor der Text darauf reagieren kann und von der Spule Notiz nimmt, hat sich die Spule im Text abgedruckt und dabei, auf der Stelle doppelt verdoppelt, ist ihr Bindfaden gerissen, die Spule hat sich von sich getrennt und im Text gibt es Spuren von vier Spulen auf einmal, ein langgezogener Schriftzug oder Bildzug, augenblicklich erfaßt und nicht erfaßt, da er sich von der Spielbeschreibung nicht zurücknehmen läßt, in der er bleibt, sofern er in ihr unlesbar bleibt, weder einfach zu lesen noch nicht zu lesen, weder da noch fort, keins von beiden, die er dennoch hinter sich herzieht.

Es geht um kein Idiom, um keinen spontanen Einwurf, der im Text nur dazwischengeworfen worden wäre, keine Interjektion, kein Ach und Oh. Der Schrift-Bild-zug ist untrennbar von der Syntax der Beschreibung, in der er, von Ernst in den Text geworfen, dennoch ohne Anführung steht und nicht steht, nicht als ein Zeichen da ist. Sofern grafische Züge sofort eine Grafik bedeuten, die auch andere Inhalte nach sich zieht, weist dieser Zug nur die Spuren einer Grafik auf, da er sich selbst grafisch nicht einmal als Grafik zumindest festlegen läßt,



Und ohne Typographie gibt es den Zug nicht, nicht als Zitat, nicht als noch so kleines Gebilde aus Zeichen, deren Ernst, Freud oder jemand anders habhaft werden könnte. Dennoch ist der Zug im Text signifikant, denn er allein bezeichnet das Fortsein als die leere Bedeutung, welche das Spiel zur fortwährenden Wiederholung zwingt,

Seine Bedeutung, und das ist wiederum signifikant, die Bedeutung des Zug's wird im Text sofort angeführt, und zwar ausschließlich in der Form von Zeichen, als ein Zitat, das wiederum nur auf die Zeichenform verweist und in dem jede Bedeutung wortwörtlich ›fort‹ ist.

Anstelle des familiären Rappoits geht es fortan um den der Zeichen, Anstelle der zugrunde gelegten Mutter geht es um das Fortsein der Mutterstruktur, um die *Matrize* - die drucktechnische Negativform der Spielregeln, die im Schriftbild des Textes abgedruckt ist und an der Textoberfläche als Bild-im-Bild erscheint.

Der Zug läßt sich nicht einfach lesen oder nicht lesen, er verbindet sich nicht mit oder ohne Stimme gelesen mit einem einfachen Vorstellungsbild oder überhaupt mit keinem Bild. Anstelle dessen zeichnen sich verschiedenste Lesarten ab, indem er auf der Stelle, auf der er als Matrize des Textes figuriert, den Text vervielfältigt.

Zum Beispiel als die in extreme Richtungen auseinander weisenden Züge der Piktographie, die mit einer ersten oder ursprünglichen Schrift assoziiert sind: Als reine und formale Piktographie.

Die erste wäre die völlige Verausgabung von mimetischen Zeichen, die jedes Ding in seiner Einmaligkeit verdoppeln, sich ihm äußerlich hinzufügen und dabei seine einfache Präsenz in ein Draußen versetzen.

In dieser Lesart ist der Wurf von Ernst der eines Bildzuges, der den Wurf verdoppelt, wobei sich jedes Moment der Wiederholung durch ein diskretes Zeichen abdruckt: Ein Zeichen für die Spule, eines für die Entfernung der Spule, das den Faden abdruckt, und wieder ein Zeichen für das Wiedererscheinen der Spule, und das in einer Verdopplung, in der sich das einmalige Wiedererscheinen der Entfernung und Wiederholung in den ersten Abdruck der Spule selbst einreihet.

Die zweite Lesart wurde diesen Akt in einer völlig anderen Ökonomie lesen. Die formale Piktographie reduziert die Verausgabung auf fast nichts, sie besteht im Gegenteil aus der völligen Einsparung der gebrauchten Zeichen auf binäre Elemente, welche die Verschiedenheiten der abgebildeten Dinge ersetzen, anstatt sie zu verdoppeln, Sie setzt nur ein allgemeines Zeichen für alle möglichen Zeichen überhaupt und ein allgemeines Zeichen als Abstandhalter für alle möglichen Distanzen zwischen den allgemeinen Zeichen, die durch einen formalen Code kombiniert werden und allein in der Kombinatorik ihre abbildende Funktion ausüben,

Indem die Matrize die beiden sich ausschließenden Lesarten synoptisch lesen läßt, zeigt sie die Stellvertreterstruktur, die der Text beschreibt, als den unauflösbaren Widerspruch seiner Ökonomie, die sowohl verschwenderische Hinzufügung als auch reduktive Ersetzung ist, auf fast Nichts bis auf eine Leerstelle. Die verschwenderische Figur des Textes ist zugleich das Auf-der-Stelle-auf-der-Stelle-Treten.

Anstelle eines Mangels ist die Substanzlosigkeit dieser Figur jedoch der Vorzug des Textes, der sich auch in anderen Lesarten der Matrize wiederholt. Zum Beispiel als Verdopplung und Reduplizierung des Nullpunktes und damit als Zerstörung der Vorstellung eines einfachen Anfangs, aus dem sich Inhalte beziehungsweise deren figurale Abweichungen und Verschiebungen nur in der

Folge entwickeln würden, die auf ihn ständig und doch vergeblich zurückgreifen mußte, eingefangen in den klassischen Zirkel der Repräsentation.

Als Darstellung dieser zirkulären Bewegung in Form eines Kreises, der sich von sich abstößt, indem er sich auf sich bezieht, und, indem der klassische Zirkel erst durch die Bewegung zweier Kreise zirkuliert, die gleichzeitige Verdopplung des klassischen Selbstbezugs zu vier rotierenden Kreisen, getrennt jedesmal von sich selbst durch die Strecke der Linie, die ihm einen ausgesparten Inhalt verleiht.

Oder, in Anspielung auf die sprachliche Basis des Selbstbezugs, auf den unmittelbar sich selbst affizierenden Stimmlaut, als die Serie von einem typographischen kleinen ›o‹, das durch die Interpunktierung von Bindestrichen von sich getrennt und doppelt verdoppelt in einer Verräumlichung des Schriftbilds erscheint, die im Vokal einfach mit sich gleichgesetzt und auf nichts als seine Selbstgegenwart reduziert ist.

Die Matrize ist, umgekehrt zur klassischen Lesart, das Fort, welches das Fort-Da-Spiel beherrscht, und sie beherrscht es, weil sie die leere Bedeutung des Spiels ist, die es zur fortwährenden Wiederholung zwingt. Ohne Anfang und Ziel, zwischen Fort Doppelpunkt Da, ein substanzloses Spiel reiner Beziehungen.

Deshalb, möchte man sagen, ist es eben nur ein Spiel, und dagegen möchte man wiederum sagen, *Alles sei Spiel*.

Wenn aber auch Nietzsche das zum Beispiel einmal sagt, fügt er dabei ferner hinzu: *Sie wollen spielen lernen und haben dabei noch nicht einmal den Ernst kennengelernt*.