

MORGENMACHEN. PHANTASIE ALS EMANZIPATORISCHE KRAFT

Plädoyer für einen anderen Bildungsbegriff – Fabian Korner

EINLEITUNG

„Woraus wird Morgen gemacht sein“ – Dieses Zitat aus Victor Hugos 1835 veröffentlichten ‚Chants du crépuscule‘¹ war Motivation, Gedanke und Frage in der Entwicklung des Morgennachen-Lesebuches. Aus einer semantischen Perspektive interpretierend, stößt man auf mindestens zwei Aspekte: erstens das „Woraus“, das einen Stoff impliziert. Das Morgen muss gebaut werden und es wird aus einer Materie bestehen müssen. Zweitens erhält die Frage noch eine weitere Komponente: die passivische Konstruktion des „wird gemacht sein“. In ihrem Nachhall trägt die Formulierung, so statisch ihr passivischer Charakter zunächst wirken mag, den Schatten eines *Werdens*; sie hat damit einen prozesshaften Charakter. „Gemacht“ ist das Partizip Perfekt des Verbs „machen“. „Woraus wird Morgen gemacht sein?“ fragt also nach einem Morgen, das gegenwärtig bereits im Werden begriffen ist. Die Vergangenheitsform spricht uns hier aus einer Zukunft an, in der sie selber erst noch Vergangenheit werden muss. Dieses Werden will ich im Folgenden erkunden.

Die Einleitung zeigt, dass der lyrische Ausspruch nicht nur eine ästhetische Funktion besitzt. Im Nachdenken über seine sprachliche Verfasstheit finden wir eine Frage, vielleicht einen Appell, über unsere Wirklichkeit und Gegenwart nachzudenken. Das Morgen bezeichnet hier nicht nur eine lyrische, sondern auch eine politische und erkenntnistheoretische Kategorie. Vor diesem Hintergrund möchte ich das Aufeinandertreffen des Ästhetischen mit dem Erkenntnishaften in Schillers ‚Über die ästhetische Erziehung des Menschen‘ betrachten. Bereits der Titel betont die Vermischung mehrerer philosophischer Disziplinen. Die Rezeption bei Herbert Marcuse soll abschließend helfen, den Text aus dem 18. Jahrhundert für unsere Gegenwart fruchtbar zu machen. Ein besonderes Augenmerk soll dabei auf der Frage liegen, welches Potenzial in einer solchen Verbindung liegen könnte. Wir werden dabei entdecken, dass

1

‚Les Chants du crépuscule‘, 1835 von Victor Hugo veröffentlicht, ist ein Werk des bangen Wartens und der Hoffnung. Die im Titel erwähnte Dämmerung (crépuscule), kann Abend- wie Morgendämmerung bedeuten. Hugo blickt auf eine monarchistische Periode, deren Ende zu hoffen ist. Es ist nach Hugo gerade die zivilisatorische Kraft der Dichtkunst, die die destruktiven Erfahrungen an einen Napoleon in gestaltende Kräfte einer humanistischen Republik verwandeln sollte. Das Zitat stammt aus dem Gedicht ‚Napoleon 2‘, indem, mittels des Motivs des Morgens, die ungeklärte Frage der Zukunft gestellt wird – es bleibt Hoffnung, nicht Gewissheit. Auch Jacques Derrida und Elisabeth Roudinesco verweisen auf dieses Zitat in ihrem 2001 publizierten ‚Dialog: De quoi demain sera-t-il-fait?‘.

das Prozesshafte, das *Werden*, welches wir schon bei Hugo finden, unser stetiger Begleiter sein wird.

SCHILLER IN DER PHILOSOPHIE DER AUFKLÄRUNG

Die Schrift ‚Über die ästhetische Erziehung des Menschen‘, die wohl als prägend für die Pädagogik bezeichnet werden darf, baut, mittels der Ästhetik, eine Brücke, die von der Anthropologie bis zur Staatsphilosophie trägt. Im Zentrum – dem 11. bis 15. Brief von 27 – finden wir das Spiel als Mittelbegriff von Werden und Sein. Schillers kritische Haltung gegenüber dem Jacobinismus der Französischen Revolution bildet dabei den Ausgangspunkt. Dem bürgerlichen Poeten waren die Ideen der radikalen Aufklärung (vgl. Blom 2011) und ihre gewaltsame Durchsetzung Zeichen für ein Scheitern der Menschlichkeit (vgl. Luserke-Jaqui 2011: 413). Die gewaltsamen Maßnahmen deutet Schiller nicht nur als rein politisches Versagen, für den humanistisch orientierten Anthropologen müssen sie ihre Ursache im Menschen haben. ‚Über die ästhetische Erziehung des Menschen‘ kann daher als eine anthropologische Antwort auf die Frage gelesen werden, wann und unter welchen Umständen Menschen in der Lage wären, das Richtige zu tun. Um dem Scheitern der Erziehung des Menschen, die er in den historischen Ereignissen seiner Zeit erblickte, zu entkommen, wendet sich Schiller der Ästhetik zu und verwendet diese als Propädeutikum, um die Menschwerdung als Bildungsprozess anzuleiten. Er bewegt sich dabei im Spannungsverhältnis zwischen dem sinnlich Erfahrbaren und dem Vernünftigen. Schillers Konzeption lebt von einer ständigen Spannung, die sich nur unter verschiedenen Blickwinkeln, aber nicht im Sinne einer vollständigen Konzeption auflösen lässt (vgl. ebd.: 423–426).

Uns werden im Folgenden die Briefe 11–15 der Schiller’schen Schrift interessieren. In diesem Abteil wird der Begriff des Spieltriebs entwickelt. Von besonderem Interesse ist diese Passage auch, da, nach Luserke-Jaqui, Schiller hier vom empirischen zum transzendentalen Begründen wechselt (vgl. ebd.: 429, 431). Geschuldet ist dies dem Versuch, eine Anthropologie zu begründen, die zugleich auch Lebensphilosophie sein kann, d.h. nicht nur beschreibend, sondern auch setzend verfahren kann. Wir wollen im Folgenden das Wechselspiel von Sein und Werden betrachten, um zu verstehen, inwiefern Schillers transzendentaler Begründungsschritt vermittelnd wirken kann. Vermittelt werden soll in der Hinsicht, dass im Spiel mehrere Aspekte gleichzeitig ihren Platz haben können.

SPIELEND ZUM MENSCHEN WERDEN

Schiller verbindet im Begriff des Spieltriebs ästhetische und anthropologische Gedanken. Diese wollen wir uns unter besonderer Beachtung des prozessualen Charakters des Spiels zunutze machen. Bevor wir zum Begriff des Spiels kommen, wollen wir Schillers Anthropologie betrachten. Diese baut auf zwei Prinzipien auf: dem Moment des Statischen und dem Moment des sich Verändernden oder Wechselnden (vgl. Schiller 2000: 43). Das Statische besetzt Schiller mit dem Begriff der Person, das Wechselnde mit dem Begriff der Zeit. Die Person als solche bleibt, aber sie verändert über die Zeit ihren Charakter. Da der Mensch ein endliches Wesen ist, ist er den Prozessen der Veränderung ausgesetzt (vgl. ebd.: 44). Die prozesshafte Entwicklung der Persönlichkeit ist in jeder Person angelegt. Dieses Werden – also prozesshaftes Fortschreiten – wird von zwei Trieben bestimmt: 1. dem Stofftrieb, den wir verbunden finden mit den Empfindungen und der Wahrnehmung: „alles zur Welt machen, was bloß Form ist, und alle seine Anlagen zur Erscheinung bringen“ (ebd.: 47); 2. dem Formtrieb, den wir auf der Seite der Vernunft wiederfinden: „Er soll alles in sich vertilgen und Übereinstimmung in alle seine Veränderungen bringen [...] er soll alles Innere veräußern und alles äußere Formen.“ (ebd.).

Der Stofftrieb wird verbunden mit den Formen der Weltwahrnehmung und der Empfindungsfähigkeit, damit gemeint sind die konkreten Weltinhalte, auch als Materie bezeichnet (ebd.: 45). Der Formtrieb – assoziiert mit der Vernunft – strukturiert die Anschauungen, versucht Gesetze und Notwendigkeiten zu erkennen. Das *Äußere*, also die von außen kommenden Wahrnehmungsinhalte, werden in eine Ordnung gesetzt, also mit allen anderen, bereits vorhandenen Wahrnehmungsinhalten in Übereinstimmung gebracht.

Der Ausgleich dieser beiden Triebe erfolgt nun in der Sphäre der Kultur. Ihre Aufgabe ist es, sowohl eine Übereinkunft zu erreichen als auch sie vor dem jeweils anderen zu schützen:

„Ueber diese zu wachen, und einem jeder dieser beyden Triebe seine Grenzen zu sichern, ist die Aufgabe der Kultur, die also beyden eine gleiche Gerechtigkeit schuldig ist, nicht bloß den vernünftigen Trieb gegen den sinnlichen, sondern auch diesen gegen jenen zu behaupten hat.“ (ebd.: 51)

In Ausübung der Funktion der Kultur können Persönlichkeit und Freiheit ausgebildet werden. Ersteres haben wir schon oben kennen gelernt, als das Prozessuale, das Werden. Freiheit ist dabei ein bloß

formales Prinzip, das sich erst durch die Selbstständigkeit der Person verwirklicht. Es beschreibt den Austritt aus der Notwendigkeit, d.h. aus Zwängen, etwas zu tun. Die Freiheit ist als formales Strukturierungsprinzip eher auf der Seite des Formtriebs zu suchen, aber sie bedarf einer Person, an der sie sich realisiert. Die Person, die den statischen Kern der im Werden begriffenen Persönlichkeit darstellt, ist mit der Bewegung auf die Freiheit hin der Autonomie verbunden: „Je mehr Kraft und tiefe die Persönlichkeit, je mehr Freyheit die Vernunft gewinnt, desto mehr Welt begreift der Mensch, desto mehr Form schafft er außer sich.“ (ebd.: 52)

Schiller betont in diesem Zusammenhang, dass ein differenzierter Modus der sinnlichen Wahrnehmung ebenso dem Vernunftvermögen als dessen Grundlage zugutekommt. Anders ausgedrückt: Je mehr ich von der Welt erfahre, desto mehr Handlungsmöglichkeiten tun sich für mich auf. Autonomie ist dabei eine Funktion der im Werden begriffenen Person. Diese Verbindung zwischen Welterfahrung und Persönlichkeit drückt sich in der Selbstständigkeit der Person aus: „Mit einem Wort: Nur insofern er selbstständig ist, ist Realität außer ihm, ist er empfänglich; nur insofern er empfänglich ist, ist Realität in ihm, ist er eine denkende Kraft.“ (ebd.: 54) Die Selbstständigkeit der autonomen Person ist die abstrahierte theoretische Weise, von Freiheit zu sprechen. Grundlage hierfür ist das Zusammenwirken von Materie und Geist, physischer Existenz im Stofftrieb und geistiger Kraft im Formtrieb (vgl. ebd.: 55). Der Spieltrieb – als dritter Trieb – soll nun die Selbstständigkeit praktisch zum Ausdruck bringen und wird daher als Vereinigungstrieb begriffen. Sowohl Materie und Geist als auch Sinnlichkeit und Vernunft finden nicht nur in einem Begriff der abstrakten Selbstständigkeit zueinander. Das Spiel als Tätigkeit ist die Verwirklichung der so gefassten Selbstständigkeit. Der von Schiller eingebrachte Begriff der Zufälligkeit betont diese Tendenz. Im Spiel ist die Notwendigkeit als zwanghafte Rückbindung an einen Gegenstand verschwunden:

„Der sinnliche Trieb will bestimmt werden, er will sein Objekt empfangen; der Formtrieb will selbst bestimmen, er will sein Objekt hervorbringen; der Spieltrieb wird also bestrebt sein, so zu empfangen, wie er selbst hervorgebracht hätte, und so hervorzu-
bringen, wie der Sinn zu empfangen trachtet.

Der sinnliche Trieb schließt aus seinem Subjekt alle Selbsttätigkeit und Freiheit, der Formtrieb schließt aus dem seinigen alle Abhängigkeit, alles Leiden aus. Ausschließung der Freiheit ist aber physische, Ausschließung des Leidens ist moralische Nothwendigkeit. Der Spieltrieb also, als in welchem beide verbunden wirken, wird das Gemüth zugleich moralisch und physisch nöthigen; er

wird also, weil er alle Zufälligkeit aufhebt, auch alle Nöthigung aufheben und den Menschen sowohl physisch als moralisch in Freiheit setzen.“ (ebd.: 57)

Der Begriff des Spiels stellt damit das moderierende Moment zwischen Form- und Stofftrieb dar und wird zugleich zum Schlüssel der Schiller'schen Anthropologie: Denn nur das Spiel bringt uns zum Menschsein (vgl. ebd.: 62). Mensch zu sein ist aber nicht zu verstehen als ein statischer Moment, der, einmal erreicht und fixiert, bleibt, sondern der als Prozess des Werdens – also in der Zeit – gedacht wird (vgl. ebd.: 59). Mensch kann man bei Schiller also nie sein, sondern immer nur, vermittelt des Spiels, welches einen Ausgleich zwischen Sinnlichkeit und Vernunft anstrebt, *werden*.

Zu Beginn wurde gesagt, dass Schiller Anthropologie und Ästhetik verbindet und dies durch die dualistische Trieblehre begriffen werden kann. Wir haben nun die Schiller'sche Anthropologie anhand des Spielbegriffs entwickelt. Zuletzt fehlt noch die Verbindung zu den Kategorien des Schönen bzw. des Ästhetischen. Diese Verknüpfung weist Schiller darin aus, dass das Schöne gerade das Ungezwungene meint, welches im Spiel zu finden ist. Er formuliert dazu, dass die Erfahrung des Schönen, die im Spiel geschieht, sich in einer glücklichen Mitte befindet. Was schön ist, kann nur erfahren werden, die Erfahrung selbst lässt sich aber nicht vorherbestimmen (vgl. ebd.: 60). Mit diesen Überlegungen eröffnet Schiller ein offenes Feld, das formal zwar vorbestimmt ist, aufgrund seiner Zielsetzung aber stets unbestimmt bleiben muss.

Fassen wir kurz zusammen: Schillers Begriff des Spiels stellt den Versuch dar, die Spannung zwischen Vernunft und Sinnlichkeit nicht einseitig aufzulösen, sondern sie in eine neue Form zu überführen. Die „Ästhetik des Ausgleichs“ (Luserke-Jaqui 2011: 429) versucht den Menschen als ganzen Menschen mit allen Vermögen ernst zu nehmen. Die daraus entstehende Komplexität wird nicht wieder in ein simples Schema gepresst; ihr wird durch den Moment der Zeitlichkeit die Offenheit gegeben, die der Mensch aufgrund seiner mannigfaltigen Anlagen und Erfahrungen braucht, um Mensch sein/werden zu dürfen. Wir merken schon, dass sich hier ein utopisches Moment andeutet: Die Menschwerdung ist in ihrer Vollendung zwar unmöglich, das bedeutet aber nicht, dass nicht mehr nach ihr gestrebt wird (vgl. auch dazu Schiller 2000: 62f.). Gerade die Tendenz, unmöglich zu sein, dient ihr als Antrieb.

Die Wechselwirkung zwischen Sinnlichkeit und Vernunft, die als Bildungsprinzip anthropologisch formuliert wird, soll nun mit Bezug auf Herbert Marcuse weiterverfolgt werden. In seiner Sozialpsychologie finden wir nicht nur die schon bekannte Entgegensetzung

von Sinnlichkeit und Vernunft, sondern auch den Versuch, das Schiller'sche Konzept mittels des Begriffs der Phantasie zu aktualisieren.

DIE PHANTASIE ALS VERBÜNDETE DES SINNLICHEN

Die Rezeption der Schiller'schen Gedanken zur Ästhetik ist auch von der Kritischen Theorie aufgegriffen worden. So wendet Herbert Marcuse in ‚Triebstruktur und Gesellschaft‘ den Zugriff auf die Ästhetik Schillers mit dem Ziel an, eine nichtrepressive Kulturform zu entwickeln (vgl. Schwandt 2010: 130f.). Der Text, welcher im Wesentlichen gegen die metapsychologischen Annahmen Sigmund Freuds argumentiert, erhebt die Phantasie und das damit zusammenhängende schöne Spiel zur Logout-Methode gegen die repressiven Formen der gegenwärtigen Leistungskultur (vgl. Theiler 2013: 30).

Nach Marcuse strukturiert die Wirklichkeit, in der wir uns befinden, unser Denken und Handeln (vgl. Marcuse 1978: 9f.). Problematisiert wird, dass wir längst die Werkzeuge und Technologien hätten, um in einer Gesellschaft ohne mühselige Arbeit zu leben. Dass wir dies faktisch nicht tun, wird mit der Herrschaft von Partikularinteressen über allgemeine Interessen begründet. Das sog. Realitätsprinzip beschreibt, inwiefern die Interessen, die nicht einmal unsere eigenen sind, uns als so handfest erscheinen, dass sie unhintergebar wirken. In seiner praktischen Erfahrbarkeit tritt das Realitätsprinzip moderner Industriegesellschaften besonders in der entfremdeten Arbeit zutage, deren Charakter sämtlicher Freude oder Lust entbehrt.

Realität und Lustprinzip bilden dabei zugleich wieder das Gegensatzpaar Rationalität und Sinnlichkeit. Für Marcuse hat sich gegenwärtig die Rationalität in Form des Leistungsprinzips² durchgesetzt, welches eine spezifische Form des Realitätsprinzips darstellt. In der Freud'schen Konzeption der menschlichen Psyche bestimmt Marcuse die Phantasie als Ort, an dem verdrängte Wünsche und Nichtzugelassenes zu finden sind (vgl. ebd.: 19, 137ff.). In seiner Untersuchung tastet der Sozialpsychologe nach ersten Prinzipien einer befreiten Gesellschaft, um der Starre eines eindimensionalen Denkens³ zu entkommen (vgl. Marcuse 2014: 192, 211f.):

- 2 In Marcuses Werk ‚Triebstruktur und Gesellschaft‘ wird das Lustprinzip dem Realitätsprinzip gegenübergestellt. Während das Lustprinzip auf konkrete Befriedigung der Bedürfnisse verweist, beschreibt das Realitätsprinzip die Hindernisse auf dem Weg dieser Befriedigung. Dies führt auch dazu, dass Marcuse die gegenwärtige Form des Realitätsprinzips als Leistungsprinzip bezeichnet, da das Leistenmüssen von entfremdeter Arbeit der Befriedigung der Triebe entgegensteht.
- 3 Der Begriff des eindimensionalen Denkens stammt aus Marcuses späterem Werk ‚Der eindimensionale Mensch‘ und bezeichnet in der Hauptsache ein nur konsumierendes und sich nicht mehr reflektierendes Denken.

„Die Erzeugnisse [der Industriegesellschaft] durchdringen und manipulieren die Menschen; sie befördern ein falsches Bewusstsein, das gegen seine Falschheit immun ist, und indem diese vorteilhaften Erzeugnisse mehr Individuen in mehr gesellschaftlichen Klassen zugänglich werden, hört die mit ihnen einhergehende Indoktrination auf Reklame zu sein; sie wird ein Lebensstil [...] so entsteht ein-dimensionales Denken und Verhalten.“ (ebd.: 32)

PHANTASIE, SPIEL UND DAS ÄSTHETISCHE

Die Phantasie stellt das Verbindungselement zwischen Traum und Wirklichkeit dar. Sie kann spielerisch Neues hervorbringen und entzieht sich einer instrumentellen Verwendungsweise (vgl. Marcuse 1978: 137). Aufgrund dieser Eigenschaft schreibt Marcuse der Phantasie – neben der Funktion des Erinnerns von bereits Vergessenem – eine zentrale Funktion im Widerstand gegen die bestehende Ordnung zu. Von den Möglichkeiten der Phantasie angetrieben, können sich in der schönen Betätigung, der Kunst, sowohl sinnliche Freude als auch Kritik gegen das bestehende Realitätsprinzip äußern:

„Die Analyse der erkennenden Funktion der Phantasie wird so zur Ästhetik, als zur ‚Wissenschaft von der Schönheit‘ hingeführt: hinter der ästhetischen Form steht die verdrängte Harmonie von Sinnlichkeit und Vernunft – der ewige Protest gegen die Organisation des Lebens durch die Logik der Herrschaft, die Kritik am Leistungsprinzip.“ (ebd.: 140)

Marcuse entwickelt sein Verständnis von Ästhetik sowohl historisch als auch aus dem bloßen Wortsinn heraus. So stehe das Wort *Ästhetik* eigentlich für Sinnlichkeit. Um nun das Spiel oder den Spieltrieb in seine Konzeption einzuordnen, rekapituliert Marcuse Kants Ästhetik – auf der auch schon Schiller aufbaut – als Wechselspiel zwischen sinnlichem Erkennen und der Vernunft. Deutlicher als Schiller ordnet Marcuse der Vernunft aber das Moment der Herrschaft zu. Als Vertreterin der Logik der Sinnlichkeit tritt die Kunst als gegenteiliges Ordnungsprinzip auf:

„Die Anstrengungen, die zentrale Position der ästhetischen Funktion nachzuweisen und sie als existenzielle Kategorie einzuführen, ruft die inhärenten Wahrheitswerte der Sinne gegen ihre Herabsetzung unter dem herrschenden Realitätsprinzip auf. Die ästhetische

Kunst wird hier verstanden als die Praxis, in der Rationalität und Sinnliches zur Synthese kommen (vgl. ebd.: 177).

Die Ordnung der Kunst und damit der ästhetischen Disziplin ist also eine sinnliche Ordnung, deren psychologische Verwirklichung die Phantasie darstellt: „Ästhetische Form ist sinnliche Form – durch die Ordnung der Sinnlichkeit bestimmte Form“ (ebd.: 178). Schillers Vorhaben, einen neuen Kulturbegriff zu formulieren, der auch der Sinnlichkeit Platz bietet, fällt nun, so Marcuse, in eine Zeit, in der durch Aufkommen der industriellen Produktionsweise Genuss und Arbeit getrennt werden. Diese künstliche Trennung gilt es wieder aufzuheben. Daher schreibt Marcuse auch, Schiller interpretierend:

„Und das ist auch tatsächlich der Gedanke, der hinter der ästhetischen Erziehung des Menschen steht: sie zielt darauf ab, die Sittlichkeit auf der Grundlage der Sinnlichkeit zu errichten; die Gesetze der Vernunft müssen mit den Interessen der Sinne versöhnt werden. Der Formtrieb, der die Herrschaft an sich gerissen hat, muß in seiner Wirkung eingeschränkt werden“ (ebd.: 183).

Wenn hier gefordert wird, dass die Sinnlichkeit zu ihrem Recht kommt, so muss das als Ausgleichsbewegung gegen eine überbordende Vernunft, die sich in entfremdeten Tätigkeiten niederschlägt, verstanden werden. Marcuse ordnet diese Bewegung und ihre konkrete Realisierung in die Bewegung zur Freiheit ein und folgt hier also der Schiller'schen Anthropologie. Marcuse verbindet den Prozess zur Freiheit, in kritisch-theoretischer Absicht, mit einer Abwendung der materiellen Not. Die Überwindung der Not fällt dann mit der Entstehung einer neuen Form von Vernunft zusammen, die in utopischer Vorausdeutung schlussendlich die Zeit, als Markierung des Werdens und der Endlichkeit, ebenso einschließt (ebd.: 225). All diese Hoffnungen finden wir, laut Marcuse, in der Phantasie, als Ort all jener Vorstellungen, die noch im Werden sind. Die Phantasie ist jetzt deutlicher als Verwirklichungstendenz der ästhetischen Wissenschaften zu erkennen: „[D]ie Phantasie behält die Ziele jener psychischen Vorgänge bei, die frei vom verdrängenden Realitätsprinzip geblieben sind; in ihrer ästhetischen Funktion können diese Prozesse in die bewusste Rationalität einer reifen Kultur eingegliedert werden“ (ebd.: 186). Mittels der Kraft der Phantasie und der Überwindung der gegenwärtigen Formen der Repression eröffnet sich nun eine neue Kultur. Da wir uns noch nicht in dieser neuen Kulturform befinden, bietet das Spiel, ausgestattet mit den Fähigkeiten der Phantasie, die Möglichkeit, genau

diese neue Kulturform schon erfahrbar und erkundbar zu machen: „[D]as Spiel ist eben deswegen unproduktiv, weil es die unterdrückenden und ausnützerischen Züge im System von Arbeit und Ruhe aufhebt, es ‚spielt nur‘ mit der Realität.“ (ebd.: 188)⁴

BEGINNEN WIR ABSCHLIESSEND

Wir finden bei Schiller die Zusammenkunft der Begriffe des Spiels, der Sinnlichkeit und Vernunft, Ästhetik und Anthropologie. In Marcuses Betrachtung der modernen Gesellschaft scheinen Rationalität und Sinnlichkeit auseinanderzufallen. Dennoch findet Marcuse in der Phantasie als Ort der ästhetischen Wissenschaft die Möglichkeit, die beschworene Einheit zu retten. Im phantasievollen Spiel liegt das anthropologische Versprechen auf Menschwerdung; aber, wie oben dargelegt, nie abgeschlossen, ständig weiter im Prozess befindlich. Die Möglichkeiten des Spiels ohne Ziel und Zweck können nicht zu hoch eingeschätzt werden. Diese Aufteilung oder Aufspaltung, die noch heute zwischen Ästhetik und Erkenntnis besteht, hat der bereits im Vorwort erwähnte Philosoph Jacques Rancière treffend beschrieben. Schiller kommentierend schreibt er, dass dieser in seiner begrifflichen Aufteilung eine Bestimmung offenlege, die „die Aufteilung zwischen denjenigen, die erleiden; zwischen den kultivierten Klassen, die Zugang haben zur Totalität des Lebens, und den wilden Klassen, die in der Zerstückelung der Arbeit und der sinnlichen Erfahrung versinken“ (Rancière 2006: 68), vornimmt. Rancière führt aus, dass:

„Schillers ‚ästhetischer‘ Zustand [...] [mit einer] bestimmten Vorstellung von Kunst die Vorstellung von einer Gemeinschaft zerstören [will], die auf dem Gegensatz zwischen denen beruht, die denken und entscheiden, und denen, die zur materiellen Arbeit bestimmt sind, indem er den Gegensatz zwischen aktivem Verstand und passiver Sinnlichkeit aussetzt.“ (ebd.)

In dieser Interpretation ist der politische Gestus klar erkennbar: die Aufforderung zum Handeln, die die Ästhetik einer nur musealen Ausstellungspraxis entzieht. Dem Ästhetischen, verstanden als Kunst oder dem Schönen, wohnt gemeinsam mit dem Erkenntniskern auch eine implizite Forderung nach Handlung inne. So ist es auch Hugos zitierte Gedichtzeile, deren Frage nach dem Morgen eine reale Wirkkraft

4

Was Marcuse hier ausdrückt, scheint in erstaunlicher Weise mit der Realität zu korrespondieren. Die Dokumentation des von mir an der Hiberniaschule in Herne durchgeführten Schulprojekts „(Alltags-)Theater der Zukunft – eine subversive Theaterwerkstatt“ findet sich auf morgennachen.org.

entfaltet. Auch wenn zuletzt geboten ist, nicht jede kreative⁵ Regung als Verbindung im hier beschriebenen Sinne zu begreifen, kann doch eine vorsichtige Hoffnung formuliert werden. Eine Hoffnung, die – und so möge sich die/der Lesende selber überzeugen – möglicherweise vom Material dieses Lesebuches genährt wird.

5 Ulrich Bröckling zeichnet in seinem Buch ‚Das unternehmerische Selbst‘ (Bröckling 2007) nach, inwiefern Kreativität von einer Widerstandsstrategie zu einer willkommenen Innovationsstrategie wird. Es wäre daraufhin zu fragen, welche Formen von Kreativität oder Phantasie die hier angedeutete Handlungsermächtigung schaffen.

FABIAN KORNER

Fabian Korner wurde 1996 im niedersächsischen Nordhorn geboren und absolvierte dort sein Abitur. Von 2014 bis 2021 studierte er Philosophie und Germanistik an der Heinrich-Heine-Universität in Düsseldorf. 2016 erhielt er ein Stipendium der Universität, um die Jahrestagung der Gesellschaft für Fantastikforschung zu besuchen. Von 2018 bis 2020 war Fabian Korner studentische Hilfskraft am Institut Moderne im Rheinland und hat sich dort u.a. mit Jasmin Grande mit der Frage der Wissensproduktion zwischen Wissenschaft und Kunst beschäftigt. Im Rahmen des Bauhausjahres 2019 war er Mitveranstalter der #Glasgalaxien im NRW-Forum, wirkte am Projekt ‚Woraus wird Morgen gemacht sein‘ mit und gestaltete ein Schulprojekt zum Bauhaustheater. In den Sommersemestern 2020 und 2021 veranstaltete er mit Jasmin Grande und Stefan Egelhaaf Seminare, die im interdisziplinären Raum zwischen Kultur- und Naturwissenschaft Prozesse von Wissensproduktion erforschten. Als studentischer Vertreter war er von 2014 bis 2019 im Fachschaftsrat der Philosophie an der HHU und organisierte 2019 den 6. Studierendenkongress der Philosophie.

WEITERLESEN:

- ↳ Morgen bauen. U-/Dystopische Beobachtungen zur Moderne im Wandel – S.35
- ↳ Die Wiederkehr des Verdrängten oder: Zurück in die Zukunft? – S.85

LITERATUR- UND QUELLENVERZEICHNIS

BLOM, PHILIPP (2019): Böse Philosophen. Ein Salon in Paris und das vergessene Erbe der Aufklärung. München, Hanser.

BRÖCKLING, ULRICH (2007): Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform. Frankfurt a.M., Suhrkamp.

MARCUSE, HERBERT (2014): Der eindimensionale Mensch. Hg. v. Peter-Erwin Jansen. Springe, Zu Klampen Verlag.

Ders. (1978): Triebstruktur und Gesellschaft. Ein philosophischer Beitrag zu Sigmund Freud. Aus dem Engl. v. Marianne Eckardt-Jaffé. Frankfurt a.M., Suhrkamp.

RANCIÈRE, JACQUES (2006): Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien. Hg. v. Maria Muhle. Berlin, b-books.

SCHILLER, FRIEDRICH (2000): Über die ästhetische Erziehung des Menschen, in einer Reihe von Briefen. Hg. v. Klaus L. Berghahn. Stuttgart, Reclam.

SCHWANDT, MICHAEL (2009): Kritische Theorie. Eine Einführung. Stuttgart, Schmetterling Verlag.

THEILER, HERBERT (2013): Systemkritik und Widerstand: Herbert Marcuse und die Studentenbewegung. Marburg, Tectum-Verlag.

Eine Ökonomie des Teilens

statt der Wertsteigerung! Bauen wir Wolkenkuckucksheime!

Vielleicht kann es gelingen,

sich eine Freiheit vorzustellen, die etwas anderes ist, als die Freiheit zur
Ware zu werden.

