

im Kopfe und im Gelände

che nach dem „richtigen Weg“ ist also eher eine Projektion unseres Zeitalters. Das ursprüngliche Labyrinth kannte nur einen einzigen „Schicksalsweg“, der nicht die Spur einer Abweichung zuließ, aber in seiner Struktur begriffen werden wollte. Erst die Renaissance, mit der ihr eigenen verspielten Auffassung klassischer und vorklassischer Strukturen und im Vorbegriff des heraufziehenden Zeitalters der „vernünftigen“ Entscheidung, führte die Qual der Wahl in das eigentlich fatalistische Weltsymbol ein. Man legte nun zu „Irrwegen“ aufgebrochene Labyrinth als Teil von Lustgärten an, in denen das Schicksal nur noch in Form des Zufalls (oder vorher erworbener Ortskenntnisse) darüber entschied, ob man anstelle des Zielpunktes eine ebenfalls durch die oft mannshohen Hecken irrende Gespielin erwischte oder sich gar mit dem Duelldegen zurück in den Salon durchschlagen mußte, weil man tatsächlich nicht mehr herausfand. Bezeichnend ist hier, wie sich die Tragik eines bei ständiger Wahlfreiheit in seiner Kenntnis der Weltzusammenhänge überforderten Geistes abbildet in einem ornamental zurechtgestutzten Naturmaterial, dessen Formqualität schon Bacon mit „Verzierungen auf einer Torte“ verglich.

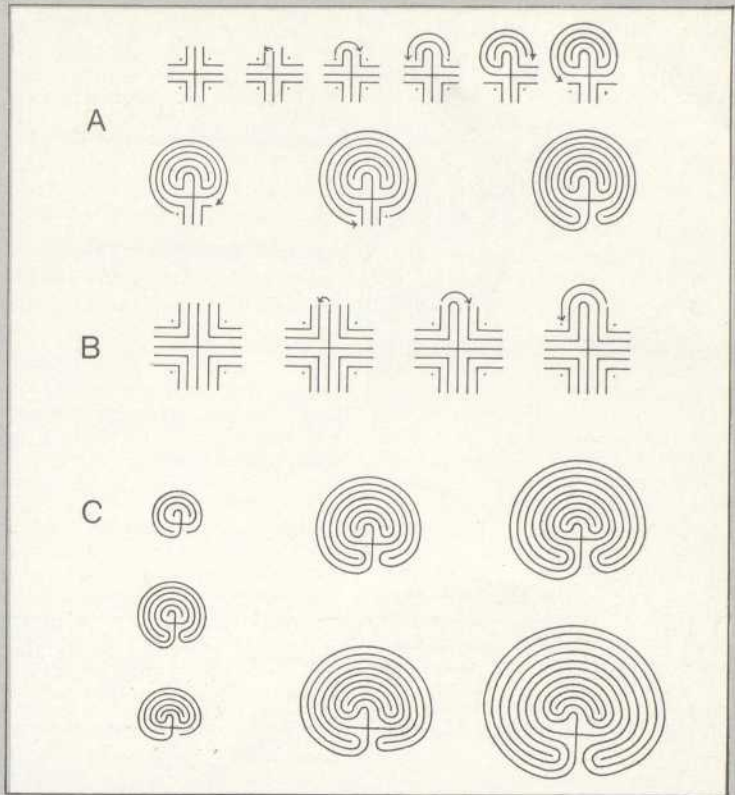
Es ist das Verdienst von Hermann Kerns formaler Genauigkeit, zum ersten Mal diesen entscheidenden Strukturwandel des Labyrinths herausgearbeitet zu haben. Trotzdem hat man den Eindruck, daß diese Entdeckung ‚irgendwie‘ in der Luft hängen bleibt, wenn man die im Handbuch dargestellte neuere Entwicklung verfolgt. Mit einer einzigen Ausnahme (Ugo Dossis Assoziationsketten, S. 453) scheint es nicht um mehr zu gehen als um eine immer verspieltere Varietät desselben Typs. Dieselbe bewundernswerte formale Genauigkeit scheint Kern daran zu hindern, daß er die weitere Auflösung des Irrwegs im 20. Jahrhundert entdeckt, die sich nicht mehr unter dem Namen des Labyrinths vollzieht. Die moderne Fortentwicklung desselben Sinngeltes findet sich in der Entscheidungstheorie. Der „Entscheidungsbaum“ – mit der Renaissance weitläufig verwandt durch eine nicht weniger flehentliche Bemühung eines Natursymbols – setzt die Auflösung des Labyrinths in Wegentscheidungen fort, indem diese Wegentscheidungen nur noch bewertet werden können im Hinblick auf eine Zielentscheidung. Wir können das vergleichen mit der Routensuche auf einem Stadtplan: jede Abbiegungsmöglichkeit ist nur richtig oder

falsch, wenn man weiß, wo man überhaupt hin will. Die „Lösung des Rätsels“ wird damit aus dem Bild des Rätsels ausgelagert: ein perfektes Symbol der Technokratie. Aus der Wegverknüpfung dieses ‚modernen Labyrinths‘ selbst ist nicht der geringste Anhaltspunkt für eine Zielentscheidung abzulesen, die allein der Wegverknüpfung irgendeinen Sinn geben würde. „Sage mir wohin es gehen soll, und ich finde heraus wo es langgeht“, lautet das Gebet des Technokraten. Dabei führt die immer feinere Verästelung des „Baumes“ zu nichts anderem als zu einer grundsätzlichen unendlichen, beliebigen Varietät der Ziele.

Die Anwendung dieses Entscheidungsmodells in der Programmierung von Computern führt nun interessanterweise nicht zu einer weiteren Sprengung der Horizonte, sondern gerade zu Endlichkeit und zum Rückgriff auf archaische Zählmodelle. So wurde z. B. errechnet, daß alle theoretisch verfügbaren Elementarteilchen unserer Welt nicht ausreichen würden, um auf ihnen die nötige Informationsmenge zur Simulation aller möglichen Partieverläufe eines Schachspiels zu speichern, obwohl das Schachspiel im Prinzip ein Spiel mit einer endlichen Zahl von Varianten ist. Und: das „binäre“ Entscheidungsmodell der Programmierung (jede Einzelentscheidung bietet nur zwei Möglichkeiten) ist formal identisch mit der Struktur des ältesten noch überlieferten Orakels Chinas (I Ging). Dort bildet sich aus einer Kette von 6 binären Entscheidungen zwischen Yin und Yang eine Varietät von 64 archetypischen Hexagrammen.

Obwohl unsere Zeit die Methodik des Irrens zweifellos perfektioniert hat, wird die Fähigkeit des heutigen Menschen zur Zielentscheidung verstärkt angezweifelt. Dies drückt sich in dem wachsenden Interesse an mystischen und magischen Geschichten und Praktiken aus, welches zum Beispiel jenem I-Ging-Orakel in Richard Wilhelms Übertragung im 20. Jh. Weltbestaufagen bescherte und, nicht zuletzt, eine Ausstellung über jenes archaische, einst entscheidungsfreie Labyrinth so attraktiv macht. Jenseits aller mystischen Schwärmerei kann dieses Interesse dazu dienen, daß wir uns über den Weg unseres Bewußtseins und unseres Weltbildes klarer werden. Vorausgesetzt, man findet den oft verschlungenen Pfad von den alten Symbolen in das heutige Denken hinein, was Kern in seiner sonst ausgezeichneten Arbeit bisher leider nicht zu Ende verfolgt hat.

Thomas Bandholtz

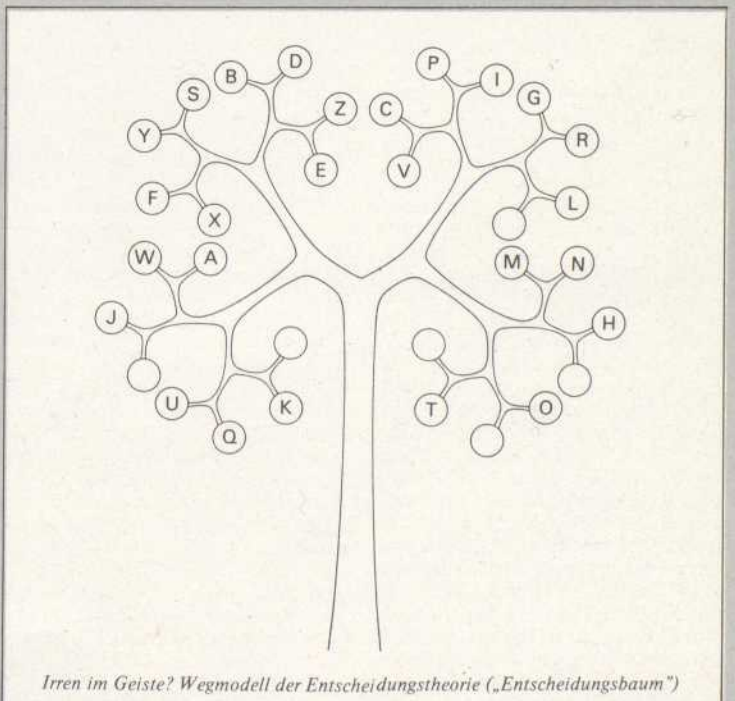


Irrer im Kopfe: ursprünglich „einläufige“ Labyrinthform

**Konstruktion eines Labyrinths**  
Ein Labyrinth vom kreisförmigen Typ läßt sich am einfachsten zeichnen, wenn man von einem zentralen Kreuz ausgeht, zwischen die Kreuzarme jeweils rechte Winkel und in diese wieder – konaxial – Punkte einfügt, die in der angegebenen Reihenfolge miteinander verbunden werden (Serie A). Fügt man zwei Winkel ineinander, so entsteht ein Labyrinth mit elf statt sieben Umgängen (Serie B). In Serie C eine Abfolge von Labyrinthformen mit unterschiedlich vielen Umgängen: drei, fünf (zwei Arten), sieben, neun (zwei Arten) und elf. Zeichnung: nach THORDRUP Abb. 4 (Serien A, B) und nach einem Vorschlag von Christian Löwenstein, Berlin (Serie C).



Irrer im Gelände: Irrgärten des Barocks



Irrer im Geiste? Wegmodell der Entscheidungstheorie („Entscheidungsbaum“)