

CHRISTOPH RODATZ

Die Inszenierung demokratischer Erlebnisse

**Simulation partizipativer
Prozesse**

1. Die Komplexität demokratischer Partizipation

Unsere heutige Demokratie, wie sie in Mitteleuropa gültig ist, stellt eine enorme Offenheit und Vielzahl an Möglichkeiten bereit, sich zu beteiligen, in politische und administrative Prozesse als Bürger:in eingreifen zu können und sich als autonomes und souveränes Subjekt zu verstehen. Allein die Tatsache, dass es uns möglich ist, freitags der Schule eine Demo vorzuziehen für die Zukunft und gegen die Klimapolitik; dass es uns möglich ist, Wälder zu belagern und vor der Abholzung zu bewahren; dass es uns möglich ist, gegen die Covid-19-Politik der Regierung auf die Straße zu gehen oder der Unzufriedenheit auf Montagsdemonstrationen durch Pegida Ausdruck zu geben, macht deutlich in welch Freiheitlichen und offenen Verhältnissen wir gesellschaftlich und politisch leben. Eine Politik von *unten* scheint – zumindest für einen Teil unserer Bevölkerung – fest in unser politisches und gesellschaftliches Selbstverständnis implementiert zu sein. Dieses Unten wird ferner von *oben* gefördert, eingefordert und initiiert. Fördermittel für bürgerschaftliches Engagement, Quartiersarbeit oder von Initiativen lancierte Aktivitäten zeigen dies genauso auf, wie die administrative Implementierung partizipativer Prozessbegleitungen bei insbesondere kommunalen Großprojekten. Diesem Narrativ engagierter Bürger:innen, die Hand in Hand mit öffentlichen Institutionen an der Transformation hin zu einer *besseren Welt* arbeiten, steht ein anderes gegenüber: das eines Subjekts, das sich ins Private zurückzieht, auf Individualisierung und Flexibilität ausgerichtet ist und entweder unpolitisch, resigniert oder im Extremfall *Wutbürger:in* ist und sich dabei vor allem für die eigenen Interessen zu engagieren scheint.

Ingolfur Blühdorn hat 2013 in seinem Buch *Simulative Demokratie*¹ eine Analyse unserer heutigen Gesellschaft und des politischen Handelns darin vorgelegt, in der er diese Breite und auf den ersten Blick widersprüchlich wirkenden Entwicklungen miteinander in Verbindung setzt. Hierbei ist eine seiner zentralen Thesen, dass in konsumbasierten Demokratien ein postdemokratisches Paradox vorherrscht, bei dem die Bürger:innen sich einerseits als autonomes und souveränes Subjekt aus- und erleben wollen, gleichzeitig aber in einer Welt leben, in der Werte vorherrschen, die mit diesem Anspruch nicht immer kompatibel sind. Daher, so seine These, werden Simulationen erschaffen, in denen Ereignisse inszeniert werden, die es uns ermöglichen, uns als eben diese autonomen und souveränen Subjekte zu erleben, ohne dabei unsere Gewohnheiten aufgeben zu müssen. Zugleich macht er diese Simulationen verantwortlich dafür, dass trotz eines Willens zur Transformation, diese an sich gar nicht ernsthaft angegangen und damit eine breit aufgestellte, von Bürger:innen und der politisch-administrativen Ebene getragene »Politik der Nicht-Nachhaltigkeit«² betrieben wird. Das wiederum bedeutet, dass eigentlich akute soziale und ökologische Konflikte nicht nachhaltig angegangen, sondern lediglich durch Simulationen befriedet werden, im Sinne einer Konfliktvermeidung, eines Ruhigstellens und Vertagens.

1 Vgl. Blühdorn, Ingolfur: *Simulative Demokratie. Neue Politik nach der Postdemokratischen Wende*, Frankfurt am Main 2013.

2 Ebd., S.46 oder S.258 ff.

Blühdorns Ansatz interessiert mich deshalb, weil ich darin Aspekte meiner zwei Standbeine wiederfinde: Ich als Theaterwissenschaftler, der sich auch für Fragen der Inszenierung des Alltags und des Politischen interessiert, kann direkt an Blühdorns Demokratietheorie anknüpfen; ich als jemand, der sich mit *Public Interest Design* in Praxis und Theorie auseinandersetzt, erlebe, dass sich Designer:innen aus den Bereichen des Transformation-, Social-, Civic- oder eben Public Interest Designs an der Herstellung der von Blühdorn beschriebenen Inszenierungen und Simulationen als Gestaltende beteiligen. Spitzt man das nun zu, heißt es in Anlehnung an Blühdorns Beobachtungen, dass Designer:innen aktiv an einer Politik der Nicht-Nachhaltigkeit mitwirken, weil sie an den Inszenierungen innerhalb der simulativen Demokratie beteiligt sind und damit ein Erleben demokratischer Werte von Autonomie und Souveränität ermöglichen und zur Befriedung eigentlich akuter Konflikte beitragen. Davon abgeleitet stellt sich für mich die Frage, welche Rolle Inszenierung am Erleben in simulativer Demokratie eigentlich spielt und – in Anlehnung an den Titel dieses Bandes – wie dabei Designer:innen an einer *Maximierung des Schadens* beteiligt sind?

Anders als die zweite Frage und die kurzen Ausführungen dazu vermuten lassen, geht es mir in diesem Text nicht darum, den konkreten Schaden zu ermitteln, den Designer:innen durch ihr Handeln erzeugen oder gar Handlungsanweisungen zu geben, wie ein solcher vermeintlich verhindert werden kann. Vielmehr will ich mich an der Einführung dieses Sammelbandes orientieren, dass nämlich hinter der Frage, wie der Schaden maximiert werden kann, auch die Frage steckt, mit welcher Komplexität wir es eigentlich zu tun haben, wenn wir inszenierend in diese Welt eingreifen, und warum ein Handeln in guter Absicht immer auch Schaden erzeugt? An Blühdorns Demokratietheorie lässt sich das aus meiner Sicht gerade für Designer:innen sehr gut nachzeichnen. Er legt eine Analyse der aktuellen gesellschaftlichen und demokratischen Verfasstheit vor, die sich stark auf Inszenierungen stützt, ohne dass er Vorschläge für alternative und lösungsorientierte Handlungsmöglichkeiten darlegt. Sprich: Blühdorn bereitet denen, die seiner Theorie folgen und aktiv den Möglichkeitsraum einer nachhaltigen sozialen und ökologischen Transformation erkunden wollen, das komplexe Feld einer vorherrschenden Gemengelage, in das sich jede:r beliebig breit und tief hineinbegeben kann. Die vermutlich große Frage ist: Lähmt das oder regt das dazu an, neue und andere gestalterische Handlungsstrategien davon abzuleiten und anzugehen? Mit Sicherheit lässt die Auseinandersetzung mit ihm keine naive Herangehensweise mehr zu und führt im Ideal dazu, dass eine Bewusstheit für den angerichteten Schaden vorliegt und sich eine eigene politische Haltung herausbildet.

Insofern verfolge ich das Ziel, die Theorie Blühdorns mit dem Fokus auf designerische Tätigkeiten abzugleichen und eine Bewusstheit für die darin verankerten und damit verbundenen Herausforderungen zu schaffen. Das will ich am Beispiel der Begriffe Inszenierung und Erleben machen – beides zentrale von Blühdorn benannte Aspekte simulativer Strategien – und diese mit dem Fokus auf die *Neue Ästhetik* von Gernot Böhme vorstellen, in der Inszenierung als Mittel für eine *Ästhetisierung des Realen* eingeführt wird, das ein auf Befindlichkeit ausgerichtetes Erleben ermöglicht. Dabei dient mir Böhmes Ansatz als Brücke zwischen Blühdorn und Designer:innen, weil er in seiner neuen Ästhetik die Relevanz von durch ästhetische Arbeiter:innen – wie Designer:innen – erzeugten Inszenierungen

herausarbeitet, die als Mittel herangezogen werden, in unseren Alltag und in unsere Wahrnehmung einzugreifen: Designer:innen inszenieren und arbeiten mit an einem absichtsvollen und intendierten Erleben, auch im Bereich politischen Erlebens.

2. Demokratie durch Inszenierung erleben

2.1 Blühdorns *Simulative Demokratie* und ihre Inszenierung

Beginnen wir mit Ingolfur Blühdorns Demokratietheorie, die er seit Anfang der 2000er Jahre entwickelt, in vielfältigen Aufsätzen vorgestellt und in seinem 2013 erschienenem Buch *Simulative Demokratie* umfangreich dargelegt hat. Er stellt darin eine Theorie vor, in deren Zentrum der Simulationsbegriff steht, den er deutlich an Jean Baudrillard und dessen Simulationstheorie – die ich später noch einführen werde – anbindet. Dabei will ich mich im Rahmen dieses Beitrags auf einen kleinen Ausschnitt seiner Theorie beziehen, nämlich die These, dass in gegenwärtigen Konsumdemokratien Partizipation inszeniert wird, um gültige, aber eigentlich überholte demokratische Normen erlebbar zu machen. In den Worten von Blühdorn:

Die simulative Demokratie schafft Erlebnis- und Handlungsräume, in denen Individuen, kollektive Akteure und die Gesellschaft insgesamt sich als etwas darstellen und erfahren können – eben als autonome bzw. souveräne Subjekte –, wovon sie sich [...] eigentlich befreit haben, was sie aber doch auch vehementer denn je einfordern.³

Blühdorns Theorie ist vielschichtig und obwohl sie in erster Linie eine politische Theorie ist, will ich auf Aspekte des Erlebens und Inszenierens fokussieren.

Blühdorn versteht seine Theorie der simulativen Demokratie als ein idealtypisches Modell, das es ermöglicht, den aktuell vorherrschenden Zustand westlicher Demokratien zu beschreiben.⁴ In seiner Analyse und Modellbildung geht er den Fragen nach, »wie und warum die moderne Demokratie sich verändert hat, welche Funktionen sie in heutigen Wohlstandsgesellschaften übernimmt, auf welche Bedürfnisse sie zugeschnitten ist.«⁵ Seine Analyse orientiert sich methodisch an der historisch verorteten Modernisierungstheorie⁶, bei der er ein dreistufiges anstelle des üblichen zweistufigen Modells vorstellt.⁷ Die *erste Moderne* geht laut Blühdorn bis Ende der Sechzigerjahre und ist geprägt von eher unpolitischen Bürger:innen, die »die politische Verantwortung paternalistischen Treuhändern überließen.«⁸ Die *zweite Moderne* beschreibt er als Phase der »partizipatorischen

3 Ebd., S.178.

4 Vgl. Blühdorn, Ingolfur: billig will Ich: Post-demokratische Wende und Simulative Demokratie. In: Forschungsjournal neue soziale Bewegungen, 19(4), 2006, S.82.

5 Blühdorn 2013. S.47.

6 Ebd., S.48.

7 Vgl. ebd., S.50 f.

8 Blühdorn, Ingolfur: Zur Zukunftsfähigkeit der Demokratie: Nachdenken über die Grenzen des demokratischen Optimismus. In: Forum Wissenschaft & Umwelt (Hg.), Demokratie & Umweltkrise. Brauchen wir mehr Mitbestimmung? (Wissenschaft & Umwelt / Interdisziplinär 14), München 2011, S.25.

Revolution«⁹, die in den Siebzigerjahren ihren Ausgangspunkt hat und in der »die zunehmend selbstbewussten Bürger die Entmachtung der traditionellen Eliten betrieben und die zivilgesellschaftliche Selbstbestimmung, Selbstorganisation und Selbstverantwortung einforderten.«¹⁰ Schließlich setzt in den Neunzigerjahren die *dritte Moderne* ein,

in der politische Verantwortung zunehmend an Institutionen und Dienstleister delegiert wird, von denen vor allem politische Effizienz und Effektivität verlangt wird und darüber hinaus Transparenz und Rechenschaft, um der post-partizipatorischen Politik dennoch eine demokratische Qualität zu sichern.¹¹

Blühdorn orientiert sich hier an vorliegenden Theorien aus dem Feld der *Postdemokratie* und sieht die dritte Moderne als Ergebnis einer *postdemokratischen Wende* an.¹² Wenn Blühdorn von simulativer Politik spricht, geht es ihm konkret um die dritte Moderne, in der wir uns gegenwärtig befinden.

Eine zentrale These seiner Theorie ist, dass wir heute ein Selbstverständnis von Demokratie und politischem Handeln haben, das im Widerspruch steht zu unseren eigentlichen Lebensweisen und Vorstellungen. Unser Selbstverständnis wird von Normen bestimmt, die in der zweiten Moderne erkämpft wurden; gleichzeitig haben unsere Gesellschaft und Demokratie aber seither einen Wandel – die *postdemokratische Wende* – vollzogen, die zentral erworbenen Eigenschaften rekonfiguriert hat. Hatte man sich in der zweiten Moderne Werte erkämpft, die Nährboden dafür waren, dass Individuen und kollektive Akteure als autonome und souveräne Subjekte handeln konnten, fand ab den Neunzigerjahren ein Wandel statt, der die heutige Gesellschaft, Wirtschaft und politisch-administrative Ebene durchzieht und dazu geführt hat, dass gegenwärtige Werte im starken Kontrast zu denen der zweiten Moderne stehen. Für die dritte Moderne macht Blühdorn im Wesentlichen drei bestimmende *postdemokratische Wertepreferenzen* aus: *Marktintegration*, in der ein ursprünglich vom Markt autonomes Subjekt in allen Lebensbereichen vom Markt durchdrungen ist und ein Handeln und Denken zur Verwirklichung seiner Identität nicht unabhängig davon stattfindet;¹³ *Flexibilisierung*, die ein ideologiefreies und vielschichtiges Subjekt hervorbringt, das nicht mehr ein in sich identitäres und gefestigtes Subjekt ist;¹⁴ und zuletzt *Individualisierung*, die die Dimension des autonomen Subjekts als Teil eines Kollektivs in den Hintergrund rücken lässt und stark an die Marktintegration gekoppelt ist.¹⁵

Die sich hier offenbarende Differenz zwischen Anspruch und Möglichkeit, zwischen Selbstverständnis und vorliegenden Lebensumständen beschreibt Blühdorn als Dilemma oder auch *postdemokratisches Paradox*.¹⁶ Denn einerseits hält man an Normen fest, die sich in der zweiten Moderne etabliert haben, gleichzeitig haben sich die Gesellschaft, deren Werte und die Demokratie weiterentwickelt und verändert, und zwar in der Art, dass diese

9 Ebd.

10 Ebd.

11 Ebd.

12 Vgl. Blühdorn 2013, S.114 ff.

13 Vgl. ebd., S.130 f.

14 Vgl. ebd., S.132.

15 Vgl. ebd., S.131 ff.

16 Vgl. ebd., S.158 ff.

Normen an sich nicht mehr erfüllt werden können. Das Subjekt hat sich gewandelt hin zu einem stark individualistischen, flexiblen und in den Markt integrierten Subjekt, das sich aber noch immer auf – eigentlich obsolete – Werte, Rechte und Ansprüche des autonomen und souveränen Subjekts beruft. Blühdorn führt diesen Widerspruch als postdemokratisches Paradox ein, das sich auf mindestens zwei Ebenen abspielt: zum einen auf der Ebene der Subjekte, also Bürger:innen und deren Verständnis, Souverän zu sein, und zum anderen auf der Ebene des politisch-administrativen Apparats und wie er seine Rolle als exekutiver Repräsentant erfüllt. Dieses Paradox formuliert Blühdorn für beide Ebenen als Frage mit dem Fokus auf ein Erleben des eigentlich nicht mehr Vorhandenen:

Wie gelingt es individuellen und kollektiven Subjekten, sich als politischer Prinzipal und demokratischer Souverän zu erleben, gleichzeitig aber möglichst ungehindert und effizient die Möglichkeiten und Imperative der flüchtigen [dritten] Moderne zu verfolgen?¹⁷

In einem ähnlichen Dilemma befindet sich auch die politisch-administrative Seite, die einerseits an Normen der zweiten Moderne festhält, sich dann aber gleichzeitig in einem System bewegt, das vieles davon nicht [mehr] zulässt:

Wie gelingt es den politischen Institutionen, sich einerseits zugunsten ihrer Handlungsfähigkeit gegenüber den immer unberechenbareren Bürgern und ihren immer widersprüchlicheren und kompromissloseren Forderungen abzuschotten, sich gleichzeitig aber als deren Agent, also als Agent des Demos zu präsentieren?¹⁸

Beides – so Blühdorn – seien Fragen, die die Leistungsfähigkeit im Sinne der *Performanz* von Demokratie thematisieren. Ausgehend von gängigen Performanzvorstellungen – *demokratische Performanz* (Erfüllung von Normen wie Freiheit, Partizipation und Gleichheit) und *systemische Performanz* (Erfüllung und Erbringen von wirtschaftlichem Erfolg, Bildung, Gesundheit) – greift er auf einen theaterwissenschaftlichen Performanzbegriff zurück und überführt ihn in seine Zusammenhänge als *postdemokratische Performanz*.¹⁹ Charakteristisch für die Leistungsfähigkeit postdemokratischer Performanz, die sich in mindestens zwei Ziele unterteilen lässt, ist deren inszenatorische Qualität. Es geht erstens darum, die »radikalisierten demokratischen Erwartungen und Bedürfnisse der Bürger zu bedienen, ohne dabei gleichstarken, gegenläufig ausgerichteten Imperativen und Bedürfnissen im Wege zu stehen«²⁰. Wieder greift hier das eben benannte Paradox, bei dem einerseits Erwartungen formuliert werden, die von autonomen und souveränen Subjekten ausgehen, das aber selber davon losgelöste Werte und Bedürfnisse verfolgt. Und zweitens nennt Blühdorn eine Strategie, die zur Leistungssteigerung im Umgang mit dem Paradox und den mit ihm verbundenen Dilemmata herangezogen wird:

17 Ebd., S. 171.

18 Ebd.

19 Vgl. ebd., S. 172.

20 Ebd., S. 175.

das Vorspielen, die Inszenierung demokratischer Wertorientierungen und Strukturen in einem Kontext, wo Demokratie im Sinne der zweiten Moderne weder möglich noch wirklich wünschenswert ist, weil nämlich der normative Bezugspunkt, aus dessen Perspektive sie allein erstrebenswert erschien, sich inzwischen grundlegend rekonfiguriert hat.²¹

Diese Strategie im Umgang mit dem Paradox umschreibt Blühdorn nun als *Simulation*, deren Effekt darin besteht, die sozialen und ökologischen Konflikte nur zu befrieden²², nicht aber wirklich anzugehen und damit eine »Politik der Nicht-Nachhaltigkeit«²³ zu betreiben. Sein Bezug auf Simulationen lehnt er an Baudrillards Theorien an, auf die ich später zu sprechen komme, der diese nicht als Täuschungen oder Modelle zur Vereinfachung komplexer Vorgänge beschreibt, sondern als Folge einer technisch medialisierten und konsumorientierten Welt, die es ermöglicht Fiktionen so zu vermitteln, als herrschen sie vor und seien real.

Zusammenfassend lässt sich sagen, Blühdorn räumt dem Mittel der Inszenierung einen hohen Stellenwert im aktuellen politischen Handeln, sowohl aufseiten der Bürger:innen, als auch der politisch-administrativen Seite ein. Für ihn dient das Prinzip der Inszenierung innerhalb von Simulationen, als Mittel, um Demokratie – trotz eines in seinen Augen vorherrschenden postdemokratischen Paradoxes – leistungsfähig zu halten. Das hat mindestens zwei Auswirkungen. Erstens werden »demokratische Rechte, Normen und Verfahrensweisen«²⁴, die ihren Ursprung in der zweiten Moderne haben, durch Inszenierung in ihrer vermeintlichen Gültigkeit erlebbar gemacht, »dass dabei systemische Notwendigkeiten sowie die postdemokratischen Wertpräferenzen und Selbstverwirklichungsansprüche moderner Bürger möglichst wenig beeinträchtigt werden.«²⁵ Zweitens geht es auch darum, durch Inszenierung und ein Erlebbarmachen von eigentlich überholten demokratischen Normen eines autonomen und souveränen Subjekts, die eigentlichen Herausforderungen unserer Zeit einer notwendigen ökologischen und sozialen Transformation zu verschleiern und damit eine Politik der Nicht-Nachhaltigkeit zu betreiben. Blühdorn sieht Inszenierung als Hilfskonstrukt, mit dem aktuelle Kommunikations- und Handlungsformen der simulativen Demokratie »wenigstens für den Moment, eine gesellschaftliche Ordnung [stabilisieren], die andernfalls wohl an ihren Widersprüchen zerbrechen würde.«²⁶

2.2 Die Ästhetisierung des Realen durch Inszenierung

In der politischen Theorie Blühdorns wird der Inszenierungsbegriff als zentrales Mittel vorgestellt, mit dem Simulationen hergestellt werden, die ein spezifisches Erleben ermöglichen. Insofern will ich mich jetzt diesem noch wenig bestimmten Begriff zuwenden: Inszenierung taucht im herkömmlichen Gebrauch vor allem im Bereich der Kunst oder des Films

21 Ebd.

22 Vgl. ebd., S. 179 oder S. 199.

23 Ebd., S. 46.

24 Ebd., S. 173.

25 Ebd.

26 Ebd., S. 179.

auf. Und weil nicht nur Filme oder Theaterstücke als rein künstlerische Produkte inszeniert werden, sondern Inszenierungen schon immer Teil unseres Alltags waren, werden eine Vielzahl von Ereignissen, Personen, Umgebungen, aber auch Produkten *in Szene gesetzt* oder *setzen sich selbst in Szene*. Martin Seel entwickelt in seinem Text *Inszenieren als Erscheinenlassen*²⁷ eine recht offene Bestimmung:

Inszenierungen, so möchte ich vorläufig sagen, sind 1. absichtsvoll eingeleitete oder ausgeführte sinnliche Prozesse, die 2. vor einem Publikum dargeboten werden und zwar 3. so, dass sich eine auffällige spatiale und temporale Anordnung von Elementen ergibt, die auch ganz anders hätte ausfallen können.²⁸

Inszenierung so verstanden sucht seine Bestimmung nicht über eine Anbindung an die Kunstproduktion, sondern vielmehr an Aspekte wie Intentionalität, Rezeption und räumliche Aufmerksamkeitsproduktion. Folglich können die drei von Seel formulierten Bedingungen neben alltäglichen Begebenheiten auch an designerische Prozesse und Wirkungsweisen angebunden werden. Erstaunlicherweise ist der Inszenierungsbegriff in der Designlandschaft nicht sehr verbreitet, obwohl es gerade bei Designausrichtungen wie *Public Interest Design* oder *Social Design* um die Gestaltung von Prozessen geht, mit und für Menschen, oftmals an spezifischen Orten mit eigens für diese geschaffenen Auffälligkeiten. Gernot Böhme gehört – zumindest aufseiten von Theoretikern – zu denen, die den Inszenierungsbegriff auch für das Design eingeführt haben²⁹, wobei er den Fokus auf das unmittelbare Erleben in (alltäglichen) Umgebungen und Zusammenhängen sowie der gezielten Herstellung von Erleben legt.

Böhmes philosophisch-phänomenologischer Ansatz, der in den frühen 1990er Jahren entstand, basiert auf Atmosphäre als Grundbegriff für seine *Neue Ästhetik*³⁰. Sein Ziel ist es, – unter anderem – eine Theorie bereitzustellen, die über die reine Beurteilung von Kunst hinausreicht und als allgemeine Wahrnehmungslehre fungiert, bei der die »Inszenierung von allem, womit und worin wir leben«³¹ berücksichtigt wird. So gesehen ist auch bei ihm das Feld der Inszenierung weit und findet sich in vielen Bereichen unseres Alltags wieder. Dabei ist Inszenierung nicht nur ein Herstellen von räumlichen Ereignissen und Konstellationen, sondern sie formt unsere Wahrnehmung und ist gleichzeitig auch Teil unseres

27 Vgl. Seel, Martin: Inszenieren als Erscheinenlassen. Thesen über die Reichweite eines Begriffs. In: Josef Früchtel / Jörg Zimmermann (Hg.), *Ästhetik der Inszenierung. Dimensionen eines künstlerischen, kulturellen und gesellschaftlichen Phänomens*, Frankfurt am Main 2001, S. 48–62.

28 Ebd., S. 49.

29 Vgl. Böhme, Gernot: Atmosphäre als Thema des Designs. In: Christoph Rodatz / Pierre Smolarski (Hg.), *Was ist Public Interest Design.*

Beiträge zur Gestaltung öffentlicher Interessen, Bielefeld 2018, S. 273–279.

30 Vgl. Böhme, Gernot: *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*, Frankfurt am Main 1995 und Ders.: *Ästhetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*, München 1995.

31 Böhme, Gernot: *Ästhetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*, München 2001, S. 20.

eigenen Handelns und damit Produzierens von Dingen und Ereignissen. Böhme spricht hier von einer *Ästhetisierung des Realen*³², von der nicht nur das Feld des Theaters oder Films betroffen ist, sondern auch die Werbung³³, Politik³⁴, Stadtplanung³⁵ oder auch die Selbstinszenierung³⁶. Unter Ästhetisierung versteht er in erster Linie das Vorhandensein oder die Erzeugung von Erscheinungen aller Art, die als Atmosphären mit einem besonderen Charakter erlebt und gespürt werden können. In seiner Wahrnehmungslehre stehen Atmosphären als etwas Unbestimmtes im Zentrum, die sich als Zwischen inmitten von einem Ich-Pol und einem Gegenstandspol befinden, der aus Personen sowie Dingen und deren Umgebungen besteht. Atmosphären sind somit Ausstrahlungen, Stimmungen, Charaktere, die gesellschaftlich oder durch Kommunikation gebildet werden³⁷ und so als Befindlichkeiten erfahren werden. Dabei deckt Befindlichkeit zwei sehr unterschiedliche, aber dennoch voneinander abhängige, Bedeutungen ab: Es steht einerseits für die Anwesenheit in einem Raum und andererseits auch für ein Empfinden oder Sich-Fühlen, wie zum Beispiel Wohlbefinden.³⁸ Damit wird noch einmal deutlich, dass es Böhme um die Anwesenheit und auch um das damit verbundene Erleben geht, das sich immer auch auf individuelle Stimmungen sowie Gefühle auswirkt und diese auch erzeugt und mitgestaltet.

Genau diese Qualität einer Gestaltbarkeit von Atmosphären wird aus Sicht von Böhme in essenziellen Bereichen unseres Alltags bewusst zur Steuerung und Erzeugung von – wie er es nennt – *Begehrnissen* eingesetzt. Die Warenwelt oder die Werbung sind geübt darin, diese Kraft von Erscheinungen auszunutzen und schaffen gezielt *Inszenierungswerte* als zentraler Teil einer *Ästhetisierung der Ökonomie*.³⁹ Weil man Atmosphären nicht nur ausgesetzt ist, sondern sie auch explizit gestalten kann, wurde laut Böhme in einer kapitalistisch und auf Wachstum ausgerichteten Konsumwelt früh der Wert von Inszenierungen erkannt. Anstelle des Gebrauchs- und des Tauscherts tritt der Inszenierungswert⁴⁰. Um Wachstum zu ermöglichen, dürfen nicht allein Bedürfnisse gestillt werden, sondern werden Begehrnisse geschaffen, weil diese ins Endlose steigerbar sind.⁴¹ Inszenierungen »schaffen eine Welt und schaffen den Dingen einen besonderen Wert.«⁴² So konstatiert Böhme als Begründung für den menschlichen Wunsch, nicht nur Bedürfnisse stillen zu wollen: »Der Mensch will nicht nur leben und überleben, sondern er will sein Leben intensivieren und sein Lebensgefühl steigern.«⁴³

Laut Böhme führt aber auch die zunehmende Ästhetisierung der Politik in eine ähnliche Richtung, bei der es nicht in erster Linie darum geht Politiker:innen, Wahlveranstaltungen, Plakate oder Themen hübsch verpackt in Szene zu setzen, sondern vor allem darum, eine wirksame Ausstrahlung zu erzeugen, die affektive Betroffenheit schafft. Zur »Politik im Medienzeitalter [gehört] Inszenierung, die Produktion von Atmosphären, die Erzeugung

32 Vgl. ebd., S. 20.

33 Vgl. ebd., S. 121 f.

34 Vgl. ebd., S. 122.

35 Vgl. ebd., S. 122 f.

36 Vgl. ebd., S. 123.

37 Vgl. ebd., S. 89 f.

38 Vgl. ebd., S. 78.

39 Vgl. z.B. Böhme, Gernot: *Ästhetischer Kapitalismus*, Frankfurt am Main 2016.

40 Vgl. Böhme 2001. S. 22.

41 Vgl. ebd., S. 22.

42 Ebd., S. 121.

43 Ebd., S. 183.

von affektiver Betroffenheit bei den Massen«⁴⁴. Auch wenn er diese letzte Ausführung an Erfahrungen aus dem Dritten Reich und die Parteitagsinszenierungen der Nationalsozialisten knüpft, der hier nachgezeichnete Effekt und das angestrebte Ziel sind heute präsenter denn je, weil letztlich politisches Handeln vor allem über mediale Kanäle vermittelt wird und damit alles auf durchinszenierte Portionen kondensiert wird. Weitert man also den Blick und betrachtet nicht nur die Inszenierung von Einzelpersonen, sondern den Einsatz von Inszenierung im Sinne einer postdemokratischen Performanz, so zeigt sich, dass sowohl von politisch-administrativer Seite beispielsweise Partizipation inszeniert wird oder auch politische Protestbewegungen wie *Extinction Rebellion* die Mittel der Inszenierung nutzen und hochgradig beherrschen. Beide schaffen letztlich Inszenierungswerte, nicht aber als Produkte und Waren, sondern in Form von Erlebnissen.

Ich will abschließend noch eine implizite Ableitung aus diesen Betrachtungen ziehen. Inszenierungen lassen Dinge, Personen oder auch Umgebungen als Teil unseres Alltags in Werbung, Stadtplanung, Politik oder auch der Selbstinszenierung in zweierlei Weise in Erscheinung treten. Zum einen verfolgen Inszenierungen – als Inszenierungswerte – eine nach außen gerichtete Wirkungsintention. Gegenstände, Personen und Umgebungen werden so inszeniert, dass sie auffallen, gefallen, Begehrnisse schaffen oder Aufmerksamkeit erzeugen. Zum anderen verfolgen Inszenierungen aber auch eine nach innen gerichtete Wirkungsintention in Anlehnung an die genannte postdemokratische Performanz. Damit meine ich Inszenierungen, denen es darum geht, Prozesse so zu gestalten, dass Menschen in ihrer Befindlichkeit darin leistungsfähig, gestärkt, motiviert oder in ihren Vorstellungen und Ansprüchen befriedigt werden. Dieses zweite Szenario findet unter anderem in Zusammenhängen statt, die wir in politischen Kontexten unter dem Begriff der Partizipation fassen. An der Gestaltung und Herstellung dieser sind aktuell diverse ästhetisch arbeitende Disziplinen beteiligt, deren Ziel es ist, über absichtsvolle gestalterische Mitte andere zu adressieren, zu denen auch Public Interest Design zählt.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die Allgegenwärtigkeit von Inszenierung zu einer recht breiten begrifflichen Auffassung beiträgt und entsprechend auch der theoretische Diskurs diesen Begriff über eine Theater- und Kunstbetrachtung hinaus aufnimmt. Inszenierung ist gekoppelt an absichtsvolles Handeln und auf ein Publikum zugeschnitten, indem es Aufmerksamkeiten schafft. Zudem schafft Inszenierung in Anlehnung an Böhmes neue Ästhetik räumliche Befindlichkeiten, die einerseits eine Anwesenheit voraussetzen und gleichzeitig Stimmungen erzeugen, was beides Grundlagen für Erleben sind. Aber auch im Schaffen von auf Inszenierung basierenden Werten, werden immaterielle Erlebnisse zu wichtigen Faktoren unseres alltäglichen Erlebens. Hierin geht es nicht allein um äußere Wirkungsintentionen von Inszenierungen, sondern auch um nach innen gerichtete. Für eine erste Verknüpfung von Blühdorns Demokratietheorie und Böhmes Ansatz zu Inszenierung,

will ich mich im Folgenden auf einen kleinen Ausschnitt aus Blühdorns Buch *Simulative Demokratie* beziehen, nämlich seine Ausführungen zur *postdemokratischen Partizipation*⁴⁵.

2.3 Der Inszenierungswert postdemokratischer Partizipation

Im Zuge der Einordnung von Böhmes Inszenierungsbegriff, bei dem Befindlichkeit eine wesentliche Rolle spielt und der Aspekt des Inszenierungswertes, habe ich zwei Wirkungsintentionen inszenatorischen Handelns beschrieben: zum einen die Erzeugung einer äußeren Wirkung und zum anderen die einer inneren Wirkung. Ich will im Folgenden den Fokus auf Partizipation richten und erst einmal damit beginnen aktuelle Entwicklungstrends in Anlehnung an Blühdorn vorzustellen.⁴⁶ Auffällig ist, dass diese Trends, die Blühdorn mit *postdemokratische Partizipation* überschreibt, fast alle explizit an den Aspekt anknüpfen, Erlebnisse zu schaffen und dafür die Mittel des Inszenierens heranziehen: »Heutige Beteiligungsformen sind häufig spaßbetont und haben einen hohen Unterhaltungs-, Freizeit- oder Erlebniswert.«⁴⁷ Oft werden sie als Kampagnen initiiert und entsprechend mit Mitteln des Kommunikationsdesigns vermittelt. Aber auch der Protest selbst richtet sich nach den Regeln und Begehrnissen einer konsumorientierten Gesellschaft aus und sucht hierin beispielsweise Handlungsformen im konkreten Boykott oder in der Kaufempfehlung von Produkten. Blühdorn verweist zudem darauf, dass Partizipation immer individualistischer wird und dabei die persönlichen Befindlichkeiten, Interessen und Sachthemen in den Vordergrund rücken, hingegen übergeordnete und allgemeingültige Ideologien in den Hintergrund. Partizipation ist ebenso »spontan, sporadisch, projekthaft«⁴⁸ und darin hoch eruptiv und agil, gleichzeitig aber auch schwer zu verstetigen. Das macht sich auch darin bemerkbar, dass Niederschwelliges, wie Internet-Petitionen gerne als Formen von Partizipation angenommen werden. Als Letztes nennt er noch den Aspekt der Selbstinszenierung und -erfahrung, es geht nicht nur um die Sache, sondern auch ums Ich.

Diese Entwicklung steht im Kontrast zu herkömmlich institutionell vorgesehenen politischen Partizipationsmöglichkeiten, wie Wahlen, Parteimitgliedschaft etc., sie steht aber auch im Kontrast zu Partizipationsvorstellungen der sozialen Bewegungen der 1970er und frühen 80er Jahre, die stark von Ideologien geprägt waren und dem Kampf gegen die Obrigkeit.⁴⁹ Blühdorn wird nicht müde die Differenz von damals und heute zu betonen, mit der Veränderung des Selbstverständnisses eines autonomen und souveränen Subjekts – das die aktuell gültige Norm bestimmt – hin zu einer gegenwärtig »radikalisierte[n] Subjektivierung und Subjektzentrierung«⁵⁰, die der bestehenden Norm in vielerlei Hinsicht entgegensteht.

Genau dieser Wandel wirkt sich in den Formaten und Funktionen heutiger Partizipation aus. Ohne zu tief in die aktuellen Tendenzen in Bezug auf Formate eingehen zu können, zeigt sich, dass Partizipation in den letzten Jahrzehnten immer stärker professionalisiert

45 Blühdorn 2013, S.187.

46 Die in diesem Absatz folgenden Entwicklungstrends findet man in Ebd., S.190 ff.

47 Ebd., S.192.

48 Ebd., S.191.

49 Vgl. ebd., S.193.

50 Ebd.

wurde. Diese Professionalisierung findet nicht nur – wie man meinen könnte – *von unten*, sondern vor allem auch *von oben* statt⁵¹, indem von administrativer Seite vorwiegend auf kommunaler und Länderebene Partizipation institutionalisiert wird: Professionelle Büros oder, wie in Wuppertal, eigens dafür installierte Stabsstellen für Bürgerbeteiligung⁵² organisieren Formate, die in unterschiedlicher Dimension Partizipation ermöglichen. Ebenso werden öffentliche Förderprogramme ausgeschrieben, womit Vereine und andere Rechtsformen darin bestärkt werden, sich zu engagieren, auf der Basis von Projekten, die selten über den Förderzeitraum hinaus finanziert werden. Hierin werden Formate entwickelt, die einen hohen inszenatorischen und performativen Anteil haben. In großen Gruppen erkundet man Quartiere, diskutiert Anliegen oder versucht Wünsche für Veränderungen zu ermitteln. Oder durch Zufall ermittelte Bürger:innen werden in Planzellenverfahren unter Anleitung und mit Eingaben von Fachleuten dazu ermächtigt Gutachten zu erstellen, die dann an die Politik und die Stadtverwaltung weitergeleitet werden, um daraus Handlungsstrategien abzuleiten. Niederschwelliger sind Workshopformate, in denen Diskussionen in Open Spaces, Fish Bowls oder World Cafés geführt oder in Design-Thinking-Workshops kreative Lösungsansätze gesucht werden. Alle diese Beispiele und Formate werden nicht nur von Initiativen, Vereinen oder anderen zivilgesellschaftlichen Gruppierungen genutzt, sondern auch von politisch-administrativer Seite. Klares Ziel dieses Vorgehens ist die Steigerung der Effektivität politisch-administrativer Prozesse⁵³ und das dafür eingesetzte Mittel ist die Erzeugung und Inszenierung von Ereignissen mit innerer Wirkungsintention, die ein kurzweiliges, kommunikatives und unverbindliches Erleben von Demokratie ermöglichen.

Manche Partizipationsformate verfolgen beides, innere und äußere Wirkungsintention. In den oben angesprochenen Trends wurde der Hang zur Selbstinszenierung, aber auch die Spaßbetonung und der Unterhaltungs- und Freizeitwert benannt. Bewegungen wie *Extinction Rebellion*⁵⁴, mit ihren kostümierten und szenografisch durchgestylten Demonstrationen, aber auch *Fridays For Future* wissen sich und ihre Anliegen medienwirksam zu inszenieren. Auch hier zeigt sich, dass die heutige Protestbewegung *Kinder der Konsumgesellschaft* sind, die nicht nur in und mit Werbung großgeworden sind, sondern selbst ziel-sicher und erfolgreich kommunikative Strukturen und Formate hochgradig flexibel und den individuellen Bedürfnissen gerecht zu nutzen wissen. So werden Crowdfunding-Plattformen genutzt, werbewirksame Ereignisse kreiert, die wie 12/06/2020⁵⁵ eigentlich im Juni 2020 im Berliner Olympiastadion mit 60.000 Gästen – gleich einem großen Musikfestival oder einer Sportveranstaltung – Onlinepetitionen zu drängenden Fragen unserer Zeit auf den Weg bringen wollten. Dafür hatten sie über 2 Millionen Euro gesammelt und eine Vielzahl von Prominenten gewinnen können.

51 Ebd., S. 200.

52 <https://www.wuppertal.de/micro-site/buergerbeteiligung> (Abruf: 18.12.2020).

53 Blühdorn 2013, S. 200.

54 <https://extinctionrebellion.de/> (Abruf: 18.12.2020).

55 Die Veranstaltung musste wegen der Covid-19 Pandemie abgesagt werden. <https://www.startnext.com/12062020> (Abruf: 18.12.2020).

In all diesen Trends geht es also stark um Fragen eines absichtsvollen Gestaltens mit Ausrichtung auf eine intendierte Zielgruppe, wobei auch hier Aufmerksamkeit schaffen eine Rolle spielt, weshalb darin kommerzielle Strategien, zum Beispiel aus dem Kommunikationsdesign, zur Anwendung kommen. Es geht – um diese Partizipationstrends an Böhme zurückzubinden –, um die Erzeugung von Inszenierungswerten, die an Partizipation gekoppelte sind: Es werden Erlebnissräume geschaffen, mit positiv belegten Befindlichkeiten und zudem wird der Wunsch – mitunter das Begehren – bedient, teilhaben zu wollen. Blühdorn beschreibt auf eine konsumistische Welt orientierte Partizipationsformate, die professionalisiert werden und in denen Inszenierung dazu dient, Demokratie und politisches Handeln im Sinne eines Produktes begehrlisch und erlebbar zu machen. Partizipation als Teil einer Erlebniskultur, in der Flexibilität und Individualität vorherrschende Paradigmen sind, ist damit fest in die Konsumwelt integriert und nutzt darin die Mechanismen der Ästhetisierung des Realen und des ästhetischen Kapitalismus.⁵⁶

Es stellt sich nun die Frage, welche Funktion diese Formen von Partizipation haben. Ich will mich erneut nur auf die konzentrieren, die im Zusammenhang mit dem Erleben und der Inszenierung stehen und muss dazu ein wenig ausholen. Der Wandel, den Partizipation zwischen den 1960ern und heute durchlaufen hat, mit einem Bruch in den 1990ern, besteht in der veränderten Funktion. Die politische Partizipation bis in die 90er Jahre war expressiv, und diente als *Arena für die Artikulation*⁵⁷, in der sich bisher marginalisierte Identitäten Gehör verschafften.⁵⁸ Aber anders als von zeitgenössischen Theoretikern der 70er Jahre erwartet, hat laut Blühdorn diese Möglichkeit sich zu artikulieren, nicht nur dazu geführt, »dass sich mit der partizipatorischen Revolution Subjektivität sowie Identitäten entwickelten und politisch Bahn«⁵⁹ brachen, sondern letztlich sich Subjekte ausbildeten, die mit großem Selbstverständnis und Selbstvertrauen voraussetzen, diese Rechte und Freiheiten zu haben und ausüben zu können. Mit diesem Selbstvertrauen und dem daran gekoppelten Selbstverständnis kommt es laut Blühdorn in Anbetracht einer Stärkung des Subjektes, zu einem Rückzug ins Private, der mit einem Konsumismus verbunden ist.⁶⁰ Das Subjekt gibt dabei aber sein Anrecht auf Partizipation nicht auf, insbesondere dann, wenn es um die eigenen Interessen geht. Die postdemokratische Partizipation wird so zu einem Simulationsraum, in dem es nicht mehr darum geht, sich ein Recht auf Artikulation zu erkämpfen, »sondern vielmehr die Inszenierung und Erfahrung von zurückgelassenen Subjektivitäts- und Identitätsnormen«⁶¹ zu erleben. Postdemokratische Partizipation hat also konsumistische Tendenzen und ist Ausdruck eines Lifestyles⁶², der vermehrt die Funktion hat, das autonome und souveräne Subjekt in Partizipationsprozessen zu inszenieren, um demokratische Normen zu simulieren und dadurch erlebbar zu machen.⁶³

In der professionalisierten Inszenierung von partizipativen Prozessen, sowohl aus bürgerschaftlichem Engagement heraus, aber ebenso aufseiten der administrativen Ebene

56 Vgl. Böhme 2016.

57 Blühdorn 2013, S. 195.

58 Vgl. ebd.

59 Vgl. ebd., S. 196.

60 Ebd., S. 118.

61 Ebd., S. 196.

62 Vgl. ebd., S. 196.

63 Vgl. ebd., S. 199.

geht es darum Formen zu schaffen, die die Funktion erfüllen, dem aktuell gültigen Subjektstatus zu entsprechen. Um das zu erreichen, werden nicht nur absichtsvolle Vorgänge für ein Publikum inszeniert, sondern über Erfahrungswirklichkeiten ein Erleben geschaffen, dessen besonderer Wert die Befindlichkeit und daran gekoppelt das Erleben von Partizipation nach dem Vorbild der sozialen Bewegung der 1970er Jahre ist. Unsere aktuelle Welt ist durchzogen von Inszenierungswerten, denen wir tagtäglich ausgesetzt sind und denen wir als Individuen mit großer Akzeptanz verfallen. Blühdorn beschreibt dies als Integration in den Markt, zu dem Inszenierungswerte wie Lifestyle gehören. Und weil Inszenierungswerte ein so selbstverständlicher Teil unserer Welt sind, werden die mit ihnen verbundenen Wirkstrategien und -mächtigkeiten nicht hinterfragt oder überhaupt infrage gestellt. Hier wird noch einmal deutlich, warum Inszenierungswerte nicht nur Teil von Waren sind und mit ihnen verbundene Begehrenisse schaffen, sondern eben auch von Partizipation, die in diesem Falle demokratische Wertvorstellungen in Erscheinung treten lassen und so Erlebnisräume hervorbringen. Das Begehrennis, das hier geschaffen wird, ist Teil des von Blühdorn beschriebenen postdemokratischen Paradoxes, sich als autonomes und souveränes Subjekt erleben zu wollen. Genau dafür werden Inszenierungen mit inneren und äußeren Wirkungsintentionen geschaffen, Beteiligungsformate, kostümierte und szenografisch durchinszenierte Demonstrationen von *Extinction Rebellion* oder Straßenfeste, wie der *Tag des Guten Lebens* in Köln, mit denen ein positives Image und Gefühl verbunden wird. Die Teilnahme schafft zudem ein Gefühl, in eine Arena der Artikulation zu treten und zu handeln, obwohl die Partizipierenden – insbesondere bei der von oben ermöglichten Partizipation – als Ressourcen und zur Legitimation herangezogen⁶⁴ und gleichzeitig auf Distanz zu den von Experten vollzogenen Entscheidungen gehalten werden. Es findet dabei ein Erleben demokratischer Normen statt, worin sie letztlich – im Vokabular des Theaters – zu Zuschauenden werden, die auch ein wenig mitmachen dürfen. Diese Art von Erleben, das einem das Gefühl gibt, partizipieren zu können, ohne tatsächlich zu partizipieren, umschreibt Blühdorn mit dem Begriff der Simulation, um die es jetzt gehen wird.

3. Wenn Wirklichkeit bedeutsamer ist als Realität

3.1 Simulation als Simulakrum

Die bisherige Betrachtung war am Beispiel von Partizipation und der Wirkungsweise von Inszenierungen innerhalb dieser ausgerichtet. Sie nahm dabei Bezug auf ein absichtsvolles Handeln, die Adressierung eines Publikums und auch die Befindlichkeit und die mit ihr verbundenen Affektionen, Betroffenheiten und Gestimmtheiten. Verlässt man den konkreten Gegenstand wie Partizipation und geht über zu einer offeneren Betrachtung, also, welche Auswirkungen haben Medialität und Inszenierungen auf eine gesamtgesellschaftliche Entwicklung und darin Demokratie sowie ihre Gestaltung, kommen wir endlich zum Begriff der Simulation. Bislang hatte ich Simulation vor allem in Abgrenzung zu herkömmlichen Auffassungen eingeführt. Weiter oben hieß es, dass Baudrillard, auf den Blühdorn sich bezieht,

64 Vgl. ebd., S. 200.

Simulationen nicht als Täuschungen oder Modelle zur Vereinfachung komplexer Vorgänge einführt, sondern als Folge einer technisch medialisierten und konsumorientierten Welt, in der Fiktionen den Stellenwert einnehmen, als seien sie real. Deutlich wird, dass Simulation so verstanden als Begriff angelegt ist, mit dem gesellschaftliche Entwicklungen, Wahrnehmungs- und Handlungsweisen beschrieben werden können und weniger Einzelereignisse oder beispielsweise konkrete Partizipationsformate. Insofern will ich den Simulationsbegriff von Baudrillard einführen und anschließend Böhmes Zugriff darauf erläutern, der dann wieder auf Blühdorn zurückgebunden werden wird.

Simulation als Begriff – so Nils Röllner im *Historischen Wörterbuch der Philosophie*⁶⁵ – lässt sich geschichtlich in drei semantische Felder aufteilen⁶⁶: erstens der lateinische Ursprung, zweitens als Begriff für die Modellierung und drittens in der Verwendung durch Jean Baudrillard. Die Übersetzung des lateinischen Worts *simulatio* bedeutet Heuchelei, Verstellung oder auch (Vor-)Täuschung, Schein.⁶⁷ Dieser in dieser Bedeutung eher negativ besetzte Terminus kommt im Kontext seiner Verwendung im Bereich der Modellierung weitaus positiver zum Einsatz. Mit der Einführung digitaler Computersysteme nach dem Zweiten Weltkrieg in die Wissenschaft werden komplexe dynamische Systeme mithilfe von vereinfachenden Modellen simuliert »mit dem Ziel, experimentell Daten über das modellierte System zu erhalten.«⁶⁸ Bestes Beispiel hierfür ist die tägliche Wettervorhersage. Als drittes semantisches Feld zu Simulation führt Röllner die theoretische Auseinandersetzung Baudrillards ab den 1970ern an, die er ebenso an das Aufkommen neuer Technologien nach dem Zweiten Weltkrieg knüpft, wie Fernsehen, Video oder Computer. In seinem Ansatz radikalisiert und erweitert Baudrillard den Simulationsbegriff und macht ihn zum Grundbegriff einer übergeordneten Gesellschaftskritik. Er entwickelt eine Theorie, die indirekt das Verhältnis zwischen Wirklichkeit und Realität, und direkt das Verhältnis von Realität und medial vermittelter Realität thematisiert. Diese erste Differenz werde ich später in Anlehnung an Böhme vertiefen, die zweite direkt.

Täuschungen oder Modellierungen basieren klar auf einem Realitätsprinzip: Der Simulant behauptet einen Zustand, der tatsächlich so vorliegen könnte und die Wettervorhersage verweist auf real vorhandenes Wetter. Täuschung und Modellierung verweisen so gesehen auf eine Realität, indem sie in der Täuschung die Differenz zur Realität zu verdecken suchen oder im Modell der Realität möglichst nahekommen wollen. Baudrillard hingegen geht davon aus, »dass Simulation gesamtgesellschaftlich die Dichotomie zwischen Realität und Irrealität auflöse.«⁶⁹ Sein Verständnis löst damit das Realitätsprinzip als Ganzes auf und setzt ihm das Simulationsprinzip entgegen als einem Ineinanderwirken von Realität

65 Vgl. Nils Röllner: *Simulation*. In: Joachim Ritter / Karlfried Gründer (Hg.), *Historisches Wörterbuch der Philosophie*, Bd. 9, Sp. 795f, Basel 1995.

66 Vgl. ebd., S. 795.

67 Vgl. <https://de.pons.com/%C3%BCber-setzung/latein-deutsch/simulatio> (Abruf: 13.11.2020).

68 Röllner 1995, Sp. 795.

69 Ebd.

und Fiktion. Er führt als Beispiel den gerade genannten Simulanten an, der die Krankheit aber nicht nur vortäuscht, sondern tatsächliche Symptome entwickelt.⁷⁰ Weil hier objektiv nicht auszumachen ist, ob der Simulant krank ist oder nicht, greift die herkömmliche Medizin nicht mehr, »denn sie kann nur Krankheiten behandeln, die auf Grund von objektiven Tatsachen wahr sind.«⁷¹ Dieses Beispiel kann im Sinne von Baudrillard auf die Gesellschaft als Ganzes übertragen werden. Den Ursprung dieser Entwicklung sieht er in der von Medien durchzogenen Konsumgesellschaft, weil sie beständig Simulakren schaffe, die auf einer nicht vorhandenen Realität – einer Hyperrealität – basieren. In seinem Buch *Zur Aktualität von Jean Baudrillard*⁷² beschreibt Samuel Strehle Baudrillards Simulationsansatz als Ablösung des Realitätsprinzips durch das Simulationsprinzip:

Längst sind die Massenmedien zum eigentlichen Schauplatz des Sozialen geworden. Gesellschaft verwandelt sich in ein Bildschirmgeschehen, so dass wir bald nichts anderes mehr kennen als Zeichen und Bilder: Wir haben uns in unseren Bildwelten verloren wie in einem Labyrinth ohne Ausgang. In solchen und ähnlichen Mischungen aus objektiver Gegenwartsanalyse und fiktionaler Überspitzung beschreibt Baudrillard das Zeitalter der Simulation – die Welt in einem derart fortgeschrittenen Zustand der Verbildlichung, dass es zunehmend unmöglich wird, den Unterschied zwischen Bild und Wirklichkeit überhaupt noch zu bestimmen.⁷³

Böhme greift in seiner Theorie diese Indifferenz ebenso auf. Die Ersetzung der Realität durch Simulakren – so Böhme – führt dazu, »dass die Wirklichkeit in den Medien für den Zeitgenossen häufig bedeutsamer ist als das, was an Realität dahinterstecken mag.«⁷⁴ Doch führt er diese Auslegung aus der reinen Zeichen- und Bildproduktion sowie -rezeption heraus und bezieht diese auf Wahrnehmung als solche. Böhmes Argumentationsweise, was er unter Wirklichkeit sowie Realität versteht und wie das in Zusammenhang mit Blühdorn zu bringen ist, wird im Folgenden dargelegt.

3.2 Die Isolierung der Wirklichkeit von der Realität

Schauen wir uns also die Differenz von Wirklichkeit und Realität bei Böhme an. Wie weiter oben dargelegt, zielt sein Ansatz darauf ab, eine neue Ästhetik vorzustellen, die sich ganz auf Befindlichkeit sowie unmittelbares Erleben bezieht und insofern als *Erscheinungslehre* fungiert, bei der die Erscheinungen selbst und nicht die Ursachen oder Bedeutung dieser im Zentrum stehen: »Der Ästhetik als Theorie muss es darum gehen, die Erscheinungen als solche zu bestimmen, ohne sie auf etwas, das erscheint, zu überschreiten.«⁷⁵ Nach Böhme spürt man beim Betreten eines Raumes als ersten Wahrnehmungsgegenstand eine ange-

70 Baudrillard, Jean: *Agonie des Realen*, Berlin 1978, S.10.

71 Ebd., S.10 f.

72 Vgl. Strehle, Samuel: *Zur Aktualität von Jean Baudrillard*. Einleitung in sein Werk, Wiesbaden 2012.

73 Ebd., S.95.

74 Böhme 2001, S.20.

75 Ebd., S.118.

spannte Atmosphäre. Erst in einem zweiten Schritt kann man bestimmen, wo die Ursprünge der Stimmung sind und welche Personen an deren Herstellung beteiligt sind. Doch dieser zweite Schritt, dieses Überschreiten, ist nicht Teil von seiner Theorie; sein Fokus liegt auf dem unmittelbaren Erleben und dem, was in einem solchen Erleben in Erscheinung tritt: die *phänomenale Wirklichkeit*. Diese Wirklichkeit hat in seiner Auslegung eine Besonderheit, sie kann von der *Realität*, von der sie ausgeht, isoliert oder auch abgelöst sein. Hierfür paradigmatisch sind für ihn das Theater und darin der *Inszenierungsbegriff*.⁷⁶

Inszenierung, so Böhmes einführende Bestimmung, stammt vom griechischen Wort Szene (σκηνή), das so viel bedeutet wie Hütte, Tempel oder Bühne. Mit Szene verbindet sich die Eigenschaft, dass es sich um einen abgetrennten Raum handelt, der von der profanen Außenwelt abgelöst ist und diese ausschließt.⁷⁷ Genau dieser Aspekt des Ausschließens und Isolierens überführt er auf Erscheinungen, die als phänomenale Wirklichkeiten erfahren werden. *Wirklichkeit* bezeichnet in seiner Auslegung »das Seiende im Zustand der Aktualität«⁷⁸ und ist das, was uns in phänomenaler Wahrnehmung in Erscheinung tritt; *Realität* hingegen bezeichnet die Dinge, die hinter dieser Wirklichkeit tatsächlich vorzufinden sind. In den Worten von Böhme: »Wirklich ist in diesem Sinne nur das in aktueller Wahrnehmung Gegebene, real, was dinglich dahinterstehen mag«⁷⁹. Diese Differenz erhält in seiner neuen Ästhetik eine spezifische Bedeutung, weil es ihm – wie eben schon eingeführt – darum geht, »die Erscheinungswirklichkeit als solche zu rehabilitieren«⁸⁰, um dem Wahrgenommenen einen höheren Stellenwert zu geben, indem er ihm eine »eigenständige charakteristische Seinsweise«⁸¹ zuschreibt. Und das ist wiederum relevant, weil diese Differenz »dem gegenwärtigen Zustand unseres gesellschaftlichen Seins [entspricht], nämlich der ästhetischen Ökonomie und einer ästhetisierten Politik.«⁸²

Zur Erläuterung der Differenz von Wirklichkeit und Realität können exemplarisch Theater- und auch Medienbezüge herangezogen werden.⁸³ Im klassischen Theater nehmen wir Ophelia oder Hamlet in ihren Rollen und Figuren als wirklich wahr, dabei treten die real dahinterstehenden Schauspieler:innen, sofern sie überzeugend in diese Rolle schlüpfen, in den Hintergrund. Dieses Phänomen, dass in Inszenierungen die erscheinende Wirklichkeit sich von der dahinterstehenden Realität abheben oder von ihr isoliert sein kann⁸⁴, ist für Böhme ein Grund dafür, warum das Theaterspiel als Spiel im Sinne eines Als-Obs erfahren wird und eben nicht als Ernst im Sinne eines realen Gegenstandes oder vielleicht auch einer existenziellen Bedrohung.⁸⁵

In dieser Wahrnehmungskonstellation gibt es nun einen aus meiner Sicht zentralen Faktor, der die Brücke zu Baudrillard schlägt: Trotz aller spielerischen Wirklichkeit, rechnet man immer mit Realität.⁸⁶ Gemeint ist damit, dass man in der leibhaftigen Anwesenheit im

76 Vgl. ebd.

77 Vgl. ebd., S. 119.

78 Ebd., S. 160.

79 Ebd., S. 57.

80 Ebd., S. 160.

81 Ebd.

82 Ebd.

83 Vgl. Rodatz, Christoph: Der Schnitt durch den Raum. Atmosphärische Wahrnehmung in und außerhalb von Theaternräumen, Bielefeld 2010, S. 113 ff.

84 Vgl. Böhme 2001, S. 118.

85 Vgl. ebd., S. 117.

86 Vgl. ebd., S. 165.

Raum mit der Realität der Dinge rechnen muss. Die Unberechenbarkeit von Menschen führt immer wieder dazu, dass eine phänomenale Wirklichkeit, in der man befindlich ist, durch diese gestört wird, aber auch die Materialität der Realität ist etwas, mit dem man immer rechnen muss. Auf Baudrillards Begrifflichkeiten bezogen kann man sagen, in diesem Szenario ist das Realitätsprinzip völlig intakt, weil man einer Realität ausgesetzt ist, mit der man rechnen muss.

Das ändert sich nun aber, wenn man diese Differenz von Wirklichkeit und Realität auf medial vermittelte Wirklichkeiten anwendet. Denn hier zeigt sich, dass diese immer von ihren Realitäten abgelöst sind. In der Tagesschau tritt mir zum Beispiel das Kriegsgeschehen in einem fernen Land als Wirklichkeit in Erscheinung, real hingegen ist das Glas des Bildschirms, nicht aber die mir als wirklich erscheinenden Gebäude oder Personen im Bild selbst. Wir haben es mit zwei Arten zu tun, in der Wirklichkeit sich von der Realität ablöst: Zum einen, weil die ursprünglichen Realitäten, wie die Personen im Videobild, nur medial vermittelt werden und zum anderen, weil der Bildschirm, über den diese Wirklichkeit vermittelt wird, reiner Übermittler und kein korrespondierender Teil des Bildes ist. Das heißt dann aber, dass bei medialer Vermittlung, wie der Tagesschau, mit einer ganz anderen Form einbrechender Realität als zum Beispiel im Theater zu rechnen ist. Nicht etwa mit der Realität, die im Kontext zum abgebildeten Ereignis steht, müssen wir rechnen – also den realen Bedrohungen von Gewalt, Krieg oder Naturkatastrophen –, sondern mit den Realitäten, die den Bildschirm selbst und den Raum, in dem er sich befindet, betreffen – also ein technischer Defekt oder störende Umgebungsgeräusche. Da dieses Zweite – mit Realität rechnen – nur mit der vermittelnden Technik und der Umgebung zu tun hat, steht es nie im Zusammenhang mit den vermittelten Inhalten. Das hingegen Erste – nicht mit Realität rechnen zu müssen – hat Konsequenzen für das Erleben und Erzeugen von Wirklichkeiten medienvermittelter Realitäten, aber vermutlich auch auf das Erleben und Erzeugen von Wirklichkeiten grundsätzlich – also auch dann, wenn keine technischen Medien beteiligt sind. Oder anders formuliert: Welche Rückkopplungen haben diese medial vermittelten Realitäten auf ein alltägliches Wahrnehmen sowie Handeln und damit auch für ein nicht rein medial vermitteltes Wirklichkeitserleben am Beispiel von Blühdorns Theorie?

Sowohl Baudrillard als auch Böhme rechnen der zunehmenden Präsenz von Medien in unserer Alltagswelt einen sehr hohen Stellenwert zu. Ergänzend sollte man neben der quantitativen Zunahme auch die qualitativen Veränderungen der medial erzeugten Wirklichkeiten in den letzten Jahren ansprechen: Die audiovisuellen Welten werden immersiver, weltweit fast in Echtzeit vermittelt- und abrufbar und sind durch Smartphones immer und überall präsent. Böhme kommt – lange vor der Einführung von Smartphones – zu folgendem Schluss:

Die moderne Beherrschung der Medien hat dazu geführt, dass beständig Wirklichkeit ohne Realität produziert wird und mediale Wirklichkeit wahrgenommen wird, ohne sie auf Realität hin zu transzendieren. Das kann natürlich zum einen bedeuten, dass das Leben ohnehin im fiktionalen Raum stattfindet. Es bedeutet

allerdings auf der anderen Seite auch, dass Wirklichkeit in den Medien für die Realität genommen wird.⁸⁷

In meiner Auslegung hängen die zwei von Böhme angebrachten Bedeutungen kausal zusammen: Weil die Wirklichkeit für die Realität genommen wird, findet das Leben womöglich im fiktionalen Raum statt, wobei zu bestimmen sein wird, was bei ihm unter fiktional zu verstehen ist. Dafür will ich noch einmal den Realitätsbegriff von Böhme aufgreifen.

Der weiter oben eingeführte Realitätsbegriff bezieht sich auf Dinge. Aber welche Dinglichkeit – jenseits des Vermittlungsmediums selbst – herrscht in einer durch Medien vermittelten Wirklichkeit vor? Böhme verweist in diesem Zusammenhang auf die Differenz von Spiel und Ernst. Das Spiel ermöglicht einen Raum, in dem »es nicht ernst ist, eine[n] handlungsentlastenden Raum, in dem das Menschliche spielerisch, und das heißt ohne Folgen für das Alltagsleben durchlebt werden kann, und doch als psychische Wirklichkeit verarbeitet und angeeignet werden kann.«⁸⁸ Aus seiner Sicht wird die Differenz von Spiel und Ernst mit Medien in zweierlei Weise reproduziert:

Das heißt aber auf der einen Seite, dass die medial vermittelte Realität zu einer abgehobenen Wirklichkeit wird, an der man ästhetisch partizipiert, ohne wirklich betroffen werden zu können. Auf der anderen Seite aber wird gerade durch die Verselbständigung die mediale Wirklichkeit zur Realität, nämlich zur gesellschaftlichen Realität. Das heißt aber, dass, was sich in den Medien abspielt, was dort verlautbart wird, öffentlich wird, was ans Licht der Medien gezerzt wird, keineswegs Spiel, sondern gesellschaftlich gesehen bitterernste Realität ist.⁸⁹

Gesellschaftliche Realität verweist dann nicht mehr auf Dinge, sondern imaginäre »Geflechte von Vorstellungen«⁹⁰, bei denen auch Wirklichkeit und Realität als Fiktionales zusammenfallen, was Baudrillard als Simulakren fasst. Das heißt dann also, dass es nicht nur um das reine Wirklichkeitserleben medial vermittelter Realitäten geht, sondern, dass sich die durch Medien geschaffenen Mechanismen auf das grundlegende Wirklichkeitserleben übertragen. Dann können beständig medial vermittelte gesellschaftliche Wirklichkeiten geschaffen werden, die keinen realen Ursprung haben müssen, aber allein, weil sie erlebte Wirklichkeiten sind, eine eigene Realität erzeugen. Die Herausforderung hierbei ist, dass diese geschaffene Realität keine ist, mit der man rechnen muss, sondern vielmehr eine, die man seinen Bedürfnissen anpassen kann. Das lässt Wirklichkeit, die mit gesellschaftlichen Konsequenzen verbunden ist, variabel werden (z. B. Fake News). Und es lässt die Erlebnisse im tatsächlichen Leben als Spiele ohne dahinterliegenden Ernst in Erscheinung treten. Dabei kann das Spielerische im Sinne eines Handelns, das vom Ernst konkreter und für einen selbst erlebbarer Konsequenzen befreit ist, zum eigentlichen Wesensmerkmal des eigenen Handelns werden.

87 Ebd., S. 161.

88 Ebd., S. 162 f.

89 Ebd., S. 163.

90 Ebd.

Ich will das am Beispiel von Blühdorns postdemokratischem Paradox aufzeigen: In seiner These, dass wir heute in einer simulativen Demokratie leben, in der wir uns einerseits auf Normen beziehen, autonome sowie souveräne Subjekte zu sein, und wir andererseits von diesen Normen abweichende Werte haben und eher Flexibilität und Individualität suchen, steckt auch die Annahme, dass wir uns – in diesem Modell – in den Modus eines Spiels begeben, das den Ernst auslagert. Denn die Realität, auf der die Norm der 70er und 80er Jahre aufsetzt, ist mittlerweile eine gänzlich andere. Die damals vorherrschenden politischen Verhältnisse, die von der »Beherrschung und fortschreitende[n] Einengung des Individuums« geprägt waren und »Selbstbestimmungs- / Selbstverwirklichungsforderungen« auslösten, in denen eine »partizipatorische Revolution [...] Autonomie und Emanzipation von Autoritäten«⁹¹ einforderte, gibt es in dieser Form nicht mehr. Gleichzeitig hält man jedoch an diesem Narrativ fest, will sich als autonomes und souveränes Subjekt erleben. Da aber die Basis dafür eine andere ist, wird das Erleben vor allem über die Inszenierung ermöglicht, ohne aber Konsequenzen dieser Arena der Artikulation erleben zu müssen. Im Gegenteil, die eigentlichen Realitäten, mit denen wir aktuell rechnen sollten, sind die Konsequenzen ausstehender sozialer und ökologischer Transformationen, denen die privilegierte und für politische Entscheidungen verantwortliche Schicht in Form simulativer Befriedung aus dem Weg geht und dabei eine Politik der Nicht-Nachhaltigkeit vorantreibt.

Das hieße jetzt also, egal, welche Inhalte im Rahmen gesellschaftlicher Aktivitäten verhandelt werden, weil diese Verhandlungen sich vermehrt in Form von Inszenierungen ereignen, in denen Wirklichkeit von der Realität isoliert wird, verlieren sie an Ernsthaftigkeit – im Sinne einer Verbindlichkeit, Nachhaltigkeit oder auch Bewusstheit über die Auswirkungen, Möglichkeiten und damit verbundenen Herausforderungen oder gar verursachten Schäden. Gleichzeitig erzeugen die Inszenierungen ein Gefühl von Zufriedenheit, ein Gefühl, als autonomes und souveränes Subjekt etwas getan zu haben und teilgenommen zu haben, wodurch in den Worten Blühdorns eine Befriedung von Konflikten und anstehenden sozialen und ökologischen Herausforderungen geschaffen wird, ohne die Konflikte tatsächlich anzugehen oder eine notwendige Transformation aktiv zu vollziehen.⁹² Die bitterernste Realität schwebt also über allem und solange sie gezähmt werden kann, ist alles gut. Die mahnende Prognose Blühdorns ist, dass diese Befriedungsstrategien nicht mehr lange funktionieren können.⁹³

4. Die Komplexität gesellschaftlichen und politischen Designs

Designer:innen aus dem Transformation-, Civic-, Social- oder Public Interest Design haben einen nicht zu unterschätzenden Anteil an der – entlang von Blühdorn, Baudrillard und Böhme – eingeführten Simulationsstrategie, denn sie sind es, die an der Professionalisierung und Herstellung von Inszenierungen beteiligt sind, die zur Politik der Nicht-Nachhaltigkeit beitragen. Ich war mit zwei Fragen gestartet. Erstens: Welche Rolle spielt Inszenierung

91 Blühdorn 2013, S. 53,
Schaubild 1.1.

92 Ebd., S. 179 oder S. 199.

93 Vgl. ebd., S. 253

am Erleben in simulativer Demokratie? Diese Frage wurde auf den letzten Seiten unter Berücksichtigung der neuen Ästhetik Böhmes mit dem Fokus auf den Inszenierungswert und die durch Medien veränderte Wirklichkeitsproduktion ausführlich dargelegt. Hierbei wurde die zweite Frage, wie Designer:innen an einer *Maximierung des Schadens* beteiligt sind, eher implizit verfolgt. Und wie anfangs angeführt und in der Einführung dieses Sammelbandes ausgeführt, ist die Frage nach der Maximierung des Schadens eigentlich eine Frage, wie in einem an der Gestaltung gesellschaftlicher Prozesse orientierten Design – beispielsweise Public Interest Design – mit Komplexität umgegangen werden kann, insbesondere dann, wenn man dies an Hand einer Demokratietheorie, wie der von Blühdorn, und einer ästhetischen Theorie, wie der von Böhme, tut? Eine mögliche Antwort lautet, eine Bewusstheit zu entwickeln, die es ermöglicht, exemplarisch an den hier angeführten Theorien, das eigene gestalterische Handeln abzugleichen. Daraus lassen sich zwar nur bedingt Handlungsanweisungen für die zukünftige Gestaltung ableiten, aber es lässt sich zumindest vermitteln, dass es eine Bewusstheit über die Komplexität und die daran gekoppelten Gestaltungsentscheidungen gibt. Ich will exemplarisch drei solcher aus meiner Analyse ableitbarer Bewusstheiten vorstellen:

1. Paradox-Bewusstheit: Blühdorn eröffnet ein Spannungsfeld, in dem demokratische Normen, die die Autonomie und Souveränität des Subjekts ins Zentrum rücken, in heutigen Demokratien eingefordert werden, obgleich sie auf der Basis einer Individualisierung, Flexibilisierung und Marktintegration nicht umgesetzt werden. Er nennt dies das postdemokratische Paradox, dem mit der Inszenierung eines Erlebens dieser demokratischen Normen begegnet wird, die vorwiegend dazu dient, das Gefühl zu vermitteln, autonom und souverän handeln zu können, ohne es aber tatsächlich zu tun. Designer:innen, die sich in dieses Feld hineinbegeben und sich dieser Konstellation bewusst sind, können die mit dem Paradox einhergehenden Widersprüche aufdecken und darin navigieren, sie berücksichtigen oder auch einordnen.
2. Konsum-Bewusstheit partizipativer Prozesse: In Anlehnung an Böhme wurde der Inszenierungswert vorgestellt, der von ihm eigentlich auf ästhetisch-ökonomische Prozesse der Warenwelt und des Wirtschaftswachstums angewendet wird und dazu dient, Begehrenisse zu schaffen. Ich hatte nachgezeichnet, dass Partizipation gegenwärtig stark professionalisiert ist und einen großen Fokus auf das Eventhafte legt und dabei Individualität, Flexibilität und die Marktintegration der Beteiligten berücksichtigt. Der Inszenierungswert dient hier dem postdemokratischen Paradox, sich als autonomes und souveränes Subjekt zu erleben. Auch hier wieder erscheint es für Designer:in relevant zu werden, eine Bewusstheit dafür zu haben, inwiefern man selber an der Erzeugung von Inszenierungswerten beteiligt ist und sich der Mittel bedient und selbst Prozesse anstößt, die mitverantwortlich für soziale und ökologische Konflikte sind.
3. Konsequenz-Bewusstheit des Handelns: Im letzten Kapitel habe ich die Differenz von Wirklichkeit und Realität aufgezeigt. Hierbei wurde in Anlehnung an Baudrillards Simulationsbegriff herausgearbeitet, dass als Folge medialen Einflusses der letzten Jahrzehnte die Erscheinungen von Wirklichkeiten ohne Realität dazu beitragen, die

eigenen Autonomie- und Souveränitätsbestrebungen als spielerische und von Konsequenzen befreite Handlungen zu erleben. Da der gestalterische Eingriff in gesellschaftliche Prozesse reale Auswirkungen hat, ist eine Bewusstheit über die Konsequenzen des eigenen gestalterischen Handelns ausschlaggebend. Andererseits erscheint es ebenfalls von Bedeutung zu sein, auch diejenigen, die an den gestalteten Prozessen partizipieren, eine solche Bewusstheit mitzugeben.

Literatur

Baudrillard, Jean: Agonie des Realen, Berlin 1978.

Blühdorn, Ingolfur: billig will Ich: Post-demokratische Wende und Simulative Demokratie. In: Forschungsjournal neue soziale Bewegungen, 19(4), Oldenbourg 2006, S.72-83.

Blühdorn, Ingolfur: Simulative Demokratie. Neue Politik nach der Postdemokratischen Wende, Frankfurt am Main 2013.

Blühdorn, Ingolfur: Zur Zukunftsfähigkeit der Demokratie: Nachdenken über die Grenzen des demokratischen Optimismus. In: Forum Wissenschaft & Umwelt (Hg.), Demokratie & Umweltkrise. Brauchen wir mehr Mitbestimmung? (Wissenschaft & Umwelt / Interdisziplinär 14), München 2011, S.19-28.

Böhme, Gernot: Ästhetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre, München 2001.

Böhme, Gernot: Ästhetischer Kapitalismus, Frankfurt am Main 2016.

Böhme, Gernot: Atmosphäre als Thema des Designs. In: Christoph Rodatz / Pierre Smolarski (Hg.), Was ist Public Interest Design. Beiträge zur Gestaltung öffentlicher Interessen, Bielefeld 2018, S.273-279.

Böhme, Gernot: Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik, Frankfurt am Main 1995.

Rodatz, Christoph: Der Schnitt durch den Raum. Atmosphärische Wahrnehmung in und außerhalb von Theaterräumen, Bielefeld 2010.

Rodatz, Christoph / Smolarski, Pierre (Hg.): Was ist Public Interest Design. Beiträge zur Gestaltung öffentlicher Interessen, Bielefeld 2018.

Nils Röllner: Simulation. In: Joachim Ritter / Karlfried Grünender (Hg.), Historisches Wörterbuch der Philosophie, Bd. 9, Sp.795f, Basel 1995.

Seel, Martin: Inszenieren als Erscheinenlassen. Thesen über die Reichweite eines Begriffs. In: Josef Früchtel / Jörg Zimmermann (Hg.), Ästhetik der Inszenierung. Dimensionen eines künstlerischen, kulturellen und gesellschaftlichen Phänomens, Frankfurt am Main 2001, S.48-62.

Strehle, Samuel: Zur Aktualität von Jean Baudrillard. Einleitung in sein Werk, Wiesbaden 2012.

