

Inhalt

Einleitung	13
Wünschbarkeit einer spielerischen Technik	14
Verantwortbarkeit einer spielerischen Technik	19
Realisierbarkeit einer spielerischen Technik.	23

ERSTER TEIL

Heidegger, Bacon und das spielerische Potential der Induktion	31
---	----

1 Heideggers Technikphilosophie und ihr Vergessenes	33
Verhältnis zu Marx	36
Heideggers geschichtsphilosophische Konstruktion	39
Kausalität und Zeit	41
2 Technik, Kausalität und Zeit – Zum Wandel des Prozessverständnisses im neuzeitlichen Denken.	43
2.1 Die physis als Unterwegs zur technē (Aristoteles)	44
Entwicklungsursachen	45
Naturzwecke und Reproduktionstechnik	48
Das Versagen der Natur und die Technik der Vollendung	52
Technik als Gegensatz zur Natur	56
Wirkmächte	58
Naturprozess und Menschenmaß	60
2.2 Die physis als Unterwegs zur physis (Heidegger)	61
Die wahre physis	63
Vergessenheitsdämmerung	68
2.3 Zum Wandel der Kausalität	69
Wie es einmal war (I) – die »volle« Kausalität	70
Prozessakte: Hume	70
Wie es einmal war (II) – Kausalität und Entbergen.	72
... und wie es wurde	73
Zeitfragen	74

INHALT

2.4 Zeit und Kausalität.	75
Bewegte Zeiten (Aristoteles)	75
Zeit – vor aller Erfahrung (Kant)	78
Entleerte Zeit – Zeit in der klassischen Mechanik.	80
3 Die Technik als Weg ins gelobte Land (Francis Bacon)	85
Von Früchten und ungenießbaren Deduktionen.	86
Die goldenen Äpfel der Atalanta – die Technik im Wettlauf mit der Natur	88
Gesetze, nicht Ur-Sachen	90
Fallible Fallstudien	92
Ergreifen und Hinforttragen	99
4 Das Wahrheitsgeschehen in der Technik – was lange währt, wird Wesen	101
Herausforderndes Stellen.	102
Auf Zeitentzug	103
Bestand und Gegenstand – das Herausfordern in Technik und Wissenschaft	105
Das Gestell	108
Das Geschick.	111
Die Gefahr	112
5 Bacons Alternative und Heideggers »Ausweg«	115
Exkurs: Zur geschichtsphilosophischen Konstruktion Heideggers . . .	133

ZWEITER TEIL

Die <i>Dialektik der Aufklärung</i> , der Trickster und das spielerische Potential der List	139
6 Zum Verhältnis der Geschichtsphilosophien Heideggers und Adornos/Horkheimers	141
7 Der Imperativ der Herrschaft	151
Natur – verschlungen, drohend	152

INHALT

Totstellen – traumatische Naturerfahrungen; Mimesis und Identität	154
Totmachen – Projektion	159
Weltbezug und Naturverhältnis	163
Verlust der Glücksmöglichkeiten des Daseins; (Selbst-)Zweck der Technik	166
 8 Das Opfer – Naturbeherrschung und gesellschaftliche Herrschaft	169
Selbsterhaltung vs. Arterhaltung	171
Urszene des Opfers: Preisgabe Einzelner	173
Einzelner und Masse (Canetti)	176
Das Menschenopfer – systematischer Kern des Opfers .	183
Exkurs:	
Der Sündenbockmechanismus – Girards soziologische Theorie des Opfers	188
Techniken der Naturbeherrschung und der gesellschaftlichen Herrschaft	195
Militär, Kontrolle, Luxus	197
 9 List und Transformation des Opfers in Subjektivität	201
Naturbeherrschende List	201
Adornos geschichtsphilosophisches Narrativ	203
Zur Zuspitzung in der Druckfassung des Odysseus-Kapitels	210
Natur – Hoffnung und Zwang	213
 10 Rehabilitation der List – der Trickster	225
10.1 Die Figur des Tricksters	225
10.2 Zur Überlieferung des Trickster-Zyklus der Winnebagos	239
10.3 Odysseus vs. Trickster	242
10.4 Gewaltloses Werkzeug	254
Fallen	256
Kontextualisierung der Technik des Fallenstellens . . .	261
10.5 The bungling host – List und Kalkulation	265
 11 Die Dialektik der Aufklärung und der Trickster – Perspektiven	287

DRITTER TEIL

Walter Benjamin und das Zusammenspiel mit der Natur	297
12 Von der Technik als »Gestell« zur List.	299
13 Die Technik des Zusammenspiels	305
13.1 Trickster und Bastler	306
13.2 Von der Technik des Scheins zur Technik des Spiels – Benjamins geschichtsphilosophische Alternative	309
13.3 Spiel und Zusammenspiel bei Walter Benjamin	339
Der Begriff des Spiels im Reproduktionsaufsatz	341
Paradigmen technischer Reproduktion – Automation im Fordismus und Postfordismus	359
Automation und harmonisches Zusammenspiel – zum Begriff des Zusammenspiels in Benjamins Werk	374
Spielformen der zweiten Natur	384
14 Zur Theorie des Spiels	393
14.1 Struktur des Spiels – variierende Wiederholung	393
Glücksspiel als identische Wiederholung	394
Reflektierte Wiederholung (Heidegger)	397
Unvollständige Wiederholung	402
Variierende Wiederholung – Ritornell (Deleuze/Guattari)	405
Wiederholungsfiguren	408
14.2 Warum wiederholen? Wiederholungszwang, Wiederholungslust und produktive Ersatzbildung	410
Wiederholung ohne Telos und Ursprung (Freud)	410
Warum wiederholen?	419
Wiederholungslust (Bühler)	421
Wiederholungszwang (Fenichel, Zepf)	426
Produktive Ersatzbildung – Variation des Eigenen (Winnicott)	430

INHALT

14.3 Sich dem Zufall und dem Anderen öffnen – variierende Wiederholung im Ritornell (Deleuze/Guattari)	439
Kosmisches Ritornell.	439
Das Spiel als Ritornell.	443
14.4 Spiel als Konfliktverwandlung (Brian Sutton-Smith)	445
Transformation eines Konflikts ins Spiel	448
Abstraktion und Variation	453
Übertragung des Spiels ins Leben	457
Soziales Spiel und Interaktion	466
15 Spiel und Eigensinn	471
15.1 Der Eigensinn der ersten und der zweiten Natur	471
Eigensinn der ersten Natur	473
Eigensinn der Artefakte	481
Schluss – Zusammen-Spiel von Mensch und Natur	487
Literaturverzeichnis	503
1. Quellen	503
2. Nachschlagewerke und Handbücher	517
3. Siglen	518