

# **Musik als Sinnspiel**

**Musikphilosophische Überlegungen im Anschluss  
an Ludwig Wittgenstein**

**Nicola L. Hein**

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Einführung</b> .....	<b>1</b>
<b>2. Das Sprachspiel</b> .....	<b>3</b>
<b>3. Das Sinnspiel</b> .....	<b>11</b>
3.1 Terminologische Alteration .....	11
3.2 Die Eigenschaften von Sinnspielen .....	12
3.3 Sinnspielebenen .....	14
3.4 Übersetzung .....	15
3.5 Komplexe Sinnspiele .....	16
<b>4. Musik als Sinnspiel</b> .....	<b>18</b>
4.1 Isomorphien .....	18
4.2 Musik als Sinnspiel .....	20
4.3 Sinnspielebenen in der Musik .....	27
4.4 Musik und Sprache .....	29
4.5 Übersetzung von Musik .....	33
4.6 Musik als komplexes Sinnspiel .....	34
<b>5. Konsequenzen für die Betrachtung von Musik</b> .....	<b>36</b>
<b>6. Quellenangabe</b> .....	<b>38</b>

# 1. Einführung

Ludwig Wittgenstein (1889-1951) kann wohl als einer der einflussreichsten Philosophen des zwanzigsten Jahrhunderts bezeichnet werden und hat für den *linguistic turn* der Philosophie eine wichtige Rolle gespielt (vgl. Vossenkuhl, S.15). Durch die Rezeption der *Philosophischen Untersuchungen* und *Über Gewissheit* ist er für eine Entwicklung in der Philosophie wegweisend, die das Sprachspiel/das Vokabular, allgemein gesagt die Sprache in das Zentrum ihrer Überlegungen stellt. Richard Rorty (vgl. Rorty, S.11, 53), Saul Kripke (vgl. Kripke, S. vii ff.), Stanley Cavell (vgl. Cavell, S.3) und viele andere Philosophen beziehen sich mit ihren Theorien auf Wittgenstein.

Im Folgenden seine Theorie des Sprachspiels dargestellt werden. Durch den Terminus *Sinnspiel* soll die Sprachspieltheorie verallgemeinert werden, um sie vom *Bereich der Sprache auf den der Musik zu übertragen*.

Aufgrund des Wandels, welchem diese Idee auch innerhalb der Schriften Wittgensteins unterworfen ist, wird der Diskurs auf die Fassung aus den *Philosophischen Untersuchungen* (im Folgenden abgekürzt mit *PU*) und *Über Gewissheit* (im Folgenden abgekürzt mit *ÜG*) beschränkt. Die Konzeption der Sprachspiele in *ÜG* unterscheidet sich in einigen Punkten von jener in den *PU* und bringt viele Überlegungen im Bezug auf die Begründung und die Struktur von Wahrheit mit ein, welche in den *PU* noch nicht thematisiert werden, führt die Betrachtungen der *PU* fort. So entwickeln die *PU* den Gedanken der Sprache noch nicht bis zu dem Punkt, an dem die Sprache als Sprachspiel ein System ist (vgl. *ÜG*, 410). Auch die Frage der Begründung unserer Gewissheiten (*certainties*) wird in den *PU* noch nicht in dem Maße thematisiert, wie dies in *ÜG* der Fall ist. Deshalb sollen die Überlegungen der *PU* das Zentrum bilden, aber in einigen Punkten auf *ÜG* zurückgegriffen werden, um den Systemgedanken des Sprachspiels deutlicher heraus zu arbeiten, da dieser für die Anwendung auf Musik wichtig ist.

Es findet sich in unserer Kultur und in vielen anderen jeweils eine Schriftform für Musik und Sprache. Jedoch soll das Problem der Analyse der Schriftform für diese Untersuchung nicht behandelt werden, da sich die vorgenommenen Überlegungen auf Basis der Sprachspieltheorie sowohl im Fall des Vorhandenseins einer Schriftkultur wie auch im gegenteiligen Falle ausführen lassen. Durch die Konzentration auf den Klang wird die Darstellung etwas vereinfacht.

Das Thema der vorliegenden Arbeit ist die Darstellung von *Musik als Sinnspiel*. Mit dieser Darstellung kann ein Verständnis der Sinnstrukturen der Musik erreicht werden, welches sich nicht erschließt, insofern man die Sinnstrukturen der Musik nur in ihren Klangstrukturen zu verordnen

sucht. Es soll ein breiteres Verständnis von musikalischen Sinnstrukturen ermöglicht werden, welche die Aufführungspraxis, die Rezeptionssituation, die soziale Dimension der Musik, den stilistischen Kontext, die Relation zur Sprache und viele andere Dimensionen mit in den Begriff der Musik integriert und diese als integrale Bestandteile des musikalischen Sinns begreift. So wie in der Wittgensteinschen Beschreibung der Sprache als Sprachspiel nicht nur die gesprochene Sprache, sondern die gesamte *Lebensform* (vgl. *PU*, 23) zum Sprachspiel dazu gehört, gilt dies auch für die Musik. Es soll eine weitere Perspektive auf die Musik entwickelt werden und die Bedeutsamkeit der unterschiedlichen Ebenen der musikalischen/sozialen Praxis für das Verständnis der Klänge nachgewiesen werden.

Die Vorstellung der Eigentlichkeit des Klangs bezieht andere Ebenen mit ein, welche nicht reflektiert werden, obwohl sie den Verstehenshorizont der Musik bilden, da sie häufig als selbstverständlich erscheinen und ihre Bedeutung für die Sinnstrukturen der Klänge dabei vergessen wird.

Die These, dass der Sinn der Klangstrukturen der Musik sich allein aus den Klangstrukturen heraus erklären lasse, soll durch die Darstellung der Musik als Sinnspiel argumentativ zurück gewiesen werden, um so zu einer umfassenderen Beschreibung der Sinnstrukturen und der Funktionsweise der *Musik als Sinnspiel* zu gelangen.

Durch die hier gegebene Darstellung wird auch erklärt werden, warum der Sinn der Musik nicht an eine Komposition gebunden ist, warum improvisierte Musik im selben Maße sinnhaft ist, wie es komponierte Musik ist. Es soll gezeigt werden, dass der Sinn der Musik sich im jeweiligen Sinnspiel konstituiert und die Frage der Komposition vielmehr durch dieses bestimmt wird.

Das Verständnis der Musik als Sinnspiel ermöglicht es zu zeigen, dass Musik semantisch ist. Es soll erklärt werden warum Musik sinnhaft und damit verständlich ist, warum die Grenzen zwischen unterschiedlichen musikalischen Ästhetiken und die Variation eines musikalischen Themas wahrgenommen werden können.

Darüber hinaus soll auch die Nähe von Sprache und Musik behandelt werden. Im Licht der Theorie des Sinnspiels werden Musik und Sprache als zwei unterschiedliche Sinnspiele erscheinen, die keine ontologische Differenz trennt, die vielmehr zwei unterschiedliche Modi sind, mit Klang sinnhaft zu agieren, d.h. unterschiedliche *Sinnspiele* sind, denen aber in weiten Teilen *die gleichen Gesetzmäßigkeiten im Bezug auf ihre Funktionsweise zu Grunde liegen*.

## 2. Das Sprachspiel

*Das Wort »Sprachspiel« soll hier hervorheben, daß das Sprechen der Sprache ein Teil ist einer Tätigkeit, oder einer Lebensform. (...)*

*(PU, 23)*

Wittgenstein wählt mit der Sprachspieltheorie einen Zugang zur Sprache, welcher jene als *kontingente soziale Praxis*, als Teil einer *Lebensform* beschreibt. Er bindet die Sprache an den sozialen Raum als Ort des Vollzugs und Motivation der Sprache. Hiermit wählt Wittgenstein eine Perspektive, die sich auch bei Friedrich Nietzsche (*vgl. Nietzsche, S.592f.*) finden lässt. Die Skepsis gegenüber dem Wahrheitsanspruch der Philosophie, welcher mit dem Beschreiben der philosophischen Argumentationen und Positionen als *kontingent* einher geht, findet sich bereits in der antiken Skepsis, so bei Sextus Empiricus (*vgl. Empiricus, I 164-179, II 18-21*).

Die Betrachtung der Sprache als sozialer Praxis ermöglicht es, die Philosophie als einen Sonderfall der sozialen kommunikativen Praxis zu betrachten und eine Kritik an der philosophischen Sprache zu üben, welche diese im Verhältnis zur alltäglichen Sprache und die Verwendung der Termini der Philosophie kritisch betrachtet.

*Wenn die Philosophen ein Wort gebrauchen - »Wissen«, »Sein«, »Gegenstand«, »Ich«, »Satz«, »Name« - und das Wesen des Dings zu erfassen trachten, muß man sich immer fragen: Wird denn dieses Wort in der Sprache, in der es seine Heimat hat, je tatsächlich so gebraucht? -*

*Wir führen die Wörter von ihrer metaphysischen, wieder auf ihre alltägliche Verwendung zurück.*

*(PU, 116)*

Die Frage nach der sprachlichen Verfassung des menschlichen Seins wird durch die soziale Situation des Menschen, durch das Hineingeboren-Sein in eine Sprechergemeinschaft beantwortet. In dieser erlernt der Mensch das Sprechen, erlernt die unterschiedlichen Sprachspiele der Gemeinschaft. Wittgenstein zu Folge lernen wir die Sprache *spielerisch*, im Bezug auf die uns umgebenden Dinge, als Teil des Sozialisationsprozesses in einer Gemeinschaft.

Hierfür stellt er das Lernen der Begriffe anhand des Beispiels von Lehrer und Schüler da, wobei die Frage problematisiert wird, *wie* der Schüler einen Begriff lernt.

*In der Praxis des Gebrauchs der Sprache (2) ruft der eine Teil die Wörter, der andere handelt nach ihnen; im Unterricht der Sprache aber wird sich dieser Vorgang finden: Der Lernende benennt die Gegenstände. D.h. er spricht das Wort, wenn der Lehrer auf den Stein zeigt. - Ja, es wird sich hier die noch einfachere Übung finden:*

*der Schüler spricht die Worte nach, die der Lehrer ihm vorsagt - beides sprachähnliche Vorgänge. Wir können uns auch denken, daß der ganze Vorgang des Gebrauchs der Worte in (2) eines jener Spiele ist, mittels welcher Kinder ihre Muttersprache erlernen. Ich will diese Spiele »Sprachspiele« nennen, und von einer primitiven Sprache manchmal als einem Sprachspiel reden. Und man könnte die Vorgänge des Benennens der Steine und des Nachsprechens des vorgesagten Wortes auch Sprachspiele nennen. Denke an manchen Gebrauch, der von Worten in Reigenspielen gemacht wird. Ich werde auch das Ganze: der Sprache und der Tätigkeiten, mit denen sie verwoben ist, das »Sprachspiel« nennen.*

*(PU, 7)*

In diesem Kontext spricht Wittgenstein von *Abrichtung* um zu beschreiben, wie Kinder oder Neulinge in einer Sprechergemeinschaft dazu gebracht werden, Begriffe an den richtigen Stellen innerhalb des Sprachspiels zu verwenden und somit die Verwendung lernen. Ihm zu Folge lernt der Mensch die Sprachspiele durch das imitierende Nachspielen von einzelnen Spielzügen und das Verstehen der Kontexte ihrer Verwendung und ihrer Position im Sprachspiel (vgl. *PU*, 5). Dabei eignet er sich die Begriffe der Sprache als Züge in einem spezifischen Sprachspiel an, welche er anhand des sozialen Korrektivs lernt richtig zu vollführen, so wie er lernt die Figuren des Schachs den Regeln des Spiels entsprechend zu bewegen.

*Darum besteht eine Entsprechung zwischen den Begriffen "Bedeutung" und "Regel"*

*(ÜG, 63)*

*Die Bedeutung der Begriffe ist durch ihre Funktion im Sprachspiel definiert. Die Regel der Verwendung eines Begriffes im Sprachspiel ist sein Sinn (vgl. PU, 23; ÜG, 63).*

Diese zentrale These der Sprachspieltheorie ist an anderer Stelle auch als *Gebrauchstheorie der Bedeutung* beschrieben worden (vgl. *Weiss*, S. iii). Man könnte die Begriffe der Sprache auch als *Spielzüge* beschreiben. Für das gesamte Sprachspiel gilt: So wie ein Spiel durch seine *Regeln* definiert ist, ist auch das *Sprachspiel* durch seine Regeln als ein je spezifisches definiert.

In den *PU* hält sich Wittgenstein von einer All-Aussage bezüglich der Definition des Sinns eines Begriffs durch seine Verwendung im Sprachspiel fern, während er diese in *ÜG* trifft (vgl. *ÜG*, 63 und *PU*, 43). Für diesen Text soll die Auslegung aus *ÜG* verwendet werden.

*Führe dir die Mannigfaltigkeit der Sprachspiele an diesen Beispielen, und anderen, vor Augen:*

- Befehlen, und nach Befehlen handeln*
- Beschreiben eines Gegenstands nach dem Ansehen, oder nach Messungen*
- Herstellen eines Gegenstands nach einer Beschreibung (Zeichnung)*
- Berichten eines Hergangs*

- Über den Hergang Vermutungen anstellen  
(PU, 23)

In PU 23 werden unterschiedliche Beispiele für unterschiedliche Sprachspiele genannt, die den praktischen Bezug der Sprachspiele auf unterschiedliche Handlungskontexte hin deutlich machen und die Bedeutung der Begriffe durch ihre Position und Verwendung im Sprachspiel erklären. Die Sprachspiele sind an spezifische Handlungskontexte gebundene Räume des Sprechens, die ein je differenziertes Vokabular verwenden um in diesem zu handeln.

Der oben genannte Begriff *Lebensform* bezeichnet die Beobachtung, dass jedes Sprachspiel an eine Art des Lebens, der Kleidung, der sozialen Umgangsformen, der nonverbalen Kommunikation, an einen spezifischen Handlungsrahmen und einen Zweck gebunden ist. Das Sprachspiel ist Teil einer Art des Lebens und Handelns in speziellen Kontexten.

*(...)Das Wort »Sprachspiel« soll hier hervorheben, daß das Sprechen der Sprache ein Teil ist einer Tätigkeit, oder einer Lebensform.*

(PU, 23)

Diese Betrachtung ermöglicht die Beschreibung der Sprachspiele als kontingenter Lebensform, welche in spezifischen Zusammenhängen des Lebens ihren Sinn als Lebenspraxis entfalten. Das Sprechen ist somit ein sprechendes Handeln im sozialen Raum.

*Aber mein Weltbild habe ich nicht, weil ich mich von seiner Richtigkeit überzeugt habe; auch nicht weil ich von seiner Richtigkeit überzeugt bin. Sondern es ist der überkommene Hintergrund, an welchem ich zwischen wahr und falsch unterscheide.*

(ÜG, 94)

Auch wenn Wittgenstein diesen Begriff nicht verwendet, kann man über Sprachspiele und Begriffe sagen, dass sie eine *Zeigestructur* aufweisen. Sie zeigen auf etwas, haben eine spezifische Ausrichtung, eine intentionale Struktur. Sie werden *genutzt* um zu *wirken*, um in einem Kontext zu *handeln*.

Aufgrund dieser Eigenheit von Sprachspielen beschreibt Wittgenstein einzelne Begriffe als *Werkzeuge*. Dies wird an unterschiedlichen Beispielen thematisiert:

*Denk an die Werkzeuge in einem Werkzeugkasten: es ist da ein Hammer, eine Zange, eine Säge, ein Schraubenzieher, ein Maßstab, ein Leimtopf, Leim, Nägel und Schrauben. - So verschieden die Funktionen dieser Gegenstände, so verschieden sind die Funktionen der Wörter. (Und es gibt Ähnlichkeiten hier und dort.)*

(PU, 11)

Die Werkzeuge haben den Sinn eine spezifische Funktion innerhalb des Sprachspiels auszuführen und sind durch ihre Funktion, d.h. Verwendung, definiert.

Gleichzeitig ist es der Werkzeugmetapher zu eigen, dass sie die Ebene des Zeigens der Begriffe und damit die Kommunikation mit andere Sprechern und das Handeln im sozialen Raum betont. Auf diese Relation ist an anderer Stelle auch von Michael Tomasello hingewiesen worden:

*Die menschliche kooperative Kommunikation entstand phylogenetisch als Teil einer umfassenderen Anpassung für gemeinschaftliche Tätigkeiten und das Kulturleben im allgemeinen.*

(Tomasello, S. 343)

*Der Wechsel zu völlig arbiträren stimmlichen Konventionen war schließlich nur möglich, weil diese Konventionen zuerst in Verbindung mit handlungsbasierten Gesten verwendet wurden (bzw. auf deren Rücken mittransportiert wurden), die auf natürlichere Weise eine Bedeutung hatten.*

(Tomasello, S.345)

Im Laufe der Zeit verändern sich Sprachspiele. Die *dynamische Veränderung* der Sprachen ist ein historisch vielerorts bezeugtes Faktum:

*Wenn sich Sprachspiele ändern, ändern sich die Begriffe, und mit den Begriffen die Bedeutung der Wörter.*

(ÜG, 65)

Mit dem Sprachspielen ändert sich auch die Bedeutung eines Begriffes.

*Warum bin ich denn so sicher, daß das meine Hand ist?*

*Beruhet nicht auf dieser Art Sicherheit das ganze Sprachspiel?*

*Oder: Ist in dem Sprachspiel diese „Sicherheit“ nicht (schon)*

*vorausgesetzt? Dadurch nämlich, daß der es nicht spielt, oder falsch spielt, die Gegenstände nicht mit Sicherheit erkennt.*

(ÜG, 446)

Jedem Sprachspiel wohnt eine ganze Reihe von Erfahrungssätzen inne, welche der Mensch als gewiss annimmt. Als *Gewissheiten* sind sie Teil des Sprachspiels (vgl. ÜG, 272 f., 298, 330).

Wittgenstein sagt, dass jedem Sprachspiel ein *Weltbild* innewohnt (vgl. Kolber, S. 150-158), d.h. ihm Annahmen inhärieren, welche als gewiss erscheinen und den Horizont des Denkens in einem



Sprachspiel bilden, den Denkraum abstecken. Das Zeichnen des Denkraums erfolgt einerseits durch die Terminologie des Sprachspiels. So kommt der Begriff Tonika in dem Sprachspiel der Quantenphysik nicht vor. Aufgrund der Terminologie wäre es in jenem Sprachspiel unmöglich, über eine Akkordfolge in der Musik zu sprechen und auf die innermusikalischen Spannungsverhältnisse einer Kadenz abzuheben, so wie es in der Sprache der Diagnostik musikalischer Kadenz nicht möglich ist, über Quanten zu sprechen. Jedoch ist der Rahmen des Denkbaren nicht nur in der Terminologie festgelegt, sondern in der gesamten Dynamik und damit auch in der mit dem Sprachspiel verbundenen Lebensform.

Der Mensch lernt die Sprachspiele als soziale Spiele, durch soziale Handlungen, als Teil einer Lebensform. Dies impliziert, dass die Weltbilder, welche als Teil, als Hintergrundannahme den Sprachspielen inhärieren, soziale Weltbilder sind. Ein Weltbild ist damit nicht losgelöst von einer Sprechergemeinschaft vorstellbar, als dem Ort des Erlernens und Vollzugs der Sprachspiele. Unsere *Welt* weist damit ein wesentliches Maß an Kommensurabilität mit der Welt der anderen Teilnehmer unserer Sprachspiele auf. Im Hinblick auf dieses Weltbild erscheinen die Züge unserer selbst und der anderen im Sprachspiel als vernünftig. So ist die Annahme, dass die Welt auch vor 15 Jahren schon existiert hat, Teil einiger Sprachspiele (vgl. *ÜG*, 311,315,411). Würde diese Annahme nicht Teil des Sprachspiels "*Eine Versicherung für alte Möbel abschließen*" sein, so wären die Handlungen innerhalb jenes Sprachspiels nicht verständlich.

Hinzu kommt, dass die einzelnen Züge innerhalb eines Sprachspiels an das Sprachspiel gebunden sind. So ist die Aussage "*Ist das eine Baum?*" in der Anwendung auf eine spezifische Klasse von Objekten (Bäume) in dem Sprachspiel "*Zwei Erwachsene spazieren durch einen Park*" kein gültiger Zug, wohingegen er im Sprachspiel "*Zwei Philosophen sitzen in einem Park und philosophieren*" ein gültiger Zug ist (vgl. *ÜG*, 467). So können auch Missverständnisse durch das Wechseln und Verwechseln unterschiedlicher Sprachspiele entstehen.

Allerdings können Sätze in unterschiedlichen Sprachspielen vorkommen und Sinn machen. Der Sinn kann der gleiche oder ein anderer sein.

Hiermit ist gesagt, dass der Sinn der einzelnen Begriffe in einzelnen Sprachspielen und der Sinn der Sprachspiele selber ein *kontextreferentieller Sinn* (vgl. *ÜG*, 63, 467) ist, da sich die Verwendung eben jener nur durch den Kontext als angemessen erweisen kann, da die Sprachspiele an spezifische Handlungsrahmen gebunden sind.

Damit ist der Mensch in der Verwendung seiner Sprachspiele auf die "Wirklichkeit" bezogen. So wäre es unsinnig im Fall eines Schiffbruchs über die Ergebnisse der letzten Schach-Weltmeisterschaften zu sprechen. Auch im Abwägen unterschiedlicher Sprachspiele gegeneinander,

wie dem Abwägen der epistemischen Qualität/Ökonomie unterschiedlicher Sprachspiele gegeneinander, ist der Bezug zur "Wirklichkeit" gegeben.

Jedoch ist der Maßstab der Einschätzung der Angemessenheit von unterschiedlichen Sprachspielen in spezifischen Situationen durch die in diesem Moment von einer Sprechergemeinschaft gespielten Sprachspiele gegeben. Anders gesagt, gibt es, so Wittgenstein, keine sprachspielexternen Qualitätsrichtlinien für das Angemessenheit oder Unangemessenheit eines Sprachspiels.

Es ist nicht möglich dafür zu argumentieren, dass ein Sprachspiel wahrer sei als ein anderes, da dies einen sprachspielexternen Standpunkt benötigen würde. Da das Sprachspiel das Paradigma des sinnvollen Sprechens ist, ist dies jedoch nicht möglich. Sprachspiele sind *unbegründet* (vgl. *ÜG*, 177, 559). Sie sind nicht erklärbar, sondern nur beschreibbar (vgl. *ÜG*, 654). Den Sätzen des Sprachspiels ist es zu eigen, dass sie unbegründet sind und vielmehr vom ganzen System der Überzeugungen mitgetragen werden (vgl. *ÜG*, 248). So kann mit der Sprachspieltheorie erklärt werden, warum es viele Erfahrungssätze gibt, die für wahr gehalten werden, obwohl der Sprecher über keine Erfahrung verfügt, die diese bestätigt oder widerlegt, so z.B. der Satz, dass Menschen keine Sägespäne in ihren Köpfen haben (vgl. *ÜG*, 281).

Wittgenstein setzt sich in seinen Erklärungen auch mit der Problematik der Definition von Begriffen auseinander. Die Frage der definatorischen Präzision von Begriffen ist ein in der Philosophie viel diskutiertes Problem, welches von großer Bedeutung ist, da sie sich primär mit begrifflichen Konstruktionen auseinander setzt. Das Konzept der *Familienähnlichkeit* (vgl. *Glock*, S.107-111) wird von Wittgenstein verwendet, um die Art und Weise der in den Sprachspielen vorhandenen Definitionen von Begriffen zu beschreiben und die Unschärfe von begrifflichen Trennungen konzeptuell mit einzubinden. Das Argument muss auch in Zusammenhang mit Wittgensteins theoretischer Abneigung gegen Essenzen und mentalen Entitäten gesehen werden.

Die Familienähnlichkeit besagt, dass die Dinge anhand jener unter Begriffe geordnet werden und den zu einem Begriff gehörigen Dingen kein Wesen gemein ist. Auch an dieser Stelle erfolgt wieder eine Bindung des Sinns von Begriffen an die habitualisierte sprachliche Praxis. So lassen sich unterschiedliche Spiele alle als Teil des Begriffs "Spiel" verstehen, die aufgrund einer komplexen Form der Ähnlichkeit alle zu einem Begriff zugeordnet werden, ohne dass ihnen allen eine Eigenschaft gemein ist.

*Ich kann diese Ähnlichkeiten nicht besser charakterisieren als durch das Wort »Familienähnlichkeiten«; denn so übergreifen und kreuzen sich die verschiedenen Ähnlichkeiten, die zwischen den Gliedern einer Familie bestehen: Wuchs, Gesichtszüge, Augenfarbe, Gang, Temperament, etc. etc. - Und ich werde sagen: die »Spiele« bilden eine Familie.*

*Und ebenso bilden z.B. die Zahlenarten eine Familie. Warum nennen wir etwas »Zahl«? Nun etwa, weil es eine - direkte - Verwandtschaft mit manchem hat, was man bisher Zahl genannt hat; und dadurch, kann man sagen, erhält es eine indirekte Verwandtschaft zu anderem, was wir auch so nennen. Und wir dehnen unseren Begriff der Zahl aus, wie wir beim Spinnen eines Fadens Faser an Faser drehen. Und die Stärke des Fadens liegt nicht darin, daß irgend eine Faser durch seine ganze Länge läuft, sondern darin, daß viele Fasern einander übergreifen.*

*Wenn aber Einer sagen wollte: »Also ist allen diesen Gebilden etwas gemeinsam, - nämlich die Disjunktion aller dieser Gemeinsamkeiten« - so würde ich antworten: hier spielst du nur mit einem Wort. Ebenso könnte man sagen: es läuft ein Etwas durch den ganzen Faden, - nämlich das lückenlose Übergreifen dieser Fasern.*

*(PU, 67)*

Die Überlegungen zur Familienähnlichkeit werden besonders in der Anwendung auf Musik, auf das Überlappen von musikalischen Sinnspielen und das Abgrenzen von musikalischen Stilstilen gegeneinander hilfreich sein, da es sich hier um eine Art der Ähnlichkeit der Objekte handelt, welche sich als Familienähnlichkeit beschreiben lässt.

Die Sprachspieltheorie ist von Michael Kolber (*vgl. Kolber, S. 249-256*) auch als *kollektiv-externer Idealismus* beschrieben worden. Kollektiv, da das Sprachspielen ein gemeinschaftlicher Akt ist. Als extern, da der Mensch sich in seinen Sprachspielen kontextreferentiell auf die "Wirklichkeit" beziehen. Als Idealismus, da Wittgenstein den Menschen als sich in Sprachspielen befindlich beschreibt, anders gesagt, ihm niemals etwas einfach *gegeben* ist, was als *Mythos des Gegebenen* (*vgl. Sellars, S. 157*) beschrieben worden ist. Unser Bezug auf etwas ist perspektivisch im Verhältnis zu den von uns gespielten Sprachspielen, niemals *unmittelbar*.

In diesem Text wird Wittgensteins Idee des Sprachspiels als Sprachspieltheorie bezeichnet. Wichtig ist es jedoch anzumerken, dass der Zusatz Theorie nicht von Wittgenstein selber verwendet wird, sondern lediglich in der Rezeption seiner Überlegungen an unterschiedlichen Stellen eingeführt wurde (*vgl. Lenk/Skarica, S.81*) um sich auf die Überlegungen gezielt beziehen zu können.

Wichtig ist es zu bemerken, dass Wittgenstein aufgrund der Probleme, welche er in den Allaussagen des wissenschaftlichen Theoretisierens gesehen hat, niemals behauptet, eine Theorie aufzustellen, sondern an unterschiedlichen Stellen betont, dass er Beobachtungen anstellt (*PU, 654*).

Gleichsam können die hier formulierten Betrachtungen nicht als Theorie formuliert werden, denn sie würde sich selber aufheben. Der Versuch eine Perspektive zu finden, welche alle anderen Perspektiven richtig zusammen fassen kann, was ein möglicher Anspruch einer Sprachspiel-*Theorie* wäre, ist von Richard Rorty auch als der Versuch, ein *abgeschlossenes Vokabular* aufzustellen, beschrieben worden (*vgl. Rorty, S. 116*), als Versuch eine Metasprache zu finden. Diesem alten

Problem der Erkenntnistheorie, diesem Zirkel des epistemologischen Denkens, sind sich die Philosophen, welche man als in der Linie des Skeptizismus sich befindlich verstehen kann, durchaus bewusst, so Sextus Empiricus, Friedrich Nietzsche, Jacques Derrida, Richard Rorty und auch Ludwig Wittgenstein. Aufgrund des Problems der Unüberspringbarkeit der *epistemischen Lücke*, aufgrund der Perspektivität aller Bezugnahme, nimmt auch Richard Rorty von dem Anspruch eine Theorie aufzustellen Abstand (*vgl. ebd., S. 117*). Er versucht sich statt dessen darin, interessante Beschreibungen zu finden (*vgl. ebd., 53 ff.*). So ist die Beschreibung des Sprechens als Sprachspiel eine kontingente Beschreibung, welche zu interessanten Resultaten führen kann.

In dieser Linie des Denkens soll der hier vorliegenden Textes verstanden werden. Es sollen keine musikontologischen Theorien aufgestellt werden, sondern vielmehr eine mögliche Sichtweise eröffnet werden, welche zu interessanten Ergebnissen in der Analyse und Praxis von Musik führen können. So sind die vom Verfasser dieses Textes im Folgenden vorgeschlagenen Sichtweisen in viele seiner künstlerischen Arbeiten eingeflossen (*vgl. Hein, Playstation 4200*).

### 3. Das Sinnspiel

#### 3.1 Terminologische Alteration

Im Folgenden soll die Terminologie der Untersuchung alteriert werden. Dieser Wechsel wurde von Wittgenstein niemals vorgenommen, sondern wird im Rahmen dieses Textes vom Autor vorgenommen. Von nun an soll mit dem Terminus *Sinnspiel* operiert werden und nicht mehr mit dem Begriff *Sprachspiel*.

Der Begriff Sinnspiel ist vom Begriff Sprachspiel abgeleitet, gleicht ihm inhaltlich, allerdings ist er ein Meta-Begriff, unter den sich jede Form von Sinnstruktur fassen lässt. In diesem Sinne ist er ein höherstufiger Begriff. Man kann die Sinnstrukturen der Sprache mit diesem Begriff genauso beschreiben wie jene der Musik, der bildenden Kunst, des Films, der Malerei etc. Für diese Untersuchung wird er jedoch genutzt um die Musik zu beschreiben. Dieser Übertragung liegt die Beobachtung zu Grunde, dass alle von Menschen erzeugten Sinnstrukturen sinnhafte, kontingente soziale Praxen sind und als solche mit dem Terminus Sinnspiel beschrieben werden können.

Der Terminus *Sinnstruktur* bezeichnet alles, was uns *sinnhaft* ist. Die Begegnung mit den Dingen in der Welt im Kontext eines Sinnspiels, niemals unmittelbar. Nichts ist in diesem Sinne bar jeder Bezugnahme/Perspektive *gegeben*.

Für den begrifflichen Wechsel sollen folgende Argumente vorgebracht werden:

- Die Bezeichnung Sprachspiel wird von Wittgenstein ausschließlich genutzt um Phänomene der Sprache zu beschreiben. Dieser Begriff wird jedoch nicht auf andere Sinnstrukturen, wie etwa die Musik, die Bildende Kunst und die Geräuschwelt unserer Umgebung übertragen. Mit dem Terminus *Sprachspiel* ist folglich eine intuitive Nähe zur gesprochenen Sprache gegeben. Diese jedoch muss für die Übertragung der Sprachspieltheorie auf die Musik etwas gelockert werden, um jene erst verständlich und intuitiv zu gestalten und intuitionsbezogene Konflikte der Begriffe Musik und Sprache auszuschließen.

- Da der Terminus Sprachspiel von Wittgenstein genutzt wird, um das Funktionieren des Sprechens als sozialer Praxis und die damit verbundenen Sinnstrukturen des Sprechens zu beschreiben, möchte soll der Terminus gerade auf jene hin abstrahiert werden um die Richtung und Intention des Begriffes zu verdeutlichen, besonders wie er in diesem Text verwendet wird. Der Terminus *Sinnspiel* soll helfen, die Wittgensteinsche Beschreibung der Sinnstrukturen des *Sprechens* auf den

Bereich der Sinnstrukturen des *Musizierens* als kontingenter sozialer Praxis, als Komplex von unterschiedlichen Spielen zu übertragen. Um das Gemeinsame von Musik und Sprache hervorzuheben, welches in diesem Text behandelt wird, ist es einfacher den Terminus Sinnspiel zu verwenden um so einen Meta-Begriff zu generieren, welcher die sprachbezogenen Überlegungen Wittgensteins leichter auf den Bereich der Musik transferieren kann.

- Wesentlich ist es dieser Untersuchung, dass sie die Gemeinsamkeiten der Funktionsweisen der Sinnstrukturen von Sprache und Musik beschreiben möchte. Deshalb ist es leichter, einen Terminus zu verwenden, welcher genau dieses besagt, und nicht an eine der beiden Formen gebunden ist.

### 3.2 Die Eigenschaften von Sinnspielen

Im Folgenden sollen die Eigenschaften des Sinnspiels benannt werden. Es werden nicht alle Eigenschaften behandelt, welche Wittgenstein dem Sprachspiel zuordnet, da diese für diese Untersuchung zum Teil nicht relevant sind:

- Das Sinnspiel ist eine *kontingente soziale Praxis*.
- Das Erlernen von Sinnspielen verläuft *spielerisch*, als Teil des *Sozialisationsprozesses* in einer Gemeinschaft. Wittgenstein beschreibt das Erlernen von Sprachspielen auch als *Abrichtung*.
- Durch die Entsprechung mit den Regeln des Spiels ist eine Äußerung bedeutsam. Diese Idee ist auch als *Gebrauchstheorie der Bedeutung* bezeichnet worden (vgl. *Weiss, S. iii*).
- Was ein Element des Sinnspiels ist, und welche Regeln es zu seiner Verwendung gibt, wird durch das Sinnspiel je eigens definiert.
- Sinnspiele erschaffen Handlungsräume.
- Zur Praxis eines Sinnspiels gehört eine *Lebensform*, d.h. es ist an eine Lebensweise in einer Gemeinschaft, an das Handeln, an die Kleidung, das nonverbale Kommunizieren, an das Leben innerhalb spezieller Kontexte gebunden. Sie sind an *Kontexte des Handelns* gebunden

- Zu jedem Sinnspiel gehören eine Vielzahl von *Gewissheiten*, die in diesem als unanzweifelbare Sätze vorausgesetzt werden.

- Jedem Sinnspiel inhäriert ein *Weltbild*.

- Sinnspiele sind *unbegründet*.

- Die *Kontextreferentialität der Praxis* gehört mit zu den Bedingungen des Spielens, d.h. der Kontext bestimmt die Angemessenheit eines Zuges im Spiel.

- Sinnspiele können sich im Laufe der Zeit verändern, sie unterliegen einer *dynamischen Veränderung*. Damit verändert sich auch die Bedeutung der Begriffe innerhalb eines Sinnspiels.

--

Die folgenden Punkte werden weiter unten erklärt. Sie sind für die Übertragung des Begriffs Sinnspiel auf die Musik bedeutsam und gehen aus meiner eigenen Interpretation des Begriffs Sprachspiel hervor:

- Insofern der Sinn einer Handlung durch ihren Platz im Sinnspiel definiert ist, kann es außerhalb von Sinnspielen kein sinnhaftes Handeln geben.

- Es gibt kein Verstehen außerhalb von Sinnspielen.

- Es ist möglich sie - dem Grad ihrer Spezialisierung nach - in unterschiedliche Ebenen zu schichten. Dadurch lassen sich die Relationen der Sinnspiele differenzierter auffassen.

- Sie können *übersetzt* werden. Die Übersetzung ist eine *Reinterpretation* von Teilen eines Sinnspiels in einem anderen Sinnspiel.

- Sinnspiele weisen eine *Zeigestructur* auf. Durch diese Zeigestructur ist es erst möglich durch Sinnspiele zu handeln. In diesem Zusammenhang kann man auch vom *Werkzeugcharakter* der Sprache und der Begriffe sprechen.

- Sinnspele haben keine scharfen Grenzen. Sie überlappen sich gegenseitig. Deshalb lassen sich ihre Zusammenhänge gut mit dem Terminus der *Familienähnlichkeit* beschreiben.
- Man könnte sagen, dass es in einem Sinnspele *Elemente* und *Züge* gibt. Das Wort entspricht einem Element und die Verwendung den Zügen im Spele. Sie definieren seine *Bedeutung*. Dies funktioniert analog zu *Spielfiguren* und *Spielzügen*.
- Jeder Mensch partizipiert an einer großen Menge von Sinnspele. Das Ausmaß ist ihm selber nicht bewusst.
- Die Menge aller möglichen Sinnspele ist indefinit.
- Neue Sinnspele können durch die Abwandlung und Erweiterung alter Sinnspele geschaffen werden. Diese Fähigkeit kommt jedem Menschen zu jeder Zeit zu.

### 3.3 Sinnspeleebenen

Im Folgenden sollen Sinnspele mit Bezug auf Michael Kolber (*vgl. Kolber, S.219-224*) als sich auf unterschiedlichen Ebenen befindend betrachtet werden. Diese Ordnung ist von Wittgenstein selbst niemals etabliert worden. Für diese Untersuchung sollen Wittgensteins Überlegungen in eine andere Richtung geführt und eine Ordnung der Sinnspele etabliert werden. Das Vornehmen dieser Unterscheidung wird dazu führen, dass die unterschiedlichen Sinnspele geordnet und differenziert betrachtet werden können:

- *Erste Ebene (S1)* – Auf dieser Ebene liegt die Einordnung, um welche Art des Sinnspele (Sprache, Musik etc.) es sich handelt.
- *Zweite Ebene (S2)* – Diese Ordnung entspricht einer spezifischen Sprache.
- *Dritte Ebene (S3)* – Diese Ebene entspricht Disziplinen des Sprechens, z.B. dem Sprachspele der Quantenphysik.
- *Vierte Ebene (S4)* – Diese Ebene entspricht der Sprache von Individuen. So hat jeder Mensch



einen besonderen, ihm eigenen Sprachgestus.

Diese Ebene ist insofern besonders, als sie die Ebene des Individuums beschreibt und es zunächst so scheinen könnte, als ob dies ein Widerspruch zur Definition des Sinnspiels als *sozialer* Praxis ist und durch das *Privatsprachenargument* ausgehebelt werden könnte. Doch ist dies nicht der Fall, da die individuellen Sinnspiele im Rahmen vieler unterschiedlicher Sinnspiele gedacht werden müssen, in Zusammenhang mit ihnen stehen. Letztlich sind sie im gleichen Maße soziale Praxen, wie es auch die Sinnspiele der je höheren Ordnungen sind, wobei sie jedoch individuelle Wendungen haben.

Die hier dargestellte Ordnung ist eine kontingente Ordnung, welche aufgrund ihres praxeologischen Vorteils für das Ordnen der unterschiedlichen Sinnspiele gewählt wird. Anhand anderer Kriterien wäre es möglich, sie noch genauer auszudifferenzieren oder die Einteilung anders vorzunehmen. Doch scheint dies zunächst nicht nötig zu sein, da sich die kommensurablen ebenso wie die inkommensurablen Flächen unterschiedlicher Sinnspiele durch eine Teilung in vier unterschiedliche Ebenen für unsere Untersuchung differenziert genug beschreiben lassen.

Folgt man dieser Ordnung, so lassen sich die Verhältnisse der unterschiedlichen Ebenen nicht als lexikalisch beschreiben. Der Lexikalität der Ebenen müsste man vielmehr die Offenheit der Implikationsverhältnisse und Entwicklung von Sinnspielen entgegen stellen. Der Grund für diese Offenheit ist, dass sich die Sinnspiele ständig im Wandel befinden und sich Entwicklungen unterschiedlich gestalten, aus unterschiedlichen Richtungen kommen, sich Sinnspiele an unterschiedlichen Punkten berühren, sich auf unterschiedlichen Ebenen abspielen, in unterschiedliche Richtungen verlaufen und Menschen an vielen unterschiedlichen Orten mit unterschiedlichen Ausrichtungen kommunizieren.

### 3.4 Übersetzung

Nachdem die Sinnspiele als einzelne beschrieben worden sind und sie in unterschiedliche Ebenen eingeteilt wurden, soll nun die Frage der Übersetzbarkeit thematisiert werden, um zu erklären, wie Transferleistungen von einem Sinnspiel in ein anderes funktionieren können, da sich diese auch in der Musik ständig vorfinden und dieser Schritt notwendig ist, um das Funktionieren der Praxis der Musik zu erklären.

Die Übersetzung von Begriffen und Sätzen, in der Sprache des Spiels ausgedrückt, von *Spielfiguren* und *Spielzügen* von einem Spiel in ein anderes, muss auf einem Maß an *Kommensurabilität* beruhen. Dabei ist die Übersetzung selber als ein Prozess der *Reinterpretation* von Zügen eines Spiels in einem anderen zu denken. Die Züge werden nicht einfach übernommen, sondern müssen im je anderen Sprachspiel angeeignet werden. Die Übersetzung ist dadurch an jenen Stellen einfacher, an denen ein größeres Maß an Kommensurabilität vorherrscht. Bei einem zu geringen Maß an Kommensurabilität von zwei Sinnspielen kann die Übersetzung verlustreich oder sogar unmöglich werden.

Die Kommensurabilität zweier Sinnspiele lässt sich auch als die Ähnlichkeit der Elemente des Spiels und die Ähnlichkeit der Spielzüge beschreiben. So ist es dem Spiel Fußball zu eigen, dass es mit einem Ball gespielt wird, es Spieler gibt, es zwei Orte gibt, an denen der Ball platziert werden soll, es zwei gegnerische Teams gibt. Das gleiche lässt sich auch über das Spiel Basketball sagen, wenn dieses auch, ganz im Gegensatz, mit den Händen und nicht mit den Füßen gespielt wird. Diese Eigenschaften unterscheiden beide von vielen anderen Spielen, obwohl es mit diesen wieder andere Überlappungen der Regeln gibt. Ebenso verhält es sich mit Sinnspielen. Die Elemente und Regeln können sich teilweise ähneln oder gleichen, ebenso können sie sich unterscheiden. Die Kommensurabilität der Sinnspiele ist die Überschneidung oder Ähnlichkeit eben jener.

So ist die Übersetzung des Satzes "Ich fahre nach New York, um mir dieses Konzert anzuhören" vom Deutschen ins Englische aufgrund der Kommensurabilität der Sinnspiele möglich. Würde man allerdings versuchen, diesen Satz mit mathematischen Termini auszudrücken, so müsste man feststellen, dass die mathematischen Termini diesen Satz nicht ausdrücken können. An dieser Stelle ist eine zu begrenzte Kommensurabilität gegeben, um die Reinterpretation in dem je anderen Sinnspiel zu vollziehen. Der Satz, dass zwei einzelne Objekte zusammen genommen eine Gruppe von zwei Objekten ergeben, ließe sich jedoch übersetzen. Durch die Reinterpretation verändert sich die Konnotation von Sätzen, evtl. sogar die Anwendung oder der Sinn, da die Sinnspiele nicht völlig deckungsgleich sein können. Wenn sie es wären, würde es sich nicht um unterschiedliche Sinnspiele handeln.

### 3.5 Komplexe Sinnspiele

Bis hierhin ist nur der Fall von Sinnspielen behandelt worden, welche sich innerhalb *eines* Sinnspiels der ersten Ebene (S1) abspielen. Sinnspiele erscheinen bis jetzt auf ein Sinnspiel der ersten Ebene begrenzt. In der Betrachtung des menschlichen Alltags finden sich jedoch viele

Sinnspiele, welche sich mit dieser Einschränkung nicht beschreiben lassen. Diese Sinnspiele bedienen sich mehrerer Bereiche der ersten Ebene und sind nicht auf einen einzelnen Bereich zu beschränken. Diese Sinnspiele sollen im Folgenden als *komplexe Sinnspiele* beschrieben werden. Im Gegensatz dazu gibt es viele Sinnspiele, die sich als auf ein Sinnspiel erster Ordnung beschränkt beschreiben lassen.

Diese Unterscheidung macht keinen Wesensunterschied zwischen komplexen und nicht komplexen Sinnspielen, sondern ist als ein theoretischer Zug zu verstehen, welcher die Betrachtung von unterschiedlichen Kunstformen erleichtern soll, insofern er erklären soll, dass *die theoretische Betrachtung einer ästhetischen Praxis unmittelbar Teil dieser ist*. Es ist diesen Sinnspielen, so wie vielen anderen, zu eigen, dass sie unterschiedliche Bereiche der ersten Ordnung mit einschließen. Durch diesen Schritt ist es möglich, die unterschiedlichen Bereiche eines komplexen Sinnspiels als Teil eines Sinnspiels zu verstehen und nicht von dem gleichzeitigem Wirken unterschiedlicher Sinnspiele sprechen zu müssen, was die Erklärung ihres Zusammenwirkens wesentlich erschweren würde.

So wäre die Kunst von Joseph Beuys ohne die sprachlich verfassten Überlegungen zur Wärmemetaphysik, der Materialtheorie oder seiner Gesellschaftsphilosophie nicht zu verstehen. Genauso lässt sich sagen, dass sich die Filme von David Lynch nicht ohne den Bezugsrahmen des Surrealismus und den damit verbundenen erkenntnistheoretischen Rahmen verstehen lassen. Es ist in den Sinnspielen der Kunst selbstverständlich, dass die in der jeweiligen Ästhetik formulierten Sinnräume genauso Teil des Spiels sind, wie es die Überlegungen sind, die sich mit diesen unmittelbar im Verbund befinden. Das Komponieren einer Symphonie wäre ohne die damit verbundenen musiktheoretischen, orchestrationstheoretischen und formtheoretischen Überlegungen gänzlich undenkbar. Die unterschiedlichen Ebenen sind sowohl in der Produktion als auch in der Rezeption selbstverständlich Teil des Sinnspiels. Sie sind Teil der gesamten *Lebensform und des Weltbildes* dieses Sinnspiels.

## 4. Musik als Sinnspiel

### 4.1 Isomorphien

Um die Auffassung von Musik und Sprache als *Sinnspiel* überzeugend zu gestalten, sollen im Folgenden einige der strukturellen Isomorphien beschrieben. Es soll ein Bewusstsein der strukturellen Isomorphien von Musik und Sprache geschaffen werden, um danach den Transfer der Sinnspieltheorie vom Bereich der Sprache auf den Bereich der Musik zu vollziehen. Die hier verwendete Liste von Analogien beansprucht keine Vollständigkeit, sie möchte lediglich auf die Verhältnisse hinweisen:

- Im Bezug auf die Musik gibt es viele Redensarten, welche die Vorgehensweisen der Sprache auf die der Musik übertragen. So wird in der Theorie der Sonate vom Vorstellen des Themas gesprochen oder in der Jazzpädagogik das Beispiel einer Geschichte gegeben, welche in einer solistischen Darbietung expliziert werden soll. Anders gesagt: Die analoge Betrachtung von Sprache und Musik als narrative Strukturen ist an vielen Stellen geläufig. So weist Johann Mattheson darauf hin, dass die Fuge aufgebaut ist wie eine Rede, nach den Idealen der antiken Rhetorik (*vgl. Mattheson, S.235-244*). Dies ist in der Tatsache begründet, dass die Sinnstrukturen in Musik und Sprache nach ähnlichen Regeln funktionieren, wodurch Paradigmen der Narration in beiden Sinnspielen ähnlich angewandt werden können.
- Sowohl die Musik als auch die Sprache werden als habitualisierte soziale Praxis vollzogen. Diese Parallele lässt eine Übertragung der Beschreibung einer sozialen Praxis auf die andere als naheliegend erscheinen.
- Beide verändern sich im geschichtlichen Verlauf ständig und belegen damit ihre eigene Kontingenz selbst. So verändern sich die Sprache und die einzelnen Sprachspiele genauso wie sich die Musik und die einzelnen Stile/Paradigmen des Musizierens ständig verändern.
- Auf der Ebene der Intonation unterschiedlicher Phrasen gibt es viele Übereinstimmungen zwischen Musik und Sprache, insofern jene Modi der Intonation bedeutsam sind (Dynamik, Phrasierung, Tonhöhe, etc.). Anders gesagt, ist die Bedeutung der unterschiedlichen Modi der Intonation von Sprache und Musik an vielen Stellen analog. Ein Beispiel: Das Anheben der Tonhöhe am Ende eines Satzes bedeutet in der deutschen Sprache ein Fragezeichen am Ende jenes

Satzes. Der Satz wird zu einer Frage. So bedeutet in der Melodik der Wiener Klassik, d.h. jene Theorie der Melodik, welche zusammen mit der Sonatenhauptsatzformel zu denken ist (vgl. *Bussler, S.8*), das Anheben der Melodie am Ende einer Periode, dass die Melodie sich noch nicht aufgelöst hat. Dies ist beim Vordersatz eines Themas der Fall, worauf ein Nachsatz folgen muss, um die Melodie zu einem Abschluss zu bringen. Auf das Verhältnis von Vordersatz und Nachsatz wird sich auch an unterschiedlichen Stellen mit der Allegorie der Frage und der Antwort bezogen. Das Verhältnis von Musik und Sprache ist auch für den Nachsatz und die Senkung der Tonhöhe am Ende des Satzes/der Melodie analog.

- Mit der Tonhöhe einer Aussage/Melodie verhält es sich analog: Wird jene höher intoniert, als das ihr vorausgehende Klangmaterial, so impliziert dies eine stärkere Dringlichkeit eben jener. Ebenso verhält es sich mit den Parametern der Lautstärke, Intensität der Phrasierung (Spannung/Entspannung), Geschwindigkeit etc. analog zwischen Sprache und Musik.

- Die Sinnhaftigkeit musikalischer Aussagen ist an den Kontext gebunden, ebenso wie die der sprachlichen Aussagen. So ist es verständlich, dass eine Aussage x in einer Situation y getroffen wird, während die gleiche Aussage in der Situation z als deplatziert erscheint. Ebenso verhält es sich in der Musik: Eine Melodie kann in einem Stück Musik angebracht und in einem anderen Stück unangebracht sein. Genauso kann sie in einer Stilistik oder zu einem Zeitpunkt angebracht sein und in einer anderen Stilistik und zu einer anderen Zeit nicht.

- Ebenso verhält es sich mit der Aufführungspraxis von Musik: Spielt man Beethovens neunte Symphonie in einem Konzertsaal oder auf der Straße, so bekommt sie eine je andere Bedeutung, je nach Kontext der Aufführung. Analog dazu wird ein Vortrag über Hegels Logik gänzlich anders wahrgenommen, wenn er an einer Supermarktkasse gehalten wird und nicht in einem Vorlesungssaal. In beiden Fällen gibt es *Kontexte des Handels* denen das Sinnspiel zugeordnet ist.

- In der Sprache gibt es Kriterien des eloquenten Sprechens, welche die Verwendung von Wendungen/sprachlichen Klischees voraussetzen, um in einem Sprachspiel als eloquenter Sprecher anerkannt zu werden. Der Terminus der eloquenten Ausübung beschreibt hier den Fall, dass ein Sprecher über die richtige Kommunikation von Inhalten hinaus auch die Meisterschaft im Spielen eines Sprachspiels erweist. So gehört in der Sprache der Wissenschaft die aus dem Lateinischen und Griechischen stammende Terminologie zu einer eloquenten Ausübung des Sprachspiels, so wie es in einem Diskurs über die Melodik des Jazz gefordert ist, einige englische Begriffe zur

Beschreibungen der Melodik verwenden zu können, obwohl sich die Melodik auch mit anderen Begriffen zutreffend beschreiben ließe. Die gleichen Beobachtungen lassen sich über die Dialekte unterschiedlicher Subkulturen machen. Es handelt sich bei allen Beispielen um die gleichen Prozesse im Ausüben des Sprachspiels. Ebenso gehören in der Musik stilistische Klischees zu der eloquenten Ausübung eines melodischen Materials. So kann man im Falle von Blues-Musik beobachten, dass ein Spieler nicht einfach nur das Material der Pentatonik beherrschen muss, um die Stilistik eloquent auszuüben, sondern die Noten der Skala auch *ziehen*, d.h. etwas anders intonieren, spezifische melodische Wendungen beherrschen muss.

- Sowohl Sprache als auch Musik sind, sieht man von der Problematik der Schriftsprache ab, kontingente Arten der sinnhaften Verwendungen von Klang. Sie sind geregelte, geleitete Arten des Umgangs mit Klang. Der Klang wird, nach den Regeln des Sinnspiels geformt und verwendet, keinesfalls willkürlich. Im Sinnspiel hat der Klang seinen Ort der Verwendung, ist nicht einfach Klang, sondern sinnhafter Klang. In der Sprache ist es wie in der Musik: Im Klang verhält der Mensch sich sinnhaft. Die Klangstrukturen unterscheiden sich je nach *Sinnspiel*. Allen Verwendungen ist es jedoch gemein, dass der Klang in ihnen regelhaft verwendet wird, basierend auf dem Kontext ihrer Verwendung, dem Sinnspiel.

## 4.2 Musik als Sinnspiel

Im Folgenden soll dafür argumentiert werden, dass sich die oben genannten Eigenschaften des Sinnspiels alle in der empirischen Musikpraxis wiederfinden lassen und durch die Betrachtung als Sinnspiel ein breites Verständnis der Musik erreicht werden kann, welches die unterschiedlichen Ebenen der Musik unter einem Blickwinkel vereint und die unterschiedlichen Bezüge klar werden lässt. Die Musik wird verstanden als eine mögliche Art und Weise mit dem Formen von Klängen zu verfahren.

Das Spiel mit den Klängen in unterschiedlichen Stilistiken zeigt, dass die unterschiedlichen Praxen der Klangspiele als kontingente Praxen verstanden werden müssen. Das Praktizieren von Musik ist Teil des sozialen Lebens, sozial wird sie tradiert, vermittelt und weiterentwickelt. Die Zahl der musikalischen Praxen ist vielfältig und es erscheint als kontraintuitiv, von richtigen und falschen Spielformen zu sprechen. Darüber hinaus verändern sich diese beständig. Die Richtigkeit und Falschheit einer musikalischen Darbietung ermisst sich nach dem Zusammenhang mit der jeweiligen Musiktradition und dem Sinnspiel, in welchem sie verordnet ist. Die Traditionen sind

vielfältig, verlaufen in unterschiedliche Richtungen. So kennt nur die europäische Musiktradition das Phänomen der Harmonik, wohingegen sie nicht mit der Mikrointonation von Tönen als konstitutivem Merkmal der Melodik arbeitet, wie dies in der indischen Raga-Musik der Fall ist. Genauso kennt die kurdische Musiktradition das Phänomen des Swing nicht, wohingegen die Jazz-Tradition auf dieses als konstitutives Merkmal angewiesen ist. Hier ließe sich eine unendlich lange Liste von Gemeinsamkeiten und Unterschieden erstellen. Bedeutsam ist, dass es beliebig viele Musikformen gibt, je nach Feinheit der Auflösung, des Betrachtungsparadigmas und der betrachteten Zeitspanne. So ließe sich in der höchsten Auflösung sagen, dass jeder Musiker ein eigenes Sinnspiel spielt, da er Eigenheiten im Sinnspiel aufweist, die zum Teil durch seine je eigene Physiognomie, Hörerfahrung und Biografie begründet ist, d.h. durch die ganze Individualität seines Daseins.

Die Musikformen gewinnen ihre Identität durch die beständige Wiederholung. So ist es für einige Phasen der Jazz-Musik kennzeichnend, dass die rhythmische Ebene der Musik der rhythmischen Regel des *Swing* folgt. Jedoch swingt jeder Musiker ein wenig anders und auch er selber ist in diesem ästhetischen Detail mit sich selbst über die Zeit hinweg nicht vollkommen identisch. Gleichsam gilt für jede Musik, dass sie ihre Identität über die Zeit hinweg nur wahrt, wenn sie als soziale Praxis nach den gleichen Regeln ausgeführt wird.

Zur sozialen Praxis der Musik ist noch ein folgender Gedanke bedeutsam: Das Praktizieren einer Musik ist, so zeigt es die Geschichte der Musik, an Personenkreise gebunden. Die Struktur dieser *Personenkreise*, die Zusammenhänge mit anderen Personenkreisen, können zwar je nach den kontingenten Fakten unterschiedlich sein, jedoch ist eine Musik mit Personenkreisen verbunden. So ist das Ausüben der traditionellen *Raga*-Musik nur der *Musikerklasse* erlaubt, die sich nicht über einzelne Musiker konstituiert, jedoch über den Personenkreis derer, die zu dieser Musikerklasse gehören. Anders verhält es sich in vielen europäischen und anglo-amerikanischen Musikrichtungen, wo die *konkreten Personen* und ihre musikalischen Interaktionen für den Stil einer Musik konstitutiv sind. So ist der Bebop an einzelne Personen (Charlie Parker, Dizzy Gillespie etc.) und nicht an eine Klasse von Musikern gebunden, so wie der Funk an James Brown gebunden ist.

Noch immer ist es möglich Bebop zu spielen, jedoch ist die Bedeutung dieses Spiels eine andere, da das Sinnspiel, bei einer zeitgenössischen Aufführung, mit einer anderen Lebensform verbunden ist. Es werden zwar die Regeln der Klangerzeugung kopiert, jedoch fehlt die Tiefe der Erfassung und die Möglichkeit der Reproduktion, da die mit der Musik verbundene Lebensform sich historisch nicht wieder herstellen lässt. Auch die Musik, welche sich historisch an den Bebop als angeschlossen denken lässt, so z.B. der Cool-Jazz, definiert sich durch Arten des ästhetischen

Handelns, jedoch auch durch Personenkreise. Anders gesagt: *Das ästhetische Handeln lässt sich niemals losgelöst vom sozialen Kontext und der Lebensform verstehen.*

Der Sinn der Züge im Sinnspiel der Musik ermisst sich, so wie in der Sprache, nach den jeweiligen Regeln des Sinnspiels. So ist es in einer Musik, in einem Stück, möglich die Tonabfolge A G F# an einer durch das Sinnspiel definierten Stelle zu spielen, wogegen dies in anderen Sinnspielen nicht Teil des Spiels ist. Das Spielen eines spezifischen Akkordes an einer Stelle ist je nach Sinnspiel richtig oder falsch. Und auch hier gilt: Die Züge eines Spielers sind insofern bedeutsam, als sie mit dem Regeln des Spiels übereinstimmen und dadurch rationalisierbar sind. *Die Sinnspiele definieren die möglichen Züge.*

Diese werden von den Menschen durch das Beobachten von anderen Menschen und das imitierende Handeln erlernt, d.h. *spielerisch*. Besonders in der Musik ist das beständige soziale Handeln, d.h. das Spielen des Instrumentes *gemeinsam mit anderen Menschen* unerlässlich um eine Musik zu erlernen. Wie auch in der Sprache erlernt ein junger Mensch die Musik durch das Imitieren der älteren Menschen, im Prozess der Sozialisation in einer Gruppe von Musikern die einen musikalischen Stil spielt.

Wie oben bereits beschrieben ändern sich die Sinnspiele im Verlauf der Zeit. So auch die Sinnspiele der Musik. Jede musikalische Stilistik ist, so wie jede soziale Praxis, einer *dynamischen Veränderung* im Laufe der Zeit ausgesetzt. Die europäische Musik zeichnet es aus, dass die kompositorisch gewollte Veränderung der Musik ein Qualitätsmerkmal und ein im Weltbild der Musik verankerter Anspruch an den jeweiligen Musiker ist. Viele andere Musikkulturen kennen diesen Anspruch nicht. Trotzdem ergeben sich beständig Veränderungen, so wie sich Sprachen und andere Sinnspiele beständig aus der Eigendynamik komplexer kommunikativer Systeme heraus verändern.

Zu jedem Sinnspiel gehört eine *Lebensform*. Entsprechend gehört zu jeder Musik, so wie zum Sprachspiel des Klempners eine Kleidung, ein Verhalten, eine Gestik etc. gehören, eine Kleidung, ein Verhalten etc. Wenn man sich den Unterschied zwischen der Aufführungspraxis von *Arnold Schönbergs* Musik, der Musik von *Slayer* und der javanesischen *Gamelan*-Musik vergegenwärtigt, so fällt auf, dass sich nicht nur die Klangstrukturen des jeweiligen Sinnspiels unterscheiden. Die Kleidung, das Alter, die Aufführungsräume, die Erwartungen an die Musik, der Grund zu einem Konzert zu gehen und viele andere Dinge sind anders. Diese Ebenen sind jeweils Teil der Musik.

Die Zugehörigkeit der Musik zu einer Lebensform führt dazu, dass jedes Denken über die Entwicklung von Musik das Denken über Musik aus einer Lebensform, aus einem *Weltbild* heraus ist. Die mit der Musik verbundene Lebensform und das Weltbild müssen als Teil der Sinnstrukturen



der Musik verstanden werden, um in der diagnostischen Betrachtung der Musik zu einer weitreichenden Betrachtung gelangen zu können.

Am Beispiel der Punkrockband *Ramones* und des Punkrockmusikers *GG Allin* lässt sich die Tragweite dieser These explizieren. Die Unterschiede der musikalischen Strukturen der beiden Bands sind marginal. Beide spielen eine Art von Punkmusik, nutzen verzerrte E-Gitarren, Schlagzeug, E-Bass und Gesang. Die musikalische Arbeitsweise, das Spielen von Riffs, d.i. eine der Rockmusik eigene Art des *Cantus Firmus*, die Form der Riffs, die Art des Gesangs und die musikalischen Abläufe gleichen sich in einem hohen Maße. Trotzdem haben die Klangstrukturen durch die je mit ihr verbundene Lebensform eine andere Bedeutung und eine andere Rolle: Während die erste Gruppe in Lederkleidung auftritt und einen Standard der Aufführung von Punkrockmusik mit formuliert, betritt letzterer die Bühne ohne Kleidung und bewirft das Publikum mit *seinem eigenen Kot*. Er fasst sich selbst als *messianische Figur* auf und präsentiert sich als solche. *Die Sinnstrukturen der beiden Musiken weisen starke Unterschiede auf, obwohl sich ihre Klangstrukturen nur in einem geringen Maße unterscheiden.*

*Die Lebensform gehört zu Sinnstruktur der Musik, ebenso wie die Strukturen des Klangs.*

Jedem Sinnspiel inhäriert ein *Weltbild* und eine Reihe von *Gewissheiten* über die Beschaffenheit der Welt, d.h. *über den Denkraumen des Sinnspiels* (vgl. *ÜG*, 272 f.). So inhäriert dem Sinnspiel "Im Park über Bäume sprechen" die Gewissheit, dass es Bäume tatsächlich gibt, dass die Gesprächspartner tatsächlich existieren, dass die gewachsenen Bäume im Park schon am vorigen Tage existierten usw. Diese Beobachtung gilt auch für musikalische Sinnspiele: Dem Punkrock inhäriert eine Vorstellung des Klangvorrats und seiner Verwendung, so wie es im Sprechen über Bäume auch der Fall ist. Das Sinnspiel definiert die Klänge und die Art ihrer Verwendung. *Für die Musik gilt, dass jedes Sinnspiel einen Denkraumen bildet.* Der Denkraumen betrifft sowohl die Klangstrukturen als auch die Lebenswelt, die Gewissheiten und das Weltbild.

Jeder Musik ist ein Weltbild in einem weiteren Sinne gegeben. So wohnt dem Punkrock eine Vorstellung davon inne, wie die politischen Verhältnisse zu gestalten seien, wobei diese Vorstellung bis in das Spielen des Instrumentes hineinwirkt. So ist das Virtuositum, als Teil der bürgerlichen Kultur des neunzehnten Jahrhunderts, im Punk Rock nicht Teil des Sinnspiels, wogegen es in der europäischen Kunstmusik einen integralen Bestandteil bildet, da diese Teil der bürgerlichen Kultur ist. Damit verbunden ist das Weltbild dieser Musik: Der Punk Rock möchte egalisierte politische Verhältnisse schaffen, wendet sich von der bürgerlichen Gesellschaft und ihren Vorstellungen ab, damit auch von den musikalischen Vorstellungen eben dieser. Die bürgerliche Gesellschaft hingegen

braucht den virtuosen Musiker als Gegenentwurf zum christlichen Priester, um eine Verbindung zwischen dem Menschen und dem Numinösen aufzubauen.

Da der Musik ein Weltbild zu eigen ist, entwirft sie je ein Bild der Gesellschaft, insofern ihr ein in dem Weltbild formuliertes Wertesystem inhäriert. Ohne jenes lassen sich keine musikalischen Entscheidungen treffen, da sie Teil des Denkrahmens sind. Sie sind Teil der musikalischen Vorstellung.

In der europäischen Musiktradition ist die Polyphonie Teil des Weltbildes, wogegen dies in der indischen und japanischen Musik nicht der Fall ist. Dafür nimmt die japanische Musik an, dass Zeit ein dehnbare Phänomen ist. Die Funkmusik tut genau dies nicht und bezieht aus der Gleichmäßigkeit der Zeitstrukturen ihren Reiz. Ebenso die Minimal Music, diese jedoch erlaubt die zeitliche Überlappung auf der rhythmischen Mikroebene der Strukturen.

Vor dem Hintergrund der jeweiligen Annahmen eines jeweiligen musikalischen Sinnspiels erscheinen Entscheidungen als rational und regelgerecht, wieder andere nicht, sie sind nicht Teil des Spiels, so wie das Bewegungsmuster des Königs beim Schach nicht dem des Pferdes gleicht und es deshalb ein Fehler diesen so wie jenes zu bewegen.

So wie Sprachspiele *unbegründet* sind, sind es auch die musikalischen Sinnspiele. Es gibt keine Möglichkeit, zu erklären, *warum* man sie spielt. Es kann einzig konstatiert werden, *dass* man sie spielt.

Die Handlungen von Menschen sind als Handlungen in Sinnspielen verständlich. Da Handlungen als sinnhaft empfunden werden, wenn sie mit den Regeln eines Sinnspiels übereinstimmen, ist es möglich sie als sinnhaft zu begreifen. Es ist möglich sie zu *greifen* und in den Zusammenhang eines Sinnspiels zu *stellen*. Gemäß Wittgensteins *Gebrauchstheorie der Bedeutung* sind Klänge aufgrund ihres Zusammenhang in einem Sinnspiel verständlich. So ist es Menschen, die bestimmte musikalische Sinnspiele nicht kennen, nicht möglich die klanglichen Handlungen anderer Menschen so zu verstehen, wie solche welche die den Handlungen zu Grunde liegenden Sinnspiele kennen. Wer das Sinnspiel des Blues nicht kennt wird die Melodien in einem anderen Kontext hören, sie evtl. als verstimmt empfinden. Zwar ist dem Rezipienten in seiner Freiheit gegeben, dass er eine Musik in andere Richtungen hören kann, als diese von Ihrem Urheber gemeint ist, jedoch ist dieses kein Verstehen, welches der Idee des Urhebers gerecht wird.

Ein Hörer, der eine Musik, z.B. Ornette Colemans *Free Jazz*, zum ersten mal hört, dem die Sinnspiele fehlen, um diese Musik zu interpretieren, der die zweite Wiener Schule nicht kennt, der Charlie Parker nicht kennt etc., kann kein adäquates Verständnis der ästhetischen Handlungen Colemans gewinnen. Coleman jedoch handelt auf Basis dieser ihm voraus gegangen Sinnspiele. *Ein*

*adäquates Verstehen einer Musik ist an das Verstehen der Traditionen des Musizierens gebunden, um jene als sinnhaftes ästhetisches Handeln adäquat einschätzen zu können.*

Wer eine Musik hört und die Sinnspiele auf denen sie superveniert nicht kennt, ist wie ein Außerirdischer, dem das Gespräch zwischen Autoverkäufer und Autokäufer als gänzlich irrational erscheint, da er nicht versteht, was ein Auto ist und warum ein Stück Metall 50.000€ wert sein sollte.

Damit ist auch gesagt: *Jenseits unserer Sinnspiele ist ein Klang für uns nicht sinnhaft.* Es ist unmöglich eine Position jenseits der Sinnspiele einzunehmen, sie sind Teil des interpretatorischen Programms der Wahrnehmung. Der wahrgenommene Klang wird im Rahmen jener interpretiert. Deshalb ist es einem Menschen möglich, je nachdem, welche musikalischen Sinnspiele er gewohnt ist, eine Musik anders zu hören als ein anderer. Die Klänge können für ihn, je nachdem wie sehr sich die Sinnspiele der Rezipienten voneinander unterscheiden, eine gänzlich andere Bedeutung haben. Desto geringer die Kommensurabilität der Sinnspiele ist, desto stärker gehen die jeweiligen Interpretationen auseinander. Das gleiche gilt auch für ausübende Musiker: Die Versuche von George Russell mit indischen Raga-Musikern zusammen Stücke zu spielen, die Akkordwechsel beinhalten, haben gezeigt, dass jene diese gar nicht in dem Sinne hören, wie sie ein von der europäischen Musiktradition geprägter Musiker wahrnimmt. Akkordwechsel existieren in ihrem musikalischen Sinnspiel nicht, folglich kann das Ändern einzelner Töne im Zusammenklang nicht den gleichen Wandel einer harmonisch-logischen Struktur implizieren, wie es bei europäischen Musikern der Fall ist. Die Klangstrukturen haben für sie eine je andere Bedeutung, da Harmonien und das Abfolgen eben jener nicht Teil ihres Sinnspiels sind.

Das Schaffen von neuen Sinnspielen wird vollzogen, indem die Regeln eines Sinnspiels verändert werden. In der Musik bedeutet dies häufig, die bestehenden Regelsysteme, innerhalb derer ein Individuum verortet ist, umzudeuten oder zu erweitern. In der europäischen Musikkultur besteht die Herausforderung des Komponisten darin, neue Sinnspiele zu finden, die einen irgendwie veränderten ästhetischen Reiz erzeugen. Dies gilt auch für das Verhältnis, das einzelne Künstler zu sich selbst haben. Sie sind mit dem kulturell begründeten Anspruch konfrontiert, sich selbst ständig zu entwickeln, ihr eigenes Sinnspiel ständig weiter zu entwickeln. Dadurch halten sie sich selbst interessant. In andere Musikkulturen herrschen diese Ansprüche nicht vor.

So wie für die Sprachspiele eine *Kontextreferentialität* gegeben ist, gilt dies auch für die musikalischen Sinnspiele. Einerseits bestimmt sich die Angemessenheit eines musikalischen Zuges durch das jeweilige Sinnspiel. Andererseits bestimmt die Situation die Angemessenheit der musikalischen Sinnspiele. So ist die Intonation eines Ragas auf einer europäischen Beerdigung eine ungewöhnliche musikalische Entscheidung für diesen Kontext, genauso wie ein Solo-Violinist im

Clownskostüm nicht auf Zustimmung hoffen kann, wenn er sich in einem Kontext bewegt, in dem eine reguläre Konzertkleidung erwartet wird. Die Musik ist an die ihr zugehörigen Kontexte der sozialen Praxis gebunden. Werden diese verändert, so verändert sich auch die Bedeutung der Musik. So bedeutet die neunte Symphonie von Beethoven je etwas anderes, wenn sie von den Kommunisten, den Nationalsozialisten oder der EU als Hymne genutzt wird. Das nun mit ihr verbundene Weltbild, die Aufführungspraxis, die Kleidung - alle diese Dimensionen des musikalischen Sinnspiels - werden verändert, nur die Klangstrukturen nicht. Genauso bekommt die Musik eine andere Bedeutung, wenn sie auf der Straße oder im Konzertsaal gespielt wird.

Diese Ebenen sind in der Musikrezeption oft nicht bewusst, was dazu führt, dass oft darüber hinweggesehen wird, dass eine CD im Bereich der akustischen europäischen Kunstmusik in aller Regel versucht, die Hörsituation eines idealen Konzertes zu realisieren. In dieser Hörsituation ist die Aufführungspraxis und Reptionssituation mit eingearbeitet, genauso ist das einsame Rezipieren einer CD wieder Teil der bürgerlichen Kultur, in der das Konzert als soziale Institution zu verorten ist. Diese Situation ist, trotz topologischer Abgeschlossenheit, eine soziale Situation, sie ist Teil der zu dieser Musik gehörenden Lebensform.

Die Grenzen zwischen musikalischen Sinnspielen/Stilistiken sind ebenso unscharf, wie die zwischen unterschiedlichen Sprachspielen. Dies zeigt sich bei der Kategorisierung unterschiedlicher Stilistiken des Heavy Metal oder anderer Musikrichtungen. Oftmals scheinen einzelne Musiker in viele unterschiedliche Kategorien zu fallen, an anderen Stellen pendeln einzelne Stücke zwischen unterschiedlichen Stilen und darüber hinaus scheint die Abgrenzung der Stile nach anderen Regeln zu erfolgen als die Abgrenzung der Räume des ästhetischen Handelns für den Musiker selbst, der möglicherweise einen Reiz daraus zieht, sich simultan in mehreren Sinnspielen zu bewegen. Darüber hinaus gibt es zwischen musikalischen Sinnspielen oftmals ein hohes Maß an Kommensurabilität: So ist der Unterschied zwischen Chicago Blues und Delta Blues nicht groß wie der zwischen der Musik von J.S. Bach und I. Strawinsky. Doch auch hier gibt es viele Überschneidungen der Regelsysteme: Bei beiden strebt die Dominante zur Tonika, die Dissonanz zur Konsonanz, bauen nach oben laufende Melodien eine musikalische Spannung auf. Jedoch lassen sich beide (Bach und Strawinsky) als europäische Kunstmusik beschreiben. Für die Beschreibung der Musik, für die Zusammenhänge einzelner Stilistiken etc. scheint es naheliegend das Konzept der *Familienähnlichkeit* zu verwenden.

### 4.3 Sinnspielebenen in der Musik

Wenn die Ordnung der Musik in Sinnspiele auf unterschiedlichen Ebenen vorgenommen wird, so ist es möglich folgende Ordnung vorzunehmen, analog zum oben gegebenen Vorschlag:

- *Erste Ebene (S1)* - Ein Sinnspiel ist ein musikalisches Sinnspiel.
- *Zweite Ebene (S2)* - Das musikalische Sinnspiel entspricht einer spezifischen Musiktradition.
- *Dritte Ebene (S3)* - Das Sinnspiel entspricht einem musikalischen Stil.
- *Vierte Ebene (S4)* - Das Sinnspiel ist das eines spezifischen Musikers.

Die Ordnung ist kontingent, jedoch erhöht sie die diagnostische Präzision des Sprechens über Sinnspiele. Sie unterscheidet diese dem Grad ihrer Spezialisierung nach. So scheint es intuitiv zu sagen, dass eine ganze Sprache einen niedrigeren Grad der Spezialisierung aufweise als das Vokabular eines einzelnen Poeten. Die unterschiedlichen Ebenen sind Teil der Praxis von Musik. Durch die Auffächerung in unterschiedliche Spezialisierungsgrade können die (musikalischen) Sinnspiele genauer beschrieben werden.

So lässt sich sagen, dass die Musik von Miles Davis (S4) die Musik eines Individuums ist, das besondere kompositorische und improvisatorische Entscheidungen nutzt, besondere Fähigkeiten bei der Zusammenstellungen von Bands aufweist und durch eine ideosynkratische Art des Trompetenspiels gekennzeichnet ist, das mit vielen Pausen arbeitet.

Es handelt sich darüber hinaus um eine Art der Jazzmusik (S3), d.h. der Swing und die Improvisation sowie die Rollenteilung der Instrumente in Begleiter und Solist spielen eine wichtige Rolle für sie.

Die Musik von Davis ist stark von europäischen Werten der Musik (S2) bestimmt, wie dem Interesse am virtuosen Individuum, der Polyphonie, der Harmonik und dem Interesse am Fortschritt. Sie enthält aber auch Elemente der afrikanischen Musikkultur (S2), wie das Arbeiten mit Polyrhythmen und Swing.

Darüber hinaus kann festgestellt werden, dass dieses Sinnspiel ein musikalisches Sinnspiel (S1) und nicht etwa ein sprachliches Sinnspiel ist. Dieses Sinnspiel operiert mit Klängen und nicht nur mit visuellen Reizen. Damit ist auch gesagt, dass die Klänge in diesem Sinnspiel nicht verwendet werden um auf Gegenstände zu zeigen.

Wäre die Einstufung dem Grade der Spezialisierung nach in dieser Theorie nicht vorgesehen, so wäre diese Aussage nicht in einer differenzierten Ordnung zu treffen, die es ermöglicht jenes Sinnspiel wiederum differenziert in ein Verhältnis zu anderen Sinnspielen zu setzen, Abstammungslinien und Verbindungen differenziert zu betrachten.

Durch diese Betrachtung lassen sich die Unterschiede in der Lage zu anderen Arten der Musik ausdrücken und sich mit einer begrenzten Übersichtlichkeit abbilden. So kann der Unterschied von Raga- und Jazzmusik bereits auf der zweiten Sinnspielebene verortet werden und muss nicht auf der dritten oder vierten Ebene gesucht werden.

Es können Verbindungen zwischen Sinnspielen auf den unterschiedlichen Ebenen entstehen, auch wenn die darüber liegenden Ebenen voneinander verschieden sind. So ist die Improvisation mit *Modi* in der Jazzmusik (S3), d.h. unterschiedlichen Skalen, von der europäischen (S2), indischen (S2) und afrikanischen (S2) Musiktradition beeinflusst, was eine Verbindung von unterschiedlichen Sinnspielen der zweiten Ebene zu einem Sinnspiel der dritten Ebene sichtbar macht und deutlich werden lässt, dass sich Sinnspiele nicht scharf von anderen Sinnspielen trennen lassen, da sich Menschen jederzeit in einem kommunikativen Verhältnis zueinander befinden, sich austauschen, Ideen von anderen übernehmen und neue Sinnspiele aus älteren heraus gedacht und entwickelt werden.

Der Grad der Spezialisierung der Lebensform erhöht sich zusammen mit der Sinnspielebene. Die größte Ebene (S1) hat aufgrund der Verweisungsstruktur der Klänge ihr je eigenes Weltbild im Verhältnis zu Sprache, in der es ein anderes Set von Klängen gibt, mit denen operiert wird, mit denen andere Zwecke verfolgt werden. Gleichsam ist der Denkraum der Klangstrukturen der Musik in sich bereits ein Weltbild.

Es gibt die zweite Ebene (S2). Hier finden sich die Kulturräume der Musik, denen Vorstellungen, wie z.B. der europäische Fortschrittsglaube inhärieren. So wäre die Entwicklung der europäischen Kunstmusik im zwanzigsten Jahrhundert nicht ohne das für das Europa der damaligen Zeit bestimmende Weltbild zu erklären. Wieso sollte musikalischer Fortschritt an sich ein Wert sein? Warum sollte man versuchen die technischen und gedanklichen Mittel bis zu ihrem Äußersten zu erschöpfen? Um diese Fragen zu beantworten, braucht es ein Weltbild.

Auf der nächsten Ebene (S3) finden sich die musikalischen Stile. Diese haben je eigene Lebensformen und Weltbilder. Deshalb ist es nicht zufällig, dass die Strukturen der Popmusik stark kapitalistische Züge tragen, da sie ein kapitalistisches Produkt ist. Die Ausrichtung des Musizierens und Produzierens wirkt bis in die Mikrostrukturen des Klanges hinein. Die Klänge werden auf ihre Vermarktung hin geformt. Ohne den Kapitalismus als Rahmenprogramm wäre die Entstehung und Entwicklung der Klangstrukturen der Popmusik nicht zu erklären.

Die vierte Ordnung (S4) bildet der individuelle Musiker. Jeder Mensch hat aufgrund der Individualität seines Daseins seine eigene Art zu musizieren. Diese Eigenart der Lebensform, des Weltbildes wohnt jedem der von ihm produzierten Klänge inne. So lassen sich die ästhetischen Vorlieben von Musikern häufig mit ihrer Persönlichkeit, der Struktur ihres Körpers, und ihrer Biografie in Zusammenhang bringen. *Der Mensch ist in der Gänze seines Wesens in jedem seinKlänge anwesend.*

#### 4.4 Musik und Sprache

In diesem Abschnitt soll die Frage beantwortet werden, inwiefern Musik und Sprache nach unterschiedlichen Regeln funktionieren.

Das Problem der musikalischen Semantik kann auf Basis der Wittgensteinschen *Gebrauchstheorie der Bedeutung* in eine Richtung gelesen werden, die Musik und Sprache als im gleichen Maße semantisch erweist. Der Unterschied liegt nicht in der Anwesenheit oder Abwesenheit von Semantizität, sondern in ihrem Charakter.

Die Klänge sind in beiden Sinnspielen semantisch (*sēmalnein*, "bezeichnen"), da die Zeichen dieser Spiele bedeutsam sind, weil sie Teil des Regelsystems des jeweiligen Spieles sind. In beiden Sinnspielen wird der Sinn der Elemente über ihre Verwendung und über ihren Ort im Sinnspiel definiert.

Der Unterschied besteht in der Richtung des *Zeigens* der Klänge. Mit ihnen wird ein unterschiedlicher *Zweck* verfolgt. In der Sprache werden Klänge, dies illustriert Wittgenstein durch die Werkzeuganalogie (vgl. *PU*, 11), so verwendet, dass sie auf Gegenstände gerichtet genutzt werden können. Hierfür gibt Wittgenstein unterschiedliche Beispiele, so das Beispiel des Rufs "Platte" (vgl. *PU*, 19), welcher in dem in diesem Beispiel gegebenen Sprachspiel unmissverständlich bedeutet, dass eine Platte gebracht werden soll. Mit dem Wort wird auf die Platte gezeigt, es fungiert als eine Verlängerung der Hand. Michael Tomasello schreibt in seinem Buch *Die Ursprünge der menschlichen Kommunikation* an unterschiedlichen Stellen über dieses Phänomen (Vgl. *Tomasello*, S. 343-345).

Wittgenstein nutzt die Analogie der Werkzeuge, welche, als gleichsam funktional alterierende und aktzentualisierende Neuformung der Hand, dafür genutzt werden, der Dinge habhaft zu werden, sie zu erreichen. Die Worte haben einen *manualen* Charakter. Dieses lässt sich nur über spezifische Sprachspiele sagen, nicht über alle. So ist der Begriff Metaphysik nicht mit einer Klasse von Objekten korreliert, so wie es der Begriff Stuhl ist. Der erste wird im Sprechen niemals auf Objekte

bezogen, sondern ist sprachintern, da er eine Klasse von Argumenten und Überlegungen beschreibt und selbst ein Sprachspiel ist.

In der Musik gibt es Beispiele für das Etablieren von Zeigestrukturen, die analog zu denen der Sprache funktionieren, aber niemals zum Gemeinplatz werden, da diese Verwendungen auf einzelne Stücke beschränkt bleiben und nicht in allen Stücken gleich wiederholt werden. Die aus der Oper, der symphonischen Dichtung, der Filmmusik und vielen weiteren Anwendungen bekannte Technik des Leitmotives ist ein Beispiel für die Verwendung der Musik auf eine solche Weise. Hier wird einem einzelnen Charakter einer Geschichte ein musikalisches Motiv zugeordnet. Es kann sich bei dem Objekt der Zuordnung auch um eine Situation und andere Sinnstrukturen handeln. Dieses Motiv erscheint im Verlauf des Stückes wiederholt an unterschiedlichen Stellen, wird bearbeitet und genutzt, um die Geschichte auf eine musikalische Art und Weise zu erzählen. Allerdings basiert diese Art der Verwendung von Klängen noch auf dem Sinnspiel der Musik, in dem die Verwendung primär nicht Teil des Sinnspiels ist. Es handelt sich um eine Umdeutung des Sinnspiels: Die *Richtung des Zeigens* der Klänge wird verändert. Die gesamte Komposition allerdings basiert noch auf dem Sinnspiel der Musik, in dem die Klänge als Sinnstrukturen nicht extensional zu verstehen sind. Die Umdeutung des Sinnspiels basiert folglich auf der Habitualisierung der Verwendung eines Motivs für einen Charakter unter der gleichzeitigen in die künstlerische Narration eingebauten Explanaton der Verbindung. Diese Prozedur etabliert zwar einen Zusammenhang, welcher aufgrund der oben benannten Grenzen der Verwendung niemals zum Allgemeinplatz wird, verändert jedoch nicht die eigentliche Struktur des Sinnspiels der Musik.

Denkbar wäre eine Verwendung der *Klänge* der Musik in einem Sinnspiel, welches in seinen Regeln dem Sinnspiel der Sprachen gleicht, d.h. mit extensionalen Begriffen operiert, die Syntax einer Sprache entspricht etc.

Man kann dies in folgendem Gedankenexperiment veranschaulichen: Die Sprache der Melodianer (Meldodiisch) entspricht in ihrer Syntax, der Grammatik etc. dem Deutschen. Jedoch unterscheidet sich das Vokabular ihrer Sprache von dem des Deutschen. Im Gegensatz zu diesem werden die Klangstrukturen der Begriffe nicht durch veränderte Formen im Vokaltrakt erzeugt, sondern allein durch das melodische Variieren der Tonhöhen. Ihre Begriffe sind unterschiedliche Melodien. So ist die Melodie für einen Staubsauger etwa "A Gis H C E D E", die für einen Stuhl "C Dis C H F E" etc. Alle Melodianer sind aufgrund der kommunikativen Erfordernisse des Zusammenlebens und einer glücklichen genetischen Konstellation mit einem absolutem Gehör ausgestattet. Man müsste ihre Sprache als die außergewöhnlichste aller Tonsprachen beschreiben, da sie gänzlich auf die Formung der Klänge durch Formantvariation verzichtet. Die Melodianer singen durchgängig auf dem Vokal "A". Ihre Klangstrukturen bestehen nur aus unterschiedlichen, aneinander gereihten



Melodien, welche auf „A“ gesungen werden. Würde man nun einen besonders sprachbegabten Deutschen, welcher darüber hinaus, so wie alle Melodianer, ein geübter Sänger und Absolut Hörer ist, zu dem Volk der Melodianer schicken, mit ihnen leben lassen und ihm den Auftrag geben, das Melodiische zu lernen (mit der Information, dass die Sprache in Syntax, Grammatik etc. dem Deutschen gleicht), so könnte dieser das Melodiische erlernen. Zwar müsste er ein Wörterbuch erstellen, jedoch wäre es ihm möglich, durch Ableitung zu erlernen, welche Melodien welchen Begriffen des Deutschen entsprechen. So würde er im Laufe der Zeit Melodiisch lernen.

Würde man diesen wieder mit der Art konfrontieren, wie in unserer Kultur das Sinnspiel der Musik gespielt wird und er würde sich langsam daran erinnern, wie wir mit Melodien verfahren, so würde er sagen: „Die Melodianer singen zwar, doch musizieren sie nicht, sondern sprechen!“.

*Der wesentliche Unterschied zwischen dem Sinnspiel der Musik und der Sprache liegt nicht in der Struktur der Klänge, sondern in ihrer Verwendung.*

Man könnte sich nun vorstellen wie es wäre, wenn die Melodianer die formantvariieren Klänge ihrer Stimme mit dem Timbre ihrer Stimme, die in ihrer Verwendung selten auf die Tonhöhe als Information angewiesen ist um ihre Rolle im Sprachspiel zu spielen, wie dies im Deutschen als Nicht-Tonsprache der Fall ist, verwendeten, um damit Musik zu machen. Sie würden diese Klänge mit der gleichen, dem Spiel essentiell zukommenden Freiheit der Formung und Reihung der Klänge verwenden, wie wir dies mit Melodien tun und einen je eigenen Ausdruck in der Formung der Stimmklänge suchen. Einige würden sich evtl. auf unterschiedliche Formen von „A“ Klängen spezialisieren, Andere auf „W“ Laute. Es gäbe sogar Stilistiken (S3), die damit arbeiten würden nur mit Plosiven und deren unendlichen Variationen zu spielen. Wieder andere würden sich auf Frikative spezialisieren, evtl. wäre es besonders virtuos, diese besonders hoch zu sprechen, es gäbe solche, die sich durch ihren eigenen individuellen Stil auszeichneten (S4). Es gäbe eine Menge unterschiedlicher Sinnspiele, in denen spezielle Klänge in speziellen Strukturen und Rhythmen, evtl. ternär, binär, besonders schnell, besonders leise, im  $\frac{5}{8}$  Takt usw. verwendet würden. Es gäbe ein musikalisches System von Stimmklängen: Das Sinnspiel Musik auf Basis von Stimmklängen, die im Deutschen genutzt werden um Worte zu formen.

*Musik und Sprache unterscheiden sich für die Melodianer auf die gleiche Weise wie für uns.*

In der Sprache sind die Variationen der Klänge reguliert, die an bestimmten Orten im Sinnspiel stehen können. Es ist möglich für beide Arten des Sinnspiels die Unterscheidung der Idee, die kommuniziert wird, und der Ausformung eben jener einführen. So lässt sich sagen, dass eine Melodie eine musikalische Idee ist. Diese kann variiert werden, mit unterschiedlichen Klangfarben wiedergegeben werden und im Tempo variiert werden. Genauso verhält es sich in der Sprache: Es

ist möglich den Satz "Dort steht ein Stuhl" in unterschiedlichen Akzenten, Tempi usw. wiederzugeben. Solange die Variationen den jeweiligen Sinnspielen folgen, ist es verständlich, was der Sinn des Satzes ist.

*Der Unterschied zwischen Musik und Sprache liegt nicht in der Struktur der Klänge oder in ihrem Funktionieren als Sinnspiel begründet, sondern in der Art und Weise, wie diese Sinnspiele die Verwendung der Klänge regulieren.*

Der Zweck der Sinnspiele der Sprache liegt in ihrem Ergreifen der Welt. Auch solche Sinnspiele, die auf die Sprache selber zeigen, entspringen letztlich dem Gestus, auf etwas anderes als sie selbst zu zeigen. Auch die mit den Sinnspielen verbundenen Lebensformen sind solche, die als das aktive Handeln des Menschen *in der Welt* beschrieben werden könnten. Die Sinnspiele der Sprache sind nicht *selbstzweckhaft*, sie dienen dem Handeln in der Welt, sie etablieren eine *Subjekt-Objekt-Relation*. Ihre Verwendung ist *manual*.

Im Sinnspiel der Musik werden die Klänge nicht in dem Sinne zeigend und greifend wie ein Werkzeug *manual* verwendet, sondern beziehen sich auf das logische Zusammenspiel mit anderen Klängen. So wird ein D-Dur Akkord in der Regel nicht in dem Sinne zeigend verwendet, wie dies mit dem Klang "Stuhl" passiert, wenn dieser genutzt wird, um eine Klasse von Objekten zu bezeichnen, er zeigt auf die anderen Klänge in der Musik und beschreibt seine Relation zu diesen. Die Sinnspiele der Musik *zeigen* nicht auf etwas außerhalb der Musik, sie werden nicht verwendet, um die Welt zu ergreifen, sie sind mithin *selbstzweckhaft*, sie dienen der Verständigung des Menschen über sich selbst, sie etablieren keine Subjekt-Objekt-Relation, da die Klänge auf sich selber verweisen.

Allerdings können sie einen Symbolcharakter bekommen. Die Tradition der europäischen Musik nimmt die symbolische Aufladung der Klänge durchweg vor. So verweisen die Klänge der Musik wieder auf sprachliche Sinnspiele. Jedoch ist das Ziel der klanglichen Praxis nicht das *Handeln in der Welt*.

In der Selbstzweckhaftigkeit der Klänge der Musik zeigt der Mensch auf sich selbst, mithin durch die Ästhetik verweist der Mensch auf sich als Wesen das Sinnstrukturen schafft. In diesem Sinne hat die Ästhetik eine je spirituelle Aufgabe: *Die Musik zeigt auf den Menschen als geistiges Wesen, als Wesen das Sinnstrukturen schafft und festigt gleichzeitig seine Identität, spricht ihn auf einer Ebene an, auf der er sich als Wesen, das Sinnstrukturen erschafft, selbst begegnet und sich an der Form der Sinnstrukturen und damit an sich selber begeistert.*

Dadurch nimmt die literarische Sprache eine besondere Rolle ein: Sie zeigt gleichzeitig auf den Menschen und versucht der Welt trotzdem, in einem beschränkten Maße, habhaft zu werden.

Genauso kann die Musik genutzt werden, um gleichzeitig auf sich und auf die Dinge in der Welt zu zeigen.

Mit der oben gegebenen Beschreibung der unterschiedlichen Zeigestructur von Sprache und Musik soll keine trennscharfe Linie zwischen beiden gezogen werden. Es gibt zu viele Beispiele von Übergängen zwischen beiden. Man müsste vielmehr sagen, dass sich die Sinnspiele der Musik und die der Sprache als *familienähnlich* beschreiben lassen. Sie gehören zusammen, jedoch können ihre Formen unterschiedliche Züge annehmen. So gibt es in der Verwendung der Sinnspiele Musik und Sprache einige Überschneidungen, was ihren Verwendungszusammenhang anbelangt.

Der hier skizzierte Unterschied zwischen Sprache und Musik ist als kontingent einzustufen, in dem gleichen Sinne, in dem die Bestimmung der Kontingenz für alle Sprachspiele zutrifft. Die Unterschiede zwischen Musik und Sprache könnten auch je anders verlaufen, abhängig davon, wie sie selber als Sinnspiele gespielt werden, wie Musik und Sprache als Sinnspiel je gespielt werden. Die obige Beschreibung ist die eines kontingenten Unterschiedes, welcher in unserer Kultur geläufig ist. Würden sich die Sinnspiele ändern, so müsste auch die Ausrichtung eben jener anders beschrieben werden, evtl. würde sich der Unterschied sogar gänzlich nivellieren.

Für die empirisch vorgefundene soziale Praxis der Musik gilt: *Sowohl die Sinnspiele der Sprache, als das Sprechen über Musik, als auch die Sinnspiele der Musik sind gleichsam Bestandteile der empirischen Praxis der Musik.*

#### 4.5 Übersetzung von Musik

In der Musik gibt es Übersetzungsprozesse, genauso wie in der Sprache. So kann ein Thema in unterschiedlichen Stilen (S3) interpretiert werden. Ein Raga kann zur Grundlage eines Stückes der europäischen Kunstmusik (S2) werden, der Zyklus "Bilder einer Ausstellung" von *Modest Petrowitsch Mussorgski* kann zur Grundlage für das Album "Pictures of at an Exhibition" der britischen „Progressive Rock“ Band *Emerson, Lake & Palmer* werden und sich damit vom impressionistischen Klavierzyklus zum Rockepos wandeln usw.

Bei diesen Übersetzungsvorgängen handelt sich um den Prozess der *Reinterpretation* von Sinnstrukturen eines Sinnspiels in einem anderen.

Die Reinterpretation ist eine Neuschaffung von Sinn, insofern sich zwei Sinnspiele niemals in Gänze gleichen können, was die Verwendungen eines Elementes in einem je anderen Sinnspiel je verändert und damit seinen Sinn.

Übersetzungsprozesse sind vorraussetzungsreich und verlangen, wie es auch in der Sprache der Fall ist, ein hohes Maß an Kommensurabilität der Sinnspiele. So ist es für die oben genannte Übersetzung von Emerson, Lake & Palmer vorausgesetzt, dass es in beiden Sinnspielen Melodien und ein weitestgehend konstantes Tempo gibt, mit Tonhöhen gearbeitet wird, die Melodie des Stückes nicht rückwärts gespielt wird etc. Zwar sind auch solche Übersetzungsprozesse denkbar, bei denen ein Thema in ein sehr verschiedenes musikalisches Regelwerk übersetzt wird, jedoch kann dies die Verwendung des übersetzten Themas so weit verändern, dass man von einem anderen Sinn sprechen muss.

Genauso verlangt die Übersetzung von Sprache und Musik eine Kommensurabilität der beteiligten Sinnspiele. Die Klangstruktur einer Kadenz kann mit dem entsprechenden Vokabular der funktionsharmonischen Analyse beschrieben werden, jedoch nicht mit dem Vokabular der Meditationspraxis des Zen-Buddhismus. Durch die Festlegung der Interpretation können die Wege der Interpretation im je anderen Sinnspiel festgelegt werden. So ist die musikalische Umsetzung des Satzes "Spiele ein A3" unmissverständlich festgelegt. Die Umsetzung des Satzes "Spiele einen Bogen" ist nicht festgelegt, jedoch gibt es vielfältige mit diesem Satz verbundene musikalische Assoziationen. Die Formel "E = mc<sup>2</sup>" entbehrt jeder Vorschrift der Umsetzung in der Musik. Es gibt keine Zuordnung von musikalischen und sprachlichen Strukturen, die eine Art der Reinterpretation in der Musik vorgibt.

Durch die Festlegung der Interpretation können Sinnspiele entstehen, die unterschiedliche Sinnspiele beinhalten, sie können ein *komplexes Sinnspiel* formen.

#### 4.6 Musik als komplexes Sinnspiel

Für die soziale Praxis der Musik gilt, dass sie sowohl einen sprachlichen wie einen musikalischen Anteil hat. Sie hat die Eigenheit, dass der sprachliche Teil des Sinnspiels unlösbar mit dem musikalischen Teil des Sinnspiels verbunden ist.

Alle Musikformen benötigen einen sprachlichen Teil des Sinnspiels und einen musikalischen Teil, da die musikalischen Klangstrukturen ohne die mit ihr verbundenen sprachlich verfassten Überlegungen nicht als Objekt der Analyse und der Beschreibung fassbar sind. Dieses Erhöht die die Komplexität der möglichen Zugangsweisen zur Musik und der Komposition. So ist der Kontrapunkt nicht ohne musiktheoretische Überlegungen denkbar (*vgl. Bellermann, S. Iff.*), welche sprachlich verfasst sind. Gleiches gilt für die Melodik, Rhythmik und Harmonik der Jazzmusik, welche ein erhebliches Maß an theoretischen Überlegungen beinhalten, die jene Musik erst

ermöglichen. Die musikalischen Entwicklungen des Jazz sind an vielen Stellen auf die musikalische Ausformulierung und kombinatorische Weiterentwicklung spezifischer musiktheoretischer Größen zurückzuführen. Genauso lässt sich die Verachtung des virtuosen Musikers in der Punkmusik nicht allein durch musikalische Überlegungen erklären, denn sie ist im politischen Programm des Punk verankert (diese Überlegungen sind sprachliche), jedoch hat sie direkte Implikationen für das Klangbild der Punkmusik.

Die empirische Praxis der Musik ist als ein *komplexes Sinnspiel* zu beschreiben. *Der Mensch operiert gleichzeitig mit sprachlichen und musikalischen Sinnspielen, die ein je irreduzibler Teil der musikalischen Praxis sind.*

Die Musik als soziale Praxis braucht sowohl die reflexiven Überlegungen als auch die ästhetische Praxis, um als jene praktiziert werden zu können. Zwar ist es denkbar, sich eine musikalische Praxis vorzustellen, in der jegliches Sprechen über Musik ausgeschlossen wird, jedoch findet sich dies in keiner dem Autor bekannten Musikpraxis vor.

## 5. Konsequenzen für die Betrachtung von Musik

Die Musik als Sinnspiel und damit als kontingente soziale Praxis aufzufassen macht eine Rückbindung an den sozialen Vollzug und die damit verbundene Vergrößerung der Auffassung möglich. Insofern sie an den Vollzug durch soziale Wesen gebunden ist, ist die Sozietät ihr eine notwendige Bedingung. Sie verändert sich gemeinsam mit der Sozietät, erfährt je andere Interpretationen, verändert über die Zeit hinweg ihre Sinnstrukturen. So hat die Musik von Johann Sebastian Bach in der gegenwärtigen Rezeption eine andere Bedeutung als sie dies zu ihrer Uraufführung hatte. Die Rezeptionskultur des Konzertes hat gänzlich andere Implikationen für die Bedeutung, die Interpretation und Verortung einer Musik, als es die Hofkultur des achtzehnten Jahrhunderts hatte. Wenn diese Musik heutzutage gehört oder aufgeführt wird, wird ein anderes Sinnspiel gespielt als vor 300 Jahren. Obwohl sich die Klangstrukturen im wesentlichen gleichen, spielen sie eine andere Rolle, sind in einem anderen Sinnspiel verortet.

An dem Beispiel von Bachs Musik weiter gedacht, ist sie heute Teil einer anderen Lebensform als vor 300 Jahren. Die Sinnstrukturen der Musik umfassen insofern mehr, als nur ihre Klangstrukturen. Der Klang einer Musik ist nicht von dem Kontext der mit ihr verbundenen Lebensform losgelöst zu betrachten. Dass Bach in einer bestimmten Kleidung aufgeführt wird, ist Teil der Lebensform. Genauso ist es Teil der Lebensform und des Weltbildes der gegenwärtigen Rezeptionskultur, den Künstler zu bewundern und der Kunst einen besonderen Stellenwert im menschlichen Leben beizumessen. Dies alles ist Teil des Sinnspiels einer Musik und wirkt damit unmittelbar auf den Sinn des Klangs der Musik mit ein. Die Klänge haben ihre Bedeutung durch die Rolle, die sie im Sinnspiel spielen, sie ist durch den Gebrauch der Klänge bestimmt. Der Sinn der Klänge ist an das mit ihnen verbundene Sinnspiel gebunden. *Wenn sich das Sinnspiel ändert, ändert sich Bedeutung der Klänge.*

Gleichzeitig verändert sich auch die Auffassung der Klangstrukturen der Musik durch die Veränderung der mit ihr verbundenen Lebensform in einer Gesellschaft.

So wäre die elektronische Musik nicht ohne technischen Entwicklungen des letzten Jahrhunderts denkbar. Ebenso wäre unsere derzeitige Gesellschaft undenkbar.

Genauso verändert sich die Musik auch gemeinsam mit gedanklichen Paradigmen in der Gesellschaft. So wäre die Musik von Jimi Hendrix ohne das Aufkommen der gedanklichen Paradigmen der kapitalistischen Gesellschaft der 1960er eine andere.

Im Feld der Semantik führt die Betrachtung der Musik als Sinnspiel dazu, diese als im gleichen Sinne semantisch aufzufassen, wie man es von der Sprache sagen kann. Dies ist der

Wittgensteinschen Gebrauchstheorie der Bedeutung begründet. Die Semantik wird in beiden Fällen auf die gleiche Art erzeugt. Sie unterscheiden sich in ihrer *Zeigestructur*:

Durch die Beschreibung der Musik als Sinnspiel wird der Unterschied zwischen Musik und Sprache von einer anderen Warte aus gesehen. Beide gleichen sich darin, dass sie Sinnspiele sind, in den damit verbundenen Eigenschaften und der damit verbundenen Funktionsweise.

Die Musik gewinnt in der Betrachtung als Sinnspiel eine größere Dimension, erstreckt sich über den Klang hinaus:

*Die Sinnstrukturen der Musik umfassen nicht nur ihre Klangstrukturen, sondern das gesamte Sinnspiel der Musik.*

So ist das Arbeiten mit den Sinnspielen zwar Teil der musikalischen Praxis, jedoch ergibt sich durch die Arbeit mit dem Sinnspiel als ästhetischem Material und Thema die Möglichkeit, sich wieder reflexiv auf die Verfassung unserer Musikpraxis zu beziehen. Das Sinnspiel wird selbst mögliches Thema der ästhetischen Praxis, die hierdurch eine Autoreflexivität gewinnt, was unmittelbare praxeologische Implikationen hat, da sie versucht, die Sinnstrukturen eben jener zu beschreiben. Die Analogie von sprachlichen und musikalischen Strukturen als Sinnspielen ermöglicht darüber hinaus eine andere Form des Arbeitens im Spannungsfeld beider Sinnspiele. Wird die musikalische Praxis als komplexes Sinnspiel aufgefasst, so können auch die oben besprochenen Übersetzungsprozesse als ästhetisches Thema fruchtbar gemacht werden. Insgesamt wird dem ästhetischen Handeln ein anderer Raum erschlossen:

*Durch ein Verständnis der Musik als Sinnspiel, ergeben sich veränderte Handlungsräume des ästhetischen Schaffens.*

## 6. Quellenangabe

### Primärliteratur:

- **Bellermann, Heinrich** (1862): Der Contrapunkt. Berlin.
- **Bussler, Ludwig** (2012): Musikalische Formenlehre. Dearbooks.
- **Cavell, Stanley** (2006): Der Anspruch der Vernunft. Wittgenstein, Skeptizismus, Moral und Tragödie. Frankfurt am Main
- **Empiricus, Sextus** (1985): Grundriß der pyrrhonischen Skepsis. Frankfurt am Main.
- **Hein, Nicola L.** (2015): Playstation 4200. <http://nicolahein.com/playstation-4200/>
- **Mattheson, Johann** (1739): Der vollkommene Capellmeister. Hamburg.
- **Nietzsche, Friedrich** (2005): Die fröhliche Wissenschaft. KSA III. München.
- **Rorty, Richard** (1989): Contingency, Irony and Solidarity. Cambridge.
- **Searle, John R.** (2004): Geist, Sprache und Gesellschaft - Philosophie der wirklichen Welt. Frankfurt am Main.
- **Sellars, Wilfrid** (1991): Wilfrid Sellars, Science, Perception and Reality. Atascadero.
- **Tomasello, Michael** (2009): Die Ursprünge der menschlichen Kommunikation. Frankfurt am Main.
- **Wittgenstein, Ludwig** (1969): Über Gewissheit. Hrsg. von G. E. M. Anscombe u. G. H. von Wright. Oxford.
- **Wittgenstein, Ludwig (2003)**: Philosophische Untersuchungen. Frankfurt am Main.

### Sekundärliteratur:

- **Glock, Hans-Johann** (2010): Wittgenstein-Lexikon. Darmstadt.
- **Kolber, Michael** (1993): Gewissheit als Norm. Wittgensteins Erkenntnistheoretische Untersuchungen in Über Gewissheit. Berlin/New York.
- **Kripke, Saul A.** (2001): Wittgenstein über Regeln und Privatsprache. Frankfurt am Main.
- **Lenk, Hans/Skarica, Mirko** (2009): Wittgenstein und die schema-pragmatische Wende. Berlin
- **Vossenkuhl, Wilhelm** (2003): Ludwig Wittgenstein. Beck'sche Reihe Denker. München.
- **Weiss, Thomas** (2004): Die Gebrauchstheorie der Bedeutung im Big Typescript - eine neue Perspektive auf Wittgenstein