

# Einleitung

EVA GEULEN UND CLAUDE HAAS

Wo das Ganze als Prozess begriffen wird, droht es mitunter zu entgleiten. Im Denken des Ganzen haben sich reiche Traditionen herausgebildet, die (auch) in dieser Gefahr eine Chance sehen. Die Überzeugung einer kategorialen Ungreifbarkeit, Unbestimmtheit oder Unerreichbarkeit des Ganzen dominiert ganze Bereiche des Wissens und der Künste. Dabei scheinen solche Vorstellungen mit den Forderungen nach möglichst ›handfesten‹ Formen oder Bedingungen von Totalität gleichursprünglich zu sein. Tentative oder gar hypothetische Formen des Ganzen sind entsprechend oft unter dem Zeichen eines imaginierten Verlusts von Totalität formuliert worden. Dies gilt zumal mit Blick auf die moderne Kunst und Ästhetik, die das Kunstwerk als einen Mikrokosmos vorstellte, dem sein eigener Makrokosmos indes längst (oder immer schon) abhandengekommen zu sein schien.

Während sich Ganzheitsbeschwörung und Ganzheitsentzug in der Vergangenheit oft auf unterschiedliche gesellschaftliche oder epistemologische Bezirke verteilt haben – etwa Politik, Philosophie und Ästhetik –, gehen sie heute vielfältige Arten der Liaison ein. Einerseits steht die Betonung einer modalen Verfasstheit des Ganzen einem Verlangen nach politischer Handlungsmacht nicht länger im Weg. Andererseits hat die technische Entwicklung gerade hypothetische Formen des Ganzen verschiedentlich eingeholt und Figuren der Virtualität ganz neue Räume eröffnet. So besteht die Faszination des modernen Computerspiels Robert Matthias Erdbeer zufolge darin, dass es Forderungen der klassizistischen Ästhetik – v. a. Friedrich Schillers Überlegungen zum Spiel – medientechnisch erstmals umsetzbar macht. Damit verbindet sich freilich kein Realwerden eines ehemals hypothetischen oder virtuellen Ganzen, sondern dessen Transposition, Reflexion und Steigerung in einem neuen Medium.

DANIEL WEIDNER untersucht die (als ›absolut‹ begriffene) Metapher der Welt im Werk Hans Blumenbergs und wirft in enger Auseinandersetzung mit der phänomenologischen Tradition die Frage auf, ob ›Welt‹ im Plural überhaupt noch eine Ganzheit meinen könne. Der philosophische Zugriff auf die ›Welt‹ oder auf ›Welten‹ – ähnliches gelte mit Blick auf Blumenberg vornehmlich für den ›Horizont‹ – gestalte sich insofern als schwierig, als sie auf Gegenstandsebene immer implikativ bleiben müsse. Diesem Problem begegne Blumenberg mit der Ausgestaltung vierer historischer Wirklichkeitsbegriffe, die die ›Welt‹ in einer »Spannung von Evidenz und Mitpräsenz, von Intention und Erfüllung« situierten, und zwar als Anschauung (in der Antike), als Offenbarungsmitteilung (im Mittelalter), als sukzessive sich entfaltende »Verlässlichkeit« (in der Neuzeit) oder als Widerstand. Letzteres scheint vornehmlich für die Moderne zu gelten, der Welt und Wirklichkeit oft als ein »ganz und gar Unverfügbares« erschienen. Anschließend beleuchtet Weidner die unterschiedlichen Vorstellungen von Kunst, die Blumenberg diesen Modellen von Welt und Wirklichkeit attribuiert.

Die von Blumenberg dem Roman als »formale Totalstruktur« zugeschriebene »Welt-haltigkeit« entspreche dem Wirklichkeitsbegriff der Neuzeit. Durchaus also würden Wirklichkeit oder Welt Blumenberg zufolge in der Kunst tentativ erfahrbar; dies jedoch gerade nicht im Sinn der *einen* Totalität des vollkommenen Kunstwerks, wie es die idealistische Ästhetik in der Regel suggerierte.

GEORG TOEPFER wendet sich Ganzheitsidealen der Wissenschaft und ihrer Theorie von der Antike bis zur zeitgenössischen Wissensgeschichte zu. Ganzheit kann dabei auf unterschiedlichen Ebenen zum Tragen kommen. Die Wissenschaft beschäftigt sich mit ihrer inneren Einheit auf methodologischer Ebene, sie fragt nach der Ganzheit oder Ganzheitlichkeit ihrer Gegenstände (im Rahmen etwa einer Überwindung des Leib-Seele-Dualismus), sie kann eine Summe aller Wissenschaften als Ganzheit in Aussicht stellen oder den Versuch unternehmen, eine Einheit oder Ganzheit der gesamten Menschheit zu befördern. Insgesamt sei festzuhalten, dass Forderungen nach einer Einheit der Wissenschaft verstärkt zu Zeiten aufkämen, in denen sich epistemologisch wie praktisch das exakte Gegenteil beobachten lasse. Auch wirke die Ganzheitsrhetorik der Wissenschaft »mitnichten integrativ«, sondern arbeite im Gegenteil oft »mit massiven Ausgrenzungen«. Das Ganzheitsproblem habe die wissenschaftliche Selbstreflexion oft auch hinsichtlich ihrer eigenen Visualisierbarkeit beschäftigt. Dies findet seinen Niederschlag in frühneuzeitlichen Diagrammtypen wie dem Baum, dem Haus oder dem Bergwerk, in der zweidimensionalen Landkarte der *Encyclopédie* oder in einer von Jean Piaget noch im 20. Jahrhundert bearbeiteten Kreisfigur. Solche Formen des Ganzen offenbarten die »Simplifikation« des wissenschaftstheoretischen Zugriffs und müssten oft ganze Wissensbereiche ausschließen; im Fall Piagets etwa die kompletten Geisteswissenschaften.

STEFAN WILLER fragt hieran anschließend spezifisch nach den Ganzheitspostulaten enzyklopädischen Wissens vom 17. bis zum 19. Jahrhundert. Ganzheit begreift er dabei als eine Kategorie, die von unterschiedlichen Formen der Enzyklopädie erst hergestellt werden müsse und die hier besonders intensive Verbindungen zu Phänomenen wie ›Summe‹, ›Gesamtheit‹ oder gar ›Überfülle‹ unterhalte. Dies zeige sich vornehmlich am Problem enzyklopädischer Ordnungsmuster, die auf »die Registrierung, Sortierung und mitunter auch Systematisierung von Wissen« abheben und sich schnell mit der Frage nach einer Begrenzbarkeit dieses Wissens konfrontiert sehen. Eine zusätzliche Schwierigkeit für Enzyklopädien stelle das Verhältnis der verzeichneten Realien zur Medialität der Sprache dar. So gelte es etwa für Diderot als ausgemacht, dass die Sprache aufgrund ihrer fehlenden Systematizität »nur eingeschränkt als Medium der Wissensdarstellung geeignet« sei. Willer beleuchtet die Affinitäten zwischen Enzyklopädie und Roman, der seinerseits oft auf »Totalisierung«, auf den »Einschluss heterogener Elemente« und auf die »Überschreitung jeglicher Gattungslogik« verpflichtet worden sei, und lässt seine Überlegungen in eine Lektüre von Flauberts Roman *Bouvard und Pécuchet* einmünden, in dem die enzyklopädische Anhäufung von Wissen auf Handlungsebene zwar als ziel- und nutzlos klassifiziert werde, sie sich auf der Ebene der Textkonstitution jedoch zugleich als unabdingbar erweise. Den Anspruch auf Ganzheit oder Vollständigkeit des Wissens kündige Flauberts Roman folg-

lich nicht einfach auf. Vielmehr stelle er einen »Widerspruch zwischen der textkonstitutiven und der poetologischen Funktion von Wissen« zur Schau.

INGO MEYER fragt nach Ganzheitsvorstellungen mit Bezug auf den Werkbegriff von der ästhetischen Theorie seit dem 18. Jahrhundert bis in die zeitgenössische kunst- und literaturwissenschaftliche Schulbildung hinein. Obwohl (oder weil) das Werk an materielle Träger gebunden sei und zwingend der Realisation bedürfe, begreift Meyer es als »ontologischen Skandal«. Klassische Zuschreibungen an das Werk wie ›Mikrokosmos‹, ›Äquilibrium‹ oder ›Harmonie‹ sowie überhaupt die aus ganz unterschiedlichen Richtungen an das Kunstwerk herangetragene Forderung nach »Kontingenzvernichtung« forderten die Frage nach seinem ontologischen Status stets aufs Neue heraus. Seinen vielleicht privilegiertesten Ausdruck findet das Problem Meyer zufolge in der Kategorie der Werkgenese, die keineswegs einfach als Produktionsästhetik (miss)verstanden werden dürfe. Die Irritation darüber, dass das Werk überhaupt ›da‹ sei, könne nicht mit Gattungsordnungen, Kanonisierungsreflexionen, Marketingstrategien oder klassischen Dichotomien wie Produktions- und Rezeptionsästhetik stillgestellt oder unsichtbar gemacht werden. Vielmehr gelte: »Das Paradoxe am Kunstwerk aber ist der Umstand, dass mit zunehmender Elaboriertheit seine Unbestimmbarkeit zunimmt, völlig konträr zu Handwerk oder Wissenschaft.«

Mit ontologischen Problemen des Ganzen beschäftigt sich auch ROBERT MATTHIAS ERDBEER in seiner Untersuchung des modernen Computerspiels. Er knüpft dabei an moderne Spielkonzeptionen von Schiller über Gadamer bis hin zu Wolfgang Iser an, die das Spiel als Vermittlung von Verstand und Sinnlichkeit, Notwendigkeit und Freiheit, v. a. aber in der Koppelung von Vorhandenem und Möglichem einer außerordentlichen »ontologischen Belastung« ausgesetzt hätten. Diese Belastung setze das Computerspiel in seinem eigenen Medium konsequent um und fort. Beim Gaming gehe es um eine grundlegende »Inszenierung von Handlungsmodalität« im Sinn einer »kohärenten Selbst- und Welterfahrung«. Ganzheit komme dabei insbesondere über das Weltmodell der virtuellen Storyworld, über das Selbst als Avatar und in der Reflexion und Gestaltung des Spiels als Integral der Medienkünste zum Ausdruck.