

1. Einleitung

Fallex 66 war die dritte von zwölf biennialen Stabsrahmenübungen, die zwischen 1962 und 1982 durch die NATO organisiert wurden.¹ Während des Kalten Krieges fanden Übungsmanöver regelmäßig statt, um mit bedingter Truppenbewegung Prozesse der Mobilisierung zu simulieren, Alarm- und Evakuierungspläne zu testen, aber auch um Souveränität zu demonstrieren. Als solche waren sie wichtiger Teil der damaligen Abschreckungsstrategie. Die deutsche Bundesregierung beteiligte sich an diesen durch Zivilverteidigungsübungen, um Möglichkeiten der „politischen Mitwirkung an Konsultationen und Entscheidungsfindungen der NATO“² auszuloten und Erfahrungen im Bereich Krisenmanagement und -kommunikation zu sammeln. Im Jahre 1966 fand diese Übung erstmals im jüngst fertiggestellten offiziellen Ausweichsitz der Bundesregierung etwa 30 Kilometer südlich von Bonn, dem Regierungsbunker Ahrweiler, statt.

Neu an dieser Übung war jedoch nicht nur die Verlegung in den Regierungsbunker Ahrweiler, sondern auch der Wunsch, im Rahmen der nationalen Übung den jüngsten Entwurf für die Notstandsgesetze zu testen.³ Die Implementierung dieser Gesetze ins Grundgesetz war seit 1958 Gegenstand heftiger Diskussionen. Auch der der Übung zugrundeliegende Entwurf hatte im Parlament noch keine Mehrheit finden können.⁴ Um den Einsatz der Notstandsgesetze im Kriegsfall zu erproben, schritt man zu einer ungewöhnlichen Methode: 33 Mitglieder des Deutschen Bundestags und des Deutschen Bundesrates simulierten als *Gemeinsamer Ausschuss* – das in jenem Gesetz vorgesehene legislative Gremium – für vier Tage im Regierungsbunker Ahrweiler den „gedachten Verlauf“⁵ eines dritten Weltkrieges.

Die doppelte Virtualisierung des Krieges, erstens in den Raum theoretischer Überlegung und zweitens in jenen zukünftiger Möglichkeit ging einher mit Prozessen der Realisierung: Das Szenario bekam diskursive Realität, insofern die Führungsriege der

¹ *Fallex* steht für *fall exercise*. Die Übungen fanden stets im Herbst statt. Ab 1968 hieß ein ähnliches, jedoch im Winter durchgeführtes Format *Wintex*. Vgl. Michaela Karle und Jörg Diester, *Plan B. Bonn, Berlin und ihre Regierungsbunker. Ein Ost-West-Dialog zum Kalten Krieg.*, 1. Aufl. (Düsseldorf: Verlagsanstalt Handwerk, 2013), 102.

² Karle und Diester, 106.

³ Karle und Diester, 106.

⁴ Drucksache IV/ 3494 Schriftlicher Bericht des Rechtsausschusses (12. Ausschuß) über den von der Bundesregierung eingebrachten Entwurf eines ... Gesetzes zur Ergänzung des Grundgesetzes, vorgelegt durch den Rechtsausschuss, Deutscher Bundestag 4. Wahlperiode, Bonn, 31. Mai 1965.

⁵ Bundesarchiv Militärarchiv Freiburg (BMF), BW 24 / 741, Tgb.-Nr. 650/66, „Gedachter Verlauf“ – Einlagenliste“ des Bundesministeriums des Innern und des Stabs für Studien und Übungen der Bundeswehr, 10. Juni 1966. Siehe Appendix, Dokument 11 und 12.

PolitikerInnen dieses zur Grundlage ihrer Entscheidungen machten, aber auch einen tatsächlich materiellen Raum. Hergerichtet für den tatsächlichen Verteidigungsfall, bot der Regierungsbunker eine mehr als authentische Kulisse.

In der Übung verschwommen nicht nur die Grenzen zwischen Realität und Fiktion, sondern auch zwischen Politik und Militär, zwischen Ausnahme- und Normalzustand, zwischen Privatperson und ihrer öffentlichen Funktion, zwischen Gegenwart und Zukunft. Die Suche nach Begriffen, die das dort Geschehene sprachlich fassen könnten, zeigt sich in einer Vielzahl von Umschreibungen in den zeitgenössischen journalistischen Meldungen und Nachrichten. Zuschreibungen wie ‚Probe‘, ‚Test‘, ‚Spiel‘, aber auch ‚Simulation‘ und ‚Fiktion‘ zeugen von einem Interesse an der modalen Verortung der Übung – auch, um die politische Wirksamkeit derselben einschätzen zu können. Die vorliegende Arbeit sucht zunächst die unterschiedlichen Zuschreibungen auf die Übung zu analysieren: Welche Bedeutungen schwingen in den oben genannten Termini mit? Die für diese Zwecke durchgeführte Rezeptionsanalyse verdeutlicht den politischen Gehalt jener Zuschreibungen, welcher die Frage nach der Modalität zu einer gesellschaftlich relevanten macht.

Die Sorge, dass durch die Implementierung der Notstandsgesetze ein Hebel zur Totalisierung des Staates juristischen Niederschlag im Grundgesetz finden könnte, wurde dabei durch das ungewöhnliche Verfahren der Übung in dem sich durch Abschottung auszeichnenden Bunker noch verstärkt. Der Aufenthalt der PolitikerInnen wurde so nicht nur *Übung* der Notstandsgesetze, sondern auch *Symbol* einer intransparent agierenden Politik. Die Beantwortung der Frage nach dem Status der Übung zwischen Realität und Fiktion bedarf Begriffe, die ein differenzierteres Verständnis der Beziehung von Vorhandenem und Erdachtem zulassen. Wie ich zeigen werde, werden auch der Raum der Übung und die TeilnehmerInnen selbst zu einem fiktionstragenden Medium. Deswegen stellt die Übung eine nicht-rationale, sondern affektiv und ästhetisch wirkende Form der Wissensvermittlung dar. Als politische Praxis wurde die Übung schon zu ihrer Zeit kritisiert und die Legitimität der Methode infrage gestellt. Diese Kritik soll in dieser Arbeit systematisch untersucht werden.

Die in der vorliegenden Arbeit verwendeten kunstwissenschaftlichen Theorien sind eng mit der philosophischen Frage nach der Modalität verknüpft. Während zu immersiven Kunsterfahrungen mittlerweile wenige, jedoch brillante Theorien zur Verfügung stehen,⁶

⁶ Vgl. z.B. Christiane Voss, „Fiktionale Immersion“, in „*Es ist, als ob*“: *Fiktionalität in Philosophie, Film- und Medienwissenschaft*, hg. von Gertrud Koch und Christiane Voss (München: Fink, 2009).

ist dies für Übungspraktiken nicht der Fall.⁷ In diesem Sinne sieht sich diese Arbeit auch als Beitrag zur theoretischen Aufarbeitung eines veränderten Kunstbegriffs: War es vor allem die kritische Distanz der BetrachterInnen zum wahrgenommenen Gegenstand, das Spiel mit Nähe und Zurückweisung, das den Kunstbegriff der Aufklärung prägte, so kann die Möglichkeit der Immersion, d.h. das Vergessen der Distanz während einer ästhetischen Erfahrung als problematisch angesehen werden: Ohne Irritationsmomente werde, so Juliane Rebentisch, eine ästhetische Erfahrung eher zu einer *anästhetisierenden*.⁸

Dennoch erleben immersive Kunstformen seit jeher eine große Nachfrage, sei es im Kino,⁹ Computerspiel,¹⁰ in der bildenden Kunst¹¹ oder im Rollenspiel¹² oder durch neuere Formen des Theaters, wie z.B. im Genre *Narrativer Räume* oder explizit des *Immersiven Theaters*, die vor allem in den letzten Jahren verstärkt auftraten.¹³ Bei einer immersiven Erfahrung wird die kritische Distanz zwischen Wahrnehmendem und Wahrgenommenem unterwandert, indem die Unterscheidung zwischen Realität und Fiktion aktiv umgangen wird, sei es auf Seiten der KünstlerInnen oder RezipientInnen. Dies wird im Kontext einer Übung gesteigert. Die Verschiedenheit von Medium und Inhalt wird nicht nur vergessen, sondern der Körper wird zum Medium des Übungsinhalts, welcher sich wie eine zweite

⁷ Für eine Annäherung an den Begriff der ‚Probe‘, die sich manchmal mit der Praxis des Übens überschneidet vgl. Sabeth Buchmann, Ilse Lafer, und Constanze Ruhm, *Putting Rehearsals to the Test. Practices of Rehearsals in Fine Arts, Film, Theater, Theory, and Politics.*, hg. von Sabeth Buchmann, Ilse Lafer, und Constanze Ruhm, Bd. 19, Publication Series of the Academy of Fine Arts Vienna (Berlin: Sternberg Press, 2016).

⁸ Vgl. Juliane Rebentisch, *Die Kunst der Freiheit: Zur Dialektik demokratischer Existenz*, Originalausgabe (Berlin: Suhrkamp Verlag, 2011), 342–74.

⁹ Für einen Überblick über die Geschichte immersiver Techniken im Kino vgl.: Christiane Voss und Robin Curtis, „Fielding und die movie-ride-Ästhetik: Vom Realismus zur Kinesis.“, hg. von Gesellschaft für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation e.V. und Christiane Voss, *Montage AV Immersion* (17. Februar 2008).

¹⁰ Vgl. Britta Neitzel und Rolf F. Nohr, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion - Interaktion: Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*, 1. Aufl. (Marburg: Schüren Verlag GmbH, 2006).; Marie-Laure Ryan, „Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory.“, *Postmodern Culture* 5, Nr. 1 (September 1994), <http://pmc.iath.virginia.edu/text-only/issue.994/ryan.994.>, zugegriffen 25.05.20. und Jane McGonigal, „A Real Little Game: The Performance of Belief in Pervasive Play.“ (Digital Games Research Association (DiGRA) “Level Up” Conference Proceedings, Berkeley, 2003), [https://janemcgonigal.com/learn-me/.](https://janemcgonigal.com/learn-me/), zugegriffen 25.05.20.

¹¹ Vgl. Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Revised, Subsequent (Cambridge, Mass: Leonardo Book Series, 2003). und: Kendall L. Walton, *Walton, K: Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*, Reprint (Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1993).

¹² Thorbiörn Fritzon und Tobias Wrigstad, Hrsg., *Role, Play, Art. Collected Experiences of Role-Playing*. (Stockholm: Föreningen Knutpunkt, 2006).

¹³ Benjamin Wihstutz, „Unbekannte Räume, Grenzen und Schwellen: Zur Topologie experimenteller Theaterformen“, in *Sowohl als auch dazwischen: Erfahrungsräume der Kunst*, hg. von Benjamin Wihstutz und Jörn Schaffaff (München: Wilhelm Fink, 2015), 147–64. Das Künstlerkollektiv SIGNA wendet sich hierbei dezidiert gegen den Begriff der Immersion als Sammelbegriff für jegliche Theaterformen, die nicht dezidiert auf der Bühne stattfänden. Vgl.: Julia Schmitz und Signa Köstler, „Die Grenze zwischen Realität und Fiktion“, *SCHIRN Magazin* (blog), 27. November 2017, [https://www.schirn.de/magazin/interviews/interview_signa_koestler_arthur_performance_kunst_immersi_on_theater_hamburg_halbe_leid/.](https://www.schirn.de/magazin/interviews/interview_signa_koestler_arthur_performance_kunst_immersi_on_theater_hamburg_halbe_leid/), zugegriffen 25.05.20.

Haut über den mit in die Übung gebrachten Körper legt. Eine kritische Distanz ist in diesem Zusammenhang nur durch äußersten Willen zur Reflexion der eigenen Transformation aufrechtzuerhalten.¹⁴ Diese Studie widmet sich somit auch dem Potenzial einer immersiven Erfahrung im Übungskontext und rückt deren politische Implikationen in den Fokus.

a. Untersuchungsgegenstand

Fallex 66 bestand aus drei verschiedenen Teilen, wobei die Öffentlichkeit und der Großteil der teilnehmenden PolitikerInnen nur über den ersten Teil informiert wurden, in welchen auch die Regierungsmitglieder involviert waren. Dieser Teil namens *Top Gear* fand vom 17. bis 21. Oktober 1966 statt.¹⁵ Zunächst wurde jedoch während der regulären Arbeitszeiten und am gewöhnlichen Arbeitsplatz eine Vorübung durchgeführt. Hier wurde ein stufenweiser Anstieg internationaler Spannung inszeniert.¹⁶ Am ersten Tag von *Top Gear* wurden die teilnehmenden PolitikerInnen in den Bunker gebracht, um dort für vier Tage zu wohnen. Sie trafen sich zu Besprechungen im Bundesrat und Bundestag und versuchten auf die simulierte internationale Bedrohung zu reagieren, indem sie Gesetze verabschiedeten, die die Lage außerhalb des Bunkers wieder unter Kontrolle bringen sollten. Die Gruppe der an der zivilen Übung teilnehmenden Personen umfasste „nicht nur Angehörige der Bundesregierung, der drei Teilstreitkräfte der Bundeswehr, der Schlüsselministerien und der Vertreter der Bundesländer, sondern auch den Bundespräsidenten und den Bundeskanzler, die allerdings von hohen Beamten gespielt wurden.“¹⁷ *Top Gear* wurde durch die *Fallex Working Group* der NATO als „Vehikel“¹⁸ bezeichnet, durch welches Kriegspläne und Spezialprozeduren getestet werden sollten.

Das für die Übung entwickelte Szenario war folgendes: Ein intensivierter Kampf zwischen ORANGE – dem in der Übung verwendeten Decknamen für die Sowjetunion – und China bricht aus, welche um die Vorherrschaft innerhalb der ‚Kommunistischen Welt‘ ringen. China beanstandet, dass mithilfe der ‚weichen Strategie‘ [„soft policy“]¹⁹ von ORANGE gegenüber dem Westen nicht das „Kommunistische Ziel der

¹⁴ Für eine Beschreibung dieses Problems vgl. Kathy Acker, „Against Ordinary Language: The Language of the Body.“, in *The Last Sex: Feminism and Outlaw Bodies*, hg. von Marilouise Kroker und Arthur Kroker (New York: Palgrave Macmillan, 1993), 20–27.

¹⁵ Ian Klinke, *Bunkerrepublik Deutschland* (Bielefeld: Transcript Verlag, 2019), 168., vgl. auch Kapitel 3.3 Innerparlamentarische Debatte dieser Arbeit.

¹⁶ 22. Dezember 1965, BA-MA: Akte BW 2/52824, Dokument AC/237(66)D/1(2nd revise), p.6

¹⁷ Klinke, *Bunkerrepublik Deutschland*, 167.6/10/20 2:28:00 PM

¹⁸ „TOP GEAR provides the vehicle through which war plans and special procedures are to be tested.“ In: 22. Dezember 1965, BA-MA: Akte BW 2/52824, Dokument AC/237(66)D/1(2nd revise), p.1

¹⁹ BMF, BW 2/52824, Dokument C-M(65)45 (revised), September 1965, Anlage A, 21. p.5

Weltbeherrschung“ [„the Communist aim of world domination“]²⁰ zu erreichen sei. Außerdem beschreibt das Szenario eine Verstärkung des Drucks durch die zunehmend auf Unabhängigkeit ausgerichteten Satellitenstaaten auf die Sowjetunion. Ausschlaggebend für das Ansteigen der innersowjetischen Spannung sei eine Serie wenig ertragreicher Ernten in den osteuropäischen Staaten gewesen, welche den Glauben des Volks [„faith of the people“] in das Prinzip kollektiver Landwirtschaft zu unterminieren begonnen habe. Chinesische Propaganda verstärke, so das Szenario, den anwachsenden Vertrauensverlust gegenüber der ORANGE-Führung. Fest entschlossen die Führung im kommunistischen Block zu behalten und um die Aufmerksamkeit des eigenen Volkes von den internen Problemen abzulenken, habe die ORANGE-Führung eine merklich aggressivere Haltung gegenüber dem Westen eingeschlagen.²¹ Das gestellte Szenario von *Top Gear* endet mit einem Rückzug sowjetischer Truppen angesichts der atomaren Aggression der NATO. Die Sowjetunion schlägt eine Friedenskonferenz vor, die von den NATO-Ländern angenommen wird und den Grundstein einer diplomatischen Lösung des Konflikts legt. Für *Top Gear* galten sowohl veränderte Zivilalarmpläne als auch eine von der Realität abweichende Gesetzeslage.²² Auf Details des Szenarios von *Top Gear* werde ich in Kapitel 4 genauer eingehen.²³

Der zweite Teil der Übung namens *Jolly Roger* hingegen inszenierte einen „unbegrenzten Atomkrieg“, innerhalb dessen die NATO sowohl auf westdeutschem als auch sowjetischem Territorium Atombomben abwirft.²⁴ Der dritte Teil der Übung, *Full Moon*, spielt *nach* einem nuklearen Schlagabtausch [„post nuclear setting“²⁵] und erprobt Möglichkeiten der Wiederaufnahme der Regierungstätigkeit.

b. Theoretische Auseinandersetzung mit Fallex 66

Die Beteiligung von PolitikerInnen an dem ersten Teil des NATO-Übungsmanövers *Fallex 66* war stark umstritten und wurde in den Verhandlungen um die Notstandsgesetze als wichtiges Ereignis wahrgenommen. Die Kritik an den Entwürfen der Notstandsgesetze bildet den politischen Hintergrund der Übung *Fallex 66*, wie ich in Kapitel 2 erläutern werde. Die Übung wurde hier zu einem Symbol für eine nicht einsehbare, dem Zugriff der Bevölkerung entzogene Politik, die für die Protestierenden

²⁰ ibd.

²¹ Vgl. 21. September 1965, BA-MA: BW 2/52824, Dokument C-M(65)45 (revised), Anlage A, p.5

²² ZAP-Üb.

²³ Für eine beispielhafte detaillierte Beschreibung der viele Ähnlichkeiten aufweisenden Übung *Wintex/Cimex 79* mit Fotodossier vgl. Karle und Diester, *Plan B.*, 102–43.

²⁴ Klinke, *Bunkerrepublik Deutschland*, 168.

²⁵ Klinke, 185.

wichtige Werte wie Transparenz und Teilhabe vernachlässigte.²⁶ Im weiteren Verlauf der journalistischen Rezeption der Übung wird ihr schillernder Status zwischen Realität und Fiktion als ‚Test‘, ‚Spiel‘, ‚Experiment‘ oder ‚Probe‘ bezeichnet. All diese Begriffe, so der Ausgangspunkt meiner These, versuchen den modalen Status der Übung zu fassen, um politische Kritik zu üben, können oder sollen jedoch nicht jegliche Dimensionen der Übung abdecken.

Die Frage nach der Modalität zu stellen, heißt, nach dem Status der Übung zwischen Realität und Fiktion zu fragen. Der Begriff der Modalität beschreibt das Verhältnis von Wirklichem zu Möglichem und schließt somit das Unwirkliche, das Nicht-Aktuelle und das Unmögliche ein.²⁷ Dies bedeutet für die vorliegende Arbeit, graduelle Abstufungen zwischen Realität und Fiktion herauszuarbeiten und dabei die Pluralität von reziproken Beziehungen zwischen Wirklichem und Unwirklichem zuzulassen.

Diese Arbeit wird sich vor allem mit dem Zwischenraum zwischen dem Wirklichen und dem Möglichen befassen. Hier verortet Elena Esposito das Virtuelle als modalen Begriff zweiter Ordnung. Es ist die Möglichkeit, die (noch) nicht aktualisiert ist, deren Eintrittsmöglichkeit jedoch auch nicht als unmöglich deklariert wurde. Die Zukunft ist nach Jules Buchholtz die „Möglichkeit *per se*“²⁸, insofern in ihr die „Totalität alles Projizierbaren“²⁹ liege. Zukünftige Möglichkeiten sind *potenziell aktuell*, das heißt *möglich möglich*. Die Zukünftigkeit der Möglichkeit ist der Grund dafür, dass sich das Virtuelle nicht im Jetzt verifizieren lässt. Daher entzieht sich auch das Szenario von *Fallex 66* den Kategorien von *wahr* und *falsch*, denn: dessen Eintritt ist potenziell jederzeit möglich.

Der Kritik an der Übung, in welcher eine *mögliche Zukunft* gespielt wurde, liegt ein performatives Verständnis von Realität zu Grunde: Durch die Übung werde Realität geschaffen und unter Ausschluss der Öffentlichkeit verhandelt, was während der Übung außerhalb des Bunkers Gegenstand einer im großen Maßstab geführten Debatte war. An die Erörterung der Modalität der Übung möchte ich die Untersuchung anschließen, inwiefern *Fallex 66* eine nicht-rational, sondern ästhetisch adressierende Methode

²⁶ Vgl. Martin Stallmann, „Krise und Protest: Signaturen eines westdeutschen Jahres.“, *Aus Politik und Zeitgeschichte*, Nr. 5-7/2017 (27. Januar 2017): 3.

²⁷ Vgl. Elena Esposito, „Fiktion und Virtualität.“, in *Medien, Computer, Realität*, hg. von Sybille Krämer (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1998), 280. Bei Kant findet sich außerdem die Modalität des Notwendigen, deren Thematisierung den Rahmen dieser Arbeit jedoch sprengen würde. Vgl.: Immanuel Kant, *Kritik der reinen Vernunft*, hg. von Wilhelm Weischedel, 9. Aufl. (Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2017), 114 / 262.

²⁸ Jules Buchholtz, *Wem gehört die Zukunft? Wissen und Wahrheit im Szenario* (Berlin: Neofelis, 2019), 135. Hervorh. i. O.

²⁹ Buchholtz, 140.

darstellt, auf das *Imaginäre* einer Gesellschaft einzuwirken. Dieses ist nach Cornelius Castoriadis – wie auch das individuelle Imaginäre – bildlich strukturiert und setzt sich aus Erfahrungen, Wünschen, Begehren und Träumen zusammen, die niemals vollends bewusst oder sprachlich explizit gemacht werden können.³⁰ Das Imaginäre ist somit wesentlich verwandt mit der Imagination: der „Fähigkeit, ein Bild hervorzurufen.“³¹ Sobald die Vorstellungen im Bereich des Sprachlichen ausgedrückt werden sollen, verlassen sie die Ebene des Imaginären und betreten den Bereich des Symbolischen, die Sphäre des Austauschs und der Kommunikation, aber auch gesellschaftlicher Institutionen. Dabei muss das Imaginäre das Symbolische „benutzen, nicht nur um sich ‚auszudrücken‘ (...), sondern um überhaupt zu ‚existieren‘.“³² Gleichzeitig setzt die symbolische Ebene „die Einbildungskraft [*capacité imaginaire*] voraus, denn [diese] (...) beruht auf der Fähigkeit, in einem Ding ein anderes“³³ zu sehen. Das gesellschaftliche Imaginäre ist also als das einer Debatte oder Institution zugrundeliegende *Bild*, das nicht abschließend expliziert werden kann, sich aber aus wirklichen Erfahrungen und Vergangenen konstituiert.

Die Diskussion um die Notstandsgesetze im Jahre 1966 verweist auf ein keineswegs einheitliches Imaginäres, da mit dem Gegenstand der Notstandsgesetze zwei konträre Assoziationen wachgerufen wurden: auf der einen Seite Souveränität im Falle einer außenpolitischen Krise, auf der anderen Seite ein autoritär agierender Staatsapparat. Was für die einen existenziell notwendig, rein funktional und bloß logisch erschien, wirkte auf andere überflüssig, erfüllte sie mit Sorge und ließ sie dagegen ankämpfen.

Der zweite Teil der Arbeit widmet sich der Untersuchung der These, dass *Fallex 66* als ästhetische Strategie in der Lage war, der teilnehmenden Gruppe von PolitikerInnen jenes *Bild* zu vermitteln, vor dessen Hintergrund die Notstandsgesetze durch deren GestalterInnen und BefürworterInnen gedacht worden war. Es wird untersucht, ob *Fallex*

³⁰ Vgl. Cornelius Castoriadis, *Gesellschaft als imaginäre Institution: Entwurf einer politischen Philosophie*, 4. Aufl. (Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1990), 216. Žižek beschreibt das Imaginäre als das Bild, das man vor Augen hat, wenn man ein bestimmtes Symbol verwendet. “For Lacan, the reality of human beings is constituted by three intertangled levels: the Symbolic, the Imaginary, and the Real. This triad can be nicely illustrated by the game of chess. The rules one has to follow in order to play it are its symbolic dimension: from the purely formal symbolic standpoint, ‚knight‘ is defined only by the moves this figure can make. This level is clearly different from the imaginary one, namely the way in which different pieces are shaped and characterized by their names (king, queen, knight), and it is easy to envision a game with the same rules, but with a different imaginary, in which this figure would be called ‚messenger‘ or ‚runner‘ or whatever. Finally, real is the entire complex set of contingent circumstances that affect the course of the game: the intelligence of the players, the unpredictable intrusions that may disconcert one player or directly cut the game short.” in: Lacan Žižek, *How To Read Lacan.*, How To Read (London: Granta Books, 2006), 8.

³¹ Castoriadis, *Gesellschaft als imaginäre Institution*, 218.

³² Castoriadis, 218.

³³ Castoriadis, 218.