



GESCHICKLICHKEIT DER HÄNDE KARIN LEONHARD

Karin Leonhard ist Professorin für Kunstwissenschaft an der Universität Konstanz. Nach einem Studium der Kunstgeschichte, Neueren deutschen Literatur und Theaterwissenschaft an der Ludwig-Maximilians-Universität München und einer Dissertation *Zur Interiurmalerie Jan Vermeers* folgten Anstellungen als wissenschaftliche Assistentin an der KU Eichstätt-Ingolstadt, als Fellow am KHI (Max-Planck-Institut) in Florenz und als Senior Research Fellow am Max-Planck-Institut für Wissenschaftsgeschichte, Berlin. Von 2013 bis 2015 war sie als Professorin für Kunstgeschichte an der Universität Bonn tätig; 2015 wechselte sie an die Universität Konstanz. Ihre Habilitationsschrift wurde mit dem Übersetzungspreis des Börsenvereins des deutschen Buchhandels ausgezeichnet und erschien 2020 unter dem Titel *The fertile ground of painting. Seventeenth-century still lifes & nature pieces*. Ausgewiesene Forschungsschwerpunkte sind die Verbindung von Kunst- und Naturtheorien in der Frühen Neuzeit, Geschichte und Methodologie der Kunstgeschichte und neuerdings v. a. der Dialog zwischen Kunstgeschichte und Restaurierungswissenschaften. So war sie 2018–2023 Sprecherin des Graduiertenkollegs *Rahmenwechsel. Kunstwissenschaft und Kunsttechnologie im Austausch*, eine von der VolkswagenStiftung geförderte Kooperation der Universität Konstanz mit der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart, sowie Mitglied der an der TU Berlin angesiedelten DFG-Forschungsgruppe *Dimensionen der techne in den Künsten*. – Adresse: Fachbereich Literaturwissenschaft, Universität Konstanz, Fach 152, 78457 Konstanz, Deutschland. E-Mail: karin.leonhard@uni-konstanz.de.

Während meines Aufenthalts am Wissenschaftskolleg in Berlin und im Zuge meines Forschungsprojekts zu „*Shared Skills*“: *Praktisches Wissen als immaterielles Kulturerbe* habe

ich mich auf zwei basale Elemente praktischen Wissens und Könnens konzentriert, in denen die Geschicklichkeit der Hände von großer Wichtigkeit ist: 1) auf eine der ältesten und grundlegendsten Kulturtechniken, in denen das „Berühren, berührbare Dinge sowie taktile Praktiken“¹ die Hauptrolle spielen, nämlich die Fähigkeit, aus tierischen oder pflanzlichen Fasern, einem Halm, Haar, Ast oder irgendeinem biegsamen Material eine Schlinge und weitergehend einen Knoten zu formen. Entsprechend bereite ich gerade sowohl eine theoretische Schrift zur Praxis des Knotens als auch eine über Fallbeispiele motivierte Kulturgeschichte desselben vor. Zum anderen interessierten mich 2) sogenannte „Sleight-of-hand“-Praktiken oder Taschenspielertricks (auch bekannt als Legerdeman), d. h. feinmotorische Fähigkeiten, die von darstellenden Künstlern in verschiedenen Kunstformen als Augentäuscherei oder Manipulation eingesetzt werden. Während es also in Teilprojekt 1 um eine Form des tangiblen Denkens ging, die den Prozess der händischen *Herstellung* und das *Hergestellte* (*Knoten/der Knoten*) unauflöslich ineinander verschränkt, konzentrierte sich Teilprojekt 2 hauptsächlich auf die Verschränktheit und Unauflösbarkeit von *Objekt* und handgreiflicher *Nutzung* in der Performanz des Spiels.

Zu 1) Da ich zu diesem Thema bereits einen kurzen „Brief aus Berlin“ für das Jahressheft *Köpfe und Ideen* des Wissenschaftskollegs schreiben durfte, auf den ich an dieser Stelle verweisen kann (<https://www.wiko-berlin.de/wikothek/koepfe-und-ideen/issue/18/brief-aus-berlin-18>), fasse ich nur noch einmal einige Punkte bzw. Schritte in meinem Berliner Arbeitsprogramm zusammen und ergänze sie um einige Überlegungen, die sich weiterhin ergeben haben: Denn Knoten begegnen uns durch alle Zeiten und überall auf der Welt, d. i. überall dort, wo es etwas zu verknüpfen oder zu lösen gibt. Sie markieren Verbindungs- und Gelenkstellen, und so können sie neben ihrer praktischen Anwendung in der Jagd, im Handwerk, im Transport- oder Ingenieurwesen auch eine magische, religiöse, medizinische, mathematische oder ästhetische Bedeutung erhalten. Neu erdings sind sie vor allem in der Topologie von Interesse, denn Knoten sind räumliche Gebilde und lehren uns etwas über die Eigenschaften mathematischer Strukturen.

Sicherlich stellt man sich den Knoten in erster Linie als ein ertastbares und hartes Ding vor – ähnlich einem Knopf oder Knubbel –, aber das Knoten ist ein fluider Prozess.

1 Jessica Güsken, „Knoten: lösen, knüpfen, mit der Haut denken. Michel Serres' tangible *Philosophie der Gemenge und Gemische*“, in: *Michel Serres – Das vielfältige Denken. Oder: Das Vielfältige denken*, hg. v. Reinhold Clausjürgens u. Kurt Röttgers (Paderborn: Wilhelm Fink, 2020): 37–57, hier: 38.

So hat beispielsweise Michel Serres, der in jungen Jahren als Seemann ausgebildet wurde, in seiner *Philosophie der Gemenge und Gemische* auf solch ein Denken des „Flüssigen“, der „Turbulenzen“ und „Gemische“ hingewiesen und gerade am Beispiel des Knotens zeigen wollen, wie die praktisch-händischen Techniken und prozesshaften Verfahren ihrer Herstellung, also Weben, Nähen, Stricken und vor allem Knüpfen, sowohl Bedingung als auch integraler Bestandteil textiler Gewebe wie Stoffe, Tücher und Teppiche sind.² Der Wissen um diesen engen Bezug basiert jedoch nicht vornehmlich auf einer anschaulichen, logischen oder theoretischen Ebene, sondern manifestiert sich vor allem im praktischen Nachvollzug und sinnlichen Erfahren, während der Herstellung oder Nutzung der Dinge also, die unseren Alltag physisch bestücken. Serres hat diese epistemologische Dimension des Praktischen als *tangibles Denken* bezeichnet, und in diesem Sinne ging es mir um ein Überdenken der Übergänge von reiner Theorie zur Praxis auf methodologischer Ebene. Einen Großteil der Forschungszeit habe ich deshalb mit der Lektüre praxeologischer Texte und auch mit einer intensiven Recherche auf einer zunächst beinahe unübersehbaren interkulturellen Materialebene verbracht, denn Ziel meines Vorhabens war, am Beispiel des Knotens eben einen solchen Konnex zwischen Theorie und Praxis zum Untersuchungsgegenstand zu machen. Als ein besonderer Untersuchungsgegenstand hat sich im Laufe der Recherche u. a. das „Cat’s-Cradle“-Spiel oder sogenannte Abnehmspiel herausgestellt. Hierbei handelt es sich um ein Fadenspiel (eine Figurenfolge) für zwei oder mehrere Spieler. In dieser in Europa bekanntesten Form des Fadenspiels geht es darum, aus einem bestimmten Anfangsbild neue Figuren zu entwickeln, indem die Schnur vom Mitspieler abgenommen und auf die eigenen Hände aufgenommen wird. Das Abnehmspiel ist aber keinesfalls auf Europa beschränkt, sondern auf der ganzen Welt unter verschiedenen Namen bekannt, zum Beispiel in Hawaii unter dem Namen *hei* oder auf der Osterinsel unter *kai kai*. Und auf der Osterinsel werden beispielsweise mithilfe des Abnehmspiels Geschichten weitererzählt, die wahrscheinlich so alt wie die Moais sind. Die Geschichten werden nur in Rapanui, nicht in der heutigen Inselsprache Spanisch erzählt, und Narrative und Figurationen sind eng miteinander verwoben. Man kommuniziert also, indem man ein genuin wandelbares, figurierendes Fadenspiel betreibt ... Für die Handwerksforschung ist es außerdem wichtig, anhand des Abnehmspiels die Interaktion zwischen dem Herstellenden und dem hergestellten Gegenstand genauer zu verstehen. Die Herstellung von solchen Fadenspielen ist, so Dinah Eastop, ein nützliches

2 Vgl. ebenda.

Modell für diese Interaktion. Eastop untersucht sowohl die Artefakte als auch die damit verbundenen Repräsentationen und hat gezeigt, dass die Herstellung der Fadenspiele sowohl ein Prozess der Verkörperung von Wissen als auch dessen Vermittlung ist – Wissen, das in Handlung umgesetzt wird.³

Hierzu habe ich während meines Aufenthalts in Berlin Material gesammelt und Gespräche mit Kolleginnen und Kollegen v. a. aus der Anthropologie und diversen Fachkulturen geführt. Es gibt zahlreiche Beispiele der Verbindung von Faden, Knoten und narrativem Ereignis, die ich in meiner anstehenden Publikation verfolgen möchte. Insgesamt habe ich vor, die eben genannten Beispiele als Ausgangssituationen für eine Theorieebene zu verstehen, auf der ich weiterführend das Verhältnis zwischen materiellem und immateriellem Kulturerbe aus einer praxeologischen Perspektive thematisieren möchte. Im Ergebnis kann dies sogar bedeuten, einen konkreten Vorschlag für die Aufnahme des Fadenspiels in die Liste des UNESCO-Weltkulturerbes einzureichen. Diese Überlegung bezieht sich vor allem auf die Ausgangsfrage meines Forschungsprojekts, in der es um eine Infragestellung der systematischen Dichotomie zwischen materiellem und immateriellem Kulturerbe ging, die ich an dieser Stelle noch einmal zusammenfasse:

Dem Aushandlungsprozess kulturellen Erbes kann ein Fokus auf isolierbare Werke, Monumente und Stätten nicht gerecht werden. 2003 wurde deshalb die UNESCO-Welterbekonvention auf das immaterielle Erbe ausgeweitet, auf mündlich überlieferte Traditionen, darstellende Künste oder Handwerkskünste. Allerdings bleibt selbst in den daran anschließenden Critical Heritage Studies der Begriff des Immateriellen – des „intangible“ – vage und bisher wenig systematisch und historisch erforscht. Grundlegende Fragen wie beispielsweise die nach dem Verhältnis zwischen impliziten Fertigkeiten („skills“) und tradierbarem Fachwissen („know-how“) bleiben unbestimmt, ebenso wie die nach der Relation von immateriellen Praktiken, materiellem Kulturerbe und Naturerbe. Genau hier setzt meine Forschungsinitiative an, mit der die Praktik des wechselnden Ausschlusses, entweder das Produkt oder den Prozess als geschützt zu betrachten, hinterfragt werden soll. Und während sich die aktuellen Diskussionen im Sinne von Shared Heritage vor allem um Restitutionsfragen ethnographischer Exponate und Sammlungen drehen, konzentriert sich mein Augenmerk auf die durch Räume und Zeiten „wandernden Fertigkeiten“, d. i. die Wanderungen künstlerischen und kunsthandwerklichen Handelns, also um „shared skills and practices“ innerhalb einer Debatte, die sich weg von der

3 Dinah Eastop, „String figures matter: Embodied knowledge in action“, *Craft Research* 5, no. 2 (October 2014): 221–229.

Bewahrung von Dingen hin auf die zeitlich-räumlichen Dynamiken ihrer Herstellung und sozialen Einbindung verlagert und auch nicht im Rahmen einer Dichotomie zwischen „westlich“ und „nichtwestlich“ fassen lässt.

Zu 2) Eine ebensolche wechselseitige Verschränkung von Produkt und Prozess lässt sich auch für das Spiel mit (Bild-)Karten sowie der damit verbundenen Perfektionierung motorischer „skills“ feststellen. Im Zentrum des zweiten Teilprojekts standen deshalb Techniken der Taschenspielererei. Spielkarten sind bereits selbst Objekte, die auf ungewöhnliche Weise zwischen einem pluralen Bild, einem Gebrauchs- sowie einem Sammelgegenstand changieren können. Sie sind, wie Bogen/Leonhard (2022) es formuliert haben, tatsächlich „ein Wechselbalg“: Mobile Medien sind sie, Bilderfahrzeuge gar, Gegenstände, die Teil und Träger eines agilen Kultur- und Formentransfers waren und bis heute sind. Die Spielkarte hat ihre Wege in viele Hände und viele (soziokulturelle) Räume gefunden. Sie ist in jedweder Hinsicht ein vielseitiges Objekt: Als Vehikel transportiert sie Bilder wie Bildwissen und etabliert neue Sehgewohnheiten. Auf ihr finden sich die Einflüsse zahlreicher Kulturen wieder. Sie bebildert soziale Ordnung oder zeitgenössische Moral. Die Aufgaben und Möglichkeiten von Spielobjekten der Frühen Neuzeit sind unüberschaubar. Sie sind zunächst materielle und haptische Objekte, die, auch durch ihre Formelhaftigkeit, mit den jeweiligen zeitgenössischen Sehgewohnheiten operieren.

Innerhalb meines Forschungsprojekts werden aber neben diesem offensichtlichen Objektcharakter der Spielkarte vor allem ihre Nutzung und dabei die „Sleight-of-hand“-Praktiken des Kartenspiels interessant. So wird die Taschenspielererei aufgrund der häufigen Verwendung und Ausübung durch Zauberkünstler oft mit der Magie verwechselt; sie ist jedoch ein eigenständiges Unterhaltungsgenre. Dennoch, als eben dieses Genre ist sie stets eng mit Praktiken der Täuschung, des Betrugs und sogar Diebstahls verbunden gewesen, und eben diese damit einhergehende Verwirrung und Verunsicherung der visuellen Wahrnehmung hat mich schon lange gereizt, eine praxeologische Perspektive für diesen Sachverhalt zu entwickeln. So ist Taschenspielererei ein äußerst „handgreifliches Beispiel“ für mein Interesse am „tangiblen Denken“, d. h. an jenen eingeübten Bewegungen der Hand, die zur geschickten Manipulation der Sinneseindrücke führen und sowohl erkenntnisgenerierend als auch täuschend wirken können. Es geht also um die sinnlich und dinghaft gebundenen Erfahrungen sowie praktischen, zumal spezifisch handgreiflichen Vollzüge, die jede sprachliche Äußerung oder visuelle Darstellung in einer menschlichen Praxis beheimaten. Nicht zufällig ist das Beispiel der Spielkarte rasch in den

kunsttheoretischen Diskurs aufgenommen worden: Das gekonnte Händeln der Karten, das Mischen, Ausspielen und Tricksen wurden nicht nur regelmäßig als integrativer Teil des Kartenspiels verstanden, sondern dieser praktisch-technisch zu nennende Aspekt wurde wie selbstverständlich zugleich zum Gleichnis für eine gelungene künstlerische Darstellung erhoben: Vergleichbar dem Mischen der Farben auf der Palette und dem gelungenen Arrangement dieser Farben auf der Leinwand resultierte auch die händische Geschicklichkeit des Taschenspielers in einer erfolgreichen visuellen Illusion.

So werden in beiden Teilprojekten weder Produktions- noch Rezeptionsprozesse vom physischen Gegenstand entkoppelt, sondern in praxeologischen und spieltheoretischen Ansätzen stetig zusammengedacht. Ob Knotenbildung, Fadenspiel oder Kartenspiel: Sie alle dienen gleichermaßen als Modelle für die intrikate Verflechtung zwischen Herstellendem und Gemachtem. Auf diese Weise verknüpft sich eine tiefenhistorische Perspektive des Projekts, die auf die Rekonstruktion handwerklicher bzw. künstlerischer Rezepte und Techniken zielt, sowohl mit einer systematischen Begriffsarbeit zu „praktischem Wissen“ bzw. „tangibles Denken“ als auch mit den aktuellen Debatten um den Austauschprozess kulturellen Erbes – in meinem Fall: um die Relation von immateriellen Praktiken und materiellem Kulturerbe, von Kunst und Handwerk sowie von Werk und Prozess.