

Musik als Sinnspiel

Von Nicola L. Hein

I. 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, welche 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 Ludwig Wittgenstein.

Im Folgenden wird seine Theorie des Sprachspiels dargestellt werden, um sie über die Einführung des Terminus *Sinnspiel* zu verallgemeinern und 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 ein Verständnis des Sprachspiels als System deutlicher heraus zu arbeiten, da dieser für die Anwendung auf Musik wichtig ist.

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 von musikalischem Sinn begreift. So wie in dem Wittgenstein'schen Verständnis der Sprache als Sprachspiel nicht nur die gesprochene Sprache, sondern die gesamte *Lebensform* (vgl. *PU*, 23) zum Sprachspiel gehört, gilt dies auch für die Musik. Es soll eine weitere Perspektive auf die Musik entwickelt werden und die Bedeutung der unterschiedlichen Ebenen der musikalischen/sozialen Praxis für das Verständnis der Klänge nachgewiesen werden. Das Konzept der Eigentlichkeit des Klangs, welche hier zurückgewiesen werden soll, bezieht 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, der Sinn der Klangstrukturen der Musik lasse sich allein aus den

Klangstrukturen heraus erklären, 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.

2. Sprachspiele

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 der Motivation von 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 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 Wittgenstein, 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 konnte 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). Jene bildet eine zentrale These der Sprachspieltheorie und 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 konkreten 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, so lässt sich über Sprachspiele und Begriffe sagen, dass sie eine *Zeigstruktur* 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 das Zeigen 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)

Jedoch gilt: Wenn sich ein Sprachspiel ändert, so ändert sich auch die Bedeutung einzelner Begriffe.

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 als gewiss angenommen werden. 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 inner-musikalischen Spannungsverhältnisse einer Kadenz abzuheben, so wie es in der Sprache der Diagnostik musikalischer Kadenzen 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. Folgen wir Wittgenstein, so kann es keine sprachspielexternen Qualitätsrichtlinien für die Angemessenheit oder Unangemessenheit eines Sprachspiels geben. 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 definitiven Präzision von Begriffen ist ein in der Philosophie viel diskutiertes Problem, welches von großer Bedeutung ist, da sie sich primär mit begrifflichen Konstruktionen auseinandersetzt. 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. Die Familienähnlichkeit besagt, dass die Dinge anhand jener unter Begriffe geordnet werden und den zu einem Begriff gehörigen Dingen kein Wesen gemein ist, weist ein auf taxonomischen Definitionen beruhendes Begriffsverständnis zurück. 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.

(PU, 67)

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" bezieht. Als Idealismus, da Wittgenstein den Menschen als sich in Sprachspielen befindlich beschreibt, anders gesagt, ihm nichts einfach gegeben ist, was von Wilfried Sellars auch 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. Aufgrund der Probleme, welche er in den Allaussagen des wissenschaftlichen Theoretisierens gesehen hat, behauptet Wittgenstein niemals, eine Theorie aufzustellen, sondern betont an unterschiedlichen Stellen, 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 Unübergebarkeit der *epistemischen Lücke* und der Perspektivität aller Bezugnahme, versucht auch Richard Rorty nicht eine Theorie aufzustellen (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

Um die analytische Potenz und den betroffenen Gegenstandsbereich der Sprachspieltheorie zu erweitern und Musik aus der durch sie eröffneten Perspektive theoretisieren zu können, möchte ich vorschlagen im Folgenden vom *Sinnspiel* zu sprechen. Dieser Wechsel wurde von Wittgenstein niemals vorgenommen, sondern wird im Rahmen dieses Textes vom Autor versucht. 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. Er soll die Sinnstrukturen der Sprache mit diesem Begriff genauso beschreiben, wie jene der Musik, der bildenden Kunst, des Films, der Malerei etc.

Der Terminus *Sinnstruktur* bezeichnet alles, was uns *sinnhaft* ist, d.h. Objekte und Relationen, welche *Regeln* in einem Sinnspiel folgen oder auf ihnen supervenieren. Die Begegnung mit den Dingen in der Welt im Kontext eines Sinnspiels, niemals unmittelbar. Nichts ist in diesem Sinne bar jeder Bezugnahme/Perspektive *gegeben*. Die Bezeichnung Sprachspiel wird von Wittgenstein ausschließlich genutzt um Phänomene der Sprache zu

beschreiben. Dieser Begriff wird jedoch nicht auf andere Sinnstrukturen, wie etwa der Musik, Bildenden Kunst etc. 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 die Funktionsweise der Sprache als sozialer Praxis zu beschreiben, 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 Wittgenstein'sche Beschreibung der Sinnstrukturen des *Sprechens* auf den Bereich der Sinnstrukturen des *Musizierens* als kontingenter sozialer Praxis, als Komplex von unterschiedlichen Spielen zu übertragen.

Der Terminus Sinnspiel soll im Folgenden noch einmal definiert werden:

- 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.
- 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.
- 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.

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

Im Anschluss an Michael Kolber (vgl. Kolber, S.219-224) möchte ich vorschlagen, Sprachspiele als sich auf unterschiedlichen Ebenen befindend zu betrachten. Diese Ordnung ist von Wittgenstein selbst niemals etabliert worden. Jedoch macht die Einführung dieser Ebenen einen differenzierten Bezug auf unterschiedliche, sich überlappende Spiele möglich. Für diese Untersuchung sollen Wittgensteins Überlegungen in eine andere Richtung geführt und eine Ordnung der Sinnspiele etabliert werden. Das Vorhaben dieser Unterscheidung wird dazu führen, dass die unterschiedlichen Sinnspiele geordnet und differenziert betrachtet werden können:

- *Erste Ebene (S1)* – Auf dieser Ebene liegt die Einordnung, um welche Art des Sinnspiels (Sprache, Musik etc.) es sich handelt.
- *Zweite Ebene (S2)* – Diese Ordnung entspricht einer spezifischen Sprache.
- *Dritte Ebene (S3)* – Diese Ebene entspricht Disziplinen des Sprechens/Paradigen, z.B. dem Sprachspiel 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 ausdifferenzieren oder die Einteilung anders vorzunehmen. Doch scheint dies zunächst

nicht nötig, 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. Sinnspiele befinden sich ständig im Wandel und gestalten sich unterschiedlich aus. Änderungen einer Ebene können auch die anderen Ebenen betreffen, wobei ihr Implikationsverhältnis als bidirektional zu bestimmen ist.

4. Musik als Sinnspiel

Es 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 breiteres 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 eine Lebensform, sozial wird sie tradiert, vermittelt und weiterentwickelt. Die Zahl der musikalischen Praxen ist vielfältig, sie sind in einem ständigen Wandel begriffen. Die Richtigkeit und Falschheit einer musikalischen Darbietung ermisst sich nach den Sinnspielen, welche durch den Kontext als Verständnisrahmen der Klänge und Handlungen gesetzt werden. 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 feinsten Auflösung sagen, dass jede MusikerIn ein eigenes Sinnspiel spielt, da sie Eigenheiten im Sinnspiel aufweist, die zum Teil durch die je eigene Physiognomie, Hörerfahrung und Biografie begründet ist, d.h. durch die ganze Individualität des 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 wahr, 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 sozialen Kontext gebunden. Die Struktur dieser sozialen Kontexte,

die Zusammenhänge mit anderen, 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.

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 hat sich ihre Bedeutung verändert, 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 den Regeln des Spiels übereinstimmen und dadurch rationalisierbar sind. *Die Sinnspiele definieren die möglichen Züge.* Diese werden von 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 Mensch die Musik durch das Imitieren, 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 der Unterschied zwischen der Aufführungspraxis von *Arnold Schönbergs* Musik, der Musik von *Slayer* und der javanesischen *Gamelan*-Musik vergegenwärtigt wird, 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 *seinen eigenen Exkrementen*. 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 *Denkraum* des Sinnspiels (vgl. ÜG, 272 f.). So inhäriert dem Sinnspiel "Im Park über Bäume sprechen" die Gewissheit, dass Bäume und die Gesprächspartner tatsächlich existieren, die gewachsenen Bäume im Park schon am vorigen Tage an gleicher Stelle sich befanden 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 Denkraum bildet. Der Denkraum 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 *Virtuosentum*, 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 einen Teil des Denkraums bilden. Der Begriff *Weltbild* beschreibt hier einerseits die ontologische Konfiguration der Klangstrukturen und andererseits das Ganze den gesamten Hintergrund der Rationalität.

Mit der Bestimmung dieses Hintergrundes in den Sinnspielen ist jedoch auch gesagt, dass sie den Menschen bestimmen, d.h. ein Menschenbild formulieren, *anthropogen* sind. Genauso bestimmen sie ein Verhältnis zur Umwelt, bestimmen was als solche Verstanden werden kann, formulieren *eine Bestimmung des Seins*.

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 respektiven Sinnspiele nicht bekannt sind, um diese Musik zu interpretieren, der die zweite Wiener Schule und kein Wissen über die Entwicklung des Jazz und den Gedankenweg von Coleman hat, kann kein adäquates Verständnis der ästhetischen Handlungen 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 evaluieren 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 Kunden 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 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 und gewohnt zu handeln ist, umzudeuten oder zu erweitern.

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 andere 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.

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. Für die Beschreibung der Musik, für die Zusammenhänge einzelner Stilistiken etc. scheint es naheliegend das Konzept der *Familienähnlichkeit* zu verwenden.

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)* - Bestimmung der Sinnspielklasse (Sprache/Musik etc.).
- *Zweite Ebene (S2)* - Die Musiktradition größerer Kulturräume.
- *Dritte Ebene (S3)* - Musikalische Stile/Paradigmen.
- *Vierte Ebene (S4)* - Das Sinnspiel einer individuellen MusikerIn.

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.

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 weißt ebenso Einflüsse unterschiedlicher Kulturräume (z.B. die unterschiedlichen europäischen und afrikanischen Musiktraditionen) (S2) auf.

Die Einteilung von Kulturräumen wirft große theoretische Probleme auf, welche an dieser Stelle nicht erläutert werden können, weshalb der Ausruck als ein Annäherungsversuch und keineswegs als theoretisch distinkte Bestimmung zu verstehen ist.

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 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 verordnet 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 europäischen (S2), indischen (S2) und afrikanischen (S2) usw.

Musiktraditionen 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) 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 zeigt sich in der Zeigestructur des klanglichen Operierens in der Musik bereits ein Weltbild, welches sich von dem Sprache unterscheidet. 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 Paradigma der Moderne zu denken.

Auf der nächsten Ebene (S3) finden sich die musikalischen Stile. Diese haben je eigene Lebensformen und Weltbilder. Die Ausrichtung des Musizierens und Produzierens wirkt bis in die Mikrostrukturen des Klanges hinein.

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 sein Klänge anwesend.*

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 Verordnung einer Musik, als es die Hofkultur des achtzehnten Jahrhunderts hatte. Bei einer zeitgenössischen Aufführung wird ein anderes Sinnspiel gespielt, als vor ca. 300 Jahren. Obwohl die Klangstrukturen Realisationen der gleichen Notenschrift sind, 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 oder jenes zunehmend nicht mehr zu tun. Dies 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 Paradigmen in der Gesellschaft. 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.*

Darüber hinaus können die Strukturen der Klänge nicht ohne des gesamte des Sinnspiels erklärt werden, wodurch gesagt werden kann, dass *die Gesamtheit der Sinnstrukturen des Sinnspiels in die Struktur der Klänge hinein wirkt.*

Hieraus lassen sich unterschiedliche Konsequenzen für das künstlerische Arbeiten ziehen:

So ist das Arbeiten mit 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. Insgesamt wird dem ästhetischen Handeln ein anderer Raum erschlossen: *Durch ein Verständnis der Musik als Sinnspiel, ergeben sich veränderte Handlungsräume des ästhetischen Schaffens, insofern Musik zu spielen oder zu komponieren nicht nur bedeutet Klänge zu erschaffen: Es ist die Konstellation, Vorstellung und Verhandlung ganzer Formen des Lebens.*

6. Quellenangabe:

- 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/>
- 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.
- 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*