Experiment und Spiel in Goethes Farbenlehre

Robin Rehm

Goethes erste, der Farbenlehre gewidmete Publikation *Beiträge zur Optik* von 1791 enthält 27 schwarzweiße und farbige Spielkarten mit ornamentalen Mustern und geometrischen Figuren, die für farbtheoretische Veröffentlichungen Ende des 18. Jahrhunderts ausgesprochen ungewöhnlich sind (Abb. 1). ¹ Bislang wurde Goethes chromatisches Kartenspiel hauptsächlich im Hinblick auf das wissenschaftliche Farbexperiment behandelt. ² Der Umstand, dass Goethe die kleinen Bildtafeln als Spielkarten gestaltet hat, lässt nach der Signifikanz der in der kontemporären Ästhetik virulenten Begriffe des "Spiels" bzw. der "ästhetischen Übung" fragen.³

1 Goethes chromatisches "Spielwerk"

Im Gegensatz zu den bildlichen Repräsentationen der kontemporären Wissenschaftsliteratur, die die Versuchsaufbauten und die im Experiment auftretenden Erscheinungen mit Hilfe geometrischer Figuren sowie Darstellungsweisen im Stil der zeitgenössischen Druckgraphik wiedergeben, entwickelte Goethe für das erste Stück der *Beiträge zur Optik* zahlreiche schwarzweiße und farbige Bildtafeln mit unterschiedlichen Aufgaben. Die Schwarzweißtafeln sind nach Goethe durch ein Prisma zu betrachten und fungieren somit als Wahrnehmungsinstrumente. ⁴ Die farbigen Tafeln hingegen sollen Goethe zufolge als Repräsentationen von Farbphänomenen dienen. Allein die Tatsache, dass Goethe den größten Teil der Tafeln als Wahrnehmungsinstrumente gestaltet hat, ist für wissenschaftliche

-

¹ Goethes *Beiträge zur Optik* sind in zwei Teilen 1791 und 1792 erschienen: Johann Wolfgang von Goethe, *Beiträge zur Optik*, 1. u. 2. Stück, Weimar 1791 u. 1792, Reprint Berlin 1928. Zu den beiden Publikationen Goethes siehe: *Beiträge zur Farbenlehre und Anfänge der Farbenlehre. Ergänzungen und Erläuterungen*, bearb. v. Rupprecht Matthaei u. Dorothea Kuhn (Goethe. Die Schriften zur Naturwissenschaft, Deutsche Akademie der Naturforscher Leopoldina, 2. Abt., Bd. 3), Weimar 1961, S. 161-162, im Folgenden abgekürzt: LA, 2, 4.

² Zu Goethes experimentellem Umgang mit den Bildtafeln: Friedrich Steinle, "Das Nächste ans Nächste reihen": Goethe, Newton und das Experiment, in: *Philosophia naturalis. Archiv für Naturphilosophie und die philosophischen Grenzgebiete der exakten Wissenschaften und Wissenschaftsgeschichte* 39, 2002, H. 1, S. 141-172, hier S. 146-149; Niel Ribe u. Friedrich Steinle, Exploratory Experimentation: Goethe, Land and Color Theory, in: *Physics Today*, 2002, July, S. 43-49; zu den Voraussetzungen einzelner Motive des Kartenspiels: Robin Rehm, Bild und Erfahrung. Goethes chromatisches Kartenspiel der Beiträge zur Optik von 1791, in: *Zeitschrift für Kunstgeschichte* 72, 2009, H. 4, S. 497-518.

³ Bei dem vorliegenden Beitrag handelt es sich um eine grundlegend überarbeitete Fassung des Aufsatzes: Robin Rehm, »Colourum varietas«. Goethes Farbenlehre und das Spiel, in: *Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco* 13-14, 2007-2008, S. 87-98.

Publikationen des 18. Jahrhunderts äußerst atypisch.⁵ Indem er die Bildtafeln außerdem als Spielkarten ausbildete, dürfte er ihre Aufgabe gezielt um eine über die Wahrnehmungs- und Rezeptionsfunktion hinausgehende Dimension erweitet haben. Goethe deutete den zusätzlichen Sinngehalt seines Kartenspiels an, indem er es in den *Beiträgen* mit den herkömmlichen Merkmalen eines zeitgenössischen "Spielwerks" verglich. ⁶ Goethes Gestaltung der Bildtafeln als Spielkarten und seine Bezugnahme auf den Ausdruck "Spielwerk" legen die Vermutung nahe, dass er eine Auseinandersetzung des Rezipienten mit den Farbphänomenen gleichsam im "Spiel" intendierte.

Bringt man Goethes Spielkarten mit kontemporären Kartenspielen in Verbindung, so können tatsächlich verschiedene formale und strukturelle Beziehungen konstatiert werden. Das Kartenspiel des 18. Jahrhunderts zeichnete sich durch eine große formale Vielfalt aus. Generell existierten für die Kartenmotive keine Vorgaben. Die Vorderseite zeigte hauptsächlich ein Symbol mit dem Kartenwert. Allgemeine Verbreitung fand die bildliche Darstellung von vier numerischen und sozialen Hierarchien.⁷ Gegenüber dem Kartenwert spielte die ebenfalls auf der Vorderseite wiedergegebene Motivik nur eine untergeordnete Rolle. Jedes beliebige Sujet konnte verwendet werden. So finden sich auf den um 1800 üblichen Spielkarten Szenen der Mythologie, der Literatur und des Theaters sowie der Jagd, des Rittertums und des Militärs.⁸ War die Kartenrückseite im 16. Jahrhundert zumeist noch ungestaltet, erhielt sie in der Folgezeit ornamentale Muster, nicht zuletzt um einer regelwidrigen Identifikation Karten einzelner durch Ungleichmäßigkeiten und Verschmutzung des Papiers etc. vorzubeugen.⁹

Im Hinblick auf das Kartenformat mit den Maßen 10 x 5,7 cm sowie die Hauptmerkmale der Vorder- und Rückseite unterscheiden sich Goethes Spielkarten kaum von den damals gebräuchlichen Kartenspielen. Den Kartenwert gab Goethe auf der Vorderseite unten links mit den Ziffern 1 bis 27 an. Analoge Verwendungen von Zahlen als Wertangabe waren nicht ungewöhnlich. Entsprechende numerische Angaben wurden bei bestimmten Kartenspielarten wie beispielsweise den Lehrkarten oder Lotteriespielkarten verwendet.¹⁰ Sie kennzeichnen die

⁴ Johann Wolfgang Goethe, Beiträge zur Optik, in: *Johann Wolfgang Goethe, Sämtliche Werke. Briefe, Tagebücher und Gespräche, 1. Apt., Bd. 23/2, Schriften zur Farbenlehre 1790-1807, Frankfurter Ausgabe*, hrsg. v. Manfred Wenzel, Frankfurt a. M. 1991, S. 40-41, § 72, im Folgenden abgekürzt: FA, I, 23/2.

⁵ Zur inhaltlichen Konzeption der Tafeln als "Erfahrung" generierende Wahrnehmungsinstrumente: Rehm 2009 (wie Anm. 2), S. 505-506.

⁶ FA, I, 23/2 (wie Anm. 4), S. 36, § 63.

⁷ Geschichte der Spielkarten 1789 – 1871. Von der Französischen Revolution bis zur Reichsgründung, bearb. v. Detlef Hoffmann u. Margot Dietrich, mit einem Beitrag v. Thierry Depaulis, Stuttgart/Bad Cannstadt 1987, S. 9. ⁸ Ibid., S. 169-321.

⁹ Detlef Hoffmann, Kultur- und Kunstgeschichte der Spielkarten. Mit einer Dokumentation von Margot Dietrich zu den Spielen des Deutschen Spielkarten-Museums Leinfelden-Echterdingen, Marburg 1995, S. 22.

¹⁰ Vgl. Abbildungen der Spielkarten: Ibid., S. 199, 226-227.

Rangordnung der jeweiligen Karte, die gewöhnlich mit den Ziffern 7 bis 10 sowie Buben, Dame, König und Ass angezeigt wird. In Goethes Kartenspiel dienen die Ziffern nicht allein zur Identifikation einzelner Spielkarten während der Textlektüre. Die Zahlen übernehmen zudem eine wichtige Funktion, indem sie dem Kartenspiel eine die Reihenfolge der Karten festlegende Ordnung verleihen, worauf hier jedoch nicht näher eingegangen werden kann. Gemäß der damaligen Gestaltungskonvention ließ Goethe ferner die Rückseite seiner Spielkarten mit einer allgemein üblichen ornamentalen Musterung ausstatten. Nicht zuletzt sah Goethe für das chromatische Kartenspiel einen Schutzumschlag vor, der den um 1800 handelsüblichen Verpackungen mit dem Spiel- und Fabrikantennamen sowie dem Erscheinungsort entsprach. Bisweilen trug die Verpackung auch ein zum Kartenspiel passendes Signet. Offenbar folgte Goethe dieser Gepflogenheit und gab auf dem Schutzumschlag seines Kartenspiels die Programmatik des von ihm entwickelten Farbkonzepts in einer Allegorie wieder.

2 Goethe und das Spiel

Wahrnehmungsinstrumente und Repräsentationen von Phänomenen als Spielkarten zu gestalteten? Selbstverständlich waren Goethe verschiedene Kartenspiele geläufig. In Leipzig, wo er von 1765-68 studiert hat, lernte er beispielsweise "l'Hombre" und "Piquet" kennen. Während seines Aufenthalts in Straßburg 1770-71 spielte er zudem "Whist" mit Johann Gottfried Herder. In diesen Jahren stand Goethe entsprechenden Gesellschaftsspielen jedoch distanziert gegenüber. Kartenspiele, "deren Kenntnis und Ausübung in der Gesellschaft für

¹¹ Zur drucktechnischen Herstellung der Spielkarten: Beiträge zur Farbenlehre und Anfänge der Farbenlehre. Ergänzungen und Erläuterungen, bearb. v. Rupprecht Matthaei u. Dorothea Kuhn (Goethe. Die Schriften zur Naturwissenschaft, Deutsche Akademie der Naturforscher Leopoldina, 2. Abt., Bd. 3), Weimar 1961, S. 435-442, im Folgenden abgekürzt: LA, 2, 3; LA, 2, 4 (wie Anm. 1), S. 335-341; Corpus der Goethezeichnungen. Die Zeichnungen zur Farbenlehre, Bd. 5 A, Nr. 1-390, bearb. v. Rupprecht Matthaei (= Goethes Sammlungen zur Kunst, Literatur und Naturwissenschaft, hrg. v. d. Nationalen Forschungs- und Gedenkstätten der Klassischen Literatur in Weimar), Weimar 1963; zu Goethes Bildtafeln der Farbenlehre: Jacques le Rider, L'héritage de Goethe: romantisme et expressionisme, in: Sonja Laporte, Aux origines de l'abstraction 1800-1914, Ausst.-Kat. Musée d'Orsay, Paris 2003, S. 111-120; Gisela Maul u. Albrecht Pyritz, Farbenlehre und wissenschaftliche Instrumente, in: Hans Ottomeyer, Klaus Albrecht Schröder u. Laurie Winters (Hgg.), Biedermeier. Die Erfindung der Einfachheit, Ausst.-Kat., Ostfildern 2006, S. 204-209.

¹² Deutsche Spielkarten 1650-1900. Katalog der Spielkarten mit deutschen Farben in der Sammlung des Germanischen Nationalmuseums, bearb. v. Sigmar Radau u. Gerd Matthes, Nürnberg 2001, S. 236-240.

¹³ Vgl. Abdruck der Vignette in: Corpus der Goethezeichnungen 1963 (wie Anm. 11), Tf. IV, Nr. 7.

¹⁴ Goethe-Handbuch, hrg. v. Julius Zelter, Bd. 3, Nachdruck-Zwischenkieferknochen, Stuttgart 1918, S. 348, s. v. "Spiel".

unerläßlich gehalten wird", betrachtete er als zweifelhafte Zerstreuung.¹⁵ Brettspiele wie Schach hielt er sogar für "völlig geeignet, allem Dichtertum den Garaus zu machen."¹⁶

Angesichts dieser Vorbehalte stellt sich die Frage, weshalb Goethe die Tafeln der Beiträge als Spielkarten herausgab. Offenbar überdachte er zu einem unbekannten Zeitpunkt seine Spielauffassung. Als Exempel seines Sinneswandels kann Goethes Bildungsroman Wilhelm Meisters Lehrjahre herangezogen werden, den er 1785 fragmentarisch abgeschlossen und zwischen 1791 und 1796 in mehreren Etappen überarbeitet hat.¹⁷ Hier spricht Wilhelm zu seinem Sohn: "Du bist ein wahrer Mensch! [...] komm, mein Sohn! komm, mein Bruder, laß uns in der Welt zwecklos hinspielen, so gut wir können." Spätestens seit der letzten Textredaktion seines Romans rückte Goethe nicht mehr von seiner revidierten Auffassung ab, die Welt spielerisch zu begreifen. Fast sechzigjährig wiederholte er seinen Standpunkt: "Ich will alles, was ich kann, spielend treiben, was mir eben kommt und solange die Lust daran währt. So hab' ich in meiner Jugend gespielt, unbewußt; so will ichs bewußt fortsetzen durch mein übriges Leben."¹⁹ In einem Gespräch mit Friedrich Wilhelm Reimer vom 20. Februar 1809 verknüpfte er das Spiel gar mit der Freiheit: "Das Spiel offenbart die große Freiheit des Geistes."²⁰ Schließlich konstatierte er 1826 hochbetagt: "Die Meisterschaft im Spiel kann durch kein theoretisches Wissen entwickelt werden, sondern nur durch das Tun selbst."21 Noch kurz vor seinem Tod 1832 äußerte er, daß der spielende Mensch weder um des praktischen Nutzens willen handle, noch ziel- und regellos sei, wie auch "die Natur immerfort mit der Mannigfaltigkeit der einzelnen Erscheinungen spielt, aber es kommt darauf an, sich dadurch nicht irren zu lassen, die allgemeine stetige Regel zu abstrahieren, nach der sie handelt."22

Obgleich Goethe also dem Spiel zunächst ablehnend gegenüber stand, avancierte es später gleichsam zu einer Lebensmaxime. ²³ Um diesen Sinneswandel nachzugehen und die

¹⁵ Ibid..

¹⁶ Ibid..

¹⁷ Zur Überarbeitung des Romans Anfang der 1790er Jahre: Gero von Wilpert, *Goethe-Lexikon* (= Kröners Taschenbuchausgabe, Bd. 407), Stuttgart 1998, S. 1182-1183.

¹⁸ Johann Wolfgang Goethe, Sämtliche Werke. Briefe, Tagebücher und Gespräche, 1. Apt., Bd. 9, Wilhelm Meister, Theatralische Sendung, Wilhelm Meisters Lehrjahre etc., Frankfurter Ausgabe, hrg. v. Wilhelm Voßkamp u. Herbert Jaumann, unter Mitarbeit v. Almuth Voßkamp, Frankfurt a. M. 1992, S. 950.

¹⁹ Georg Simmel, *Goethe*, Leipzig 1923, S. 5.

²⁰ Goethe in einem Gespräch mit Friedrich Wilhelm Reimer am 20. Februar 1809: Goethes Gespräche. Eine Sammlung zeitgenössischer Berichte aus seinem Umgang auf Grund der Ausgabe und des Nachlasses von Flodoard Freiherrn von Biedermann, erg. u. hrg. v. Wolfgang Herwig, Bd. 2, 1805-1817, Zürich/Stuttgart 1969, S. 424.

²¹ Goethe in einem Brief an Friedrich von Müller vom 26. Januar 1826, abgedruckt in: *Goethe-Handbuch* 1918 (wie Anm. 14), S. 249.

²² Goethe in einem Brief an Friedrich von Müller vom 26. Februar 1832, abgedruckt in: Ibid...

²³ Eine nähere Untersuchung des Verhältnisses Goethes zum Spiel kann an dieser Stelle nicht geleistet werden. Zu Goethes Anwendung des Spielbegriffs auf künstlerische Belange: Werner Hofmann, Spiel und Ernst. Goethe

Signifikanz des chromatischen Kartenspiels in Goethes Farbenlehre zu verorten, ist im Folgenden der Spielbegriff der kontemporären Ästhetik zu eruieren.²⁴

3 Baumgarten und die "ästhetische Übung"

Mitte des 18. Jahrhunderts bildete sich in der Ästhetik ein Terminus heraus, der als Vorläufer des Spielbegriffs im Sinne eines ziellosen, sich wiederholenden Umgangs mit einem Gegenstand aufgefasst werden kann. 25 Es handelt sich hierbei um den Ausdruck der "ästhetischen Übung", der von Alexander Gottlieb Baumgarten geprägt und von seinem Schüler Georg Friedrich Meier weitergeführt wurde.²⁶ Hauptanliegen der beiden Philosophen war es, mit Hilfe der Tätigkeit der "ästhetischen Übung" einen adäquaten Zugang zu Fragen der Schönheit zu erhalten.²⁷ Auf der Grundlage einer quasi spielerischen Praxis sollte das

und die Kunst seiner Zeit, in: Christoph Vitali (Hg.), Ernste Spiele. Der Geist der Romantik in der deutschen Kunst 1790-1990, Ausst.-Kat. Haus der Kunst München, München 1995, S. 38-46.

²⁴ Das Spiel galt weder in der Antike noch im Mittelalter als eine die Fähigkeiten des Subjekts expandierende Größe. Beispielsweise wurde in der Antike mit dem Ausdruck "Spiel" im Allgemeinen eine Tätigkeit bezeichnet, welche zum Zeitvertreib, zur Unterhaltung und zum Vergnügen diente. Nach Platon etwa haftet dem Spiel eine kindliche Unverbindlichkeit an und nimmt aufgrund fehlender Systematik keinen der Wissenschaft und Dialektik ebenbürtigen Rang ein. Vielmehr soll sich Platon zufolge der Mensch dem göttlichen Spiel hingeben, um seiner Natur gemäß zu leben und das Wohlwollen der Götter zu gewinnen. Sowohl die "Malerkunst" als auch die "Tonkunst" verdienten laut Platon die Bezeichnung "Spielwerk", da sie keine Urbilder, sondern jeweils eine "Nachbildung nur zu unserem Vergnügen" darstellen. (Platon, Politikos, Sämtliche Werke, Bd. 3, übers. v. Friedrich Schleiermacher, Hieronymus u. Friedrich Müller (Briefe), neu hrsg. v. Ursula Wolf, Reinbek b. Hamburg 1994, S. 385.) Das lateinische Wort "ludus" weist dagegen unterschiedliche, mit der römischen Kultur eng verknüpfte Bedeutungen auf. Der Terminus wurde sowohl für die körperliche Übung der Soldaten auf dem Marsfeld (ludus militaris) als auch für die Hingabe im Spiel der Liebe (ludus amori) verwendet. Er taucht ferner im Zusammenhang mit dem öffentlichen Schauspiel (publicus) sowie den öffentlichen Spielen und Wettkämpfen (gladiatorii) auf. Mit dem Spiel wurde auch Kurzweil, leichte Ausführung einer Sache und Spaß verknüpft. Das "Kinderspiel" galt schon bei den Römern als Kleinigkeit. Geläufig war ferner die Äußerung im Scherz (per ludum). Im Mittelalter gewann das Wort "Spiel" keine weiteren Konnotationen. Die christliche Kirche erachtete es gar als bedeutungslos und mit dem Glauben unvereinbar. Selbst die mittelalterliche Scholastik schenkte dem Spiel keinerlei Beachtung, da es weder Erkenntnismittel noch Erkenntniselemente generiere. Vgl. Angelika Corbineau-Hoffmann, "Spiel", in: Historisches Wörterbuch der Philosophie, hrg. v. Joachim Ritter u. Karlfried Gründer, Bd. 9, Se-Sp, Basel 1995, Sp. 1383-1396, hier Sp. 1384.

²⁵ Zum allgemeinen etymologischen Verständnis des Spielbegriffs: Jacob Grimm u. Wilhelm Grimm, *Deutsches* Wörterbuch, Leipzig, Bd. 10, 1. Apt., Seeleben – Sprechen, S. 2275-2320, hier S. 2275-2277, s. v. "Spiel".

²⁶ Alexander Gottlieb Baumgarten, Ästhetik, Übersetzt, mit einer Einführung, Anmerkungen und Register herausgegeben von Dagmar Mirbach, Bd. 1, Lateinisch-deutsch (= Philosophische Bibliothek, Bd. 572a), Hamburg 2007, S. 39-49, §§ 47-61; Georg Friedrich Meier, Anfangsgründe aller schönen Wissenschaften, Bd. 2, Halle 1755, 1. Aufl. 1748-50, S. 13-34, §§ 261-375, Nachdruck Hildesheim/New York 1976.

²⁷ Über das Verhältnis der Ästhetik Baumgartens zur kontemporären Kunsttheorie: Arbogast Schmitt, Die Entgrenzung der Künste durch ihre Ästhetisierung bei Baumgarten, in: Gerd Mattenklott (Hg.), Ästhetische Erfahrung im Zeichen der Entgrenzung der Künste. Epistemische, ästhetische und religiöse Formen von Erfahrung im Vergleich (= Sonderheft des Jahrgangs 2004 der Zeitschrift für Ästhetik und Kunstwissenschaft), Hamburg 2004, S. 55-71; Gottfried Boehm, Der Topos des Lebendigen. Bildgeschichte und ästhetische Erfahrung, in: Joachim Küpper u. Christoph Menke (Hgg.), Dimensionen ästhetischer Erfahrung, Frankfurt a. M. 2003, S. 94-112; Alexander Aichele, Metaphysik und Praxis. Alexander Gottlieb Baumgartens Wissenschaftskonzept in Winckelmanns Bestimmung des Schönen, in: Matthias Kaufmann u. Andrej Krause

ästhetische Urteilsvermögen für die häufig schwer fassbaren sinnlichen Erscheinungen des Ästhetisch-Schönen geschult werden, die bis anhin ein Schattendasein in der kontemporären Erkenntnistheorie fristeten.²⁸

Im Hinblick auf die spielerische Zuwendung zu verschiedenartigen Sinneseindrücken ist auf Baumgartens Äußerungen im ersten Band der 1750 edierten *Aesthetica* zu verweisen. Dort bezieht sich Baumgarten direkt auf das "Spiel" als ein die Wahrnehmung sublimierender Faktor, der eine Verinnerlichung von sinnlichen Erscheinungen ermöglicht. So sprach Baumgarten der Wirkung fortwährend wiederholter Tätigkeiten eine besondere Rolle zu. Nach seiner Auffassung wird in einer unbedarften, sich stetig repetierenden Handlung "der von Natur aus schöne Geist geübt und übt noch offensichtlicher schon sich selbst, auch wenn er nicht weiß, was er tut".²⁹ Diese Art der Beschäftigung vergleicht er mit dem "Spiel" eines Kindes. Generell erfolgt für ihn ein spielerisches Erlernen lebensnaher Aktivitäten und Kennenlernen neuartiger Begebenheiten, "wenn ein Knabe plaudert, wenn er spielt, vor allem, wo er Spiele erfindet oder ein kleine Anführer unter seinen Spielgefährten ist und, mit rührigem Eifer dem Spiel gewidmet, schon ins Schwitzen kommt und vieles aushält, vieles tut, wenn er Dinge sieht, hört und liest, die er auf schöne Weise verstehen mag".³⁰ Demnach besitzt für Baumgarten das Spiel des Kindes Merkmale des Schönen, in dem es eine Schulung der sinnlichen Wahrnehmung durch Wiederholung gewährleistet.

Baumgarten machte in seiner Publikation vom Spielbegriff jedoch keinen weiteren Gebrauch. Zur Übertragung in die Ästhetik ist nach Baumgarten die unbedarfte Handlung des Spiels in eine bewusste, quasi unaufhörliche Auseinandersetzung mit ästhetischen Gegenständen zu überführen. Die daraus resultierende Tätigkeit bezeichnete er als "ÄSTHETISCHE ÜBUNG".³¹ Dieser sprach er eine gewichtige Bedeutung zu, indem er sie neben der Veranlagung zur "ANGEBORENEN NATÜRLICHEN ÄSTHETIK" zu den Voraussetzungen eines sich umfassend ausbildenden Ästhetikers zählte.³² Baumgarten charakterisierte sie als "häufigere Wiederholung gleichartiger Handlungen, zu dem Zweck, dass sich eine Übereinstimmung des Geistes und der Gemütsart" einstellt.³³ Ihm zufolge geht

⁽Hgg.), »Expressis verbis«- Philosophische Betrachtungen. Festschrift für Günter Schenk, Halle 2003, S. 159-176; Andreas Jürgensen, Der ästhetische Horizont. Baumgartens Ästhetik und die Malerei um die Mitte des 18. Jahrhunderts, Kiel 1993.

²⁸ Zur Sinnlichkeit als Grundlage der Ästhetik: Ursula Franke, *Kunst als Erkenntnis. Die Rolle der Sinnlichkeit in der Ästhetik des Alexander Gottlieb Baumgarten* (= Studia Leibnitiana Supplementa IX), Wiesbaden 1972, S. 62-75; Alexander Aichele u. Dagmar Mirbach (Hg.), *Alexander Gottlieb Baumgarten. Sinnliche Erkenntnis in der Philosophie des Rationalismus* (= Aufklärung, Bd. 20) Hamburg 2008.

²⁹ Baumgarten 2007 (wie Anm. 26), S. 45, § 55.

³⁰ Ibid.

³¹ Ibid., S. 39, § 47, Hervorhebung von Baumgarten.

³² Ibid., S. 27, § 28, Hervorhebung von Baumgarten.

³³ Ibid., S. 39, § 47.

es bei dieser Art der ästhetischen Praxis darum, dass ein "Gegenstand, der gedacht werden soll",³⁴gezielt verinnerlicht und auf diese Weise "die Fertigkeit, schön zu denken, allmählich erworben wird."³⁵ Baumgarten zielte jedoch nicht bloß auf "Übungen der Vermögen", bei denen durchaus man Gefahr läuft, eine bereits bestehende, "genügend schöne Natur [zu] verderben und [zu] VERUNSTALTEN". ³⁶ Vielmehr verlangte er, "eine gewisse Übereinstimmung in den ästhetischen Übungen selbst, und zwar in allen."³⁷ Die Übungen müssen nach Baumgarten also einen unmittelbaren Bezug zu rein ästhetischen Belangen aufweisen, andernfalls "zeitigen sie keine Wirkungen für die schöne Natur, und anders vermehren sie daher auch nicht deren Kraft."³⁸

Baumgarten macht verschiedene Angaben, wie die Übungen beschaffen sein sollen. Nach seiner Auffassung kommt es nicht auf eine Sensibilisierung und Einprägung des Nur-Schönen durch Repetition an. Vielmehr dürfen Baumgarten zufolge neben der "Schönheit" auch andere ästhetische Kategorien stark gemacht werden: "Ich lasse als Ästhetiker gewisse Übungen zu, die eine genügend schöne Natur zugleich ein wenig verderben können. Ich lasse auch Übungen zu, die sie ein wenig verunstalten, wenn diese Übungen nur mehr übereinstimmen als sich widerstreiten – vor allem diejenigen, die wir als ästhetische Übungen bezeichnen."³⁹ Ferner ist für Baumgarten die Auseinandersetzung mit dem Hässlichen lehrreich, sofern es als solches erkannt wird: "Ich lasse endlich Übungen zu deren Häßlichkeit größer ist als ihre Schönheit, wenn sie nur von demjenigen Wissen um ihre überwiegende Häßlichkeit begleitet sind, wodurch, wenn es auch jetzt übel steht, es nicht später auch so bleiben wird."⁴⁰ Die Wichtigkeit entsprechender wiederholender Tätigkeiten unterstreicht Baumgarten schließlich, in dem er den mit Hilfe der "ästhetischen Übung" gewonnenen Einsichten in die "Kräfte eines gegebenen Menschen zu einer gegebenen schönen Erkenntnis" eine große Bedeutung zuweist.⁴¹

Georg Friedrich Meier Lehrstuhlnachfolger an der Universität in Halle, setzte sich in der dreibändigen Publikation *Anfangsgründe aller schönen Wissenschaften* von 1748-50 intensiv mit den Implikationen der ästhetischen Übung auseinander. Unter Einwilligung Baumgartens stützte er sich dabei auf die Kolleghefte seines Lehrers.⁴² Meiers Ausführungen sind insofern

³⁴ Ibid., S. 39, § 47.

³⁵ Ibid., S. 39, § 47.

³⁶ Ibid., S. 39, § 48, Hervorhebung von Baumgarten.

³⁷ Ibid., S. 41, § 49.

³⁸ Ibid.

³⁹ Ibid.

⁴⁰ Ibid.

⁴¹ Ibid., S. 49, § 61.

⁴² Zur Rezeption der Ästhetik Baumgartens bei Georg Friedrich Meier: Dagmar Mirbach, Einführung, in: Baugarten 2007 (wie Anm. 26), S. XV-LXXX, hier S. XXI; Christian G. Allesch: *Geschichte der*

für den für uns relevanten Terminus aufschlussreich, da er Baumgartens fragmentarische Publikation nicht nur popularisierte, sondern auch teilweise erweiterte. 43 Baumgartens aufgreifend betont er die Ausdruck der "Übung" Relevanz einer repetitiven Auseinandersetzung mit ästhetischen Gegenständen. In den Mittelpunkt seiner Ausführungen stellt er die ästhetische Kategorie des "unteren Erkenntnisvermögens" im Sinne eines rein sinnlich gewonnenen Verständnisses von einem Objekt. 44 Nach Meier kann die Fähigkeit der sinnlichen Erkenntnis nicht ohne "Übung", d. h. "öftere Wiederholung der Handlungen" verbessert werden. 45 In Zusammenhang mit dieser Art der ästhetischen Schulung differenziert Meier zwischen "guten" und "schlechten", bzw. "unvollkommenen" Übungen. Letztere sollen nach Meier in der Regel vermieden werden, denn "jede häßliche Vorstellung verursacht einen Fehler, eine Unvollkommenheit in der Erkenntniskraft". ⁴⁶ Allerdings räumt er ein, dass wer "sich eine hässliche Vorstellung vorstellt, mit Verabscheuung und Verdruß, und wer die Hässlichkeit samt ihren Gründen einsieht, der verdirbt sich dadurch nicht, sondern hat vielmehr davon Vortheile."47 Generell plädiert er jedoch für eine Ausrichtung der Übung auf die "ästhetische Grösse, Wahrscheinlichkeit, Lebhaftigkeit, Gewissheit und das Leben der Erkenntnis". ⁴⁸ Schließlich stellt Meier als Resultat der Übungen in Aussicht, dass je länger die "gute Uebung des sinnlichen Erkenntnisvermögens, fortgesetzt wird, desto mehr verbessert sie dasselbe". 49

4 Goethe und der Spielbegriff Kants

An dieser Stelle ist auf den Umstand zurückzukommen, dass ein Wandel in Goethes Spielauffassung nach der Studienzeit in Leipzig und Straßburg eintrat. Wahrscheinlich geht Goethes modifizierte Einstellung auf Immanuel Kants Spielbegriff in der Kritik der Urteilskraft von 1790 zurück. Hinsichtlich des Spielbegriffs ist der Paragraph 9 der

psychologischen Ästhetik. Untersuchungen zur historischen Entwicklung eines psychologischen Verständnisses ästhetischer Phänomene, Göttingen/Toronto/Zürich 1987, S. 182.

⁴³ Mirbach 2007 (wie Anm. 42), S. XVIII.

⁴⁴ In Abgrenzung zum "oberen Erkenntnisvermögen" handelt es sich nach Baumgarten beim "unteren Erkenntnisvermögen" um eine Fähigkeit, "nicht allein mit den äußeren Sinnen den allerersten Grundstoff des schönen Denkens [...], sondern auch mit dem inneren Sinn und mit innigem Gewissen" zu erlangen. Ibid., S. 29,

⁴⁵ Meier 1755 (wie Anm. 26), S. 14, § 261.

⁴⁶ Ibid., S. 15, § 262.

⁴⁷ Ibid., S. 16, § 262.

⁴⁸ Ibid., S. 18, § 263.

⁴⁹ Ibid., S. 23, § 268.

Kantischen Schrift von Interesse. Kant erörtert dort die Frage, inwiefern das ästhetische Geschmacksurteil vom Lustgefühl des Spiels abhängt. Dabei geht er davon aus, dass dieser auf Sinnesdaten basierende Schluss zwar subjektiv, aber dennoch allgemeingültig ist. Das Geschmacksurteil folgt für ihn der "Bestimmung des Objekts", indem sich die "gegebenen Vorstellungen" zu einer für jeden geltenden "Vorstellungsart" zusammenfügen. Laut Kant stellt dieses allein auf Sinnesdaten gefällte Urteil mithin eine Erkenntnis dar, die eine personengebundene, ohne jeden Begriff gedachte Vorstellung eines Gegenstandes voraussetzt. Die auf der Grundlage der Objektvorstellung aktivierten "Erkenntniskräfte" haben nach seiner Auffassung einen spielerischen Charakter, da sie von keinem bestimmten "Begriff" auf "eine besondere Erkenntnisregel" beschränkt werden. Hier spricht er vom "Zustand eines *freien Spiels* der Erkenntnisvermögen". Kant geht sogar einen Schritt weiter, indem er das "freie Spiel" als Bedingung für das Aufleuchten der Erkenntnis aus der Vorstellung eines Objekts bezeichnet. Eine Synthese der vom Objekt initiierten Eindrücke generierend, besitzt der Kantischen Auffassung zufolge das Potential in ein ästhetisches Geschmacksurteil bzw. in Erkenntnis zu münden.

Kants Koppelung des Spiels mit der Erkenntnis konstituierte eine neue Auffassung von Kreativität und Innovation. Seine Ausführungen zum Spielbegriff sprachen insbesondere diejenigen an, die eine ästhetische Fundierung der Poetik sowie der Künste anstrebten, ⁵⁵ zum Beispiel Friedrich Schiller, der sich bekanntlich in seinen Briefen *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* intensiv mit Kants Spielbegriff auseinander gesetzt hat. ⁵⁶ Wie bereits von Karl Vorländer, Géza von Molnár und Wolf von Engelhardt herausgearbeitet, hat Goethe

⁵⁰ Zur Bedeutung des Paragraphen 9 in Immanuel Kants *Kritik der Urteilskraft*: Alexander Wachter, *Das Spiel in der Ästhetik. Systematische Überlegungen zu Kants Kritik der Urteilskraft* (= Kantstudien. Ergänzungshefte im Auftrag der Kant-Gesellschaft, hrg. v. Gerhard Funke, Manfred Baum, Bernd Dörflinger u. Thomas M. Seebohm, 152), Berlin/New York 2006, S. 15-30, 93-104.

⁵¹ Immanuel Kant, *Kritik der Urteilskraft*, mit einer Einleitung und Bibliographie, hrg. v. Heiner F. Klemme, mit Sachanmerkungen v. Piero Giordanetti (= Philosophische Bibliothek, Bd. 507), Hamburg 2001, S. 67, § 9, Hervorhebung von Kant.

⁵² Ibid.

⁵³ Ibid.

⁵⁴ Ibid.

⁵⁵ Jens Kulenkampff, Immanuel Kant, in: *Ästhetik und Kunstwissenschaft. Von der Antike bis zur Gegenwart*, hrg. v. Julian Nida-Rümelin u. Monika Belzer, Stuttgart 1998, S. 448-460, hier S. 448.

⁵⁶ Friedrich Schiller, Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen, hrg. v. Klaus L. Berghahn, Stuttgart 2000, S. 57-62; zur Bedeutung des Kantischen Spielbegriffs für Schiller: Patrick T. Murray, The Development of German Aesthetic Theory from Kant to Schiller. A Philosophical Commentary on Schiller's Aesthetic Education of Man (1795) (= Studies of German Language and Literature, 12), Lewiston/Queenston/Lampeter 1994, S. 330-334; Hans Feger, Die Macht der Einbildungskraft in der Aesthetik Kants und Schillers (= Probleme der Dichtung, Bd. 25), Heidelberg 1995, S. 299-315; Karin Schutjer, Narrating Community after Kant, Schiller, Goethe and Hölderlin (= Kritik. German Literary Theory and Cultural Studies), Detroit 2001, S. 81-115; Anne Käfer, "Die wahre Ausübung der Kunst ist religiös". Schleiermachers Ästhetik im Kontext der zeitgenössischen Entwürfe Kants, Schillers und Friedrich Schlegels (= Beiträge zur historischen Theologie), Tübingen 2006, S. 45-116.

Kants *Kritik der Urteilskraft* im Herbst und Winter 1790-91 eingehend studiert,⁵⁷ also unmittelbar vor der Entstehung des chromatischen Kartenspiels der Beiträge im Frühling und Sommer 1791. Tatsächlich weist das Originalexemplar der *Kritik der Urteilskraft* aus Goethes persönlicher Bibliothek zahlreiche An- und Unterstreichungen sowie Marginalien auf.⁵⁸ So darf vermutet werden, dass Goethes Konzeption des Kartenspiels sehr wahrscheinlich von Kants Spielverständnis angeregt worden ist.

Während der bereits zitierte Paragraph 9 über das "freie Spiel der Erkenntniskräfte" keine Marginalien Goethes besitzt, finden sich zahlreiche Unterstreichungen, Randstriche und Bemerkungen in den von der Spielterminologie dominierten Paragraphen 43 - 53.⁵⁹ Wie aus den Hervorhebungen geschlossen werden kann, interessierte sich Goethe insbesondere für Kants Ausführungen zur Kunst und Dichtung, wobei er auch Passagen zum Spielbegriff markierte. Ein besonderes Augenmerk richtete Goethe auf Kants Postulat von der Analogie zwischen der schönen Kunst und dem Spiel. In dem vom Goethe rezipierten Textabschnitt differenziert Kant zwischen Kunst und Handwerk. Kant charakterisiert dort das Handwerk als "Lohnkunst", "unangenehm (beschwerlich) und nur durch ihre Wirkung (z. B. den Lohn) anlockend", "mithin zwangsmäßig auferlegt". Die Kunst dagegen, so nahm Goethe zur Kenntnis, erachtet Kant als frei und vergleicht sie mit dem Spiel, da "sie nur als Spiel, d. i. Beschäftigung, die für sich selbst angenehm ist, zweckmäßig ausfallen (gelingen) könne".60 Außerdem erfuhr Goethe, dass die Kunst für Kant nicht allein auf dem schönen Spiel rekurriert, sondern auch auf Regeln und Arbeit, so dass man nicht "allen Zwang von ihr wegnehmen und sie aus Arbeit in bloßes Spiel verwandeln" kann. 61 Kants Ausführungen zur Dichtung im Paragraph 53 erregten schließlich Goethes besondere Aufmerksamkeit, wie die Unterstreichungen und wellenförmigen Randstriche in seinem Handexemplar bezeugen. Nach Kant, so lass Goethe interessiert, bestreitet "die Dichtkunst [...] den obersten Rang. Sie erweitert das Gemüth dadurch, daß sie die Einbildungskraft in Freyheit setzt und innerhalb

-

⁵⁷ Karl Vorländer, *Kant Schiller Goethe*, Leipzig 1907, S. 142-151; Géza von Molnár, *Goethes Kantstudien. Eine Zusammenstellung nach Eintragungen in seinen Handexemplaren der "Kritik der reinen Vernunft" und der "Kritik der Urteilskraft"* (= Schriften der Goethe-Gesellschaft. Im Auftrag des Vorstands hrg. v. Werner Keller, Bd. 64), Weimar 1994, S. 17; Wolf von Engelhardt, "Der Versuch als Vermittler von Objekt und Subjekt": Goethes Aufsatz im Licht von Kants Vernunftkritik, in: *Athenäum. Jahrbuch für Romantik* X, 2000, S. 9-28, hier S. 10-11.

⁵⁸ Géza von Molnár hat die Seiten mit Goethes Annotationen als Faksimile publiziert. Vgl. von Molnár 1994 (wie Anm. 57), S. 301-358.

⁵⁹ Zur Bedeutung des Spielbegriffs in den §§ 43 - 53 der *Kritik der Urteilskraft*: Wachter 2006 (wie Anm. 50), S. 106.

⁶⁰ Kant 2001 (wie Anm. 51), S. 188, § 43.

⁶¹ Ibid.

den Schranken eines gegebenen Begrifs [...] sich also ästhetisch zu Ideen erhebt."⁶² In den folgenden, von Goethe rezipierten Sätzen bringt Kant schließlich die Dichtung mit dem Spiel in Zusammenhang: "Sie spielt mit dem Schein, den sie nach Belieben bewirkt, ohne doch dadurch zu betrügen; denn sie erklärt ihre Beschäftigung selbst für bloßes Spiel, welches gleichwohl vom Verstande und zu dessen Geschäfte zweckmäßig gebraucht werden kann."⁶³ Kant maß also der spielerischen Beschäftigung mit künstlerischen bzw. literarischen Belangen eine große Relevanz zu. Während seiner Lektüre der Kantischen Ausführungen konnte Goethe also feststellen, dass der Philosoph die Kunst als ein für sich selbst angenehmes Spiel und die Dichtung als ein vom Verstand eingesetztes Spiel auffasste.⁶⁴

5 "Vergnügen und Nachdenken"

Angesichts der in der kontemporären Ästhetik virulenten Begriffe der "Übung" und des "Spiels" stellt sich die Frage, ob Goethe das chromatische Kartenspiel allein als bildliche Wahrnehmungsinstrumente und Repräsentationen von Phänomenen zur Durchführung von Experimenten im Sinne der zeitgenössischen Wissenschaft der Optik verstand. Das seit Baumgarten in der Ästhetik diskutierte Verständnis von der "Übung" als Voraussetzungen für die sinnliche Erkenntnis und die in Kants Spielbegriff sich ausdrückende Auffassung vom "freien Spiel" legen die Vermutung nahe, dass Goethe dem Konzept seiner Spielkarten der Beiträge eine über das naturwissenschaftliche Experiment hinausgehende ästhetischen Dimension hinzufügte.

Diese Annahme wird durch eine Gattung des Kartenspiels unterstützt, die seit der Neuzeit im Kontext der Vermittlung und Memorierung von Wissen eine verhältnismäßig große Verbreitung fand. Gemeint sind die kontemporären "Lehrkartenspiele". ⁶⁵ Das System der Lehrkarten, dessen umfangreiche Voraussetzungen hier nicht dargestellt werden können, ist um 1500 von dem Franziskaner Thomas Murner entwickelt worden und sollte das Auswendiglernen von als wertvoll erachteten Texten mit Hilfe von Bildern simplifizieren, die

⁶² Ibid., S. 220, § 53, vgl. Handexemplar Goethes, Faksimileabdruck in: von Molnár 1994 (wie Anm. 57), S. 319, Unterstreichungen und Randstriche von Goethe.

⁶³ Ibid., S. 220, § 53, vgl. Handexemplar Goethes, Faksimileabdruck in: von Molnár 1994 (wie Anm. 57), S. 319, Randstriche von Goethe.

⁶⁴ Zu Goethes Verhältnis zu Dichtung und Spiel: von Molnár 1994 (wie Anm. 57), S. 119-120.

⁶⁵ Zur Didaktik des Bildes im 18. Jahrhundert: Hans Jakob Meier, *Die Buchillustration des 18. Jahrhunderts in Deutschland und die Auflösung des überlieferten Historienbildes* (= Kunstwissenschaftliche Studien, 60), München 1994; Anke te Heesen, *Der Weltkasten. Die Geschichte einer Bildenzyklopädie aus dem 18. Jahrhundert*, Göttingen 1997.

Leselust fördern sowie die als "schlecht" eingestuften Spiele verdrängen. Die Verwendung von Bildern als visuelle Gedächtnishilfen basierte auf dem damals geläufigen Prinzip der Mnemonik, welches das Memorieren von Gedächtnisinhalten unter Zuhilfenahme des Wortes und Bildes unterstützte. Die Mnemonik kann bis in die griechische Antike zurückverfolgt werden. Von Simonides von Keos entwickelt, ist sie durch Cicero und Quintilian in der Rhetorik weitergeführt worden. In der Neuzeit erschien schließlich beispielsweise Murners im Sinne der Mnemonik konzipiertes Spiel *Chartiludium logicae*. Darüber hinaus entstanden zahlreiche Lehrkartenspiele, die Kenntnisse über die Astronomie, Geographie, Ethnologie, Arithmetik, lateinischen Grammatik, Genealogie der Adelsgeschlechter etc. vermittelten. Noch im 19. Jahrhundert waren bildliche Gedächtnisschulungen in verschiedenen Wissenschaftszweigen verhältnismäßig weit verbreitet.

In unserem Zusammenhang ist bemerkenswert, dass Baumgarten die Mnemonik in seiner *Aesthetica* erwähnt. Der Philosoph erachtet sie als Mittel, die "natürliche Veranlagung, etwas wiederzuerkennen, und das Gedächtnis" zu unterstützen.⁷¹ Zur Betonung der Signifikanz der Mnemonik macht er auf den Gebrauch dieser Lernart in der Antike aufmerksam. "Mnemosyne wurde von den Alten, die zum Gedächtnis auch die Wiederhervorbringung einer Einbildung rechneten, die Mutter der Musen genannt."⁷² Mit dem Rückgang auf die "Mutter der Musen" deutet Baumgarten die der Mnemotechnik zu eigene Reichweite bis in die Ästhetik an. Nach seinem Dafürhalten korreliert das mnemonische Verfahren unmittelbar mit

⁶⁶ Zu den Lehrkartenspielen Thomas Murners: Detlef Hoffmann, Kultur- und Kunstgeschichte der Spielkarten. Mit einer Dokumentation von Margot Dietrich zu den Spielen des Deutschen Spielkarten-Museums Leinfelden-Echterdingen, Marburg 1995, S. 70-71.

⁶⁷ G. Reinert, s. v. "Memotechnik", in: *Historisches Wörterbuch der Philosophie*, hrg. v. Joachim Ritter, Bd. 5, L-Mn, Stuttgart/Basel 1980, Sp. 1444-1448, hier Sp. 1445; Ulrich Voigt, *Esels Welt. Mnemonik zwischen Simonides und Harry Lorayne* (= Beiträge zur Mnemonik 1), Hamburg 2001; Friedhelm L. Müller, *Kritische Gedanken zur antiken Mnemotechnik und zum "Auctor ad Herennium"*. *Mit Text und Übersetzung der drei antiken Zeugnisse im Anhang*, Stuttgart 1996.

⁶⁸ Thomas Murner, Logica memoratiua. Chartiludium logicae, siue totius dialectice memoria. nouus Petri hyspani textus emendatus. Cum iucundo pictasmatis exercitio. [...], Straßburg 1509, Nachdruck Nieuwkoop 1967.

⁶⁹ Hoffmann 1995 (wie Anm. 66), S. 70-71; vgl. auch: Id., Die mnemonischen Kartenspiele Thomas Murners, in: *Seelenmaschinen. Gattungstraditionen, Funktionen und Leistungsgrenzen der Mnemotechniken vom späten Mittelalter bis zum Beginn der Moderne* (= Frühneuzeit-Studien, N. F. 2), hrg. v. Jörg Jochen Berns u. Wolfgang Neuber, Wien/Köln/Weimar 2000, S. 585-604; zur Vermittlung von Wissen mit Hilfe von Bildern im 17. und 18. Jahrhundert: Gerhard F. Strasser, *Emblematik und Mnemonik der frühen Neuzeit im Zusammenspiel. Johannes Buno und Johann Justus Winkelmann*, Wiesbaden 2000, S. 67-120.

⁷⁰ Auswahl deutschsprachiger Literatur zur Mnemonik in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts: Christian August Lebrecht Kästner, Erlaeuterungen ueber meine Mnemonik: oder das von mir herausgegebene System der Gedaechtniβkunst der Alten, Leipzig 1804; von Johann Christoph Freiherrn von Aretin, Systematische Anleitung zur Theorie und Praxis der Mnemonik nebst den Grundlinien zur Geschichte und Kritik dieser Wissenschaft, Göttingen 1810; Gregor von Feinaigle, Mnemonik oder praktische Gedächtniskunst, Frankfurt a. M. 1811; Carl Otto Reventlow, Lehrbuch der Mnemonik, Stuttgart 1843; Eduard Pick, Mnemonik und ihre Anwendung auf das Studium der Geschichte, Winterthur 1848.

⁷¹ Baumgarten 2007 (wie Anm. 26), S. 31, § 33.

⁷² Ibid.

den inneren Anlagen des Subjekts. Zusätzlich greift sie für ihn in die Prozesse des poetischen Schaffens ein: "Und doch kann derjenige, der z. B. schön erzählen will, sich nicht über dieses Vermögen selbst etwas wiederzuerkennen, hinwegsetzen. Es ist vielmehr nötig, dass jemand, der etwas dichtet, ein gutes Gedächtnis hat, damit in seiner Erdichtung das Vorhergehende nicht auf hässliche Weise dem Nachfolgenden widerspricht." ⁷³ Baumgarten zufolge vermochten die Mnemonik demnach die im künstlerischen Prozess auftretenden inneren Vorgänge an entscheidenden Stellen zu unterstützen. Für uns sind zwei Punkte festzuhalten, die Baumgarten der Mnemonik zuspricht. Zum einen fungierte sie für ihn zur Reaktivierung im Gedächtnis ruhender Inhalte. Zum anderen bildete sie laut Baumgarten ein Hilfsmittel für das im Schaffensgang unerlässliche eigenständige Erkennen von mit dem jeweiligen Sujet verbundenen Relationen.

Goethe scheint dem chromatischen Kartenspiel eine mit der Technik der Mnemonik durchaus vergleichbare Funktion zugewiesen zu haben. Wie verschiedenen Bemerkungen Goethes in den Beiträgen zu entnehmen ist, sollten die Spielkarten dazu beitragen, die von ihm geschilderte Entstehung der Farben an der Grenze zwischen Schwarz und Weiß selbst wahrzunehmen. Zugleich stellte Goethe vielfältige Beziehungen zwischen dem spielerischen Umgang mit den Spielkarten und dem eigenständig gewonnenen Einblick in die nach seinem Verständnis gültigen Voraussetzungen der Entstehung der Farben her. Der Rezipierende konnte so vorgehen, dass er Goethes Schilderungen in den einzelnen Paragraphen liest und anschließend mit Hilfe der Karten nachvollzieht. Mithin forderte Goethe den Lesenden dazu auf, sich bereits vor der Lektüre seiner Publikation gleichsam spielerisch mit den vom Prisma evozierten Farbphänomenen zu beschäftigen. Dass Goethe das chromatische Kartenspiel unmittelbar mit der im 18. Jahrhundert virulenten Auffassung vom ästhetischen Charakter des Spiels verknüpfte, lässt sich folgender Passage entnehmen. Nach Möglichkeit soll nämlich der Benutzer als Erstes die "Gegenstände des Zimmers und der Landschaft" solange durch das Prisma betrachten, "bis man selbst ein Verlangen empfindet das Gesetz derselben näher einzusehen. [...] Alsdann erst", so wünscht sich Goethe, "daß man zu den nachstehenden Versuchen übergienge und sich gefallen ließe der Demonstration mit Aufmerksamkeit zu folgen".74 Anschließend verwies Goethe explizit auf das Spiel: "und das was erst Spiel war zu einer ernsthaften Beschäftigung zu machen."75 Goethe selbst verknüpfte also die anfänglich unbefangene Beschäftigung mit den Farberscheinungen ausdrücklich mit dem Spiel. Darüber hinaus existieren in den Beiträgen zahlreiche Bemerkungen, in denen Goethe das

-

⁷³ Ibid.

⁷⁴ FA, I, 23/2 (wie Anm. 4), S. 27, § 37.

⁷⁵ Ibid.

chromatische Kartenspiel mit dem materiellen Medium und der ästhetischen Auffassung des Spiels in Verbindung brachte. Beispielsweise bezeichnet er im Paragraph 63 die Karten als "einem Spielwerk ähnlich sehende Tafeln". ⁷⁶ Ferner begrüßt er es sehr, wenn die Bildtafeln dazu beitrügen, dass "die Sagacität des größten Theils" seiner Leser ihm "vorauseilte, ja wenn die wichtigsten Punkte", die er "noch später vorzutragen habe, von einigen entdeckt würden, ehe sie" durch ihn "bekannt werden".⁷⁷ Auch in den Versuchsbeschreibungen nimmt Goethe auf die spielerische Auseinandersetzung mit den Farben Bezug. In Paragraph 75 beschreibt er ein Experiment, welches mit "Vergnügen und Nachdenken" zu wiederholen sei.⁷⁸ Goethes Verknüpfung der lustvollen Tätigkeit mit der gedanklichen Reflexion verweist auf die damals geläufige Auffassung vom ästhetischen Charakter des Spiels. Indem Goethe die Ausführung der Experimente mit den schwarzweißen Spielkarten anregte und die durch das Prisma zu beobachtenden Farberscheinungen auf den farbigen Spielkarten wiedergab, besitzt das chromatische Kartenspiel didaktische Implikationen. Übergreifend dürfte er damit die Konsequenz aus der zeitgenössischen Ästhetik gezogen haben, der zufolge das Vermögen, etwas eigenständig wieder zu erkennen, durch das Spiel gefördert wird. In diesem Sinne entwickelte Goethe das chromatische Kartenspiel offenbar als ein die Erfahrungsgrenzen der Farben stets erweiterndes Bildinstrument.⁷⁹

Tatsächlich war nach Goethes Auffassung die Auseinandersetzung mit den Farben ein nie endender Prozess. Daher überrascht es auch nicht, wenn er in einem Gespräch mit Kanzler Friedrich von Müller konstatierte: "Mit der Farbenlehre ist es wie mit dem Whistspiel; man lernt nie aus, muß es aber beständig spielen, um weiter zu kommen. Es läßt sich nur darin thun, nicht überliefern, nicht lehren."⁸⁰

⁷⁶ Ibid., S. 36, § 63

⁷⁷ Ibid.

⁷⁸ Ibid., S. 43, § 75.

⁷⁹ Über die Kausalität von Phänomen und Spiel: Michael Kolb, *Spiel als Phänomen – das Phänomen Spiel. Studien zu phänomenologisch-anthropologischen Spieltheorie*, Sankt Augustin 1990; vgl. ferner: Constanze Peres, Cognitio sensitiva - Zum Verhältnis von Empfindung und Reflexion. A. G. Baumgartens Begründung der Ästhetiktheorie, in: *Empfindung und Reflexion. Ein Problem des 18. Jahrhunderts*, hrg. v. Hans Kröner, Constanze Peres, Reinhard Steiner u. Ludwig Tavernier, Hildesheim/Zürich/New York 1986, S. 5-48.

⁸⁰ Goethe in einem Gespräch mit Friedrich Theodor Adam Heinrich von Müller am 26. Januar 1825, abgedruckt in: Goethes Gespräche. Eine Sammlung zeitgenössischer Berichte aus seinem Umgang auf Grund der Ausgabe und des Nachlasses von Flodoard Freiherrn von Biedermann, erg. u. hrg. v. Wolfgang Herwig, Bd. 2, 1805-1817, Zürich/Stuttgart 1969, S. 142.

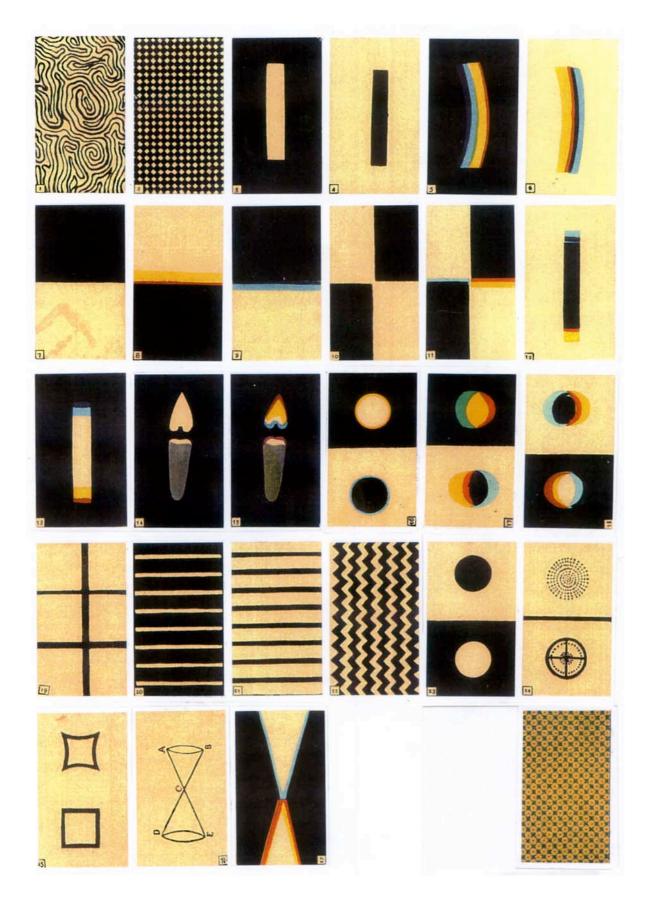


Abb. 1: J. W. von Goethe, chromatisches Kartenspiel, *Beiträge zur Optik*, 1. Stück, 1791, Reprint Berlin 1928.