

Fischer-Lichte beantwortet die Frage zum Verhältnis zwischen Kunst und Nicht-Kunst mit einer völligen Aufgabe jeglicher Grenzziehung, da diese ihrer Meinung nach im zeitgenössischen Theater oftmals kaum mehr zu erkennen sei.<sup>101</sup>

#### 4. Ästhetisches Erleben als »Versunkenheit in fokussierte Intensität«<sup>102</sup> – Hans Ulrich Gumbrecht

Auch Hans Ulrich Gumbrecht zufolge lassen sich ästhetische Erfahrungen nicht auf den Bereich der Kunst beschränken. Die motivationale Kraft, die uns in Situationen ästhetischer Erfahrung hineinziehen kann, ist seiner Ansicht nach nicht mit interpretatorischen und bedeutungssuchenden Prozessen gleichzusetzen.<sup>103</sup> Folglich glaubt Gumbrecht nicht, »dass solche Interpretationen und der aus ihnen möglicherweise folgende höhere Grad an Selbstreflexion zur ästhetischen Erfahrung hinzugerechnet werden sollten«,<sup>104</sup> was jedoch nicht bedeuten muss, dass solche Prozesse nicht insbesondere aus Kunsterfahrungen resultieren können.<sup>105</sup> Gumbrecht meidet aus dieser Einstellung heraus den Begriff der Erfahrung, da dieser in seiner Wahrnehmung in den meisten philosophischen Traditionen mit demjenigen der Interpretation – also mit Akten der Sinnzuschreibung – in Verbindung gebracht wird. Aus diesem Grund spricht er vorwiegend von »Momenten der Intensität« und des »ästhetischen Erlebens«,<sup>106</sup> die uns

---

res in Erscheinung, sondern sie selbst in ihrer flüchtigen Gegenwart. Die Schauspieler/Performer erzeugen Präsenz und zeigen sich den Zuschauern in dieser von ihnen erzeugten Präsenz. Indem Menschen und Dinge gegenwärtig, als sie selbst erscheinen, erscheint die Welt als verzaubert. Das heißt, Verzauberung entsteht im Kern aus der Selbstreferentialität, als Befreiung von Versteheleistungen, als Enthüllung der »Eigenbedeutung« von Menschen und Dingen. »Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, 325. Martin Seel beschreibt diesen von Fischer-Lichte als »Wiederzauberung« bezeichneten Aspekt in Anlehnung an Gumbrecht auf folgende Weise: »Jede erlebte Gegenwart ist – in Gumbrechts Worten – »Präsenz, durchsetzt mit Absenz«. Weil das so ist, versorgt uns ästhetische Anschauung mit der Gewissheit des Ungewissen – mit dem teils beruhigenden, teils beunruhigenden Bewusstsein, dass im Hier und Jetzt unbestimmte – sowohl unbegriffene wie unbegreifliche – Möglichkeiten der Erfahrung und des Denkens liegen: und dass dies die Signatur historischer wie biographischer Gegenwart ist. Das, so meine ich, ist der kulturelle Sinn ästhetischer Präsenz: einen Sinn, ein Gefühl, ein Bewusstsein für die Grenzen und Transformationen des Sinns zu gewinnen.« Seel, *Ästhetik des Erscheinens*, 93, siehe auch Hans Ulrich Gumbrecht, »Produktion von Präsenz, durchsetzt mit Absenz, Über Musik, Libretto und Inszenierung«, in: *Ästhetik der Inszenierung, Dimensionen eines künstlerischen, kulturellen und gesellschaftlichen Phänomens*, hg. v. Josef Früchtel und Jörg Zimmermann (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2001), 63–76.

101 Vgl. Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, 316.

102 Pablo Morales zitiert nach Gumbrecht, *Diesseits der Hermeneutik*, 124.

103 Vgl. Gumbrecht, *Diesseits der Hermeneutik*, 120, siehe auch Franz Koppe, *Sprache und Bedürfnis, Zur sprachphilosophischen Grundlage der Geisteswissenschaften* (Stuttgart: Reclam, 1977).

104 Gumbrecht, *Diesseits der Hermeneutik*, 120.

105 Vgl. insbesondere auch Kapitel III/6 dieser Arbeit.

106 Gumbrecht, *Diesseits der Hermeneutik*, 120. Der Begriff des Erlebens wird dabei im streng phänomenologischen Sinn verwendet, »also im Sinn der fokussierten Betrachtung oder Thematisierung bestimmter Gegenstände des Erlebens.« *Ibid.*, 120. Dabei bezieht Gumbrecht den Begriff des Erlebens im Gegensatz zu Wilhelm Dilthey – der diesen Begriff im Sinn einer Rückübersetzung der Objektivationen des Lebens in die geistige Lebendigkeit, aus der sie hervorgegangen sind, be-

immer mit bestimmten Gefühlen der Intensität versorgen, »die wir in den von uns bewohnten historisch und kulturell spezifischen Alltagswelten nicht finden können.«<sup>107</sup> Dies impliziert eine Entfernung zwischen ästhetischem Erleben und den uns umgebenden Alltagswelten, was jedoch nicht bedeutet, das ästhetische Erleben sich nicht auch in Alltagssituationen oder nichtkünstlerischen Situationen ereignen kann.<sup>108</sup> In diesem Zusammenhang führt Gumbrecht die Aussage des Sportlers Pablo Morales an, die besagt, dass er nicht loskomme von dem Gefühl der »Versunkenheit in fokussierte Intensität«.<sup>109</sup> Die Sehnsucht nach und Faszination von solchen Erfahrungen resultiert Gumbrecht zufolge aus einem gewissen Sättigungsgrad an Sinnproduktion, welches er aus Gedanken von Jean-Luc Nancy ableitet, demzufolge es heute nichts gäbe, was ermüdender sei als die Erzeugung einer weiteren Bedeutungsnuance und die Produktion von nichts weiter als ein wenig mehr Sinn.<sup>110</sup>

Was uns hingegen in einer dermaßen mit Sinn gesättigten Welt fehlt und sich daher in unserer Kultur in ein primäres Objekt des (nicht völlig bewussten) Begehrens verwandelt, sind Phänomene und Eindrücke von Präsenz [...]. Und sehnen wir uns nicht gerade deshalb nach Präsenz – ist unser Wunsch nach Greifbarkeit nicht deshalb so stark –, weil unsere Alltagsumwelt beinahe unüberwindlich bewusstseinszentriert ist? Wir müssen nicht immer und endlos darüber nachdenken, was es sonst noch geben könnte, sondern wir scheinen manchmal mit einer Schicht unseres Daseins Verbindung aufzunehmen, die einfach will, dass die Dinge dieser Welt in Hautnähe sind.<sup>111</sup>

Präsenz<sup>112</sup> und Sinn treten dabei stets zusammen auf und stehen in einem Spannungsverhältnis zueinander. »Es gibt keine Möglichkeit, sie kompatibel zu machen oder sie im Rahmen einer ›ausgewogenen‹ phänomenalen Struktur zusammenzubringen.«<sup>113</sup> Insbesondere vor dem Hintergrund der vorherrschenden »Repräsentationskultur« bzw. »Sinnkultur« in unserer Gesellschaft »kommen Präsenzphänomene stets als ›Präsenzeffekte‹ daher, denn sie werden notwendig von Wolken und Polstern des Sinns umgeben, umfängen und vielleicht sogar vermittelt. Für uns ist es überaus schwierig – wenn nicht gar unmöglich –, das ›Deuten‹ zu unterlassen und *keinen* Versuch zu machen, jedem Blitz oder dem grellen kalifornischen Sonnenschein Sinn zuzuschreiben.«<sup>114</sup> Gumbrecht folgert daraus, dass Gegenstände des ästhetischen Erlebens durch ein Oszillieren zwischen Präsenzeffekten und Sinn- bzw. Repräsentationseffekten charakterisiert

---

greift – auf das Intervall zwischen der physischen Wahrnehmung eines Objekts und der (endgültigen) Sinnzuschreibung. Siehe *ibid.*, 149.

107 *Ibid.*, 120.

108 Vgl. *ibid.*, 122.

109 Zitiert nach Gumbrecht, *Diesseits der Hermeneutik*, 124.

110 Vgl. *ibid.*, 125f. Siehe auch Jean-Luc Nancy, *Birth to Presence* (Stanford: Stanford University Press, 1993), 6.

111 Vgl. Gumbrecht, *Diesseits der Hermeneutik*, 126.

112 Zum Begriff der Präsenz siehe Kapitel II/4 und II/7 dieser Arbeit.

113 Gumbrecht, *Diesseits der Hermeneutik*, 126.

114 *Ibid.*, 127. Hans Ulrich Gumbrecht, *Präsenz* (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2012), 216. Vgl. auch Kapitel II/8 dieser Arbeit.

sind. Während Gumbrecht dem Lesen literarischer Texte eine Dominanz der Sinndimension zuspricht, so verbindet er mit dem Hören von Musik ein Hervortreten der Präsenzdimension. Genau in einer solchen Bewegung »zwischen Verlust und Wiedererwerb theoretischer Kontrolle und Orientierung, die bei der Auseinandersetzung mit (fast?) jedem kulturellen Objekt vorkommen kann, solange sie sich unter Bedingungen geringen Zeitdrucks abspielt, d.h. ohne dass sofort eine ›Lösung‹ oder eine ›Antwort‹ erwartet würde«, <sup>115</sup> können sich Horizonte erweitern, was Gumbrecht zufolge auch insbesondere ein für den pädagogischen Bereich immenses Potential bietet. <sup>116</sup>

Das hier beschriebene Spannungsverhältnis zwischen Präsenz und Sinn hat Gumbrecht am Beispiel des Teamsports eingehender beschrieben und die besondere »Schönheit« bzw. ästhetische Anziehungskraft von Teamsportspielen, mit der der Sport die Begeisterung von Milliarden Zuschauern auf sich zu ziehen vermag, mithilfe des von ihm genutzten Begriffs der »Epiphanie« erklärt. Dieser zeichnet sich dadurch aus, dass das Spannungsverhältnis zwischen Präsenz und Sinn nie stabil gehalten werden kann, aus dem Nichts zu kommen scheint, sich räumlich artikuliert und als »Ereignis« beschrieben werden kann. <sup>117</sup> Die besondere Fokussierung auf den Moment solcher Epiphanieerlebnisse zeigt eine Parallele zwischen Martin Seels Überlegungen und denjenigen Gumbrechts auf: <sup>118</sup>

Wir wissen nie, ob und wann eine solche Epiphanie vorkommt. Zweitens, wenn sie eintritt, wissen wir nicht, welche Form sie annehmen wird und wie intensiv sie ausfällt: Es gibt wirklich keine zwei Blitze mit der gleichen Form und keine zwei Orchesterkonzerte, bei denen die gleiche Partitur in genau der gleichen Weise interpretiert wird. Drittens ist die Epiphanie beim ästhetischen Erleben vor allem deshalb ein Ereignis, weil sie sich selbst ungeschehen macht, während sie in Erscheinung tritt. [...] So ist z.B. beim wirklichen Lese- oder Hörprozess keine einzelne Sinnstruktur und kein Einzeleindruck eines rhythmischen Musters länger als einen Moment präsent. Ebenso glaube ich, dass die Zeitform, in deren Rahmen man wirklich von einem Gemälde ›getroffen‹ werden kann – also die Zeitform, in der man beispielsweise das Gefühl hat, es komme auf einen zu –, stets die Zeitform des Augenblicks sein wird. Vielleicht gibt es kein anderes Phänomen, das diese Ereignishaftigkeit der ästhetischen Epiphanie besser veranschaulicht, als ein schönes Spiel einer Mannschaftssportart. <sup>119</sup>

Die »Schönheit« des Spiels ist das einzige Element, über das sich alle Fans unabhängig von Sieg oder Niederlage einig sein können, »und das schöne Spiel ist die Epiphanie einer komplexen und verkörperten Form.« <sup>120</sup> Als Epiphanie ist das »schöne« Spiel im-

115 Gumbrecht, *Diesseits der Hermeneutik*, 150.

116 Vgl. *ibid.*

117 Vgl. *ibid.*, 131-132.

118 Vgl. *ibid.*, 131. Auch Bohrer nutzt den Begriff der Epiphanie im Rahmen seiner Theorie des absoluten Präzens, dessen Vorherrschaft er in der Kunst und Literatur seit Ende des 18. Jahrhunderts beobachtet. Karl Heinz Bohrer, *Das absolute Präsens* (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1994), 161, 176. Die »Epiphanie« des ästhetischen Augenblicks ist Bohrer zufolge der Gedanke des »plötzlich« erscheinenden Scheins. Siehe auch Bohrer, *Plötzlichkeit*, 137, 197f.

119 Gumbrecht, *Diesseits der Hermeneutik*, 134.

120 *Ibid.*, 134.

mer ein Ereignis, da man nie vorhersagen kann, ob und wann und auf welche Weise es zum Vorschein kommen wird und es sich aufgrund seiner Flüchtigkeit weder fassen noch dokumentieren lässt. Die Anziehungskraft des Sports ist Gumbrecht zufolge ein ästhetisches Phänomen, da sie im Normalfall nicht von offensichtlichen und bewussten Absichten geleitet wird, nicht zu irgendeiner Art von Einsicht führt und nicht durch Begriffe und Kategorien in seinem ganzen Umfang beschrieben und bewertet werden kann.<sup>121</sup> Gumbrecht betont weiterhin, dass Sport sich nicht als ein Phänomen, das dem Bereich der Mimesis angehört, verstehen lässt und Versuche, verschiedene Mannschaftssportarten als Allegorien zu verstehen, mit Blick auf die Wahrnehmung und Motivation der Zuschauer eher zu vernachlässigen sind.<sup>122</sup> Anstelle von einer Form der Darstellung schlägt Gumbrecht die Produktion von Präsenz als ästhetischen Anziehungsimpetus vor.<sup>123</sup> Die Körper der Athleten im Wettkampf stellen keine Figuren oder Charaktere dar, sondern sind eine Inkarnation einer gewissen physischen und strategischen Funktion: »It ›is‹ a forward or a guard, a sprinter or a race walker – and nothing else.«<sup>124</sup> Das Theater der Neuzeit erfordert im Unterschied dazu hermeneutische Bemühungen: »They have to identify and to construct, by induction, the individual characters ›meant‹ by the movements of the actor's bodies and by the words they speak. What we call ›the plot‹ of a play, the form, the length, and the unity of the action on stage, seems to be shaped by the task of providing sufficient – but never excessive – visual and verbal material as a level of reference for the spectators' hermeneutic efforts.«<sup>125</sup> Sportveranstaltungen fehlt die inhaltsbezogene Einheit und semantische Entwicklung, die wir von modernen Theaterstücken kennen und erwarten.<sup>126</sup> Plots haben schließlich keine Funktion im Kontext von solchen (nicht nur sportlichen) Inszenierungen, die ausschließlich auf eine Produktion von Präsenz ausgerichtet sind.<sup>127</sup>

Hinsichtlich des Verhältnisses solcher Inszenierungen und Alltagswelten lässt sich zunächst beobachten, dass der Raum und die innere Zeit der Sportveranstaltungen von Raum und Zeit der sie umgebenden Alltagswelten abgegrenzt sind. Zwischen den Spielen bzw. Veranstaltungen ist das Stadion (wie auch der Konzertsaal) ein leerer, unge-

121 Vgl. Gumbrecht, »Epiphany of Form, On the Beauty of Team Sports«, 353. Gumbrecht beruft sich an dieser Stelle auf Kants Kritik der Urteilskraft.

122 Vgl. *ibid.*, 353f. Als Beispiele für Allegorieschreibungen führt Gumbrecht folgende an: Baseball als Nostalgie für ein ländliches Amerika, Fußball als Existenzkampf junger Proletarier, American Football als Inszenierung kapitalistischen oder imperialistischen Drangs nach Expansion. Zu einem Versuch, Fußball als Repräsentation einer Gesellschaft zu verstehen, siehe Gunter Gebauer, »Fußball: Nationale Repräsentation durch Körper-Inszenierungen«, in: *Körper-Inszenierungen, Präsenz und kultureller Wandel*, hg. v. Erika Fischer-Lichte und Anne Fleig (Tübingen: Attempo, 2000), 149–164.

123 Vgl. Gumbrecht, »Epiphany of Form, On the Beauty of Team Sports«, 355.

124 Gumbrecht, »Epiphany of Form, On the Beauty of Team Sports«, 357. Gumbrecht zieht an dieser Stelle eine Parallele zu den Schauspielern des mittelalterlichen Theaters, welche (ähnlich zum antiken Theater) mithilfe von Masken bestimmte soziale und kosmologische Typen verkörpern, die keinem »Plot« im modernen Sinne folgten.

125 *Ibid.*, 357.

126 Vgl. *ibid.*

127 Vgl. *ibid.*

brauchter Raum.<sup>128</sup> Damit generiert der Kontrast zwischen dem leeren Feld und dem von einer Sportaktion vereinnahmten Feld die ontische Erfahrung, dass sich etwas ereignet, sowie ein Zustand von Gewahrsein: »What the crowd's concentration on the empty field and on the motionless players, together with the expectation of something to happen, can generate is a wide open and particularly intense state of alertness. Rather than being guided and focused, we are never allowed to anticipate where exactly what exactly is going to happen. But we do know that a complex multiplicity of movements will simultaneously happen – if something happens at all.«<sup>129</sup> Jeder erfolgreich durchgeführte Spielzug im American Football produziert eine Form, wobei sich Formen-in-Bewegung ereignen.<sup>130</sup> Nichthermeneutische Aspekte von Einzigartigkeit und Materialität charakterisieren den Begriff der »Form«, während Kontingenz und Akzidentalität auf den Begriff des »Ereignisses« hindeuten, wobei beide Begriffe konvergieren.<sup>131</sup> Von Archetypen losgelöst werden Spielzüge – ähnlich zu bestimmten Arten der Performancekunst – in ihrer unberechenbaren Einzigartigkeit wahrgenommen und erscheinen daher als temporalisierte Form-in-Bewegung. Sie entsteht und löst sich wieder auf, ohne dass sich je ein stabiler Zustand verfestigt.<sup>132</sup> »The eventness of the forms produced by a football game, we could therefore say, and the specificity of aesthetic experience both illustrate what the theological discourse calls ›epiphany: epiphany, that is, of something substantial, not just the emergence of an idea.«<sup>133</sup> Die Gesamtheit der Spielzüge unterliegen einem *drive* und jede individuelle Handlung dient dem übergeordneten Zweck eines Sieges, welcher sich außerhalb des Stadiums für die Zuschauern nicht in etwas Gewinnbringendes verwandeln lässt.<sup>134</sup> Diese Kluft zwischen dem Sieg als Zweck und allen praktischen Zielen im Alltagsleben sowie der Isolation von Raum und Zeit wird von Gumbrecht auch als »Insularität« bezeichnet, welche die Konzentration auf das Spiel maximiert.<sup>135</sup> Gleichzeitig hemmt die Kluft zwischen Spiel und Alltagswelt jegliche Semantisierungsversuche oder hermeneutischen Anwendungen des Spiels auf das Leben: »The game is neither an allegory of the everyday world nor can it

128 Vgl. *ibid.*, 363.

129 *Ibid.*, 364.

130 Vgl. *ibid.*

131 Vgl. *ibid.*, 359.

132 Vgl. *ibid.*, 364.

133 *Ibid.*, 365.

134 Vgl. *ibid.* 366.

135 Vgl. Gumbrecht, »Epiphany of Form, On the Beauty of Team Sports«, 366. Siehe auch Mikhail Bachtin, *Rabelais and his World* (Bloomington: Indiana University Press, 1984), 86. Diese Form der Isolation bzw. »Insularität« leitet Gumbrecht auch aus Bohrs Begriffen der »Plötzlichkeit« und des »Abschieds« ab. Siehe Bohrer, *Plötzlichkeit*, sowie *Das absolute Präsens*. Im letztgenannten Buch fasst Bohrer den Begriff des absoluten Präsens als ein Phänomen, welches sich scheinbar unabhängig von uns ereignet, wobei es sich um solch seltenen Augenblicke handelt, die aus dem Strom der konventionellen Augenblicke herausragen und im Kontinuum von Vergangenheits- und Zukunftsperspektive isoliert, plötzlich, unvermittelt und mit extrem physischer Wirkung erscheinen: »Zeitlosigkeit im Sinne eines kontemplativen Akts absoluter, partiell unbewusster, jedenfalls nicht ich-geleiteter Vergegenwärtigung von Zuständen, Vorstellungsbildern, Wahrnehmungsgegenständen ist [...] die gemeinsame Konstante der Augenblicks-Metapher innerhalb der Literatur der klassischen Moderne.« Bohrer, *Das absolute Präsens*, 160–161, 176.

be transformed into a finality that serves an everyday end. The game is what it is: the staging of a tension between nothing and something which, whenever something (and not nothing) is happening, produces either, if the defense prevails, entropy or, if the offense is successful, negentropy as the epiphany of form.«<sup>136</sup> Die oben erwähnte Versunkenheit in konzentrierte Intensität in Verbindung mit dem Aspekt der Insularität geht somit letztlich mit einer Isolation von Alltagswelten einher.

Bei allen Parallelen zwischen dem gerade Gesagten hinsichtlich von Mannschaftssport und der Musik als zwei Spielarten von Präsenzproduktionen in Bezug auf Isolation von Raum und Zeit, Versunkenheit in konzentrierte Intensität, Ereignishaftigkeit, Epiphanieerlebnis, Produktion von Präsenz als verkörperte Form und Distanz gegenüber der Dimension der »Darstellung« etc. lassen sich doch schließlich zwei große Unterschiede erkennen: Erstens verfolgt Kunst keinen übergeordneten Zweck, wie denjenigen des Sieges im Sport. Sie generiert ihren *drive* vielmehr über energetische Prozesse und Entwicklungen. Anders als der Sport, scheint Kunst zweitens oftmals auf unser Leben einzuwirken, scheint die Auseinandersetzung mit ihr auch jenseits von Bedeutungshaftigkeit (wobei Bedeutungszuschreibungen – wie bereits gesagt – auch in der Kunstwahrnehmung nicht zu verhindern und auszuschließen sind) in das alltägliche Leben auszustrahlen und uns mehr oder weniger dauerhaft zu beschäftigen und zu verändern.<sup>137</sup> Der Sport hat hingegen kein Interesse sich dem Leben in irgendeiner Weise anzunähern, wohingegen bestimmte Arten der Kunst eine Auslotung verschiedener Distanzverhältnisse gerade gezielt zum Inhalt der künstlerischen Auseinandersetzung machen, wie im Einzelnen weiter unten gezeigt werden wird. Wie bereits beschrieben, implizieren Gumbrecht zufolge ästhetische Erfahrungen grundsätzlich immer Gefühle von Intensität, die wir in historischen und kulturellen Alltagswelten nicht finden.<sup>138</sup> Allerdings sind in seiner Wahrnehmung solche Gefühle dazu imstande, uns daran zu erinnern oder uns davon träumen zu lassen, »wie gut es war und wie gut es wäre, im Einklang mit den Dingen der Welt zu leben, *to live in synch with the things of the world*.«<sup>139</sup> Ästhetische Erfahrungen bzw. Momente der Intensität oder unmittelbarer Nähe können im Bereich der Kunst (im Unterschied zum Sport) jedoch auch das Gegenteil bewirken, tief verstörend wirken und das Gefühl herstellen, mit der Welt in Dissonanz und im Unreinen zu sein, Risiko erzeugen und Abgründe aufzeigen, was in dieser Arbeit insbesondere in den Kapiteln zu Holligers und Hespos' Werken gezeigt werden wird.

## 5. Das »Erscheinen« als Brennpunkt ästhetischer Wahrnehmung – Martin Seel

Gumbrechts Überlegungen zur ästhetischen Epiphanie sowie der Produktion von Präsenz deckt sich in großen Teilen und vor allem hinsichtlich des Aspekts der Versunkenheit in konzentrierte Intensität im Hier und Jetzt mit dem von Martin Seel ge-

136 Gumbrecht, »Epiphany of Form, On the Beauty of Team Sports«, 366.

137 Vgl. Bertram, Kunst als menschliche Praxis.

138 Vgl. Gumbrecht, Präsenz, 334.

139 Ibid., 351