

Lehren als Tradierung – lernen als Erbe

„Das Allerälteste aus der Menschheitsgeschichte ist erst seit kurzem bekannt, vom Zeitpunkt der Entdeckung her gesehen daher zugleich auch das Jüngste.“

(W. Grasskamp, „Ist die Moderne eine Epoche?“, 2002, S.25)

„Wir wissen, was die Tiere tun, welches die Bedürfnisse des Bibers des Bären, des Lachses und der anderen Lebewesen sind, weil sich die Männer ehemals mit ihnen verheiratet und dieses Wissen von ihren tierischen Gattinnen erworben haben...Die Weißen haben in diesem Land nur kurze Zeit gelebt und verstehen nicht viel von den Tieren; wir aber wohnen hier seit Tausenden von Jahren, und die Tiere selbst haben uns schon vor langer Zeit belehrt. Die Weißen schreiben alles in ein Buch um es nicht zu vergessen; aber unsere Vorfahren haben die Tiere geheiratet, sie haben ihre Lebensweise kennengelernt, und sie haben diese Kenntnisse **von Generation zu Generation weitergegeben.**“

(Claude Lévi-Strauss, „Das wilde Denken“, Frankfurt 1973, dort zitiert er hawaiische Eingeborene nach D. Jenness, „The Carrier Indians of the Bulkley River“, 1943)

Worum es geht:

- Wie kann man sich Bild-Lehren in ‚grauer‘ Vorzeit vorstellen, als es weder Lehrer noch Schüler gab?
- Wie wird Brauchtum als Lebensmittel zwischen den Generationen transferiert?
- Was sind, und an welche Adressaten richten sich Bildhandlungen?
- Welche Rolle spielen rituelle Nachahmung und modellhafte Nachbildung für das Entstehen von Bildern?

Die ältesten uns bekannten Bilder -im Sinn von Abbildern- stammen aus den Höhlen der Steinzeit. Das ist eine Epoche, die als Vorgeschichte bezeichnet wird, weil sie weit vor die Entstehung von Schrift zurückreicht, von Schrift, die uns eine vertraute Gewissheit davon geben könnte, wer, warum und wie er diese Bilder gemacht hat. 1868 wurde die Höhle von Altamira in Spanien entdeckt und zunächst für eine Fälschung gehalten. Man konnte sich nicht vorstellen, dass in prähistorischer Zeit derartige Bilder geschaffen worden waren. Vielleicht muss man Lehrer sein um sich die Frage zu stellen, wie in einer Zeit nicht sesshafter, nomadisierender Horden, Sippen, die weder Schrift, noch eine Art werkstattgebundenen Handwerks kannten, sich ein derart differenziertes Bildschaffen entwickeln konnte. Die Forscher fanden heraus, dass die Höhle über **mehrere tausend Jahre**



Nachbildung der Altamira Höhle im Deutschen Museum München

von Menschen genutzt wurde und die Bilder in vielen Schichten übereinander gelegt sind, die auf eine Entwicklung und **Verfeinerung von Werkzeugen, Materialien, Techniken** und Gestaltungsqualitäten schließen lassen. Es hat also eine **Tradierung über Generationen hinweg** stattgefunden. Wie funktioniert das ohne schriftliche Aufzeichnung? In der erst 1994 entdeckten Höhle mit steinzeitlichen Malereien (Chauvet-Höhle) fand man auch Fußspuren eines Jugendlichen. Vielleicht ist das ein Hinweis darauf, dass auch Jugendliche an den Malereien, oder den Aktionen darum herum, irgendwie beteiligt waren. Oft hat man in dieser Art bildhafter Manifestation den Anfang von

‚Kunst‘ gesehen. Seit es den Anthropologen, die bis in die 1960er Jahre die steinzeitliche Höhlenmalerei in der Regel als ‚Kunst‘ abhandelten, um die Fragen nach der Evolution bildhaften Gestaltens geht, wurde etwa von André Leroi-Gourhan die These vertreten, dass diese Form eines „*paläolithischen Realismus*“...*„eine bereits sehr späte Stufe“* darstellt, „*während der wirkliche Anfang schon mehr als 30.000 Jahre zurückliegt*“ und der **>Graphismus<** „*sich vielmehr in einer Zeitspanne von etwa 10.000 Jahren im Ausgang von Zeichen organisiert, die zunächst einmal **nicht Formen** ausgedrückt haben dürften.*“ („Hand und Wort – die Evolution von Technik Sprache und Kunst“, Frankfurt a.M. 1988, S.240) Kerben und Punkte auf Elfenbein, Bohrlöcher in Röhrenknochen, Knotenschnüre, Ketten stellen die frühen Elemente und Manifestationen solcher Bildpraxis dar, für die Leroi-Gourhan den Begriff „**Mythogramm**“ verwendet, um damit zum Ausdruck zu bringen, dass der Graphismus, das Piktogramm nur der sichtbare „*Stützpunkt*“ innerhalb eines mündlichen und rituellen Kontexts sind, ohne den sie uns vielleicht nur als Schmuck oder Zierrat erscheinen. Als verwandte plastische Formen muss man wohl das Amulett, den Medizinbeutel, die Kette aus Muscheln oder Tierzähnen (Mythoplaste?), und heute noch den **Rosenkranz**, die hinduistische Mala, die islamische Tasbih sehen. Leroi-Gourhan vertritt die Meinung, „*daß die bildende Kunst an ihrem Ursprung unmittelbar mit der Sprache verbunden ist und der Schrift im weitesten Sinn sehr viel näher steht als dem Kunstwerk*“...*„Die ältesten bekannten bildlichen Darstellungen stellen daher keine Jagdszenen, Tiere oder ergreifenden Familienszenen dar, es sind vielmehr **graphische Pflöcke** ohne deskriptiven Bezug, **Stützpunkte** eines mündlichen Kontexts, der unwiederbringlich verloren ist.*“ (ebenda S.240)

Schon zu Beginn des 20.Jh bezeichnet Wilhelm Wundt die Zeichnung „*als eine fixierte Gebärde*“ („Völkerpsychologie“, Bd. 3, Leipzig 1919, S.164), und bringt damit den ursprünglich engen Zusammenhang der menschlichen Signalsysteme von Lautketten und Gestik zum Ausdruck. „*Gerade der Primitive ist geneigt, den Gegenstand gleichzeitig durch einen Laut und durch eine Geste anzudeuten, und die Gebärde ist eine in die Luft ausgeführte Zeichnung, die, wo irgend das Interesse an dem Gegenstand besonders lebendig ist, vollends wenn der Drang nach Mitteilung oder nach Festhaltung im Gedächtnis hinzukommt, in die Zeichnung übergehen kann.*“ (Wundt ebenda S. 165) In die Luft geschriebene oder in den Boden gestampfte Gesten, begleitet von Lautketten, bilden die strukturellen Muster von Tänzen, wo sie bestimmten **Kompositionsprinzipien** unterworfen sind: Sie bilden rhythmisierte, sich wiederholende, abgezählte Glieder einer linearen Kette, schließen sich endlos zu Ringen oder parallel und gegenläufigen Bewegungen. Die Beobachtung, Nachahmung., Aufzeichnung, Nachbildung von Rhythmen gehören zu den ältesten nachweisbaren bildhaften (noch präfigurativen) Zeugnissen der Menschheit. „*Was auch immer der Sinn dieser Kerbenfolgen*“ (etwa auf Knochen) „*sein mag, in jedem Falle sind sie das erste Zeugnis einer echten bildhaften Darstellung etwa 35 000 Jahre vor unserer Zeit.*“ (Leroi-Gourhan, o.zit. S.455) Rhythmen werden gebildet durch Ereignisse, die sich regelhaft wiederholen: Herzschlag, Atem, Schrittfolge (Nachahmung im Gleichschritt und bei Schrittfolgen im Tanz), Tag/Nacht, Mondphasen, Jahreszeiten und Wachstumsperioden (bildhaft fixiert in Kalendern).

Der **>Graphismus<**, oder die plastische Notation, z.B. Gebetskette, die solche Handlungen begleiten oder fixieren, tragen das Erscheinungsbild von Schreib- oder Zählübungen als **>Notation<** elementarer Bewegungsformen: Aufstrich-Abstrich, anschwellende-abschwellende Linien, offene Bögen in allen Richtungen, geschlossen zu Kreisen oder



Wiederholung, Reihung, Umkehrung, Variation etc... In Ringelspielen, Abzählversen, Kinderliedern und nicht zuletzt im Abakus, der zu meiner Kindheit noch in den Griffelkasten integriert war, sind davon noch heute Reste erhalten, sozusagen als Begleitmusik, Werkzeug und sinnvolle Voraussetzung für elementares Zählen, Schreiben, Zeichnen. Die **gemeinschaftliche Praxis** ist für solche **>Einübungen<** prägend und unerlässlich. Allein macht das weniger Sinn.

Werkzeuggebrauch und Werkzeugherstellung sind in beschränktem Umfang bereits bei Tieren zu beobachten. Aber: *„Es ist innerhalb der anthropologischen Forschung unbezweifelt: Das zentrale Merkmal, das den Menschen von allen anderen Lebewesen unterscheidet, ist seine **Fähigkeit zur systematischen Werkzeugherstellung**“*. (Klaus Holzkamp, „Sinnliche Erkenntnis“, in: Schriften IV, Hamburg 2006, S.108) Holzkamp arbeitet klar heraus, dass menschliche Werkzeugherstellung *„ein Ergebnis der Kumulation gesellschaftlicher Erfahrung“* (ebenda S.108) darstellt. Und die beschriebene Kumulation basiert auf der Tradierung von Herstellungsverfahren und Werkzeuggebrauch, sowie durch die Werkzeuge selbst. Das schließt auch eine Differenzierung und Verfeinerung ein, die sich aus der Archäologie der Fundstücke ablesen lässt. Holzkamp verweist auf die Kulturen der Steinzeit, des Aurignacien und des Magdalénien, *„in denen eine Vielzahl von Werkzeug- und Gerätetypen mit spezialisiertem Verwendungszweck, etwa Steinbeile, Speerspitzen, Kratzer, Schaber, Nadeln etc. gefunden wurden, wobei innerhalb der Größenordnung von Jahrtausenden starke Verbesserungen der Werkzeuge feststellbar sind. Diese Kulturen sind allerdings als Spätformen einer längeren vorhergegangenen Entwicklung der gesellschaftlichen Werkzeugherstellung anzusehen. Die frühesten Werkzeugformen, die den angegebenen Kriterien genügen, dürften – konservativ geschätzt – in der letzten Zwischeneiszeit, vor ca. 150 000 Jahren, zu lokalisieren sein.“* (Holzkamp, ebenda S.113)

Franz Löhner hat eine eigene, recht plausible Meinung zum Begriff Steinzeit: *„Die Steinzeit war in Wahrheit eine Holzzeit, denn damals wurde – gerade im Verhältnis zur Zahl der Menschen – ungewöhnlich viel Holz verbraucht, mußten überaus viele Bäume gefällt werden. Aufgrund der Funde behaupten nun unsere Forscher, die vielen Bäume seien mit Äxten aus Feuerstein umgehackt worden.“* (Franz Löhner, „Einige Gedanken zu Arbeitsabläufen der Vorzeit und der dazu nötigen Technik“, Erschienen in „Zeiten sprünge“, 4/2005) Löhner zeigt in diesem Aufsatz eine Reihe von Alternativen zu einfachen Techniken auf und legt die Vermutung nahe, dass Holz nicht nur als Baumaterial und Werkstoff, sondern auch als Lieferant für Werkzeuge vielfältiger Art von der Geschichtsschreibung deshalb vernachlässigt wird, weil es durch seine Vergänglichkeit nach Jahrtausenden kaum Spuren hinterlassen hat.

Was zur Werkzeugherstellung und zum Werkzeuggebrauch des Menschen eine unerlässliche Voraussetzung darstellt, ist die **Evolution der Hand im Zusammenhang mit dem Gesichtssinn** und deren Koordination durch das menschliche Gehirn. *„Der durch Zweibeinigkeit bedingte von der Lokomotion entlastete Handgebrauch der Hominiden führt in der Evolution zu immer ausgeprägterer feinmotorischer Steuerung der Hände, wobei sich eine wachsend differenziertere zerebrale Kontrolle herausbildet, die es dem Organismus ermöglicht, die unendlich mannigfaltigen Kombinationen in allen Teilen der Hand auszuführen. Mit der Differenzierung des Handgebrauchs muss eine laufende Verfeinerung der visuell-perzeptiven Orientierung im Nahraum einhergehen. Die Mechanismen der Tiefenlokalisierung und Scharfabbildung von Dingen in geringen Entfernungen, binokulare Koordination (Konvergenz; Disparation) und Akkomodation werden sich im Zusammenhang mit den Greifaktionen der Hand immer mehr präzisieren. Besonders wichtig ist der **Zusammenhang zwischen dem Hin- und Herwenden eines mit der Hand ergriffenen Dinges und der visuellen Untersuchungsaktivität**; durch ein solches Zueinander von haptischer und visueller Untersuchung wird das Ding sowohl in seiner gegenständlich-räumlichen Solidität wie in seiner materiellen Greifbarkeit immer adäquater und genauer erfassbar. Die reafferente Rückmeldung des Aktivitätserfolges als Moment der **visuell-haptischen Manipulationskontrolle**, damit gleichzeitig der Auffassung objektiver Dingeigenschaften, muss in der Hominiden-Entwicklung einen immer höheren Grad an Präzision erreichen“*. (Holzkamp, o.zit. S.116f)

Kann es sein, dass Bildern innerhalb eines archaischen Weltbildes eine Art **Werkzeugcharakter** zukommt? Und wenn ja, was hat es dann damit auf sich? Ist unsere Vorstellung von >Werkzeug< heute nicht zu sehr technisch geprägt? Wolfgang Steinig, der sich mit dem Entstehen der Sprache beschäftigt, vertritt die These, dass *„die an der heimatlichen Felswand dargestellten Jagdszenen“* ...*„an die tatsächliche Jagd irgendwo in der Fremde“* gemahnten. *„Sie waren gewissermaßen Verträge, die den daheim gebliebenen Frauen die Sicherheit geben sollten, sich auf die altruistische Übereinkunft zu verlassen“* („Als die Wörter tanzen lernten – Ursprung und Gegenwart von Sprache“, Heidelberg 2010, S.130f), die

darin bestand, dass die Männer nach erfolgreicher Jagd zurückkehren und sie mit Fleisch versorgen würden. Kann man das ‚Herbeimalen‘ eines erwarteten, ersehnten Zustands als magischen Werkzeuggebrauch deuten? Bildern haftet auch heute noch eine magische Komponente an, die etwa in der Kunstgeschichte der Moderne gerne in den Vordergrund gerückt und instrumentalisiert wird, etwa durch Akzentuierung einer entsprechenden Vorstellung vom Künstler (der Künstler als Schamane oder genialer Spinner), durch quasireligiöse Präsentation von Werken (das Museum als Kultkathedrale) oder Marktpreise, die sich jedem rationalen Verständnis entziehen. Auch die Rede von Kinderkunst oder Kunst von Geisteskranken hüllt solche bildhaften Äußerungen oft in einen mystischen Nebel, der eine Aura von Magie und letztlich Unsagbarem verbreitet, und alles, was daran auch der Vernunft zugänglich gemacht werden soll, mit dem Verdacht auf Kunstfeindlichkeit belegt. „Die prähistorischen Kulturen der Höhlenmaler und Knochenschnitzer können ihre Zeugnisse nun weder zurückfordern noch ihrer Umdeutung zur Kunst widersprechen.“ (Grasskamp, o.zit. S. 37) Grasskamp warnt damit ganz berechtigt vor einer ästhetischen Vereinnahmung der prähistorischen „Kunst“ für einen überzeitlichen Geltungsanspruch einer modernen Ausdruckskunst. Wenn er allerdings aus kunstwissenschaftlicher Sicht eine Skepsis vorträgt gegenüber vergleichender ethnologischer Forschung als „kryptomarxistisches Erbe“ (Grasskamp S.38), dann möchte man doch erst einmal die völkerkundlichen und anthropologischen Forschungen erörtert wissen, bevor schlicht eine Interpretation der prähistorischen Funde durch diese Wissenschaften etwas hochnäsiger unter Quarantäne gestellt wird.



5m breite Fingerzeichnung in der Höhle von Altamira, aus Sellenriek S.10

In einer Ritze, einer linearen Spur, einer Markierung oder einem Abdruck ist ein **Zeichensystem** angelegt, das sich zur bildhaften Mitteilung entfalten lässt. Die ersten Spuren haben noch eine natürliche Ursache. Zu dieser Einsicht muss man nicht einmal die Anthropologie bemühen. Schon Tiere sind in der Lage Spuren nicht nur zu ‚lesen‘, sondern sogar gezielt zu produzieren. Das ist ein Verhalten, das tief im Instinktmäßigen verankert ist und an dem alle Sinne beteiligt sind.

Mit Geruchsmarken wird ein Revier markiert, über optische Signale wird Paarungsbereitschaft angezeigt, über akustische Signale soll Feinden Respekt eingeflößt werden. Jäger und Sammler sind in hohem Maß **darauf angewiesen Spuren zu lesen**, also nach ihrer **Bedeutung** zu befragen, um sich durch sie zu allen möglichen Nahrungsquellen führen zu lassen, oder auch um Gefahren aus dem Weg zu gehen. Über Spuren und Marken kann man sich aber auch lautlos verständigen, Richtungen markieren, Orte bezeichnen oder andere Codes vereinbaren (reichlich dokumentiert in Kristin Bühler-Oppenheim, „Zeichen, Marken, Zinken“, Niederteufen 1971). Gestikulation, Lautgebung, Spur und Markierung bilden im Anfang vermutlich eine Art **>kommunikativer Ursuppe<**. Man kann davon ausgehen, dass die Signalsysteme lange Zeit nicht getrennt voneinander stehen sondern sich ergänzen. In diesem Sinn hat die Spur für die steinzeitlichen Jäger und Sammler mit hoher Wahrscheinlichkeit auch eine Stimme, ist sie Abbild einer Bewegung etc... Aber die Signalsysteme tragen in sich die Möglichkeit zur Separation (etwa so: das eine wird ausgeführt, das andere dazugedacht), zur Codierung, zur Differenzierung. Ich bin überzeugt, dass wir auf der Suche nach dem Ursprung der Bilder von den steinzeitlichen Höhlenmalereien auf eine falsche Spur gesetzt werden. Grafische Zeichen, Ritzen, Kerben, Abdrucke, Muster, Körperbemalungen sind sicher älter aber auch weniger erhalten, weniger spektakulär und in ihrer Lesbarkeit schwerer zu dechiffrieren.

Zeichen tragen eine Bedeutung: Wie alt ist eine Spur, wer hat sie hinterlassen, steht dahinter eine Gefahr oder eine Nahrungsquelle? Die Natur ist den Naturmenschen ein ‚Bilderbuch‘. Sie deuten den Vogelflug und die Exkremente des Tiers, **lesen die Zeichen** der Natur in Bezug auf Jahreszeit, Wetterwechsel. Sammler und Jäger schwärmen aus auf der Nahrungssuche und verständigen sich auch über größere räumliche und zeitliche Distanzen hinweg durch **verabredete Zeichensysteme**.

Man muss das hier nicht ausweiten um den Nachweis zu führen, dass die Fähigkeit Zeichen zu lesen und zu deuten beim Menschen nicht angewiesen ist auf die Existenz von als Bild produzierten Bildern. Es ist wohl eher umgekehrt, dass sich aus der Fähigkeit Zeichen zu lesen und zu deuten die Fähigkeit ableiten lässt, Zeichen zu hinterlassen und Zeichenkomplexe zu differenzierten Verständigungssystemen auszubilden, zu denen auch Bilder gehören. Herauslesen und hineinlesen sind zwei Seiten einer Medaille. Zugegeben: Vom schlichten Zeichen, etwa einem geknickten Zweig oder drei aufeinandergelegten Steinen bis zur Höhlenmalerei kann ein langer Weg sein, in dem es auch qualitative Sprünge gibt. Aber: Jede Kritzelei führt an irgendeiner Stelle zu einer Formation, aus der man, wie beim Bleigießen, aus Vogelschiff oder aus Wolkenformen **etwas herauslesen oder auch hineinlesen** kann. „Die Erfassung von **Gegenstandsbedeutungen**“...*„ist als Merkmal zu betrachten, das nicht schon der Orientierungsaktivität vormenschlicher Lebewesen zukommt, sondern in voller qualitativer Ausprägung nur dem Menschen als gesellschaftlich produzierendem Wesen eigen ist. In der Herausbildung der Bedeutungsbezogenheit der Orientierung wird die organismische Perzeption zur menschlichen Wahrnehmung“*...*„Wir werden immer deutlicher herauszuarbeiten haben, dass die Wahrnehmung in ihrer Besonderheit als menschliche nur dann richtig zu verstehen ist, wenn man einsieht, dass die Wahrnehmungstätigkeit des Menschen stets und notwendig die mehr oder weniger adäquate Erfassung sinnlich eingebundener Gegenstandsbedeutungen ist.“* (Holzkamp, „Sinnliche Erkenntnis“, S.120) Wenn der Mensch einmal entdeckt hat, dass er einem Ding selbst **Bedeutung geben** kann oder dass es Bedeutung in sich trägt, die ihm andere gegeben haben, dass geradezu überall Bedeutung lauert, muss das eine Unruhe, eine Furcht und Neugier, ein dauerhaftes Bedürfnis nach Steigerung der ‚Lesefähigkeit‘ und gleichzeitig ‚**Benennung**‘, ‚**Bezeichnung**‘ ausgelöst haben, von dem bis heute jedes Erkenntnisstreben befeuert wird: Hinter allem steckt ein Rätsel, das gelesen und gelöst werden will.



Stanley Kubrick, „2001 Odyssee im Weltraum“

Das Numinose betritt mit dem **Animismus** die Welt, wofür Stanley Kubrick in seinem Film „2001 Odyssee im Weltraum“ mit dem schwarzen Monolithen eine herrliche Metapher geschaffen hat. Die Jäger der Steinzeit haben dem >Numen< in ihren Bildern und Statuetten ein Gesicht, eine Erscheinung gegeben.

Dabei entfaltet die Zeichnung ihre eigenen, **dauerhaften Möglichkeiten** etwa gegenüber der Gesticulation oder der Artikulation in Lauten. Wo sie Dinge oder Lebewesen bezeichnet, bedient sie sich eines Symbols auf der Basis eines visuellen Zeichens, in dem Eigenschaften des Bezeichneten repräsentiert werden. Wo es dem visuellen Zeichen an Eindeutigkeit fehlt, tragen möglicherweise Gebärden und Laute zunächst dazu bei diese Eindeutigkeit herzustellen. Das visuelle Zeichen ist angewiesen auf ein spurgebendes Werkzeug und einen die Spur aufnehmenden Zeichengrund. Dann reduziert sie das jeweils Bezeichnete meist um diverse Dimensionen, z.B. um Klang und Stimme, um körperhafte Ausdehnung und Bewegung, um Farbe und Einzelheiten der Form etc... Gestik und Habitus können manches besser darstellen, aber die Zeichnung kann Form im Umriss, Gliederung, Anzahl leicht und **bleibend** übermitteln. Zur Größe hat sie eher ein vages Verhältnis (das regelt erst der Maßstab). Große Dinge **verkleinert** sie gern, kann aber Kleines groß herausbringen. Wenn man das einmal entdeckt hat, liegt darin auch eine **magische Macht**. Auf der Suche nach verständlichen Bildzeichen spielen **als wesentlich angesehene Merkmale** und **als charakteristisch eingestufte Formen** eine zentrale Rolle, aber auch **Zeichenkonventionen**, die sich herausbilden und tradiert, aber auch **interpretiert** und möglicherweise **übersetzt** werden müssen.

Handabdrücke finden sich zahlreich an den Höhlenwänden. Sie sind vielleicht erste Formen einer Art **Besitzergreifung** der steinzeitlichen Bilderzeuger vom Zauber, der in den Bildern steckt. Autorenschaft basiert auf dem Bewusstsein etwas **aus sich selbst erzeugt** zu haben. Das muss oder kann man bei den steinzeitlichen Höhlenmalern eher nicht unterstellen. Noch im frühen Mittelalter haben

sich die malenden Mönche **nicht als Autoren**, als Bilderfinder verstanden. Sie reproduzierten ja lediglich ein Urbild. **Herstellermarken** des Handwerkers erfüllen viel später erst einmal die Funktion der **Abrechnung**. Ziegel oder Hausteine wurden etwa bei den Tempelbauten der Griechen mit **Marken** versehen, um den Nachweis eines vorgegebenen Quantum als erfüllt darstellen zu können. Der Handabdruck im Rahmen einer steinzeitlichen Höhlenmalerei ist objektiv eine bewusst hinterlassene Spur, vielleicht lediglich eine **Form der Selbstvergewisserung** als Zeichen der Anwesenheit (s.a. R. Sennet, „Handwerk“, S.177), und ein Versuch, die magische Kraft der Bilder in sich hineinströmen zu lassen, wie man das vom Gebrauch der Reliquien kennt. Der Segen strömt leichter, wenn man die Reliquie berührt, sie in einem Kuss, durch Berührung mit den Lippen, sozusagen in sich aufsaugt. Im diesem Fall müsste die Hand in der Höhle nicht einmal vom Maler selbst stammen, sondern von jemandem, der sich als eine Art **Auftraggeber oder Nutznießer** fühlt. Wenn man der oben zitierten Idee von Wolfgang Steinig folgen will, kann man im Handabdruck auch eine Form der Besiegelung des im Bild gegebenen Unterhaltsversprechens sehen, eine Schwurhand.

Nachahmung, Mimesis ist einem magischen Bewusstsein die Voraussetzung für das Funktionieren von Magie. *„Ein magischer Akt ist im wesentlichen mimetisch“* sagt George Thomson (George Thomson 2, „Die ersten Philosophen“, Berlin 1972, S.30). Bei Naturvölkern wird Nachahmung von Tierlauten bis hin zu einem Repertoire von spezifischen Verhaltensweisen, Körperhaltungen, Aussehen etc... früh eingeübt. Dazu dienen rituelle Tänze, die den Vorgang der Jagd symbolisieren. Wie beim kindlichen Spiel **verwandeln sich die Teilnehmer** im Akt der Nachahmung in das nachgeahmte Wesen. *„Liegt ein tierisches Totem vor, so sollen das ihm eigentümliche Verhalten, die Art der Fortbewegung und der Lautkundgabe, in einigen Fällen auch der Vorgang des Einfangens und Tötens wiedergegeben werden. Gewöhnlich ist mit dem Ritual ein Tanz verbunden, zu dem sich die Teilnehmer entsprechend **verkleiden** und das Verhalten des Tieres in vollendeter Form nachahmen. Manchmal wird auch auf Felsen oder im Sande eine Zeichnung oder ein farbiges Abbild der Totemgattung angefertigt.“*(George Thomson 1, S.15f) Bis zu einem gewissen Grad beherrscht das jeder Jäger. Woher kommt die dazu benötigte Fähigkeit? *„Ein magischer Akt ist im wesentlichen mimetisch. Die Teilnehmer ahmen die Erfüllung der ersehnten Wirklichkeit nach in dem Glauben, daß auf diese Weise die Natur gezwungen werden kann, das von ihr Verlangte zu tun.“*(George Thomson 2, „Die ersten Philosophen“, Berlin 1972, S.30) Der Glaube an die Fähigkeit des Menschen, bestimmte, in der Natur, im Sturm, im Blitz, in der Sonne, in Pflanzen, in Tieren oder Feinden beobachtbare Kräfte auf sich durch Nachahmung, oder etwa durch **Besiegen, Töten, Verspeisen, Beschwören übertragen zu können**, liefert offenbar eine einleuchtende Erklärung. In dem einleitenden Zitat von Levi-Strauss sagt der Eingeborene, die Vorfahren hätten sich mit den Tieren *„verheiratet“*. Setzt man statt verheiratet >vermählt<, so klingt die mit den Tieren eingegangene Beziehung vielleicht schon einleuchtender. ‚Liebe geht durch den Magen‘ sagt das Sprichwort. Noch heute spielt das Mahl bei einer Hochzeit eine zentrale Rolle, ohne dass allerdings der symbolische Gehalt mitgedacht wird, der ursprünglich in der Vermählungszeremonie exogamer totemistischer Clane den Ritus begleitet. Einen Nachweis für meine etymologische Vermutung habe ich nicht finden können, aber auch ohne diesen Zusammenhang würde nach Thomson gelten: Ein totemistischer Clan **identifiziert** sich mit seinem **Hauptnahrungsmittel**. Die Menschen, die von Bockkäferlarven leben, erheben die Bockkäferlarven zu ihrem Totemtier und *„sind buchstäblich Fleisch von deren Fleisch und Blut von ihrem Blut. Die Primitiven kleiden dieses **verwandtschaftliche Verhältnis** in die Behauptung, sie seien Bockkäferlarven.“*(Thomson 1, S.16) *„Wenn die Ehegatten aus verschiedenen Clanen stammten, wurde es dadurch jedem Clan möglich, Zugang zu Nahrungsmitteln zu erlangen, die er selbst nicht erzeugte, und somit seine Ernährungsweise zu verbessern. Die anfängliche Rolle der Exogamie bestand in der **Zirkulation der Lebensmittel**.“*(Thomson 1, S. 21)

Aus der Völkerkunde weiß man, dass Bildern von alters her eine magische Kraft zugemessen wurde, dass damit Jagdglück, Fruchtbarkeit, Lebenskraft beschworen wurden, und dass solche Beschwörungsrituale von **Schamanen** angeleitet und durchgeführt wurden, die ihre außerordentlichen Fähigkeiten in der Regel an ein geeignetes Clanmitglied, oder einen erwählten Nachkommen wei-

tergaben. Es ist richtig: Analogieschlüsse aus der Völkerkunde sind kein historischer Beweis. Aber anders als mit plausiblen Deutungen kann man sich prähistorische Phänomene nicht erklären.

Egal, ob die Bilder an steinzeitlichen Höhlenwänden nun von Schamanen selbst oder anderen Menschen stammen, kann man sich das **Modell der Tradierung**, Vererbung als **Urmodell für jedes Lehren** vorstellen. Das bedeutet, dass Erwachsene die Zubereitung von Speisen, die Herstellung von Werkzeugen und Waffen zur Jagd, die Auswahl der Lagerstatt und ihre Sicherung gegen Witterung und Feinde ihrem Nachwuchs dadurch weitergeben, dass sie die Heranwachsenden **an allen Lebensvollzügen Anteil nehmen lassen und sie zum Mitmachen und zur Nachahmung anleiten**, eventuell abweichendes Verhalten mit Sanktionen belegen. Es macht lediglich einen Unterschied, ob ein in der Sippe allgemeines, also jedem zugängliches Brauchtum übertragen wird, oder ob Spezialwissen exklusiv nur an Auserwählte weitergegeben wird, und damit auch eine soziale Stellung in der Gruppe verbunden ist. Verständigung mittels Zeichen bedarf der Codierung. Der Code muss gelernt werden, sonst bleibt das Zeichen leer, unlesbar und unverständlich. Solches Lernen erfolgt durch Anteilnahme = **Dabeisein** = **Interesse** und **Praxis**, gelegentlich sogar durch Ablegen von **Prüfungen** als Bewährungsproben.

Nachahmung ist der Kern vieler **Kinderspiele**. *„Viele Aspekte im Spiel von Kindern sind Nachahmung von Tätigkeiten der Erwachsenen, die von den Kindern selbst beobachtet wurden oder von denen sie gehört haben. Die Kinder spielen aus Spaß, aber das Spiel hat auch die Funktion, sie **Tätigkeiten üben** zu lassen, die sie später als Erwachsene ausführen müssen. Der Anthropologe Karl Haider beobachtete beispielsweise beim Volk der Dani im Hochland von Neuguinea, dass Kinder mit ihren Ausbildungsspielen alles nachahmen, was in der Welt der Erwachsenen vorgeht, mit Ausnahme von Ritualen, die Erwachsenen vorbehalten sind. Unter anderem kämpfen sie mit Speeren aus Gras; mit Speeren oder Stöcken >töten< sie >Armeen< aus Beeren, wobei sie realistisch vor- und zurücktreten wie Krieger, die vorrücken und sich zurückziehen; sie machen Zielübungen an hängendem Moos und an Ameisenhaufen; sie machen zum Spaß Jagd auf Vögel; sie bauen nachgeahmte Hütten und nachgeahmte Gärten mit Gräben; eine Blume wird an einer Schnur hinterhergezogen, als wäre sie ein Schwein, und sie wird auch mit den Dani-Worten für >Schweinchen< angesprochen; und nachts versammeln sie sich um ein Feuer, sehen zu, wie ein brennender Stock herabfällt, und tun so, als wäre die Person, auf die der Stock zeigt, der zukünftige Schwager.“* (Jared Diamond, „Vermächtnis“, Frankfurt/Main 2012/13, dort: „Kinderspiel und Ausbildung“, S.238) Nachahmung bedeutet nicht, wie uns manche Kunsterzieher weis machen wollen, eine geistlose Reproduktion vorgegebenen Verhaltens, sondern ist die **naturgemäße Form der Einfühlung, Einübung von Verhaltensstandards** der Gemeinschaft. Spiel sucht nach den eigenen Möglichkeiten solches Verhalten darzustellen, **erprobt dabei Varianten, entdeckt Bedeutungen** der vorgelebten Inhalte und ist oft angestachelt vom Ehrgeiz das **Vorbild** nicht nur treffend aufzuführen sondern in seiner Wirkung möglichst **zu modifizieren** oder zu übertreffen. *„In modernen Staatsgesellschaften gibt es eine formelle Ausbildung: In Schulen und Nachhilfeschoolen bringen speziell ausgebildete Lehrkräfte den Kindern einen von den Schulbehörden festgelegten Stoff bei, und diese Tätigkeit ist vom Spielen getrennt. In Kleingesellschaften ist **Ausbildung keine eigenständige Aktivität**, sondern Kinder lernen, indem sie ihre Eltern und andere Erwachsene begleiten, und indem sie Geschichten hören, die von Erwachsenen und älteren Kindern am Lagerfeuer erzählt werden.“* ...*„Zu der Zeit, zu der Kinder in modernen Gesellschaften in die Schule kommen, also ungefähr mit sechs Jahren, gehen Kinder der Nayaka selbständig auf die Jagd nach Kleintieren, sie besuchen andere Familien und bleiben dort und sind frei von der Aufsicht durch ihre eigenen Eltern, allerdings nicht unbedingt durch Erwachsene.“* (Jared Diamond, „Vermächtnis“, S.241)

„Alles Spiel ist zunächst und vor allem ein freies Handeln.“ ...*„Das Kind und das Tier spielen, weil sie **Vergnügen** daran haben, und darin eben liegt ihre Freiheit.“* (J. Huizinga, „Homo ludens“, Amsterdam 1940, S.12) Die **Idee des zweckfreien Spiels** hat Huizinga nicht erfunden. Sie scheint mir eine Erfindung der Romantik zu sein, allerdings eine Idee, die in der Pädagogik immer noch lebendig gehalten wird. Verglichen mit dem, was wir aus der Ethnologie über das Spiel wissen, musste es seine Auto-

nomie erst erringen. Genau gelesen bezieht Huizinga in diesem hier zitierten Satz ‚Freiheit‘ nicht auf das Spiel, sondern auf Kind und Tier. Huizinga weiß auch: „*Das Spiel schlägt in Ernst um und der Ernst in Spiel.*“ (ebenda S.13) Die Grenzen sind fließend. Wenn **Spiele eine Art Probehandeln, das Spiel ein Handlungsmodell** ist, dann ist es für Kinder eine Lebensnotwendigkeit und die einzig zur Verfügung stehende Art, sich in die nicht instinktgebundenen Verhaltensstandards einer Gemeinschaft einzuüben. Spiel in diesem Sinn ist in erster Linie soziales Probehandeln, und in der Gemeinschaft der spielenden Kinder erfährt es auch seinen ersten Schliff. Im Gegensatz zum gesellschaftlichen Handeln von Erwachsenen ist das kindliche Handeln stärker ungeformt, sozusagen >unreif<. Gerade in dieser Unreife liegt ein Moment von **Disfunktionalität** einerseits und **Anpassungsfähigkeit** andererseits, ein Moment, das Verhaltensänderungen erleichtert. Spiel ist durchaus ein Handeln, das seinen Zweck sucht, das Reaktionen auslösen möchte an unbelebten Dingen oder an Tier und Mensch. Steven Johnson („Neue Intelligenz“, Köln 2006, S. 54) spricht von „**Probing and Telescoping**“ (erkunden und einordnen). Mir scheint das durchaus ein nicht nur für neue Intelligenz kennzeichnendes Verhaltensschema und eine Variante des älteren behavioristischen Lernschemas von >Versuch und Irrtum<(trial and error). Ein Zweck von Spiel ist es herauszufinden wie Dinge und Aktionen beschaffen sind, was sich damit anstellen lässt und wie sie in das eigene Repertoire an Handlungen einzubauen sind. Welche Reaktionen löst mein Verhalten aus? Das geht schon los mit dem Schreien eines Babys und der darauf erwarteten, und möglicherweise erfolgten Zuwendung der Eltern. Das ist vermutlich das erste Spiel, das Kinder spielen, und mir scheint, es hat nicht direkt mit Freiheit und Vergnügen zu tun. Auch das >**Begreifenwollen**< ist so ein Spiel. Alles, was es zu fassen bekommt wird befangert und nach Möglichkeit gelutscht. Da haben heutzutage die Eltern eine Menge zu tun um das Kleinkind in einem Laufstall zu kasernieren und ihm klar zu machen, was ihnen für Kinderhände nicht ‚geeignet‘ erscheint, „pfui“ ist, oder in der teuren ‚Wohnwelt‘ nur zum Anschauen da ist.

Wer den Spielbegriff auf dem Fundament von Spaß und Vergnügen konstruiert, hat meiner Meinung nach nicht genau hingesehen, welchen Frust, welche Enttäuschung und wie viele Tränen das Spiel auch mit sich bringt. Kinder unterscheiden nicht leicht zwischen echtem Handeln und Probehandeln, diese Einsicht dämmert erst dem Jugendlichen, wenn er merkt, dass die Erwachsenen beginnen seinen Handlungen eine ernsthafte Bedeutung zuzumessen, seine Aktionen mit Verantwortung aufzuladen, mit Konsequenzen zu bedrohen. Spiel als Probehandlung sucht nicht nur nach seinem Zweck, sondern auch nach Bedeutung und Relevanz. Während echtes Handeln Tatsachen schafft, tut spielerisches Handeln nur >so als ob<. Es löst, **abstrahiert sozusagen die Bedeutung** aus der Handlung heraus. Damit verliert die Bedeutung einer Handlung ihren Ernst, kann leicht umschlagen in eine andere Bedeutung, wenn nicht gleichzeitig Regeln verabredet werden, welche Bedeutung einer Spielhandlung zuzuordnen ist. **Spiel generiert auf diese Weise Regeln.** „*Jedes Spiel hat seine eigenen Regeln. Sie bestimmen, was innerhalb der zeitweiligen Welt, die es herausgetrennt hat, gelten soll.*“ (Huizinga o.zit. S.18) Kinderspiele lassen sich durchaus unterscheiden in solche, die feste >**Regeln haben**< und jemanden brauchen, der die Einhaltung dieser Regeln überwacht, und solche, deren >**Reglement fließend**< ist, das während des Spiels verabredet wird und veränderbar bleibt. Hier liegt der Zweck des Spiels darin **Regeln zu finden**, Machtverhältnisse auszuloten, soziale Hierarchien zu erproben. Auch bei solchen Spielen steht das von Huizinga mit dem Spielbegriff verschwägerte >Vergnügen< nicht an erster Stelle, denn hier gibt es Gewinner und Verlierer. Letztere erleben solchen Prestigeverlust selten als Lustvoll.

Der Kulturwissenschaftler Huizinga entdeckt im Spiel eine darstellende Funktion, „*ein Scheinverwirklichen, ein **Verbildlichen***“ („Homo ludens“, o.zit. S.23), und stellt eine Verwandtschaftsbeziehung her zum **Ritual**, das er eine „*heilige Handlung*“ nennt. „*Der Kult pflöpft sich auf das Spiel auf, das Spielen an sich aber war das Primäre.*“ (s.29) Auch mir drängt sich die Verwandtschaftsbeziehung zwischen Spiel und Ritual auf, wenngleich es mir nicht unerheblich scheint, dass beide in verschiedenen gesellschaftlichen Sphären angesiedelt sind.

Die Übertragung von Brauchtum bedarf der regelmäßigen **Pflege** und einer Form der **Sicherung** oder Überprüfung von Generation zu Generation. Ein in unserem Zusammenhang interessanter Punkt für das Lernen unter traditionellen Bedingungen ist die **Initiation** als der verbreitete Ritus, mit dem die Übergabe der Erwachsenenrechte/-pflichten und der geschlechtsgebundenen Rollen auf den Nachwuchs, auf die nächste Generation begangen wird. Im Verlauf der Initiationsriten *“werden die Novizen in geschlechtlichem und gesellschaftlichem Verhalten unterwiesen. Man bedient sich dabei der **Katechese** (= Unterweisung = Lehrpredigt), des **Rituals** (= Lehrhandlung) in Form dramatischer Tänze und der **Offenbarung** geheiligter, besonders den Geschlechtsakt **versinnbildlichender Gegenstände**. Die gesamte Zeremonie ist geheim“*...*“Dem eigentlichen Initiationsakt geht häufig eine **Probezeit** voraus, während der die Novizen von den übrigen Clanmitgliedern abgesondert werden.“*(George Thomson 1, „Frühgeschichte Griechenlands und der Ägäis“, Berlin 1960, S.25) Im Zentrum der Initiationsriten steht die jeweilige Geschlechterrolle und alle damit verbundenen Praktiken, von denen Kinder bis zu diesem Zeitpunkt noch ausgeschlossen sind. Viele der vollzogenen Riten besitzen den Charakter von Prüfungen, ja das Ritual insgesamt ist wie das Spiel eine **Probekhandlung**, sozusagen ein **Handlungsmodell**, eine Simulation für den Ernst- und Bedarfsfall, und stellt damit das Urmodell einer Prüfung dar. Selbst die dabei vollzogenen tanzartigen Bewegungen besitzen Modellcharakter und folgen nicht irgendeinem bloßen Bewegungsdrang, sondern dienen dem Training von Handlungsabläufen aus dem realen Leben, die sie symbolhaft repräsentieren. Weil das Initiationsritual den Lebenskreis von Geburt, Tod und Wiedergeburt zum wesentlichen Inhalt hat, werden die Novizen hart herangenommen und gehen aus dem Ritual auch körperlich gezeichnet und geläutert, und mit dem Bewusstsein hervor, eine neue Identität (z.B. nun auch einen Namen und damit ein **Totem** als Vorform einer **Personalität**) erhalten zu haben. Symbolische, modellhafte Form für die neue Personalität ist bei vielen Naturvölkern eine **Maske** (persona = Maske), die man zu diesem Anlass von einem verstorbenen Ahnen übernimmt, der in der Maske als Totem und Personalität weiterlebt. (Zur Vielfalt der Funktionen von Masken siehe Belting: „Faces – eine Geschichte des Gesichts“. München 2013, S.25-110)

Sicher war die Teilnahme an der meist den Männern vorbehaltenen Jagd und am Kampf nur über die Schwelle der **Initiation** zu erreichen. So wie es unter den Jägern zur Ausbildung der Fähigkeiten im Spurenlesen, der Treffsicherheit mit Pfeil und Bogen oder der Kenntnisse geeigneter Materialien und der Fertigkeiten zum Herstellen von Speerspitzen ganz allgemein bedurfte, so wird es unter den Höhlenzeichnern und Malern ein Wissen um Fundorte für Farben, um geeignete Hölzer und Knochen für Blasrohre zum Farbensprühen, um Bindemittel für gute Haftung der Farbstoffe oder treffsichere Darstellung durch körperliche Nachahmung, flächige oder plastische Darstellung bestimmter Tiere gegeben haben. Auf der Ebene der steinzeitlichen Jäger ist solches Wissen vermutlich eher **Gemeingut aller Jäger**. Die Jungen übernehmen die **Bräuche** von den Alten, und vielleicht ist die Initiation für die Einweihung in solches Wissen der geeignete Zeitpunkt. Wenn die Höhlen zudem über Jahrhunderte hinweg für Malereien genutzt wurden, konnten sich die zeichnerischen Codes nicht nur tradieren, sondern auch am Vorbild orientiert Schritt für Schritt verfeinern und ausdifferenzieren.

Wenn ich das Ritual oben als >Lehrhandlung< und >Handlungsmodell bezeichne, habe ich eine Theorie der **Übergangsriten** im Sinn, die ich von Arnold van Gennep entlehne. In seinem Buch „Les rites de passage“ (Erstausgabe 1908, hier verwendet in der Übersetzung von Schomburg/Scherff, 2005 Frankfurt/Main) nimmt er vor allem Bezug auf Rituale, die im Gefolge von **Schwellererlebnissen** zelebriert werden. Gerade Entwicklungsprozesse sind gekennzeichnet von einer ganzen Reihe von Schwellererlebnissen. Die Völkerkunde hat die Bedeutung der Initiation als ein singuläres Übergangsritual thematisiert, aber dabei auch ein wenig den Blick verstellt für die vielen kleinen Schritte, die die Entwicklungspsychologie beschreibt auf dem Weg von der Geburt des Individuums bis hin zur Schwelle, die beim Eintritt ins Leben als Erwachsener zu überschreiten ist: Den Rhythmus der zu erklimmenden Stufen oder Sprossen gibt zunächst auch heute noch die körperliche Entwicklung vor. Dem Abnabeln von der Mutter folgt das Abstillen, dem Liegen folgt das Sitzen, das Krabbeln und das Gehen. Dem Gefahrenwerden im Kinderwagen folgt dann bei unseren Kindern das Selberfahren mit dem ersten Rad... Für alles gibt es ein erstes Mal, das als mehr oder weniger großer Entwicklungsschritt

mit mehr oder weniger Aufmerksamkeit bedacht wird. Der geistige Reifeprozess kennt nicht weniger Stufen, und wie schon zuletzt beim Kinderwagen und dem ersten Laufrad angesprochen, sind die jeweils erreichten Schritte markiert durch sich verändernde Lebensumstände, z.B. einen höheren Grad an Selbständigkeit, garniert durch Dinge, über die man nun verfügt, und die vorher den älteren Geschwistern vorbehalten waren. Es geht auch um einen Zuwachs an sozialem Rang, den man damit zugestanden bekommt. Nicht alle überschrittenen Schwellen sind an aufwändig ausgestattete Rituale geknüpft, aber Kindergeburtstage und viele Feste im Jahresablauf sind heute klar auf Kinder ausgerichtet und werden so zu **>rites de passage<**.

Insbesondere Schwellen, die einen geistigen Entwicklungsschritt markieren, sind vielfach mit Lernen verbunden oder werden sprachlich mit Lernen assoziiert. Laufen ‚lernt‘ der Mensch nicht im Sinn schulischen Lernens. Dies ist eine genetische, stammesgeschichtliche Vorgabe, die einem natürlichen Programm folgt, das jedes gesunde Individuum an einem erwartbaren Zeitpunkt physischer Reife durchläuft. Das gilt auch für den Erwerb der Muttersprache und viele andere stammesgeschichtlich vererbte Anlagen. Aber nicht alle Möglichkeiten körperlicher Entfaltung und alles an der sprachlichen Kommunikation ist genetisch festgelegt. Wie sich die Erbanlagen entfalten, ist beim Menschen in hohem Maß abhängig von Lernprozessen in die sich die genetischen Anlagen des Individuums sozial eingebettet vorfinden. Familie und Clan wurzeln noch in einem naturgegebenen sozialen Urgrund. Demgegenüber bilden soziale Einrichtungen wie die handwerkliche Werkstatt, die Schule, die Universität oder Akademie jeweils als zivilisierte Lernorte neue Stufungen und Schwellen für den jugendlichen Reifungsprozess nach dem naturgegebenen Muster aus. In der Hierarchie der Werkstattlehre, der Abfolge von schulischen Jahrgangsklassen, der religiösen und akademischen Ordination finden sich analoge Strukturen, mit deren Hilfe das Überschreiten von Reifeschwellen ermöglicht, zertifiziert und zelebriert wird. *„In jeder Gesellschaft besteht das Leben eines Individuums darin, nacheinander von einer Altersstufe zur nächsten und von einer Tätigkeit zur anderen überzuwechseln. Wo immer zwischen Alters- und Tätigkeitsgruppen unterschieden wird, ist der Übergang von einer Gruppe zur anderen von speziellen Handlungen begleitet, wie sie etwa der Lehre bei unseren Handwerksberufen entsprechen.“* (Arnold van Gennep, o.zit. S.15) Wie aber die Schwellen bestimmte Handlungsmuster als Rituale, Weihen, Feiern ausbilden, so kennt auch der Weg zwischen zwei Schwellen ein jeweils charakteristisches Handlungsprofil. Gleicht die Schwellenhandlung einer **Prüfung**, einem Examen, so gleicht der Weg dahin einer **Übung** in bestimmten Anforderungen, Aufgaben. Übungsphasen sind **Probeläufe**, Lektionen, die mit den Anforderungen vertraut machen, die die nächste erreichbare Stufe stellen wird.

Im Zusammenhang mit Initiationsriten muss der Blick auf **plastisch-figürliche Bildwerke** vor allem von Frauendarstellungen fallen. Weitaus weniger spektakulär als die steinzeitlichen Höhlen auf uns als Betrachter wirken, empfinden wir die aus dieser Frühgeschichte in großer Zahl auf uns gekommenen, kleinen, **weiblichen Statuetten**. Für die Initiation sind solche Figuren in der Funktion von **Puppen** im Gebrauch und Thomson zieht daraus den Schluss, *„daß die sehr häufig dargestellte sitzende oder kauernde Stellung den eigentlichen Augenblick der Entbindung wiedergeben sollte.“* (Thomson 1, S.196) Andere Gesten und Körperhaltungen bringt er in Verbindung mit *„Einzelstadien eines Tanzes“*, in dem das Gebären in die Bedeutung eines allgemeinen Fruchtbarkeitsritus und Erntesegens übertragen wurde. Schließlich sieht er einen Bedeutungswandel bis hin zu Weihegeschenken, Opfergaben für Quellengottheiten, in denen dann auch *„die Vorstellung von einer Göttin Gestalt angenommen hatte.“* (Thomson 1, S.197) Solche Figuren waren in Griechenland ursprünglich aus bestimmten Hölzern geschnitzt, welche von Bäumen stammten, die der jeweiligen Gottheit zugeordnet waren: Artemis – Weide, Hera – Birne (Thomson 1, Anm. S.197). Thomson zitiert einen jüngeren Weihegespruch aus Mykene, der ganz allgemein die Funktion solcher Geschenke an die Gottheit plausibel macht: *„Dies sind meine Ochsen; sie halfen mir die Felder zu bestellen. Sie sind zwar nur aus Teig, nimm sie aber trotzdem gütigst entgegen, Demeter, und bewirke dafür, daß meine wirklichen Ochsen am Leben bleiben und mir die Felder an Garben reich machen.“* (Thomson 1, S.197) Wie Votivbilder aus unseren Dorfkirchen, werden solche Gaben von den Gebern zunächst selbst herge-

stellt worden sein, wobei man vermuten kann, dass in der Nähe größerer Heiligtümer sich eine Art Handwerk herausgebildet hat, das die Gaben in Serie fertigte und damit Tauschhandel betrieb.

Im magischen Ritual nimmt menschliches **Handeln Modellcharakter** an, und erhalten Gegenstände, an denen die Handlung vollzogen wird, selbst Modellcharakter. Das Menschenopfer mutiert zum Tieropfer und schließlich zum Gebäck oder zur Puppe. Letztlich tut es auch ein Bild, das ins Feuer geworfen wird. Auch **Spielobjekte** besitzen diesen Modellcharakter. Ein Kind zieht eine Blume an einer aus Gras geflochtenen Schnur hinter sich her und spricht sie an als ihr Schweinchen. Im **Modell** gewinnt eine zunächst mit dem ursprünglichen Objekt unmittelbar verbundene Bedeutung selbständige und symbolische Form, die dann auch nicht mehr alle Objekteigenschaften besitzen und abbilden muss. Was das Modell nicht oder unzureichend abbildet ergänzen die Teilnehmer am Spiel oder Ritual in ihrer Vorstellung. Modelle sind reale Abstraktionen (Sohn-Rethel) und lösen sich aus dem Bedürfnis mimetisch getreuer Nachbildung oft mit einer Tendenz zur **Stilisierung**. Dies bedeutet Betonung wesentlicher Eigenschaften, Verzicht auf Details, Straffung der Form). Modelle spielen für das Lernen und für die Lehre eine herausragende Rolle und leiten den didaktischen Prozess ein, in dem Lehren für das Leben sozusagen als **Probearbeitungen** aus dem Lebensernst gelöst werden können. *„Jede institutionelle Schule bedeutet eine Verlagerung des Lernvorgangs weg vom Ort der tatsächlichen Handlungen, wo seit alters der Nachwuchs seine Kenntnisse und Fähigkeiten unmittelbar erwirbt. In der Schule müssen dagegen die Vorgänge simuliert und erklärt werden, so daß sich von daher dem berufsmäßigen Lehrer die Aufgabe stellt, den Lehrgegenstand zu überschauen, zu überdenken und nach schulischen Notwendigkeiten aufzubereiten.“* (Sellenriek Jörg. „Zirkel und Lineal“, S.29) Selbst wenn Spiel, Ritual und Belehrung sich als Probearbeit an Modellen ähneln, macht es wenig Sinn sie gleichzusetzen. Sie entstammen verschiedenen gesellschaftlichen Sphären und bilden dort jeweils eigene Regularien aus, beziehen sich auf bestimmte Sorten von Handlungen, von Objekten und von Mitspielern und besetzen gesellschaftlich sehr unterschiedliche Orte.

Rituelle Handlungen, Spielhandlungen, Lernhandlungen generieren nicht nur Regeln und Bedeutungen, sondern auch **Rollen** und **Objekte**. Huizinga beantwortet die Frage nach der Rolle des Spiels in der bildenden Kunst wie folgt: *„Wenn in der bildenden Kunst dem Spielfaktor schon ihr Charakter der schaffenden Arbeit, des emsigen Handwerks, des Gewerbes, im Wege steht, so wird dies dadurch noch verstärkt, daß die Wesensart des Kunstwerks zu einem großen Teil durch seinen praktischen Zweck bestimmt wird und daß es seine Bestimmung nicht durch ein ästhetisches Motiv erhält. Die Aufgabe des Menschen, der etwas herzustellen hat, ist eine ernste und verantwortungsvolle: jedes Spielmäßige ist ihr fremd.“* ... *„Die Produktion der bildenden Kunst verläuft also ganz außerhalb der Sphäre des Spiels, und auch ihre Darbietung wird lediglich sekundär in den Formen des Ritus, des Fests, der Belustigung und des gesellschaftlichen Ereignisses aufgenommen.“* („Homo ludens“ S.269) Wenn wir uns mit den Begriffen >kindliches Spiel< und >Ritual< hier räumlich in einem völkerkundlichen und zeitlich in einem prähistorischen Rahmen bewegen, ist die Rede von bildender Kunst wohl noch unangemessen. Bleibt aber festzustellen, dass Spiel den ‚Werkzeuggebrauch‘ ebenso kennt, wie es vielfach den Umgang mit **Spielsachen** kennt. Analog lebt das Ritual nicht allein von Laut und Gebärde sondern bezieht Dinge ebenso ein wie den Raum und Ort, den es für seine Darbietung benötigt. Wie wir bei Jared Diamond oben lesen konnten, ist das Herstellen von **Spielsachen** ursprünglich selbst Teil des Spiels: *„...sie bauen nachgeahmte Hütten und nachgeahmte Gärten mit Gräben; eine Blume wird an einer Schnur hinterhergezogen, als wäre sie ein Schwein, und sie wird auch mit den Dani-Worten für >Schweinchen< angesprochen.“* Analoges gilt für das Ritual. Die dort in Gebrauch genommenen **Körperbemalungen, Maskierungen, die Opfertiere, Weihegaben und ihre Zubereitung** sind ursprünglich **Teile des Zeremoniells** und lösen sich erst nach und nach in **dislozierte** und **zeitversetzte** spezialisierte Gewerke auf, die jedoch noch lange Spuren der Zugehörigkeit zum Ritus in sich tragen.

Claude Lévi Strauss stellt sich die Frage, *„ob das verkleinerte Modell – wie es auch der Geselle als Meisterstück zu liefern hat – nicht immer und überall der Typus des Kunstwerks überhaupt ist.“*

Denn es scheint, daß jedes verkleinerte Modell eine ästhetische Berufung hat – denn woher, wenn nicht aus seinen Dimensionen, nähme es diese dauernde Kraft?“(Claude Lévi Strauss, „Das wilde Denken“, Frankfurt 1968, S.36) Jedes Modell ‚verkleinert‘, insofern es das reale Vorbild gewisser Dimensionen beraubt (z.B. Maß, Material, Formkomplexität, Funktionalität, Gebrauch). Ich sehe einen Zusammenhang zwischen Levi-Strauss‘ Rede vom ‚verkleinerten Modell‘ und Sohn-Rethels Begriff der Realen Abstraktion (Alfred Sohn-Rethel, „Geistige und Körperliche Arbeit“, Frankfurt 1970). Demnach ist Abstraktion nicht allein eine Kategorie des Denkens, sondern findet sich in der *„Sphäre zwischenmenschlichen Verkehrs. Nicht die Personen erzeugen diese Abstraktion, sondern ihre Handlungen tun das.“*(Sohn-Rethel über die Warenabstraktion und das Geld als sinnfällige Erscheinung des Tauscherts, S.35) Der Gegenstand, an dem dieses Handeln als ‚Probehandlung‘ sinnfällig in Erscheinung tritt, ist das Modell, das den Menschen dazu dient, gewisse Handlungen an ihm durchzuspielen, die eigentlich dem Ding gelten, das durch das Modell repräsentiert wird. Der Verlust, des für diesen Zweck vom Menschen geschaffenen Modells, von bestimmten Dimensionen gegenüber dem realen Ding, das es ersetzt, wird kompensiert durch den symbolischen Gehalt, den das Modell **in der Vorstellung und den Handlungen** seiner Benutzer hinzugewinnt. Damit wird es sozusagen **ideell aufgeladen**. Diesen **Ladezustand** empfinden die Menschen als Ausstrahlung, Aura, Heil und magische Kraft. Der Ort für diese Aufladung ist die menschliche Vorstellung, die ihren Ausdruck findet im veränderten Verhalten der Menschen zu dem Ding. Schon der Begriff **>Ding<** deutet wohl in seiner etymologischen Verwandtschaft mit dem germanischen **>thing<** (einem Ort der Rechtsprechung) an, wie ein ursprünglich belangloser Gegenstand zu einem Rechtsobjekt werden kann. Er mutiert so zu einem Gegenstand, über den gestritten und beraten werden kann, der mit einem Interesse aufgeladen wurde, auf den jemand Besitzansprüche erhebt. **In den Augen und damit in der Wahrnehmung** der im Thing aufeinander-treffenden Streitenden ist er mit einer Bedeutung, einem Wert aufgeladen, worüber gestritten und Recht gesprochen werden kann.

Magische Fähigkeiten besitzt auf dieser Kulturstufe des Animismus jedes Clanmitglied, jeder Mensch. **Schamanen** aber besitzen Zugang zu besonderen Kräften, die durch sie hindurch wirken, aber nicht in ihnen verankert sind. Erst durch einen ritualisierten Akt der Beschwörung, der Magie, im Zustand der Trance wird der ‚Zauberer‘ als Medium aktiviert, kann die spirituelle Kraft durch ihn fließen. Herausragende Eigenschaften einzelner Menschen werden diesen **von den Göttern verliehen** oder entzogen, die damit durch sie sprechen. Das gilt für Magier, Seher, Propheten, Sibyllen etc... und auch noch für die frühen Handwerke. Der Schmied, der Jäger, der Töpfer - insbesondere der, der wie Gott aus einem Klumpen Lehm eine Gestalt formen kann - sie alle haben ihre **schöpferische Kraft als Gabe** von den Göttern **geliehen**, nicht aus sich selbst erzeugt. Sie sind nicht Autoren in unserem Sinn, sondern ‚Persona‘, Träger und Darsteller von Rollen, die ihnen höhere Wesen verleihen. *„In den Anfängen der Kultur ist es vor allem die Eisenbearbeitung und Eisenverarbeitung, die man mit mystischen Vorstellungen umspann. <Wie das Staunen der Menschheit über die wunderbare Kunst, welche es versteht das harte Metall im Feuer zu schmelzen und kostbare Dinge aus ihm zu schmieden dazu geführt hat, die Erfindung derselben überirdischen Wesen zuzuschreiben, so kann man sich auch die Ausübung derselben durch irdische Geschöpfe nicht ohne die Zuhilfenahme geheimnisvoller und zauberhafter Mittel vorstellen>.“*(Werner Sombart, „Der moderne Kapitalismus“, München 1924, S. 202; darin zitiert Sombart Schrader; „Sprachvergleichung und Urgeschichte“, S. 236)

Unser Kunst- und Bilderverstand ist heute weitestgehend auf einen Akt der visuellen Wahrnehmung ausgerichtet. Selbst das muss man für die steinzeitlichen Malereien, oder einen Teil von ihnen wohl in Zweifel ziehen. Einige sind an so unzugänglichen Stellen angebracht, dass vom Erzeuger wohl eher **nicht mit einem menschlichen Betrachter gerechnet** wurde. Der Gebrauch von Bildern als eine Zwiesprache mit den Göttern hält sich noch lange und ragt bis in unsere Religionen hinein, auch wenn wir uns daran gewöhnt haben, den Bilderschmuck von Grabkammern in Tempeln und Kirchen dargestellt, und schließlich in Museen öffentlich zur Schau gestellt zu sehen. Staunend und vielleicht schauernd betrachten wir Bilder etwa in Gräbern, die ihre Auftraggeber ursprünglich vor menschlichen Augen auf ewig verborgen wissen wollten. Es ist schon eigenartig: Das 19.Jh, die Zeit des größtangelegten Tabubruchs gegenüber Bildern (im Namen der Archäologie), die von ihren

Auftraggebern nicht für Menschengedachte waren, ist auch die Zeit, in der von der Malerei die ‚Idee des unschuldigen Auges‘ verbreitet wird. Vermutlich benötigt man diese Ideologie, um über den begangenen **Frevel der Zerstörung** im Namen der Erhaltung nicht weiter nachdenken zu müssen.

Nachahmung wurde als Beweggrund für die Herstellung von als Kunst zu würdigenden Bildern von der Kunstlehre (vor allem der letzten beiden Jahrhunderte) verächtlich gemacht. Damit ist eine Trennlinie gezogen zwischen authentischer und reproduktiver Bildherstellung. Seitdem baut ‚Kunst‘ auf eine **Vorstellung vom Original**, und setzt damit letztlich auf das **Unvergleichbare**. Im Vorlauf, etwa seit dem 14. Jh., etablierten sich Maler und Bildhauer als ‚Erfinder‘ einer bildhaften Gestaltung von Themen, die sie der Mythologie entnahmen. Auch die Kunstpädagogik hat sich zeitweise dem gedanklichen Konstrukt ‚Originalität‘ verschrieben und wollte der Kinderzeichnung einerseits Authentizität und damit Autorenschaft zuschreiben, andererseits den Heranwachsenden all das austreiben, was vor allem im Jugendalter an Bildkonventionen aus den Bildwelten der Erwachsenen adaptiert wird. Dass sich Kinder oder Jugendliche als ‚Autoren‘ ihrer Bildproduktion verstehen, wurde dabei stets unbefragt vorausgesetzt.

Auf der anderen Seite war das ausklingende 19. und das beginnende 20. Jh. fasziniert von Bildproduktionen der sog. ‚Primitiven‘, wobei die Begeisterung für die teils starken ästhetischen Reize oft das Verständnis für deren kulturelle Bedeutung weit überstrahlte. Seit den 1960er Jahren erlebte die Kunstszene einen recht folgenreichen und erfolgreichen Versuch schamanische Praktiken in Museen und Galerien des 20. Jh. ‚salonfähig‘ zu machen. Ohne dies nun bewerten zu wollen, zeigt das Interesse an der vorgeschichtlichen Bildproduktion die Legitimität, auch für das pädagogische Feld diese kulturellen Quellen zu erschließen. Wer dem Vorbild der Schlange folgend seine kulturellen Häutungen einfach abstreift, der wird mit der alten Haut auch die darin eingepprägten Lebenserfahrungen nicht weiter verwerten können und nicht merken, dass die neue Haut der alten mehr gleicht als einem vielleicht lieb ist. Lehren lassen sich am leichtesten aus Differenzenerfahrungen ziehen.

Fazit:

Lernen als **Enkulturation** (Nigel Barley) funktioniert auf niederen Kulturstufen im Rahmen der **Teilhabe** der Jugend an allen Lebensvollzügen des Clans, der Sippe, der Familie durch Mitmachen und Nachmachen. Für die Form der Weitergabe einer Kultur von einer Generation zur nächsten haben wir in unserer Sprache auch den Begriff **>Tradierung<** oder Tradition. Was kulturell über Handlungen, Rituale, Haltungen, Sitten, Bräuche, Verhaltensweisen, Verhaltensregeln unterhalb der Schwelle schriftlicher Fixierung tradiert wird bezeichnen wir als **>Vermächtnis<**. Rituale, als Modellhandlungen und Bilder als Modelle realer oder vorgestellter Objekte, besetzen im magischen Bewusstsein die Rollen der Lehr/Lernhandlung und des Gegenstands, über den Kenntnis gewonnen werden soll. Rituale sind Handlungen, in denen, rein formell gesehen, bildhaft-visuelle, musikalisch-akustische und performative Elemente eine mediale Einheit bilden, ohne dass man dies als Theater oder Kunst sinnvollerweise bezeichnen könnte. In der Regel fehlt im Ritual die ‚Abteilung‘ Zuschauer, weil jeder Teilnehmer aktiv beteiligt ist. Bildhaftes, wie z.B. Spuren, Zeichen, Marken, entfaltet sich zu einer Form der Mitteilung, mit der Möglichkeit der Codierung. Ein magischer Akt, ein magisches Ding, eine magische Handlung sind im wesentlichen mimetisch, aber nicht notwendig in einem naturalistischen Sinn abbildend, sondern durchaus in einem ‚modellhaften‘ Sinn, der sein Vorbild auf wesentliche Aspekte ‚verkleinert‘ = reduziert = abstrahiert. Magische Dinge und magische Handlungen sind nicht Requisiten oder Theater. Im Ursprung ist das Götterbild ein Götze, beherbergt die Plastik als Götzenbild den Geist und ist nicht nur deren Repräsentant. Im Ritual verwandeln sich die Teilnehmer **in ihrer Wahrnehmung** wirklich und substanziell in die Wesen, die sie im Theater nur noch als Rolle darstellen. Und doch ist der Akt der Verwandlung nur ephemere und trägt schon den Keim der bloßen Darstellung in sich. Reste solch magischen Verhaltens finden sich heute noch gegenüber Reliquien, Gnadenbildern und musealen Raritäten.

Im Zusammenhang mit kindlichem Lernen zeigt die körperlich/geistige Entwicklung des bildschaffenden Kindes eine verwandtschaftliche Beziehung zu dem hier skizzierten ‚naturwüchsigen‘ Bildschaffen. Insofern lohnt es sich, als Lehrer solche ‚Naturformen‘ zu studieren, die sich auch beim aufgeklärten Erwachsenen nicht völlig verabschieden. Um jedem Verdacht vorzubeugen: Damit ist weder Haeckels These eines biogenetischen Grundgesetzes bestätigt (<die Ontogenese rekapituliert die Phylogenese>) noch ist es auf die Entwicklung während der Kindheit und Jugend verlängert. Die Entwicklung des Individuums findet schon im Mutterleib stets in einem kulturellen Kontext statt, ist also biologisch und genetisch nicht isoliert zu betrachten von einer Verankerung in einen sozialen, ökonomischen, kulturellen und historischen Kontext. Auf höheren Kulturstufen bleibt die Enkulturation ein weitgehend als naturgegeben empfundenes Phänomen. Magische Handlungen, Dinge, verlieren als kulturelles >Brauchtum< ihre ursprüngliche kultische Dramatik und ihren Ernst, werden in ihrer äußeren Erscheinung dem gesellschaftlichen Wandel angepasst, schwelen aber in vielen Lebensbereichen mehr oder weniger wahrgenommen unterschwellig fort, etwa in esoterischen Vorstellungen und Praktiken, in religiösen Vorstellungen und Übungen und in sozialen Rollenbildern und Verhaltensmustern, die vor allem in familiären und regionalen, stammesverwandtschaftlichen Kreisen gepflegt und tradiert werden. Huizinga formuliert das bezogen auf seine Vorstellung vom Spiel so: *„Beim Fortschreiten einer Kultur bleibt das als ursprünglich vorausgesetzte Verhältnis von Spiel und Nichtspiel nicht unverändert. Im allgemeinen tritt dabei das Spielelement allmählich in den Hintergrund. Meistens ist es zu einem großen Teil in der sakralen Sphäre aufgegangen. Es hat sich in Wissen und Dichtkunst, im Rechtsleben, in den Formen des Staatslebens kristallisiert.“*...*„Zu allen Zeiten jedoch kann sich der Spieltrieb auch in den Formen einer hochentwickelten Kultur mit voller Kraft wieder geltend machen und sowohl die Einzelperson wie die Massen in den Rausch eines riesigen Spiels mit fortreißen.“* („Homo ludens“, o.zit. S.76)

Zur Differenz von Bildverständnis und Kunstverständnis sei am Rande bemerkt: Die Venus von Willendorf finden wir heute im Naturhistorischen Museum in Wien, nicht gegenüber im Kunsthistorischen Museum. Anders wurde verfahren mit Plastiken des ägyptischen, griechischen und römischen Kultus sowie mit Andachtsbildern aus einer christlichen Tradition. Zahllose Altarbilder und Heiligenfiguren haben, nachdem sie im Zuge der Reformation und Säkularisation aus den Kirchen verbannt wurden, heute den Weg in die Nationalmuseen oder Kunstmuseen gefunden und damit einen Bedeutungsverlust oder/und Bedeutungswandel erfahren.

Wahrnehmung erweist sich als ein Komplex aus sinnlichen Reizen, ist eingebunden in Aktionen, Handlungen, und trifft stets auf Erwartungen sowie gemachte und gespeicherte Erfahrungen. Die uns umgebende Dingwelt ist in unserer Wahrnehmung aufgeladen mit Bedeutungen, die sie über ihr bloßes Naturdasein hinaushebt. Wie in Batterien sind in ihnen Erfahrungen, Beurteilungen, Bewertungen, Erzählungen gespeichert, die der individuellen, bloß sinnlichen Wahrnehmung unmittelbar nicht erschließbar sind, sondern in der Lebenswirklichkeit erfahren, gelernt und bewusst gemacht werden müssen. Gesellschaftliche Herstellung und Gebrauch vergegenständlichen und speichern sich in den Dingen als Bedeutung und Sinn für unser Leben. Dadurch nimmt jede individuell mit einem Ding gemachte Erfahrung Anteil an einem gesellschaftlichen Erfahrungsprozess und speist diesem gleichzeitig die eigenen Absichten, Bedeutungen und eventuellen Verfeinerungen, Erfindungen ein.

Der Animismus ist eine der bedeutendsten Erfindungen des Menschen, er lebt von der menschlichen Fähigkeit den sinnlich wahrgenommenen Reiz mit einer Suche nach Bedeutung zu verkoppeln und damit zu einer Wahrnehmung zu verarbeiten. Bei der Suche nach der angemessenen Bedeutung für einen Reiz kommt das Bedürfnis ins Spiel, den reizauslösenden Phänomenen eine **Orientierung**, Wertigkeit, ein ‚Gesicht‘ (eine Physiognomie), einen Namen zuzuordnen und ihm damit die (Angst- bzw. Neugier-)erregende Macht des Ungewissen, Unsagbaren, Numinosen auf den Erfahrungsschatz der positiven wie negativen Gefühle zu nehmen, sie zumindest in Bann zu schlagen. Das ist vermutlich erst einmal nichts für Kinder. Aber mit dem Eintritt in die Geschlechtsreife er-

folgt eine Einweihung in die Geheimnisse der magischen Praktiken, die man bis dahin vermutlich nur vom staunenden Zusehen kennt.