

Kai van Eikels
Synchronisieren

Ein Essay zur Materialität des Kollektiven



Kai van Eikels
Synchronisieren

Ein Essay zur Materialität des Kollektiven

Inhalt

- 1 Krieg jede*r gegen jede*n (Frieden) 7
 - 2 Ohne mich 16
 - 3 Politik der schwächeren Abhängigkeiten 25
 - 4 Mit mir (Synchronisierung und Herstellung von Synchronizität) 33
 - 5 Muskelbindung, Souveränität von unten 42
 - 6 Gleich Viele 51
 - 7 Wie wir uns Wir einbilden und warum dieses Wir 60
 - 8 Keine Energiemetaphern mehr! 69
 - 9 Simple Cooperation 78
 - 10 Sterne zeigen, Sterne zählen 87
- Anmerkungen 96
Referenzen 100

1

Krieg jede*r gegen jede*n (Frieden)

Sie spielen Fußball Vier gegen Vier auf zwei Tore rechts und links. Dann spielen sie Handball Vier gegen Vier auf zwei Tore hinten und vorn. Dann spielen sie ein Spiel, Vier gegen Vier, bei dem jeweils alle Vier aus einer Mannschaft simultan in alle vier Tore laufen müssen, um einen Punkt zu machen.

Dann spielen sie alle drei Spiele zur gleichen Zeit.

Wieder sind es acht Menschen, zwei mal vier, aber jede*r gehört nun zu drei Mannschaften, und die drei Mannschaften sind unterschiedlich zusammengesetzt. Der Gegner beim Fußball ist Partner beim Handball. Die Partnerin beim Handball Partnerin bei dem Spiel, bei dem jeweils alle Vier aus einer Mannschaft simultan in alle vier Tore laufen müssen, um einen Punkt zu

machen. Die Partnerin beim Spiel, bei dem jeweils alle Vier aus einer Mannschaft simultan in alle vier Tore laufen müssen, um einen Punkt zu machen, ist Gegnerin beim Fußball...

Wie die ganze Zeit schon steht jemand am Spielfeldrand, pfeift die Partie an und registriert mit einem Pfiff jeden Punkt. Nach dem Abpfiff liest er die drei Resultate vor, die er auf einem Zettel notiert hat.

Ein Spiel beginnt, sagt Brian Massumi, indem es gespielt wird. Es beginnt mit Teams, mit *goals* (Toren, Zielen), einer Flächenbegrenzung, etwas wie einem Ball. Die *goals* sind Attraktoren, sie spannen das Werden, richten es zu einem Kräftefeld. Je nach Ballbewegung ploppen Potenziale auf, schwellen und schrumpfen, verpuffen. Der Ball rollt, springt, prallt ab, trudelt, kullert, und die Spielerkörperkollektive folgen seinem Zeichen, indem sie aufeinander reagieren. Alle gehen auf im Wechsel ballbedingter Intensitäten. Was für ein Glück.¹

Später kodifizieren Regeln diesen launigen Rausch einer Begegnung, legen die Größe des Feldes, die Dauer einer Partie, die Anzahl der Mitglieder pro Team fest, unterscheiden erlaubte von verbotenen Bewegungen, nennen Strafen. Ein Unparteiischer überwacht ihre Einhaltung. Institutionen entstehen, denen er angehört. Eine Welt entsteht, die Entsprechung zur obersten, umfassendsten dieser Institutionen. Die oberste und bis ins Unterste gegliederte Instanz herrscht über diese Welt so souverän, dass jedes stattfindende Spiel wie eine Aktualisierung der von ihr administrierten Regeln erscheint. Als spiele man, um die Regeln zu testen. Selbst das inoffizielle Spielen, das Bolzen, entzieht sich dem nur zum Teil. In den Körpern der Bolzenden urteilt ein Wissen um

das Regelrechte über das Vergnügen, davon abzuweichen oder nicht.

Es fehlt beim Spielen keineswegs an Intensität. Nach wie vor wiederholt jedes Spielen des Spiels dessen Beginn im Gespieltwerden. Sobald der Anpfiff ertönt, vergessen Bewegungen der Spielenden die Regeln, denen sie gehorchen oder die sie brechen, insoweit Bewegung eine Strecke weit im Vergessen besteht. Es bedarf zahlreicher Pfeife, um das Vergessene ins Gedächtnis zu rufen. Immerzu, Turniermatches sind schrille Veranstaltungen. Mitunter muss der Schiedsrichter kämpfen, um sich Autorität zu verschaffen. Es kommt dann zuletzt auf seine Person an.

Was geschähe, wenn er aufhörte zu pfeifen? Die Intervention der Institution in das Spiel unterließe? Anarchie auf dem Rasen?

Wir haben Übertragungen von Partien mit nachlässigen Schiedsrichtern erlebt. Das Spiel wurde brutal. Ungerechtigkeiten häuften sich auf beiden Seiten. Der Streit darüber eskalierte. Das Ringen um den Ball wich Attacken der Körper aufeinander. Die Spieler pöbelten und spuckten mehr als sie spielten. Auf den Rängen gehörten die *La-Ola*-Wellen der Vergangenheit an, Anhänger beider Mannschaften steigerten ihre Feindseligkeiten zur Schlägerei, einige überkletterten die Absperrung und stürmten aufs Spielfeld. Am Ende trat Polizei an die Stelle des Mannes mit der Pfeife. Hundertschaften räumten das Stadion. Traurig, dass es dazu kommen musste, lautete das Echo in der Presse. Der Schiedsrichter war unprofessionell.

Schwächeln staatliche Strukturen, so entlässt das den Umgang der Menschen in kein friedlich freies Mitsammen. Die nicht mehr effektiv Unterdrückten schreiten zur Rache für die langen Jahre erlittener Unfreiheit,

und sie verüben ihre Rache aneinander. Souveräne Macht, die nachgibt, produziert Bürgerkrieg. Darin besteht das giftigste Erbe der Souveränität.

Aus dem reglementierten Spiel führt nur Sehnsucht in eine ursprüngliche Ausgelassenheit des anarchischen Kollektiven. Die Institutionen, deren Legislative Ordnung in sorgsam gewahrtem Abstand zum Aktuellen verwaltet und deren Exekutive eingreift, wo das Aktuelle der Ordnung zu folgen versäumt, haben darin ein zwingendes Argument für ihre Existenz: Ihr seht euch nach dem launigen Rausch einer unkodifizierten Begegnung, ja, aber schaut, was ihr ohne uns tun würdet!

So schon Hobbes im *Leviathan*. Was er unter der bewusst irreführenden Bezeichnung »Naturzustand« beschreibt, den »Krieg aller gegen alle«, meint eigentlich: Fürchtet euch davor, dass die Souveräne nachlassen, die euch jetzt schon regieren! Nachdem ihr deren Gesetz internalisiert habt, wärt ihr nicht mehr fähig, ohne Gewaltandrohung bei Verstoß dagegen Frieden zu halten.

Was wirklich eintritt, wo die souveräne Instanz doch wankt, ist kein Krieg von Einzelnen, jede*r gegen jede*n. Es bekriegen Parteien, die sich als imaginierte Gemeinschaften bilden, zu Feinden erklärte Parteien. Gruppen fallen über Menschen her, die den Fehler begehen, nebeneinander weiterzuleben. Statt Anarchie schießen Führer wie Pilze aus dem Boden, und wer für sich bleibt, ohne einem von ihnen Gefolgschaft zu leisten, wird vogelfrei.

Korruption übernimmt die Organisation. Deals füllen das Vakuum von Regeln, deren Geltung niemand zuverlässig durchsetzt, ohne dass andere Orientierungen als Regelgehorsam sich etablieren. Individuen, die

überzeugend so tun, als hätten sie eine Regel erfunden, gewinnen an Einfluss, und für eine Weile erweckt das sogar den Eindruck, die Dinge liefen besser.² Das Erfinden von Regeln durch Spieler (nebenbei während des Spielens, diskret und lediglich zwischen einigen aus dem eigenen und dem anderen Team) lässt das Spiel noch einmal beinahe in seiner anfänglichen Wildheit aufschnauben. Ehe es kollabiert.

Eben noch herrschte die Phantasie – für einen irrwitzigen Moment in der Geschichte dieses Spiels schien alles möglich, man sah Torwarte im Strafraum des Gegners dribbeln wie die berühmtesten Stürmer, Angreifer und Verteidiger beim Austausch von Zärtlichkeiten, täglich neue Kapitäne, flammendere und absurdere Abzeichen auf den Trikots, und obwohl das Spiel mit dem Spiel bloß die Unverschämtheit Weniger in einen allgemeinen Zustand übertrug, griff eine Lust um sich, von der sogar Jahrzehnte danach, als die ökonomischen und moralischen Kosten dieser Phase offenliegen und Kommissionen die Aussagen von Opfern anhören, Spieler schwören wollen, es sei die tollste Zeit gewesen.

Der Zeit der blühenden Korruption folgt die Zeit der entwerteten Regeln und der ebenso entwerteten inoffiziellen Alternativen zu den Regeln. Kaum Bewegung, ängstliche Minimierung des Agierens überwiegend, Zögern aller gegenüber allen. Und noch immer kein Krieg von Einzelnen, jede*r gegen jede*n. Nach dem Mannschaftskollektiv sind auch die imaginierten Gemeinschaften, die persönlichen Allianzen fraglich geworden, selbst das Schmierige ist ruiniert, aber die Menschen kennen keine Umgangsformen, um einander einzeln zu begegnen. Ihre Körper ahnen, dass jede*r von ihnen allein stürbe. Und dass das Zusammenleben dies Alleinige nicht widerlegt, es eher verdrängt als

bestreitet, während ein menschliches, der Unvertretbarkeit eines jeglichen Lebens eingedenktes Zusammen wie die friedliche Version des Krieges jede*r gegen jede*n wäre: eine lösende Konsequenz des Getrenntseins. Das zu ahnen, ohne seiner Wahrheit entsprechen zu können, verhängt einen unfreiwilligen Zynismus über das Spielverhalten.

Wie lernen wir, einander einzeln zu begegnen? Wie lernen wir einander im Einzelnen kennen? Im Einzelnen, das heißt nicht: isoliert, Eine*r und noch Eine*r aus dem spielwütigen Andrängen der Vielen herausgebrochen und in eine Parzelle oder Familienzelle gesperrt, sondern: zu Vielen in einer Verfassung, die an den gelockerten Ketten der Selbste ein Schlenkern bemerkt, einen Puls, einen Rhythmus. Das Pochen eines Eigenen.

Zu Synchronisierung kommt es zwischen Prozessen mit je eigenen *rhythmoi*.

Kein Eigentum an mir selbst, von dem aus das Ich in die Welt expandiert, indem es Angeeignetes zu sich hinzutut. Vielmehr (oder: viel weniger, je nachdem) etwas Materielles, das nicht aufgeht in den symbolisch-imaginären Einheiten, die Viele zusammenfassen. Wenn das *Individuelle* einen symbolisch-imaginären Einspruch gegen die symbolisch-imaginären Zusammenfassungen markiert, eine Weigerung, sich einer Einheit zuteilen zu lassen, die man nicht selbst ist, so meint das *Eigene* die materielle Wirklichkeit des Teilens und Geteiltwerdens.

Erste Einübung ins Einzelne: Treffen wir eine Verabredung zum Spielen, der es nicht darum geht, im Schatten des Souveräns ein aufregend Irreguläres, ein obszönes Double des Gesetzes zu züchten. Akzeptie-

ren wir Regeln, so viele es werden. Und beherzigen wir mehrere Regelsysteme zugleich. Wer teilnimmt, erkennt die Zugehörigkeit zu mehreren Kollektiven an; achtet auf das, was andere in diesen Kollektiven mitzuteilen haben; teilt selber mit; teilt seine Aufmerksamkeit entlang der aktuellen Mehrstimmigkeit des Geschehens.

Wie die Acht, die in drei Varianten von zwei mal vier Team-Mitgliedern drei Ballspiele auf einmal spielen, wirken diejenigen von uns, die dieser Vereinbarung folgen, nach ein paar trägen, dümmlich lächelnden Antritten rasch überfordert. Deren Körper bringen Hand und Fuß durcheinander, passen dem Gegner Bälle zu, vermeiden um Haaresbreite Zusammenstöße, zögern vor leerem Tor im Zweifel, ob es das gegnerische sei. Bisweilen wünscht ein Zuschauer (wie ich), Spielzüge gelingen zu sehen, ohne dass es wer mitkriegt (außer mir). Doch die Spiele verlaufen für sich jeweils weitgehend kombinationslos, ohne bewährte Arbeitsteilung, ohne spontane Billigung von behaupteten Zuständigkeiten. Sie fließen trotz einiger kurzer Synthesen auch nicht ineinander. Eher droht jedes Spiel zwischenzeitlich in Vergessenheit zu geraten. Saust ein Ball ins Aus, kann es dauern, bis jemand ihn holt. Im letzten Drittel der Spielzeit finden vier zusammengehörige Spieler*innen heraus, dass sie bei dem Spiel, bei dem jeweils alle Vier aus einer Mannschaft simultan in alle vier Tore laufen müssen, um einen Punkt zu machen, am einfachsten Punkte machen, denn es reicht, die eigenen Körper zu manövrieren. Ohne Umweg über einen Ball klappt es am ehesten mit der Koordination.

Als der Schiedsrichter die Schlussresultate verliest, widerspricht keine*r. Wahrscheinlich weiß es keine*r besser. Und wem fiele es ein, Sieg oder Niederlage wichtig zu nehmen, wenn kein Nachvollziehen evident

macht, was zum einen und zum andern geführt hat. Wenigstens die Illusion einer Kausalität täte den großen Affekten des Triumphes, der Zerknirschung not. Von den Bewegungen dieser Acht aber bleibt anderes im Gedächtnis als das, was für alle plausibel nach drei, vier Stationen schließlich mit einem Tor enden musste oder nur dann nicht geendet hätte, wenn diese Reaktion so statt so ausgefallen wäre usw. Das gleichzeitige Spielen der drei Spiele hinterlässt etwas nicht zusammen Nachspielbares. Erinnerungen kennen ein Währenddessen, eine Wirklichkeit des Reagierens, die der von Regeln bestimmten Realität ihrer taktisch versierten Anwendung nicht so sehr abgetrotzt war als... verabsäumt?

Als Regeln den Zugang zu Regeln immer dichter verstellten, nahm da irgendwann ein Zustand heiterer Zerstreuung das Zugegensein der Spieler*innen auf, und für eine Weile waren die Regeln *egal*, im doppelten Sinne des Wortes: auf gleicher Höhe mit der Aktualität, gleichgültig. Die Forderungen in der Überforderung verstummten. Wie wenn die Unzulänglichkeit nach oben abgezogen worden wäre, wirkten die Reaktionen der Körper aufeinander auf einmal richtig, ohne dass sich etwas änderte außer wohl der Aufmerksamkeit. An die Stelle dreier um das Aktuelle konkurrierender spielspezifischer Kräftefelder, deren jedes das Maß von richtig und falsch gab, trat etwas wie freies Teilen. Die beiden Bälle wurden zwei weitere Körper. Die geteilten Aufmerksamkeiten eines jeden Einzelnen machten das Spiel. Selbst die Reaktionen eines Körpers auf die eigenen Vorlagen gingen so durch.

Waren das noch Reaktionen? Ja und nein. Um die Bewegungen der Spielenden zu konjugieren, hielt die Grammatik der Situation ein *sensomotorisches Tem-*

pus bereit: einen Zugang zur Zeit, der im Nexus von Verursachendem und Verursachtem ein genuin Beidseitiges nach außen ins Jetzt drückt. Synchronisierung bezeichnet eine Wirklichkeit beid- oder allseitiger Einflüsse. Plurale Aktualität. Gegenwart, die Beteiligte einander zumessen. Form von Zeitigung, die es *nur wirklich* gibt, nur in den Wirkungen der materiellen Prozesse aufeinander disseminiert. Weder gegen- noch mit-, in gewisser Weise durcheinander ausgeübte Kollektivität. Frieden, wenn auch nicht so wie in den Bildern des Friedlichen. Menschen in der Jeweiligkeit eines Vollziehens, währenddessen. Beschäftigung.