

2 Kultur

Der erste Teil dieser Untersuchung richtete den Blick auf das Bild als solches, seine dingliche Eigenlogik und seine von ihm selbst ausgehende Repräsentations-, Zeige- und Entführungskraft. Spätestens an den Bildwirkungen aber zeigte sich, dass diese Kräfte einerseits zwar objektiv sind, sich andererseits jedoch erst entfalten in der Begegnung zwischen dem Objekt und einem Subjekt, das sich von diesen Wirkungen ergreifen lässt. Diesen Subjekten der Bilder und ihrem ›Bildgebrauch‹ ist der zweite, kulturtheoretische Teil dieses Buches gewidmet. Er interessiert sich weniger für die individuellen als vielmehr für die *kollektiven Gebrauchsweisen der Bilder*, also für die Art und Weise, wie Gesellschaften als ganze mit Bildern umgehen. Denn als Erzeugnisse von in Gesellschaft lebenden Menschen sind Bilder immer schon in kollektive Zusammenhänge eingebettet; erst recht dann, wenn sie nicht nur in der privaten Stube verbleiben, sondern als ›öffentliche Bilder‹ in gesellschaftlichen Räumen zirkulieren.¹ Welche gesellschaftliche Funktion besitzt diese öffentliche Zirkulation der Bilder? Was ›machen‹ Gesellschaften mit Bildern, warum und wozu ›brauchen‹ sie Bilder auf der Makroebene ihres Funktionierens? Die Antwort auf diese Frage eröffnet sich, wenn wir Gesellschaft unter einem bestimmten, nämlich kulturtheoretischen Blickwinkel betrachten, wenn wir also durch die Brille der Kulturtheorie auf Gesellschaft blicken.

Der Begriff ›Kultur‹ ist im Folgenden zunächst als Synonym zu ›Gesellschaft‹ zu verstehen, betont dabei jedoch bestimmte Aspekte der Gesellschaft, die ohne Kulturtheorie nicht ohne Weiteres in den Blick geraten würden. Welche Aspekte dies sind, deutet der alltägliche Sprachgebrauch nur teilweise an. Wie schon beim Bild ist der Sprachgebrauch auch bei ›Kultur‹ erstaunlich vieldeutig.² So bezeichnen wir als Kultur beispielsweise jenen Teilbereich der Gesellschaft, über den das Feuilleton, der Kulturteil der Zeitung, berichtet, also Kunst, Literatur, Theater, Musik und ähnliches. In diesem Fall handelt es sich um einen ›sektoralen‹ Kulturbegriff, der Kultur in Differenz zu anderen gesellschaftlichen Teilsystemen wie Ökonomie oder Politik versteht. Wir verwenden den Begriff

- 1 Zum Begriffspaar »private und öffentliche Bilder« (›private‹ vs. ›public images‹) vgl. Goffman (1976: 45–51).
- 2 Die folgende Begriffsklärung orientiert sich an der Einteilung von Andreas Reckwitz (2000: 64–90; 2008). Zu den verschiedenen Bedeutungsfacetten des Kulturbegriffs vgl. auch Eliot (1948), Williams (1958) und Busche (2000). Zur Kulturosoziologie als Disziplin und zu den ihr zugrunde liegenden Kulturbegriffen siehe Thurn (1979), Tenbruck (1989, 1996), Gebhardt (2003), Junge (2009), Moebius (2009) und Albrecht (2017).

aber auch ›normativ‹, wenn wir Kultur zum Beispiel als »Verfeinerung der Sitten« (Adelung, zit. n. Reckwitz 2000: 67) verstehen. Ein Mensch kann mehr oder weniger kultiviert sein; im schlimmsten Fall kann er sogar ›barbarisch‹ sein, wie der Gegenbegriff zu Kultur im normativen Denkmodell lautet.

Eine dritte und eine vierte Bedeutungsfacette von Kultur – der ›holistische‹ und der ›bedeutungsorientierte‹ Kulturbegriff – sind alltagssprachlich weniger geläufig, soziologisch jedoch umso bedeutsamer. Der holistische bzw. ›totalitätsorientierte‹ Kulturbegriff wurde vor allem im Umfeld der klassischen philosophischen Kulturtheorie, der Kulturanthropologie bzw. der Ethnologie und der Soziologie des 19. und 20. Jahrhunderts entwickelt. Kultur wird hier als *kollektive Lebensform* begriffen, als Art und Weise, in der menschliche Kollektive ihr Zusammenleben wie auch ihr Weltverhältnis organisieren. Die besondere Pointe dieser Auffassung liegt darin, dass sie Kultur als *Tätigkeitsbegriff* akzentuiert, als »Kulturarbeit«, wie es bei Freud (1930: 141, 1933: 516; vgl. Cadiot 2012) heißt.

Wie schon der sektorale und der normative, beruht auch der holistische Kulturbegriff auf einer terminologischen und logischen Differenz. Eine Kultur unterscheidet sich von anderen Kulturen, noch grundlegender jedoch von ›Natur‹ als dem Anderen der Kultur überhaupt.³ Auf einer elementaren Ebene bedeutet Kulturarbeit, wie Freud und die klassischen Kulturtheoretiker sie verstehen, die *Umarbeitung von Natur in Kultur*. Sie ist ein umfassender Inbegriff menschlicher Veränderung und Umgestaltung der vorgefundenen Welt und ihrer Verwandlung in eine künstliche, menschengemachte ›Kulturwelt‹. Daraus ergibt sich bereits die wichtigste Grundbedeutung des Begriffs, wie ich selbst ihn gebrauchen werde: Kultur, das ist die *Form*, die eine Gesellschaft sich gibt.⁴ Kulturtheoretisch an Gesellschaft heranzugehen heißt im Folgenden also, sie zunächst von ihrer kollektiven *Arbeit an sich selbst* und damit von ihren Ordnungs- und Formaspekten her zu betrachten. Dass dabei im Gegenzug immer auch allerlei *Unordnung* sichtbar wird, zeigt sich im Laufe meiner Argumentation.

3 Grundlegend zur Natur/Kultur-Differenz vgl. Horigan (1988), Schieman (2004) und Koschorke (2009); zur Dekonstruktion und Historisierung des Begriffspaares auch Descola (2005).

4 Vgl. zu dieser Begriffsverwendung die Ausführungen über die »Gewinnung der kultursoziologischen Perspektive durch Max Weber und Georg Simmel« bei Hans Peter Thurn (1979: 437–444): »Ihrer beider Anschauungen trafen sich in der Grundüberzeugung, daß die Gesellschaft mithilfe der Kultur zu ihren *Formen* finde und daß dementsprechend die vorrangige Aufgabe der Kultursoziologie sei, die *Formensprache* der sich beschleunigt wandelnden Gesellschaft des 20. Jahrhunderts zu entziffern.« (Ebd.: 443 f.) – Zu Max Webers Kulturbegriff vgl. auch die einleitenden Bemerkungen zu Abschnitt 2.2.1.

Ein vierter Begriff von Kultur hat sich im Zuge des so genannten ›Cultural Turn‹ der 1960er und 1970er Jahre aus der Tradition des holistischen Kulturbegriffs heraus entwickelt. Er nimmt eine bestimmte Facette der Kultur als Lebensform in den Blick und untersucht sie genauer: die symbolische Dimension der Kultur, das heißt die Ebene der Zeichen und Zeichensysteme, der sprachlichen und normativen Codes sowie der gesellschaftlich geteilten Vorstellungen und Imaginationen. Gesellschaftliches Leben, so die Pointe dieses vor allem im Umfeld des Strukturalismus, des Poststrukturalismus und des sozialwissenschaftlichen Konstruktivismus vertretenen ›bedeutungsorientierten‹ Kulturbegriffs, kommt nicht aus ohne symbolische Ordnungen, in denen sich das Zusammenleben der Gesellschaftsmitglieder auf der Grundlage gemeinsam geteilter, aber auch umkämpfter Vorstellungen, Werte und Normen organisiert und strukturiert.

Im Folgenden werden vor allem der holistische und der bedeutungsorientierte Kulturbegriff zur Geltung gebracht und zueinander in Beziehung gesetzt. Das erste Kapitel dieses Teils führt den durch Freud geprägten Begriff der *Kulturarbeit* ein (2.1), der als umfassende Umgestaltung der Welt, vor allem aber als ›Antwort‹ auf die Herausforderung einer bearbeitungsbedürftigen Wirklichkeit akzentuiert wird (2.1.1). Weil diese Bearbeitung der Wirklichkeit jedoch nie endgültig ans Ziel gelangt, sondern auf die verdinglichten und ihrerseits bearbeitungsbedürftigen Resultate der eigenen Tätigkeit trifft, ist Kultur immer auch die Weiterbearbeitung der bereits bearbeiteten Wirklichkeit. Die hierin angelegte Steigerungsdynamik der Kultur wird mit einem Begriff von Friedrich Thurnwald als ›Kulturmechanismus‹ beschrieben (2.1.2).

Das zweite Kapitel verengt den Fokus auf eine bestimmte Unterform der Kulturarbeit, die im Folgenden als *Verbildlichungsarbeit* bezeichnet wird (2.2). Was darunter zu verstehen ist, wird entlang zweier theoretischer Perspektiven herausgearbeitet: erstens an Ernst Cassirers ›Philosophie der symbolischen Formen‹, die den Kulturprozess als Bildprozess zu denken erlaubt, sowie an Arnold Gehlens Konzepten der ›Außenweltstabilisierung‹ und ›Zurückempfindung‹ (2.2.1); zweitens an der Theorie der kollektiven Vorstellungen bzw. des ›gesellschaftlichen Imaginären‹ bei Cornelius Castoriadis (2.2.2). Wesentlich stärker als Castoriadis selbst betone ich jedoch die materiellen Aspekte des gesellschaftlichen Imaginären: Erst durch materielle Bedeutungsträger und insbesondere durch materielle Bilder können die Produkte der individuellen Einbildungskraft überhaupt zu kollektiven Vorstellungen werden. Dabei werden im Zuge dieser ›Imaginationskollektivierung‹ nicht allein Vorstellungen, sondern auch die einzelnen Gesellschaftsmitglieder ›kollektiviert‹, also zueinander in Beziehung gesetzt und zu ›Sehgemeinschaften‹ zusammengeführt. Die materiellen Bilder erlauben eine *Kollektivierung über Bande* als typisch moderne Form der Vergesellschaftung, die mit der

Entwicklung der Massenmedien als zentraler Integrationsinstanz moderner Gesellschaften korrespondiert (2.2.3).

Das dritte Kapitel fragt schließlich nach dem Verhältnis von Verbildlichungsarbeit einerseits und Gesellschaft andererseits und damit nach dem ›Ort der Bilder‹ im Gesamtgefüge der Kultur (2.3). Mit Luhmanns Theorie der Massenmedien und der Kunst lassen sich die öffentlichen Bilder als Reflexionsraum der Gesellschaft begreifen, in welchem kulturelle Realitätskonstruktionen, Selbstbeobachtungen und Selbstbeschreibungen in Umlauf gebracht und kollektiv ausgehandelt werden (2.3.1). Gerade an der Kunst und der Unterhaltung zeigt sich andererseits aber auch, dass die Bilder nicht ausschließlich stabilisierende bzw. konstruktive, sondern auch destabilisierende und destruktive Funktionen einnehmen können. Die kulturtheoretischen Fragen, die dieser Befund aufwirft, werden schließlich durch den Entwurf einer ›Spieltheorie der Kultur‹ im Anschluss an Roger Caillois sowie an Dirk Baeckers Konzept von ›Kultur als Einspruch‹ beantwortet, in der die spielerischen Selbstzerstörungs- und Selbstaufhebungstendenzen der Kultur in den Blick geraten (2.3.2).

2.1 Kulturarbeit

2.1.1 Kultur als Antwort

Die vielleicht reichhaltigste Definition von Kultur im Sinne des holistischen Kulturbegriffs liefert der Einleitungssatz aus Edward B. Tylors *Primitive Culture* (1871):

»Cultur oder Civilisation im weitesten ethnographischen Sinne ist jener Inbegriff von Wissen, Glauben, Kunst, Moral, Gesetz, Sitte und allen übrigen Fähigkeiten und Gewohnheiten, welche der Mensch als Glied der Gesellschaft sich angeeignet hat.« (Tylor 1871: 1)

In dieser dicht gedrängten Aufzählung ist bereits eine ganze Reihe von wichtigen Aspekten enthalten. Erstens legt sie nahe, Kultur holistisch als kollektive Lebensform des in »Gesellschaft« lebenden Menschen zu verstehen. Sie ist die »Thätigkeit einer Gemeinschaft als eines Ganzen« (ebd.: 12), wie es an anderer Stelle auch heißt. Zweitens wird betont, dass Kultur »angeeignet«, das heißt *künstlich* ist, und sich insofern von Natur, dem ›Angeborenen‹ (lat. *natus*, »geboren«), unterscheidet. Drittens impliziert sie, dass zur kulturellen Lebensform des Menschen geistig-ideelle, symbolische bzw. imaginäre (»Wissen«, »Glauben«, »Kunst«) und normative Aspekte (»Moral, Gesetz, Sitte«, »Gewohnheiten«) gehören.

Zumindest angedeutet sind viertens außerdem die technischen Dimensionen der Kultur (»Fähigkeiten«), die heute unter dem Schlagwort der »Kulturtechniken«⁵ diskutiert werden. Danach umfasst Kultur nicht zuletzt auch den Gebrauch von Werkzeugen und die Herstellung von Artefakten, den Bau von Gebäuden und Straßen oder die Entwicklung von Transportmitteln und Kommunikationsmedien.

Der Hinweis auf die Kulturtechniken bringt ein weiteres Moment der Kultur ins Spiel, das Tylor im Begriff der »Tätigkeit« anspricht. Kultur impliziert Arbeit; der Kulturbegriff ist ein Tätigkeitsbegriff. So heißt es bei Arnold Gehlen: »Kultur soll uns sein: der Inbegriff der vom Menschen tätig, arbeitend bewältigten, veränderten und verwerteten Naturbedingungen« (Gehlen 1940: 39). Auf diese Tätigkeitsdimension verweist schon die Etymologie des Wortes »Kultur« aus dem lateinischen Verb *colere*, das ursprünglich aus der Sphäre der Landwirtschaft herrührt (vgl. Reckwitz 2000: 66) und folgende Bedeutungen umfasst:

»1. (be-)bauen, bearbeiten, Ackerbau treiben; 2. wohnen, ansässig sein, bewohnen; 3. Sorge tragen, a. verpflegen, b. schmücken, putzen, c. ausbilden, veredeln, d. betreiben, üben, pflegen, wahren, hochhalten; 4. verehren, anbeten«.

In seinem Ursprung ist Kultur also ein Wort für die menschliche Tätigkeit auf dem Feld; das schwingt in der Sprechweise von der »Kultivierung des Bodens« bis heute nach. Der Mensch, so könnte man im Hinblick auf die im Begriff angelegte Tätigkeitsdimension der Kultur formulieren, ist das die Welt bearbeitende, die Welt umarbeitende Wesen. Er ist ein »homo creator« (Landmann 1955: 239, Mühlmann 1962), also ein schöpferisches, schaffendes, kreatives Wesen.⁶

5 Die »Kulturtechnikforschung« (Maye 2010: 122) steht noch in den Anfängen, kanonische Definitionen haben sich bislang nicht durchgesetzt. Die Begriffsverwendungen reichen von »Körpertechniken« im Sinne von Marcel Mauss (1935) über »Techniken« im Sinne von »kulturellem Know-how« – Lesen, Schreiben, Rechnen oder »*der Gebrauch des Computers*« (Krämer/Bredenkamp 2003: 16) – bis hin zu im engeren Sinne medientheoretischen Auffassungen wie im folgenden Zitat von Cornelia Vismann (2010: 171): »Kulturtechniken: Sie bezeichnen das, was Medien machen, was sie bewirken, zu welchen Handlungen sie verleiten«.

6 Siehe zu diesem Gedanken auch Hans Joas' Studie zur *Kreativität des Handelns* (1992), die u. a. an Marx (vgl. ebd.: 128–172), aber auch an die »Ausdrucksanthropologie« Herders anknüpft (ebd.: 113–127). Zur Anthropologie der menschlichen Kreativität vgl. außerdem die Studie *Wege der Kreativität* von Heinrich Popitz (1997/2000), der bereits in *Der entfremdete Mensch* (1953: 111 ff.) das Marx'sche Frühwerk unter besonderer Beachtung schöpferisch-kreativer Aspekte gelesen hatte.

Zur Welt, die der ›homo creator‹ schöpferisch umgestaltet, gehört aber nicht zuletzt der Mensch selbst. Weltgestaltung ist immer auch Selbstgestaltung. Karl Marx – auch er gehört der Sache nach in die Reihe der Kulturtheoretiker, obgleich der Kulturbegriff als solcher bei ihm keine Rolle spielt – hat in der Fähigkeit zur »Selbsterzeugung« (Marx 1844a: 574) sogar das spezifische ›Gattungsmerkmal‹ des Menschen, sein »Gattungswesen« (ebd.) ausgemacht. Indem der Mensch seine eigene Wirklichkeit produziert, produziert er zugleich sich selbst als Produkt dieser selbstgeschaffenen Wirklichkeit. Er prägt sich selbst, indem er das verändert, was ihn prägt; und gerade indem er die äußeren Dinge bearbeitet, entwickelt und erweitert er zugleich seine eigenen, inneren Fähigkeiten. Für Marx ist der Mensch also nicht nur das produzierende, sondern das *sich selbst produzierende* Wesen.⁷

Stärker als die auf den ersten Blick so verlockende Formulierung vom ›homo creator‹ betont Marx aber auch die Verbindungslinien zwischen Natur und Kultur, wenn er die menschliche Arbeit nicht als reine Selbsterzeugung, sondern als »Stoffwechsel mit der Natur« (Marx 1867: 57, 192) beschreibt. Der Mensch ist kein Baron Münchhausen, der sich am eigenen Schopf aus dem Wasser zieht: Kulturarbeit beruht auf der Auseinandersetzung mit Vorgefundenem. Sie schafft nicht absolut Neues, sondern verwandelt Gegebenes. Kultur ist insofern durchaus nicht das absolut Andere der Natur, sondern bleibt selbst noch in der Umarbeitung auf diese bezogen. Gerade in ihrer Künstlichkeit ist Kultur das Produkt einer, wie Gehlen (1940: 38) schreibt, durch den Menschen »ins Lebensdienliche umgearbeiteten Natur«.

Vor allem ›genealogische‹ Kulturtheorien, die über die frühgeschichtliche Entstehung der Kultur spekulieren, rücken diese Seite der Kultur als Auseinandersetzung mit der Natur in den Blick; nicht nur, aber vor allem im Hinblick auf die äußere Natur im Sinne der materiellen Umwelt. Eine pointierte Formulierung dieser Wechselbeziehung von Kultur und Natur findet sich – ihrerseits von Gehlen, aber auch von Freud beeinflusst – in Hans Blumenbergs *Arbeit am Mythos* (1979). Dort zeichnet Blumenberg den »*status naturalis*« des Menschen als »Absolutismus der Wirklichkeit«, in welchem »der Mensch die Bedingungen seiner Existenz annähernd nicht in der Hand hatte und, was wichtiger ist, schlechthin nicht in seiner Hand glaubte« (Blumenberg 1979: 10). Gegen die »relative

- 7 Der tiefere Grund für diesen ›Selbstproduktionstrieb‹ des Menschen dürfte in einer der wenigen anthropologischen Bestimmungen zu suchen sein, die auch heute noch zum impliziten Common Sense der Sozial- und Kulturwissenschaften gehören: der »Weltoffenheit« (Scheler 1928: 40) des Menschen. Er ist, so hat es Nietzsche einmal auf den Punkt gebracht, das »*noch nicht festgestellte Thier*« (Nietzsche 1886: 81). Sein Verhalten ist nur in vergleichsweise geringem Maße durch Instinkte fixiert – und eben darum kulturbedürftig.

Übermacht der Realität« (ebd.: 15) fungiert Kultur laut Blumenberg als kollektives Mittel zur »Beherrschung der Wirklichkeit« (ebd.: 9) und damit als Versuch der kollektiven »Entängstigung« (ebd.: 18). Ganz ähnlich vermutet auch Christoph Türcke in seiner *Philosophie des Traums* (2008), ebenfalls im Anschluss an Freud, die ersten Leistungen der Kultur seien »Überlebensstrategie[n]« (Türcke 2008: 9) gegen den »Naturschrecken« (ebd.: 62) gewesen. Man könnte diesen klassischen Erklärungsansatz die »Angstbewältigungstheorie der Kultur« nennen.

Auch Freud selbst, dessen Psychoanalyse uns im dritten Teil noch ausführlich beschäftigen wird, beschreibt die Kulturarbeit in seinen kulturtheoretischen Schriften, insbesondere in *Die Zukunft einer Illusion* (1927) und *Das Unbehagen in der Kultur* (1930), im Sinne dieser Angstbewältigungstheorie als kollektive Anstrengung zum »Schutz des Menschen gegen die Natur« (Freud 1930: 220). Sie ist der Versuch, die »Kräfte der Natur zu beherrschen und ihr Güter zur Befriedigung menschlicher Bedürfnisse abzugewinnen« (Freud 1927: 140). Noch stärker als Marx betont Freud dabei den Aspekt der Selbstbearbeitung des Menschen, nun aber nicht mehr nur im Stoffwechsel mit der äußeren, sondern vor allem mit seiner »inneren Natur«: Kulturarbeit setzt »Triebverzicht« (Freud 1930: 141) voraus, also den vorübergehenden Aufschub unmittelbarer Bedürfnisbefriedigung zugunsten beispielsweise der Herstellung von Werkzeugen.⁸

Dieser Triebverzicht beinhaltet für Freud auch eine soziale Dimension, nämlich die Unterdrückung aggressiver und egoistischer Streben zugunsten eines friedlichen, kooperativen Zusammenlebens in der Gemeinschaft mit anderen. Der Mensch muss lernen, sich an »die realen Verhältnisse der Außenwelt« (Freud 1911: 18) anzupassen und das kindliche »Lustprinzip« (ebd.) durch das erwachsene »Realitätsprinzip« (ebd.: 21) zu ersetzen. Mit »Außenwelt« ist hier vor allem die soziale Realität der anderen Menschen mit ihren »ethischen Forderungen« (Freud 1930: 268) gemeint. Insofern beinhaltet Kulturarbeit immer auch ein *politisches Projekt*, sofern sie auf die »Regelung der Beziehungen der Menschen untereinander« (ebd.: 220) abzielt:

- 8 Türcke (2008: 8 f.) spricht in diesem Zusammenhang von einer regelrechten »Selbstzähmung« des Menschen, die er wiederum angsttheoretisch begründet: »Zuerst ein Werkzeug zubereiten, um dann mit seiner Hilfe Nahrung zuzubereiten, und bei der ersten Zubereitung weit länger und intensiver verweilen als bei der zweiten, auf die es doch eigentlich abgesehen war: welche enorme Verschiebung und Verdichtung von Triebenergie war dazu erforderlich! Man darf sie getrost eine Umwälzung im Triebhaushalt der Natur nennen. Mit ihr begann eine Selbstzähmung, wie sie in der Naturgeschichte noch nicht vorgekommen war, eine Einübung von Triebaufschub, Ausdauer und Geduld, wie sie sich triebgesteuerte Wesen nur in größter Not, nie aber freiwillig auferlegen.«

»Die menschliche Kultur – ich meine all das, worin sich das menschliche Leben über seine animalischen Bedingungen erhoben hat und worin es sich vom Leben der Tiere unterscheidet – [...] zeigt dem Beobachter bekanntlich zwei Seiten. Sie umfaßt einerseits all das Wissen und Können, das die Menschen erworben haben, um die Kräfte der Natur zu beherrschen und ihr Güter zur Befriedigung der menschlichen Bedürfnisse abzugewinnen, andererseits alle die Einrichtungen, die notwendig sind, um die Beziehungen der Menschen zueinander, und besonders die Verteilung der erreichbaren Güter zu regeln.« (Freud 1927: 140)

Der »entscheidende kulturelle Schritt«, so Freud, war dementsprechend die »Ersetzung der Macht des Einzelnen durch die der Gemeinschaft« (Freud 1930: 225), das heißt die Einsetzung einer »Rechtsordnung« (ebd.). Insgesamt besitzt die Kulturarbeit nach Freud also drei Dimensionen: Sie ist erstens die Bearbeitung der äußeren Natur durch den Menschen, zweitens die Selbstbearbeitung seiner inneren Natur, und drittens die Bearbeitung der zwischenmenschlichen Beziehungen. In jeder dieser drei Dimensionen ist Kulturarbeit als *Antwort auf Wirklichkeit* zu verstehen – auf die Bedrohungen der äußeren Wirklichkeit ebenso wie auf den Eigensinn der inneren Natur oder auf die Herausforderungen des menschlichen Zusammenlebens.

Die systematische Pointe einer solchen Auffassung von Kultur liegt in ihrem Einbezug der Wirklichkeit in die Theorie. Darin ist sie der Mimesistheorie verwandt, die Ähnliches für die Bilder leistet (vgl. 1.1.1.). Anders als in einseitig sozialkonstruktivistischen Theorien erscheint Kultur in dieser Auffassung nicht als selbstgenügsames, nur auf sich selbst verweisendes Gewebe aus kulturellen Texten und Codes, das sich rein »kulturimmanent« verstehen ließe. Vielmehr verweist Kultur immer auch auf ein Außerhalb, ein *Anderes der Kultur*, auf das sie antwortend reagiert.⁹

- 9 Zur Kritik an der konzeptuellen Verschließung der Kulturtheorie gegenüber dem Anderen der Kultur siehe Crespi (1991) und Schieman (2004) sowie die aktuelle Debatte um den »Postkonstruktivismus in der Kultursoziologie« bei Gertenbach (2017). Siehe hierzu auch den Ansatz der *Kultursemiotik* bei Jurij Lotman (1990, 2000; dazu Posner 1991), der den Kulturprozess als »Grenzverkehr« zwischen dem Innen und dem Außen der Kultur analysiert und betont, dass das »Problem der Kultur [...] nicht gelöst werden [kann] ohne die Definition ihres Ortes im außerkulturellen Raum« (Lotman 2000: 37). Zum Konzept der »Kultur als Antwort« vgl. außerdem Busch (2011) im Anschluss an den Phänomenologen Bernhard Waldenfels, demzufolge der Mensch als ein bestimmten Wirklichkeitserfahrungen und »Widerfahrnissen« unterworfenen Wesen das »Wovon des Betroffenen [...] in ein *Worauf* des Antwortens« (Waldenfels 2006: 44; ähnlich 2010: 70, 113 u.a.) verwandelt. Eine ähnliche Argumentation aus marxistischer Perspektive findet sich in der *Ontologie des gesellschaftlichen Seins* von Georg Lukács, der den

Auf diese Weise lässt sich die konstruktive Gestaltungstätigkeit des Menschen ebenso denken wie der »Kulturhintergrund« (Claessens 1980: 35) dessen, *worauf* diese Gestaltungstätigkeit antwortet und woraus sie ihre tiefere Motivation bezieht: Kultur ist einerseits eine künstliche, menschengemachte Konstruktion, die sich denkbar weit von den Vorgaben der Natur entfernen kann; andererseits aber lässt sich das *Bedürfnis* des Sich-Entfernens doch nur verstehen, wenn man die Konstruktionen als Antwort auf eine ihnen vorausliegende Wirklichkeit und ihre Herausforderungen versteht. »Wir erfinden«, heißt es bei Bernhard Waldenfels (2006: 67) treffend, »was wir antworten, nicht aber das, worauf wir antworten und was unserem Reden und Tun Gewicht verleiht.«

2.1.2 Kultur als Labyrinth: Der Kulturmechanismus

In der Fähigkeit des Menschen zur Antwort liegt zugleich die Fähigkeit begründet, die einmal gegebenen Antworten zu verstetigen und sie zur Kultur im engeren Sinne einer sich selbst erhaltenden und reproduzierenden Ordnung »gerinnen« zu lassen. Kultur als ein die Zeit überdauerndes, durch intergenerationale Weitergabe stabilisiertes Ordnungsgebilde entsteht dann, wenn Antworten nicht mehr nur *ad hoc* gegeben werden, sondern, mit einer klassischen Formulierung Gehlens (1956: 42) gesprochen, »auf Dauer gestellt« werden.¹⁰ Die Kulturarbeit gibt sich eine stabilisierte Form, indem sie sich in gesellschaftlichen Institutionen und Artefakten vergegenständlicht und in »materielle Kultur« verwandelt.¹¹ Gehlen betont an dieser Verstetigung der Kultur vor allem die »Entlastungsfunktion« (1960a: 70–74; vgl. 1940: 35–38): Die kulturellen Institutionen und Artefakte befreien uns von der Aufgabe, mit der Kulturarbeit jedesmal »bei Null« beginnen zu müssen, und stellen die entsprechenden Energien für höherwertige Tätigkeiten zur Verfügung.

Aber die Stabilisierung der Kultur, ja überhaupt die Kultur, besitzt auch eine problematische Seite. Vor allem die Vertreter der Kritischen Theorie, insbesondere aber Freud, auf den sie sich in diesem Punkt berufen, machen auf diese problematische Seite aufmerksam.¹² Denn so

Menschen im Anschluss an Marx nicht nur als arbeitendes, sondern auch als »antwortendes Wesen« (Lukács 1986: 250) beschreibt.

¹⁰ Vgl. hierzu auch die Ausführungen zur »Institutionalisierung« und »Sedimentbildung« bei Berger/Luckmann (1966).

¹¹ Zur »materiellen Kultur« vgl. Lubar/Kingery (1993), Woodward (2007) und Samida/Eggert/Hahn (2014); sinngemäß am Beispiel der Architektur auch Delitz (2010).

¹² Vgl. u.a. Horkheimer/Adorno (1944) und Adorno (1946) sowie die im Schnittfeld von Kritischer Theorie und Psychoanalyse geführte »Kulturismus-Debatte« in Görlich/Lorenzer/Schmidt (1980).

positiv Freud die Kultur als Gestaltung der inneren und äußeren Natur sowie als Regelung der zwischenmenschlichen Beziehungen auch beschreibt und sie gegen die kulturkritische Forderung einer »Aufhebung der Kultur« (Freud 1927: 149) verteidigt, so wenig entgehen ihm die Folgeschäden der Kulturarbeit. Gerade wenn der »entscheidende kulturelle Schritt« in der »Ersetzung der Macht des Einzelnen durch die der Gemeinschaft« (Freud 1930: 225) besteht, erweist sich Kultur nicht zuletzt als Beschneidung der individuellen Handlungsfreiheit zugunsten überindividueller Normen und Zwänge. Soweit sie ein kollektives Unternehmen darstellt, geht Kultur unweigerlich mit einem Angriff auf die Freiheit des Einzelnen einher: »Die individuelle Freiheit ist kein Kulturgut. Sie war am größten vor jeder Kultur« (ebd.: 226).

Der Triebverzicht, den die Kultur laut Freud dem Einzelnen abverlangt, ist nur eine der vielen Ausformungen dieser Freiheitseinschränkung des Einzelnen im Namen der Kultur. Auch jenseits der elementaren Triebe geht das Aufwachsen in kulturellen Umwelten mit dem Erlernen von Rücksichtnahmen, Verhaltensregulierungen und Affektmodellierungen einher.¹³ Kultur beinhaltet nicht allein die Beherrschung der menschlichen Umwelt, sondern ist immer auch ein Akt der Herrschaft des Menschen gegen sich selbst und seinesgleichen. Von daher rührt das »Unbehagen in der Kultur«, die im wahrsten Sinne des Wortes *natürliche* »Kulturfeindseligkeit« (ebd.) des Menschen, der mit seiner Kultur hadert und gegen ihre Zwänge aufbegehrt.

Wie kaum ein anderer Kulturtheoretiker hat Freud damit die gefährliche, spannungsgeladene, explosive Seite der Kultur in den Blick gerückt.¹⁴ Nicht zuletzt die Erfahrungen des Ersten Weltkrieges zeigten ihm, dass die scheinbar so selbstverständliche Ordnung der »Kulturgesellschaft beständig vom Zerfall bedroht« (ebd.: 241) ist und jederzeit auseinanderbrechen kann. Auch insofern nämlich muss man Kultur als Tätigkeit verstehen: Sie gewinnt ihre Stabilität nur daraus, dass sie fortwährend tätig reproduziert – oder neu ausgehandelt – wird. Kulturarbeit ist ein endloser Prozess, der stets erneut die »richtigen« Antworten auf die Wirklichkeit und ihre Herausforderungen finden muss.

13 Diese Disziplinierungsseite der Kultur wurde v. a. von Norbert Elias in *Über den Prozeß der Kultur* (1936a, 1936b) herausgearbeitet, dessen theoretisches Grundmodell sich an Freud anlehnt (vgl. 1936a: 324/416 [Anm. 77]).

14 Vgl. aber auch schon die ganz ähnlichen Gedankengänge bei John Dewey (1922: 100 f.), der die »wild violent energy« der menschlichen Impulse als quasi-natürlichen Feind der kulturellen Ordnung analysiert: »We rebel against all organization and all stability. [...] The saying that civilization is only skin deep, that a savage persists beneath the clothes of a civilized man, is the common acknowledgment of this fact.« Ich komme auf die Bedeutung dieser destruktiven Tendenzen im Feld der *Bilder* im Kontext der »Spieltheorie der Kultur« (2.3.2) noch einmal ausführlich zurück.

Zu diesen endlosen Herausforderungen der Kultur aber, das zeigt sich am ›Unbehagen in der Kultur‹, gehört nicht zuletzt die Kultur selbst. Auch und gerade sie kann dem Menschen zum Problem werden. Unentwegt gleiten die Schöpfungen der Kultur ihren Schöpfern aus den Händen und verselbständigen sich; je weiter der Kulturprozess fortschreitet, desto stärker verfängt sich der Mensch in seinen selbstgeschaffenen Gebilden wie in einem Labyrinth ohne Ausweg. So beschreibt der Philosoph Georg Lukács im Anschluss an Marx' Theorie der »Entfremdung« (Marx 1844a: 510–522) die kapitalistische Moderne als Zustand,

»in dem die Menschen einerseits in ständig steigendem Maße die bloß ›naturwüchsigen‹, die irrationell-faktischen Bindungen zersprengen, ablösen und hinter sich lassen, andererseits aber gleichzeitig in dieser selbstgeschaffenen, ›selbsterzeugten‹ Wirklichkeit eine Art zweiter Natur um sich errichten, deren Ablauf ihnen mit derselben unerbittlichen Gesetzmäßigkeit entgegentritt, wie es früher die irrationellen Naturmächte [...] getan haben.« (Lukács 1923: 235 f. [141 f.])

Georg Simmel hatte in dieser Verhärtungstendenz der Kultur geradezu die »Tragödie der Kultur« (1911) erblickt und in ihr die Ursache einer tiefgehenden »Krisis der Kultur« (1916) ausgemacht. Die »objektiven Gebilde«, die sich die Gesellschaft mit ihrer Kulturarbeit einmal geschaffen hat, werden zur drückenden Last des von seinen Errungenschaften beherrschten Kulturmenschen:

»Die objektiven Gebilde, in denen sich ein schöpferisches Leben niedergeschlagen hat und die dann wieder von Seelen aufgenommen werden, um diese zu kultivierten zu machen, gewinnen alsbald eine selbständige, jeweils durch ihre *sachlichen* Bedingungen bestimmte Entwicklung. [...] Unzählige Objektivationen des Geistes stehen uns gegenüber, Kunstwerke und Sozialformen, Institutionen und Erkenntnisse, wie nach eigenen Gesetzen verwaltete Reiche, die Inhalt und Norm unseres individuellen Daseins zu werden beanspruchen, das doch mit ihnen nichts Rechtes anzufangen weiß, ja, sie oft genug als Belastungen und Gegenkräfte empfindet.« (Simmel 1916: 233)

Auch dieser »Selbstwiderspruch der Kultur« (ebd.) fließt in das von Freud konstatierte Unbehagen in der Kultur und die Feindschaft des Einzelnen gegen die kulturellen Gebilde ein. Am Ende, so ließe sich ergänzen, kann diese Feindschaft mitunter gar in destruktive *Liquidierung*, also Verflüssigung durch Zerstörung, umschlagen.¹⁵ Diese Möglichkeit

15 Vgl. zu dieser ›destruktionsanalytischen‹ Sicht auf Kultur die Ausführungen bei Hans Peter Thurn (2008). Siehe hierzu auch den von Joseph Schumpeter geprägten, jedoch enger gefassten und auf ökonomische Prozesse in

scheint bereits Simmel geahnt zu haben, als er, wie viele andere seiner Zeit, den Ersten Weltkrieg als kathartische Erneuerung der erstarrten Kultur des Kaiserreichs begrüßte (vgl. ebd.: 235).

Die radikale Destruktion der Kultur ist gleichwohl eher die Ausnahme als die Regel, sofern man die Zerstörungen im Kleinen, etwa das lautlose Vergessen überholter Kulturbestände in den Archiven (vgl. Thurn 2008: 55), nicht einberechnet. Im Normalfall findet die Kultur eine andere, auf den ersten Blick weniger destruktive Umgangsweise mit ihrem Selbstwiderspruch, indem sie auch die bereits geschaffenen Kulturbestände unaufhörlich weiterer Bearbeitung unterzieht. Wenn Problemlösungen, wie Niklas Luhmann in einem frühen Aufsatz zu »Funktion und Kausalität« (1962) einmal formuliert hat, immer auch »Folgeprobleme« (Luhmann 1962: 634) bzw. »Sekundärproblem[e]« (ebd.: 631) nach sich ziehen, so gleicht die Kulturarbeit letztlich einer Steigerungs- und Innovationsspirale, die durch »problembelastete Lösungen« (ebd.: 632) fortwährend neue »Rückwirkungen« (ebd.: 626) produziert, die ihrerseits wieder nach neuen Lösungen verlangen. Kulturarbeit ist Sisyphusarbeit: ein endloser Kampf darum, die durch die Kultur erzeugten Probleme wieder aus der Welt zu schaffen, um neue, noch schwerer zu lösende Probleme an ihre Stelle zu setzen. Anstatt durch kathartische, katastrophische Zerstörungen bewältigt die Kultur ihren Selbstwiderspruch im Normalfall also durch Komplexitätssteigerung: Sie behilft sich gegen die Probleme der Kultur mit *noch mehr Kultur*. Auch damit sind zwar Zerstörungen alter Kulturbestände verbunden, die durch neue Innovationen verdrängt und abgelöst werden (vgl. Thurn 2008: 53–57); in der Regel sind diese jedoch auf begrenzte Teilbereiche der Kultur beschränkt.

Mit einer Begriffsprägung des Ethnologen Richard Thurnwald, jedoch etwas spezifischer gefasst als dort, bezeichne ich diese Steigerungs- und Verschiebungsdynamik im Folgenden als »Kulturmechanismus« (Thurnwald 1936–1937). Thurnwald versteht darunter zunächst ein eher unspezifisch und tendenziell mechanistisch aufgefasstes Zusammenwirken »von wechselseitig angepaßten Teilen [...], die wie in einer Maschine zusammenarbeiten« (ebd.: 388 [Anm. 1]). Andererseits rückt er aber auch die spezifischen Eigendynamiken und Rückwirkungen kultureller Innovationen in den Blick, auf die es mir für meine eigene Adaption des Thurnwaldschen Begriffes ankommt. Denn jede Innovation, so Thurnwald, kann ihrerseits wieder neue Innovationen anstoßen:

»Jede Veränderung hat ihre besondere Bedeutung und Implikation und zieht besondere Folgen nach sich, oft auch auf ganz anderen Gebieten [...],

kapitalistischen Gesellschaften gemünzten Begriff der »schöpferischen Zerstörung« (Schumpeter 1942: 134–142).

die wir dann als Fortschritt interpretieren können (oder auch nicht).« (Ebd.: 366)

Mit dem Erringen von Problemlösungen, so die Pointe am Begriff des Kulturmechanismus, kommt der Kulturprozess also nicht etwa zum Stillstand, sondern sieht sich nur wieder vor neue Probleme gestellt, die es wiederum zu lösen gilt. Der Kulturmechanismus ist so etwas wie der innere Motor des Kulturprozesses: Der Begriff weist darauf hin, dass Kulturarbeit immer auch als Weiterbearbeitung einer kulturell bereits bearbeiteten Welt zu verstehen ist – als fortwährende *Arbeit der Kultur an sich selbst*.¹⁶

Die auf den ersten Blick so ›mechanistische‹ Rede vom Kulturmechanismus erweist sich vor diesem Hintergrund auch darum als weiterführend, weil sie etwas zu denken erlaubt, was in den meisten Kulturtheorien nur selten zur Sprache kommt. Ein Mechanismus kann *heißlaufen*, wenn er entweder nicht greift oder sich verhakt und blockiert. Soll heißen: Kulturarbeit kann scheitern, Problemlösungen können ausbleiben, Probleme sich als unlösbar herausstellen. Schon die Natur als solche kann sich als absolut widerständig erweisen, wo das mit dem Fortschreiten der Kultur verbundene ›Zurückweichen der Naturschranke‹ (vgl. Marx 1867: 537) zumindest an einigen Punkten auf unüberwindliche Schranken stößt. Die nicht bezwingbare Macht des Todes, die katastrophische Übermacht der Naturgewalten, vielleicht auch die innere Triebnatur des Menschen – all das zählt zu den vermutlich nie ganz restlos zu lösenden Problemen der menschlichen Existenz. An der Natur beißt der Mensch sich nicht selten die Zähne aus; auch als ›homo creator‹ ist er nicht allmächtig.

Gerade an den unüberwindbaren Hürden der Kulturarbeit, an den Sackgassen und Endlosschleifen des Labyrinths, geschieht jedoch etwas Überraschendes. Wo die Natur sich dem menschlichen Zugriff widersetzt, steht der Kulturprozess nicht einfach still, sondern beschleunigt und intensiviert sich im Gegenteil noch. Die Widerspenstigkeiten der Natur bilden zugleich die anhaltenden *Faszinationspunkte* der Kulturarbeit. Gerade aufgrund ihrer Unlösbarkeit treiben sie uns zu immer neuen Höchstleistungen an. Dies gilt selbstredend nicht allein für die unlösbaren Probleme der ersten, sondern ebenso sehr für jene der zweiten Natur, also für die selbstgebauten Blockaden der Kultur. Auch an ihnen arbeitet der Kulturmechanismus sich mitunter höchst intensiv ab und setzt entsprechende *Reibungshitze* frei.¹⁷

16 Zum »Kreislauf der Kultur« vgl. auch, wenngleich etwas anders pointiert, Stagl (1993); daneben die Ausführungen zur »Rekursivität« bei Hörning (1999: 95 f.).

17 Zur Metaphorik der ›Erhitzung‹ vgl. die Andeutungen zu einer »Thermodynamik der Kultur« bei Albrecht Koschorke (2012: 137), dort im Anschluss an Claude Lévi-Strauss' Unterscheidung zwischen ›kalten‹ und ›warmen‹ Kulturen (vgl. Lévi-Strauss 1960: 39 f.; dazu Assmann 1992: 68–70) sowie an Juri Lotmans Kultursemiotik (vgl. v. a. Lotman 2000).

Eine mögliche Form des Umgangs mit dieser Reibungshitze ist die ›Sublimierung‹¹⁸, wie Freud sie in seinen kunst- und kulturtheoretischen Schriften beschreibt: die Umlenkung der entsprechenden Energien in *andere* Tätigkeiten. Dann werden die ungelösten Probleme zwar nicht durch Problemlösungen im engeren Sinne beantwortet, treiben stattdessen aber zur Entwicklung ›imaginärer Lösungen‹ an – also zu Ersatzlösungen, die an den realen Problemen eigentlich *vorbei* führen. Die Unmöglichkeiten der Wirklichkeit werden dann beispielsweise durch die Errichtung imaginärer Traumwelten beantwortet, die zwar ebenfalls unmöglich sind, sich aber immerhin *vorstellen* und also auch *darstellen* lassen. Dieses Ausweichen der Kultur in den Traum wird uns im psychoanalytischen Teil noch ausführlich beschäftigen (vgl. 3.3.2).

2.2 Verbildlichungsarbeit

2.2.1 *Bilder als symbolische Form: Ernst Cassirer und Arnold Gehlen*

Kultur zuallererst als Kulturarbeit zu begreifen, entspricht einem materialistischen Verständnis von Kultur. Schon bei Freud sind darin aber auch explizit immaterielle Formen von Arbeit mit eingeschlossen: Triebunterdrückung, Affektregulierung, die Errichtung sozialer Normen, die gegenseitige Sozialisation der Gesellschaftsmitglieder, Interaktion und Kommunikation. Selbst bei Marx, dem Materialisten schlechthin, besitzt gerade die körperliche Arbeit immer auch eine immaterielle Seite, sofern sie auf subjektiven Zielen und Zwecksetzungen beruht, das heißt auf bestimmten Vorstellungen, die der Arbeitende mit seiner Arbeit verbindet bzw. die er an das Produkt seiner Arbeit knüpft (vgl. Marx 1867: 193; Lukács 1986: 11–45). Wer einen Gegenstand bearbeitet, misst ihm immer schon eine bestimmte Bedeutung bei, versieht seine Tätigkeit mit einem bestimmten Sinn.

Zum holistischen Begriff der Kultur als Lebensform und Kulturarbeit gehört darum stets auch die immaterielle, das heißt die symbolische bzw. imaginäre Dimension der Kultur. Ihr widmet sich der ›bedeutungsorientierte Kulturbegriff‹, als deren soziologischer Ahnherr Max Weber mit seiner berühmten Kulturdefinition gelten kann:

18 Als »Sublimierung« bezeichnet Freud die Fähigkeit des Subjekts, energetische Antriebe nicht direkt auszuagieren, sondern sie auf andere, »eventuell höher gewertete [...] Ziele« (Freud 1910a: 104; vgl. 1930: 227) umzulenken. Dabei hat er v. a. sexuelle Impulse im Sinn; der entsprechende Vorgang lässt sich aber auch für alle anderen Arten von unterdrückten Regungen feststellen, insbesondere für aggressive Impulse (vgl. Hartmann/Kris/Loewenstein 1949).

»Kultur« ist ein vom Standpunkt des *Menschen* aus mit Sinn und Bedeutung bedachter endlicher Weltausschnitt aus der Sinnlosigkeit des Weltgeschehens.« (Weber 1904: 180)

Kultur schafft Sinn im Unsinn, sie erzeugt Ordnung im Chaos der Welt – darin besteht in gewissem Sinne sogar ihre allererste Funktion. Denn jede, auch physische, Bearbeitung der Welt ist ein ordnendes Neuarrangement der Wirklichkeit. Eine kulturell bearbeitete Welt ist eine geordnete, gegliederte, durch Menschenhand strukturierte Welt.

Vor allem aber ist sie, so die Pointe Webers, eine *ideell verdoppelte Welt*. »Sinn« und »Bedeutung« sind Verdoppelungen der Wirklichkeit: die empirischen Dinge *plus* die Bedeutung, die wir ihnen verleihen. Weber gebraucht den durch den Neukantianismus, aber auch durch Nietzsche geprägten Begriff der »Wertideen«, um diese kulturelle Verdoppelung der Wirklichkeit zu beschreiben:

»Die empirische Wirklichkeit ist für uns ›Kultur‹, weil und sofern wir sie mit Wertideen in Beziehung setzen, sie umfaßt diejenigen Bestandteile der Wirklichkeit, welche durch jene Beziehung für uns *bedeutsam* werden, und nur diese.« (Ebd.: 175)

Der Mensch, so impliziert diese Auffassung Webers, steht der Welt gegenüber, etabliert zugleich aber eine Beziehung zu dieser Welt, indem er sie im Medium bestimmter Ideen bezeichnet, beurteilt und bewertet. Gehlen bezeichnet den Menschen darum als das »stellungnehmende Wesen« (Gehlen 1940: 30), denn er ist, so wiederum bereits Weber, »mit der Fähigkeit und dem Willen [begabt], bewußt zur Welt Stellung zu nehmen und ihr einen Sinn zu verleihen« (Weber 1904: 180).

Einen – nicht zuletzt auch bildtheoretisch – fruchtbaren Ausgangspunkt, um diese immaterielle Seite der Kulturarbeit theoretisch zu fassen, bietet Ernst Cassirers *Philosophie der symbolischen Formen*. In diesem dreibändigen Monumentalwerk (1923, 1925, 1929), sowie später noch einmal komprimiert im *Versuch über den Menschen* (1944), entwickelt Cassirer eine umfangreiche und komplexe Kulturphilosophie, die das Phänomen der Kultur in *Bildbegriffen* zu denken erlaubt. Wie Gehlen, Blumenberg und Freud pointiert auch Cassirer den Kulturprozess dabei zunächst als tätige Formung und Umformung der Welt, als »Tun« (Cassirer 1923: 11). Stärker als die genannten Autoren denkt Cassirer diesen Formungsprozess jedoch vor allem als *Zeichenprozess*. Im Mittelpunkt der Kultur steht für ihn das Auftauchen des Symbolischen bzw. des Imaginären: die Entstehung einer durch den Menschen geschaffenen künstlichen Welt der Symbole, der Zeichen und Bilder.

Anthropologisch stützt Cassirer seine Symboltheorie auf das, was »den Menschen von Anfang an vom Tier scheidet« (ebd.: 96), nämlich

– so Cassirer im Geiste von Herders *Abhandlung über den Ursprung der Sprache* (1772) – die Fähigkeit zu »Besonnenheit« und »Reflexion« (Cassirer 1923: 96). In seinen späteren Schriften bezieht er sich in diesem Punkt auf den Biologen Jakob von Uexküll, der in seiner Studie zur *Umwelt und Innenwelt der Tiere* (1909) den Unterschied von Mensch und Tier in einer grundlegend anderen Form des Weltbezugs erkannte, den Cassirer wie folgt zusammenfasst:

»Es besteht ein unverkennbarer Unterschied zwischen organischen ›reactions‹ (Reaktionen) und menschlichen ›responses‹ (Antwort-Reaktionen). Im ersten Fall wird direkt, unmittelbar eine Antwort auf einen äußeren Reiz gegeben; im zweiten Fall wird die Antwort aufgeschoben. Sie wird unterbrochen und durch einen langsamen, komplexen Denkprozess verzögert.« (Cassirer 1944: 49)

Im Unterschied zum Tier unterbricht der Mensch den quasi-automatischen Regelkreis von Reiz und Reaktion, indem er innehält und reflektiert. Zwischen Reiz und Reaktion, äußerem Handlungsanlass und Handlung öffnet sich ein Spalt, ein Leerraum, eine »Zwischenwelt« (Eibl 2009). Freud hatte in einem ähnlichen Zusammenhang vom Denken als einem »Probehandeln« (Freud 1911: 20) gesprochen, um auf diese Lösung der Innenwelt von der Außenwelt hinzuweisen.

Cassirers Leitbegriff des Symbols bezeichnet im Grunde nichts anderes als die geistigen Inhalte dieses von der Außenwelt entkoppelten Probehandelns in der Zwischenwelt. Mit Heinrich Hertz definiert er die Symbole als »innere Scheinbilder« der »äußeren Gegenstände« (Cassirer 1923: 5), das heißt als mentale »Vorstellungen von den Dingen« (ebd.).¹⁹ Das praktische Handeln in der Außenwelt wird ergänzt durch eine symbolische Innenwelt aus Vorstellungen, Begriffen, Bildern, Ideen. Der Prozess der Kultur, so der grundlegende Gedanke von Cassirers Kulturphilosophie, vollzieht sich als fortwährende Ausdehnung dieser Zwischenwelt, als stetige Vergrößerung und Ausdifferenzierung des inneren Reichs der Symbole.

Bei alledem betont Cassirer zunächst den Konstruktionscharakter dieser zweiten Wirklichkeit, angesichts dessen einer »naiven *Abbildtheorie* der Erkenntnis der Boden entzogen« (ebd.) wird. Sofern den »symbolische[n] Gestaltungen« (ebd.: 9) nämlich »eine ursprünglich-bildende, nicht bloß eine nachbildende Kraft innewohnt« (ebd.), sind die Symbole keine Abbilder, sondern Neuschöpfungen von Wirklichkeit, die auf einer

19 Neben Heinrich Hertz rekurriert Cassirers Symbolbegriff auf Goethe (vgl. Naumann 1998) sowie auf Friedrich Theodor Vischers einflussreichen Aufsatz über »Das Symbol« (1887). Allgemein zum Symbolbegriff in den ästhetischen und philosophischen Debatten seit dem 18. Jahrhundert vgl. Titzmann (1979), Pochat (1991) und Hamm (2003).

»Form freien Bildens« (ebd.: 20) beruhen und eine »eigene freie *Bildwelt*« (ebd.) erschaffen. Die Funktion der Symbole liegt nicht in ihrer Beziehung zur äußeren Wirklichkeit, sondern in der Einrichtung eines, wie man sagen könnte, »symbolischen Wohnraums«²⁰, der eigenen Gesetzen gehorcht. Die Symboltätigkeit als Leistung einer »ursprünglichen Bildkraft« (ebd.: 21) des menschlichen Geistes ist »Gestaltung nicht sowohl der Welt, als vielmehr eine Gestaltung *zur* Welt« (ebd.: 11).

Aber der Hinweis auf die Menschengemachtheit des Sinns, die dazu führt, dass der Mensch in der Kultur »gleichsam mit sich selbst zu tun« (Cassirer 1944: 50) hat, ist nur die eine Seite in Cassirers Denken. Ob schon die *Philosophie der symbolischen Formen* zunächst auf die Einflüsse des Neukantianismus²¹ und des durch Kant geprägten deutschen Idealismus verweist, in dem Wirklichkeit in letzter Instanz als Derivat der menschlichen Innenwelt aufgefasst wird, als geistig geformte »*mundus intelligibilis*« (Cassirer 1923: 19), rückt Cassirer zugleich die entgegengesetzte, realistische Seite in den Blick. Denn umgekehrt ist auch der Geist selbst ein Derivat der ihn umgebenden Wirklichkeit. Es gibt etwas da draußen, das für die Innenwelt des Menschen nicht bedeutungslos ist, sondern diese erst prägt.²² So sieht Cassirer die Notwendigkeit einer »Erweiterung des traditionellen geschichtlichen Lehrbegriffs des Idealismus« (ebd.), indem er die Welthaltigkeit der menschlichen Wirklichkeit als sinnlich erfahrene »*mundus sensibilis*« (ebd.) betont. Die Symboltätigkeit des Menschen schwebt nicht im luftleeren Raum referenzloser

20 Die Metapher der »Kultur als Wohnraum« geht auf Hegel zurück, der in seinen *Vorlesungen über Ästhetik* die Kunsttätigkeit des Menschen durch die Notwendigkeit eines »Einwohnens« der Welt erklärt: »Das allgemeine Gesetz [...] besteht darin, daß der Mensch in der Umgebung und der Welt müsse heimisch und zu Hause sein, daß die Individualität in der Natur und in allen Verhältnissen müsse eingewohnt und dadurch frei erscheinen« (Hegel 1835: 327). Zu Hegel als Kulturphilosoph vgl. Kittler (2000: 94–108); für eine verwandte Auffassung von Kultur als »sekundäre Heimat« auch Müller-Funk (2006: 25).

21 Zum prägenden Einfluss des Neukantianismus auf Cassirer siehe Paetzold (1998) und Ferrari (2002).

22 Vgl. zu dieser Lesart Dominic Kaegi (1995), der sich gegen die einseitig »konstruktivistische« Interpretation Cassirers durch Nelson Goodman (1978) wendet: »Man wird Cassirer nicht gerecht, solange man seine Analysen der Sprache, des Mythos und der Wissenschaft einseitig als Plädoyer für einen Weltenpluralismus im Sinne der »Universalität des Symbolischen« liest. Das Innovative der *Philosophie der symbolischen Formen* ist nicht der Pluralismus möglicher Welten, den die Neu- und andere Kantianer in einer heute antiquierten, typologischen Terminologie vor Cassirer vertreten haben. Das Innovative ist die Anbindung möglicher Welten an die eine wirkliche Welt der Wahrnehmung und damit die Vermittlung »konstruktivistischer«

Konstruktionen, sondern ist das Resultat einer »Gestaltung des sinnlichen Materials« (ebd.: 21). Symbolische Formen sind *Umformungen* von Sinneseindrücken in menschliche Ausdrucksformen, die eine »Wechselbeziehung« zwischen »dem Sinnlichen und Geistigen« stiften, so dass deren »Gegensatz kein unvermittelter und ausschließender mehr« ist (ebd.: 19).

Als zentraler Terminus dient Cassirer in diesem Zusammenhang der Begriff der »symbolischen Prägnanz« (Cassirer 1929: 235). Das Symbol spitzt die Formen und Strukturen der wahrgenommenen Wirklichkeit zu, verdichtet sie zu Schemata (vgl. Cassirer 1925: 102) und verhilft ihnen auf diese Weise zu Klarheit und Prägnanz, das heißt zu »geistiger ›Artikulation‹« (Cassirer 1929: 235). In diesem Sinne ist das Symbol eine formtreibende Kraft, die einerseits »über die bloße Passivität des Sinnlichen hinaus« (Cassirer 1923: 20) geht, indem es die Welt der Sinneseindrücke nicht nur passiv abbildet, sondern aktiv transformiert; andererseits aber gründet es in letzter Instanz doch auf den durch die äußere Welt angestoßenen Sinneseindrücken.

Dass das Symbol »im Sinnlichen wurzelt« (ebd.), verdeutlicht Cassirer vor allem im folgenden Zitat, das vielleicht als einer der Süsselsätze seiner Philosophie angesehen werden kann. In ihm zeigt sich das Symbol bzw. die Kultur als *Verwandlung von Eindruck in Ausdruck*:

»Die verschiedenen Erzeugnisse der geistigen Kultur [...] werden so, bei all ihrer inneren Verschiedenheit, zu Gliedern eines einzigen großen Problemzusammenhangs, – zu mannigfachen Ansätzen, die alle auf das eine Ziel bezogen sind, die passive Welt der bloßen *Eindrücke*, in denen der Geist zunächst befangen scheint, zu einer Welt des reinen geistigen *Ausdrucks* umzubilden.« (Ebd.: 12; vgl. Cassirer 1925: 39)

Zwischen dem »Innen« und »Außen«, so führt Cassirer (1925: 31) an anderer Stelle weiter aus, bildet sich »ein neues mittleres Reich«, das jedoch weder ganz der einen noch ganz der anderen Seite zuzuschlagen ist. Auch in dieser Hinsicht ist das Reich der Symbole eine Zwischenwelt: das Resultat einer aktiven Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit im Spannungsfeld von Natur und Kultur, Eindruck und Ausdruck.

Das Symbol ist also ein Werkzeug des Geistes in der Auseinandersetzung mit Wirklichkeit. Als »Ordnungsform« (ebd.: 44) selektiert es aus dem »Chaos der Eindrücke« (ebd.: 39), führt Unterscheidungen ein und markiert Trennungen. Es ordnet die Wirklichkeit und stiftet Halt im vorüberziehenden Strom der Wahrnehmungen. Insofern beruht der Symbolprozess für Cassirer

Avancen, denen man sich schwer entziehen, mit »lebensweltlichen« Intuitionen, die man schwer preisgeben kann.« (Kaegi 1995: 74).

»auf einem fortschreitenden Akt der *Sonderung* der Erfahrungselemente, auf einer kritischen Arbeit des Geistes [...], in welcher mehr und mehr das ›Akzidentelle‹ [sic!] gegen das ›Wesentliche‹, das Veränderliche gegen das Bleibende, das Zufällige gegen das Notwendige sich absccheidet« (ebd.: 45).

Der durch die Symbole errungene Ordnungsgewinn bleibt nicht auf einzelne Eindrücke bzw. Ausdrücke beschränkt. Es ist ein komplettes »Symbolnetz« oder Symbolsystem« (Cassirer 1944: 49), das der Mensch über die Wirklichkeit legt und mit dessen Hilfe er dieser Wirklichkeit intelligible, menschengemäße Gestalt verleiht. Mit zunehmender Ausbildung immer komplexerer symbolischer Formen entsteht schließlich ein umfassendes »Weltbild« (Cassirer 1925: 39), das mehr und mehr an die Stelle des rohen ›Absolutismus der Wirklichkeit‹ tritt, wie Blumenberg ihn genannt hatte. Durch das Symbol wird die Welt in ein *Bild der Welt* verwandelt; als Bild wird sie begreifbar und handhabbar.

Wo dieses symbolische Bild der Welt tatsächlich die Form eines äußeren Bildes annimmt, sich also ›entäußert‹ und ›vergegenständlicht‹, betreten wir das Feld der Kunst, die Cassirer als eine der fünf großen symbolischen Formen der Menschheit neben Sprache, Mythos, Wissenschaft und Religion beschreibt.²³ In ihm transformiert sich das innere Symbol in ein materielles, handgreifliches Gebilde. Dadurch potenziert sich die symbolische Prägnanz, weil das Symbol auf diese Weise nicht mehr nur einen inneren, sondern auch einen äußeren Haltepunkt des menschlichen Weltverhältnisses bildet. So ermöglicht es das »Festhalten« (Cassirer 1923: 22) der Symbole über die »Dauer« (ebd.) hinweg, ist also »Erinnerungskunst« (ebd.: 23), die uns eben aufgrund ihrer auf Dauer gestellten Gegenwärtigkeit zum vertieften Verstehen einlädt (vgl. ebd.).

Vor allem aber betont Cassirer den *Distanzgewinn*, der mit der künstlerischen Vergegenständlichung einhergeht. Durch die »Gegenüberstellung« (Cassirer 1931: 181) im Kunstwerk wird die Welt zuallererst auf Abstand gebracht: »Denn als Inhalt der künstlerischen Darstellung ist das Objekt in eine neue Distanz, in eine Ferne vom Ich gerückt« (ebd.). Ging

23 Leider fehlt eine umfassende Darstellung der symbolischen Form der Kunst, wie Cassirer sie in den drei Bänden seines Werks zur Sprache, zum Mythos und zur Erkenntnis bzw. Wissenschaft vorgelegt hat. Für nachträgliche Zusammenführungen der verstreuten Aussagen zur Kunst siehe aber Nutz (1979), Graeser (1994: 86–99), van Heusden (2003) und Recki (2004: 109–125). Zur bildtheoretischen Weiterführung von Cassirer vgl. außerdem Susanne K. Langers *Philosophie auf neuem Wege* (1942), an die Roswitha Breckners Studie zur *Sozialität des Bildes* (2010) anschließt, sowie Sauer (2010) und Krois (2011). In der Kunstwissenschaft knüpfte u. a. Erwin Panofsky – etwa in *Perspektive als symbolische Form* (1927) – an Cassirer an; in der Kunstsoziologie u. a. Hans Peter Thurn (1973: 69–72).

schon die symbolische Tätigkeit als solche mit einer Emanzipation des Menschen von der unmittelbaren Wirklichkeit her, so wird diese Distanzierung im materiellen Kunstwerk noch einmal auf die Spitze getrieben.

Arnold Gehlen hat für diesen Distanzierungsgewinn der Kunst den Begriff der »Außenweltstabilisierung« (Gehlen 1956: 54–59, vgl. 1960b: 24) geprägt. Die bildliche Darstellung ermöglicht die »Ablösung der vergänglichen Außenweltdaten vom Vorfindbaren, von der Zufälligkeit des Vorhandenseins« (Gehlen 1956: 55). Sie befreit den Menschen aus der »Irrationalität der Raumzeitstelle« (ebd.), also aus der unmittelbaren Fremdbestimmung des Erlebens durch die Ereignisse der Außenwelt. So führt er am Beispiel der steinzeitlichen Höhlenbilder aus:

»Die ungeheure Ausdruckskraft der jungpaläolithischen Höhlenbilder liegt daran, daß man spürt, daß eine Konzeption der Welt darin liegt, einer Welt, die mit keinen anderen Mitteln zu veranlassen war, sich selbst zu stellen. Darin liegt die gewaltige Überlegenheit der Darstellung über den Begriff: die erstere handelt vom Sosein des Gegenstandes her und stellt es wirklich auf Dauer, und in diesem Handeln wird die Stabilität der Welt selbst ins Bewußtsein gehoben. Der Begriff dagegen ›meint‹ nur etwas und verfliegt, wenn er nicht durch Außenstützung am Leben gehalten wird.« (Ebd.: 56)

Das materielle Bild antwortet auf das »tiefe Bedürfnis der Menschen nach Stabilität der Welt« (ebd.). Darin liegt für Gehlen eine »der anthropologischen Wurzeln der Kunst« (ebd.) überhaupt. Bereits die Einbildungskraft bzw. Phantasie als solche – also das Symbol im Sinne Cassirers – sei zwar ein erster Schritt in Richtung einer solchen Ablösung des Geistes aus dem unmittelbaren Lebenszusammenhang (vgl. Gehlen 1940: 316–326). Erst im äußeren, materiellen Bild aber werde dieses »»Entrücktwerden des Lebensprozesses von dem räumlich-zeitlichen Standort««, wie Gehlen (ebd.: 317) die Wahrnehmungslehre Melchior Palágyis zitiert, zu einer »vor Augen stehenden Wirklichkeit« und damit »deutlich und faßlich« (ebd.: 326). Daraus ergibt sich für Gehlen die besondere Leistung der *bildenden* Kunst gegenüber anderen Kunstformen:

»Von allen Künsten ist nur die bildende Kunst imstande, das Bewußtsein des Menschen geradezu zu komplettieren, denn weil das Bild die Unbestimmtheit des Irgendwann und Irgendwo in das offensichtliche Jetzt und Hier verfestigt, vermag es das vor Augen zu halten, was als immer Geltendes und Allgegenwärtiges der Gedanke allein nur mühsam halten kann und verlieren könnte.« (Gehlen 1960b: 22)

Am Beispiel der Sprache thematisiert Gehlen noch einen weiteren Gewinn der Entäußerung für den menschlichen Geist: die Möglichkeit der *Zurückempfindung* der eigenen Symboltätigkeit durch das Subjekt (vgl.

Gehlen 1940: 49 f.). Das Hören der durch den eigenen Mund gesprochenen Worte, so Gehlen, verschafft dem Sprechenden einen ›Aha-Effekt‹, in dessen Zuge die eigene Sprachtätigkeit bewusst erlebbar wird. Die sprachliche »Artikulationsbewegung klingt aus der Welt zurück an das Ohr« und wird »zurückempfunden« (ebd.: 49). Auf diese Weise kann der Sprechende das eigene Sprechen als solches wahrnehmen und sich selbst als Subjekt der Sprache reflektieren.

Dieser Prozess der Zurückempfindung lässt sich auch auf das Bild übertragen: Durch die Vergegenständlichung im äußeren Bild wird das Symbol zu einem Medium nicht nur der Verarbeitung von Wirklichkeit, sondern auch zu einem *Selbstreflexionsmedium*, das als Spiegel der menschlichen Symboltätigkeit fungiert und dadurch zur Selbsterkenntnis des Menschen beiträgt. Es wird gewissermaßen zu einem Symbol zweiter Ordnung. So heißt es bereits bei Cassirer über die »Grundrichtung des Ästhetischen«, dass in der Kunst das Bild für den Menschen »zum reinen Ausdruck der eigenen schöpferischen Kraft geworden« (Cassirer 1925: 311) sei. Dabei rückt Cassirer nicht nur diese gleichsam ›narzisstische‹ Seite der Rückwirkung des Kunstwerks auf das Subjekt in den Blick, sondern auch seine Rückwirkungen auf die Wahrnehmung der äußeren Wirklichkeit. Denn die Welt gelangt im Kunstwerk nicht nur zur Darstellung, sie wird – darin liegt ja die Pointe von Cassirers Symbolbegriff – auch *transformiert*. Das Kunstwerk erlaubt, verschiedene Symbolisierungen – also verschiedene Sichtweisen auf die Welt – auszuprobieren und im »Spielraum« (Cassirer 1944: 234) der Phantasie exemplarisch durchzuexerzieren. Wie nämlich »die Ansichten der Dinge [...] zahllos« (ebd.: 222) sind, so sind es auch die Kunstwerke, die jeweils eine dieser Ansichten aktualisieren und durchspielen. Die Kunst ermöglicht es dem Menschen, *experimentell* zu werden und gerade im Medium des Unwirklichen die Wirklichkeit zu erkunden. Die hierbei gemachten Erkundungen können, so Cassirer, unsere Sicht auf die Wirklichkeit dauerhaft verändern:

»Ist uns die Wirklichkeit einmal auf diese besondere Weise enthüllt worden, so nehmen wir sie auch weiterhin in dieser Gestalt wahr.« (Ebd.: 225)

So wirken die zunächst als symbolische Ausdrücke produzierten Bilder ihrerseits als Eindrücke auf ihre Produzenten zurück und prägen deren Bild der Welt. »Wir leben in Bildern und verstehen die Welt in Bildern«, schreibt Hans Belting in seiner *Bild-Anthropologie* (2001: 11) ganz im Sinne Cassirers.²⁴ In seiner Studie zur Erfindung der Zentralperspektive heißt es auch:

24 Ganz ähnlich formuliert bereits Cassirer (1944: 50), der dabei nicht zuletzt die *labyrinthische* Seite dieser Zwischenschaltung der Bilder zwischen

»Was Kulturen aber mit Bildern machen und wie sie die Welt in Bilder fassen, führt ins Zentrum ihrer Denkweise.« (Belting 2008: 23)

Das meint noch mehr als eine bloße Zurückwirkung der Bilder, sondern verortet sie am Grund unserer Wirklichkeitswahrnehmung – und schlägt so die Brücke von der ›Philosophie der symbolischen Formen‹ zur soziologischen Theorie des ›gesellschaftlichen Imaginären‹, in der es ebenfalls um diesen symbolischen bzw. imaginären Grund des menschlichen Weltverhältnisses geht.

2.2.2 Kollektive Imaginationen: Cornelius Castoriadis

Mit Cassirer und Gehlen wurde die menschliche Symbol- bzw. Imaginationstätigkeit vor allem von ihrer universalen Seite her beleuchtet – als Teil der anthropologischen Grundausrüstung des Menschen. Die Verbildlichungsarbeit der Kultur, so zeigte sich aus dieser Perspektive, wird von Mechanismen bestimmt, die in allen Gesellschaften im Kern identisch sind, weil keine von ihnen ohne ideelle Verdopplung der Wirklichkeit, ohne Verwandlung von Eindruck in Ausdruck und ohne Außenweltstabilisierung auskommt, um ihr Verhältnis zur Wirklichkeit zu organisieren. Selbst noch die ganz wenigen ›bildlosen‹ Gesellschaften, in denen die menschliche Bildkraft nicht in die Produktion äußerer Bilder einmündet, entwickeln Wege, um ihren Imaginationen Ausdruck zu verleihen (vgl. Kramer 2001). Und doch sind die Inhalte und Formen der Bilder nicht überall gleich. Offensichtlich ist die universale Bildkraft des

Mensch und Wirklichkeit in den Blick rückt: »Der Mensch kann der Wirklichkeit nicht mehr unmittelbar gegenüber treten; er kann sie nicht mehr als direktes Gegenüber betrachten. Die physische Realität scheint in dem Maße zurückzutreten, wie die Symboltätigkeit des Menschen an Raum gewinnt. Statt mit den Dingen hat es der Mensch nun gleichsam mit sich selbst zu tun. So sehr hat er sich mit sprachlichen Formen, künstlerischen Bildern, mythischen Symbolen oder religiösen Riten umgeben, daß er nichts sehen oder erkennen kann, ohne daß sich dieses artifizielle Medium zwischen ihn und die Wirklichkeit schöbe.« Von diesem Befund aus führt ein direkter Weg zu den Bild-, Medien- und Simulationstheorien eines Günter Anders (1956), Jean Baudrillard (1978) oder Vilém Flusser (1983), die ebenfalls auf diese Verselbständigungstendenz der Bilder abheben: »Bilder sind Vermittlungen zwischen der Welt und dem Menschen. Der Mensch ›ek-sistiert‹, das heißt die Welt ist ihm unmittelbar nicht zugänglich, so daß Bilder sie ihm vorstellbar machen sollen. Doch sobald sie dies tun, stellen sie sich zwischen die Welt und den Menschen. Sie sollen Landkarten sein und werden zu Wandschirmen: Statt die Welt vorzustellen, verstellen sie sie, bis der Mensch schließlich in Funktion der von ihm geschaffenen Bilder zu leben beginnt.« (Flusser 1983: 9).

Menschen nur eine Art Werkzeugkasten, dessen Instrumente auf jeweils unterschiedliche Situationen angewandt werden und entsprechend unterschiedliche Bilder hervorbringen.

So führt der Begriff der Verbildlichungsarbeit, will man ihn im engeren Sinne soziologisch wenden und auf konkrete Gesellschaften beziehen, in die Theorie des ›gesellschaftlichen Imaginären‹ hinein, die der französische Sozialphilosoph Cornelius Castoriadis in seinem Hauptwerk *Gesellschaft als imaginäre Institution* (1975) entwickelt hat.²⁵ Der Begriff des ›Imaginären‹ ist dabei zunächst als Synonym zu demjenigen des Symbols bei Cassirer zu verstehen. Beide heben auf mentale Vorstellungen ab, ganz gleich ob diese in sprachlicher oder bildlicher Gestalt vorliegen.²⁶ Der entscheidende Unterschied zwischen den beiden Theorien liegt in einem anderen Punkt: nämlich darin, dass Castoriadis die menschliche Einbildungskraft wesentlich stärker als kollektive Tätigkeit spezifischer historischer Gesellschaften im Unterschied zu anderen Gesellschaften begreift. Das Adjektiv ›gesellschaftlich‹ in seinem Schlüsselbegriff der »gesellschaftlichen imaginären Bedeutungen« (Castoriadis 1975: 233–250, im Original: »significations imaginaires sociales«) ist darum von zentraler Bedeutung. Das ›gesellschaftliche Imaginäre‹ ist für Castoriadis das Bindemittel, das Gesellschaften als je spezifische Kollektive im Innersten zusammenhält und ihnen ihre jeweils eigene »Kohärenz« (ebd.: 79) verleiht.

Für eine Kulturtheorie der Bilder verdienen vor allem zwei Aspekte an Castoriadis' Theorie des gesellschaftlichen Imaginären besondere Aufmerksamkeit: die fundierende, konstitutive Rolle der imaginären Bedeutungen für das gesellschaftliche Leben und ihr kollektiver Charakter. Der erste Aspekt – die fundierende Rolle der imaginären Bedeutungen für das gesellschaftliche Leben – verweist zunächst auf die Tradition Emile Durkheims und seiner Theorie der »Kollektivvorstellungen« bzw. des »Kollektivbewußtseins« als Inbegriff für die »Vorstellung[en] der Gesellschaft

25 Zur Theorie des Imaginären bei Castoriadis vgl. u. a. Joas (1989), Tappenbeck (1999: 83–86), Gamm (2001), Elliott (2002), Lüdemann (2004: 47–61), Hetzel (2007), Gertenbach (2011), Pechriggl (2011) und Condoleo (2015: 55–112); im Vergleich mit Lacan und Habermas auch Whitebook (1995: 163–215). Eine alternative, aber in vielen Punkten ähnliche Theorie des gesellschaftlichen Imaginären findet sich bei Charles Taylor (2004).

26 So unterscheidet Castoriadis die beiden Begriffe nicht etwa als zwei unterschiedliche Denkformen voneinander, sondern fasst sie eher als unterschiedliche Aggregatzustände auf. Das Symbolische ist für ihn die Gestalt gewordene, zum gesellschaftlichen System geronnene Imagination, wie sie sich insbesondere in Institutionen, aber beispielsweise auch in einer Fahne als Symbol der ›Nation‹ verkörpert (vgl. Castoriadis 1975: 199–226, hier: 224). Siehe zur Begriffsklärung auch Condoleo (2015: 57–61) sowie zur Abgrenzung gegenüber der Lacan'schen Begriffsverwendung ebd.: 92–100.

über sich selbst und ihre Umwelt« (Durkheim 1895: 94).²⁷ Wo Durkheim die kollektiven Vorstellungen jedoch tendenziell als bloße Reflexe des sozialen Zusammenlebens und der sozialen Versammlung auffasst (vgl. Durkheim 1912: 564 f.), da gewinnen sie bei Castoriadis ein Eigenleben gegenüber dem Sozialen. Sie spiegeln das soziale Leben nicht nur passiv wider bzw. ›transfigurieren‹, also ›verklären‹ es, wie es bei Durkheim (vgl. ebd.: 468) in Bezug auf die religiösen Vorstellungen heißt, sondern gestalten es aktiv mit. So charakterisiert Castoriadis das Imaginäre als »Antwort« auf bestimmte »Grundfragen« des gesellschaftlichen Zusammenlebens:

»Jede bisherige Gesellschaft hat versucht, sich einige Grundfragen zu beantworten: Wer sind wir, als Gemeinschaft? Was sind wir, die einen für die anderen? Wo und worin sind wir? Was wollen wir, was begehren wir, was fehlt uns? [...] Die Rolle der imaginären Bedeutungen liegt darin, eine Antwort auf solche Fragen zu liefern« (Castoriadis 1975: 252).

Als Beispiel für eine solche – nicht etwa nur theoretische, sondern auch *praktische* – Antwort führt Castoriadis die Idee der Demokratie an, wie sie in der griechischen Polis zum ersten Mal aufkam (vgl. ebd.: 221). Das demokratische Imaginäre der Polis ist die Antwort der griechischen Bürger auf die Frage nach dem ›guten‹ Zusammenleben. Zugleich stiftet es ein gemeinsames Sinnbild, dem sich alle Bürger freiwillig unterwerfen, sobald sie ihre Probleme auf demokratischem Wege, das heißt im Medium »vernünftiger Rede« (ebd.), zu lösen versuchen.

Dabei müssen die Fragen nicht explizit gestellt oder gar sprachlich formuliert sein, bevor Antworten auf sie gefunden werden können. Es genügt, dass sie »unausdrücklich« (ebd.) im Raum stehen. Auch die Antworten selbst müssen nicht als solche bewusst sein, ja sie brauchen noch nicht einmal als Vorstellungen im engeren Sinne existieren. Sie können sich implizit in Praktiken, Artefakten und Institutionen verkörpern, wie Castoriadis am Beispiel der kapitalistischen Produktionsverhältnisse ausführt:

»In gewissem Sinne *sind* die Werkzeuge und Instrumente einer Gesellschaft Bedeutungen; sie *sind* die ›Materialisierung‹ der imaginären Bedeutungen der betreffenden Gesellschaft [...]. Ein Fließband, eine Montagekette *ist* eine ›Materialisierung‹ einer Masse zentraler imaginärer Bedeutungen im Kapitalismus – und kann nichts anderes sein.« (Ebd.: 590 f.)

Das Thema der kapitalistischen Institutionen deutet bereits an, warum der politische Revolutionär Castoriadis bei Durkheims Theorie der

27 Vgl. ähnlich Durkheim (1893: 128 f., 1898 und 1912: 564–567); weiterführend zu Durkheims Theorie der kollektiven Vorstellungen auch Bloor (1997), Tapfenbeck (1999: 54–82), Némédi (2000) und Delitz (2013: 177–195).

Kollektivvorstellungen als bloßer Widerspiegelung des Sozialen nicht stehenbleiben will, sondern die aktive und schöpferische Dimension des Imaginären betont.²⁸ Denn das kapitalistische Imaginäre, so die politische Pointe seiner Analyse, ist nicht die einzig mögliche Art und Weise, gesellschaftliches Zusammenleben zu imaginieren und gemäß dieser Imagination zu organisieren. Gesellschaft lässt sich auch anders imaginieren; und einzig darum, weil der imaginäre Spiegel der Gesellschaft auch *irreale* Bilder zu zeigen vermag, sind gesellschaftliche Veränderungen, geschweige denn Umwälzungen, denkbar und möglich. Jede gesellschaftliche Innovation, jeder politische Wandel beruht in diesem Sinne auf einem Einbruch des Irrealen – des ›Noch-nicht-Seienden‹, wie man mit Ernst Blochs Theorie der Utopie auch sagen könnte (vgl. 3.3.2) – in die bestehende Gesellschaft. In dieser utopischen Offenheit sieht Castoriadis das wesentliche Seinsmerkmal der Gesellschaft:

»Die fortwährende Selbstveränderung der Gesellschaft macht ihr Sein aus, das sich in der Setzung relativ fester und dauerhafter Formen/Gestalten, aber auch in deren Aufbrechen äußert – ein Aufbrechen, das freilich immer nur Setzung/Schöpfung anderer Formen/Gestalten sein kann.« (Ebd.: 607)

Gegen jedweden, vor allem aber gegen den marxistischen Determinismus gerichtet, betont Castoriadis die Freiheiten und Spielräume des Antwortens gegenüber den Fragen, der Problemlösungen gegenüber den Problemen. Nicht nur kann der Mensch »in neuen Situationen neuartige Antworten geben«, sondern er vermag darüber hinaus auch »neue Antworten auf ›dieselben‹ Situationen zu geben oder neue Situationen zu schaffen« (ebd.: 77). Die imaginären Bedeutungen, so postuliert Castoriadis gegen Marx, sind eine »wesentlich *indeterminierte* Schöpfung« (ebd.: 12). Als Grund und nicht etwa als Effekt der gesellschaftlichen Ordnung und des geschichtlichen Prozesses ist das Imaginäre für ihn nicht weiter ableitbar.

»Die gesellschaftlichen imaginären Bedeutungen stellen uns vor eine erste, ursprüngliche und irreduzible Seinsart, die wir [...] von ihr selbst ausgehend zu denken haben« (ebd.: 595).

Auch insofern ist das Imaginäre für Castoriadis keine bloße Widerspiegelung des Sozialen, kein von der Basis her determinierter Überbau,

28 Castoriadis hatte 1949 die in der französischen radikalen Linken einflussreiche Gruppe *Socialisme ou barbarie* gegründet; vgl. hierzu Wolf (1998) und Gabler (2009). Allgemein zu den politischen Hintergründen von Castoriadis' Denken als »Marxian Legacy« siehe Howard (1977); dazu auch Honneth (1985).

sondern eine autonome, eigenständige und eigendynamische Instanz. Es ist, so lautet die griffigste Definition, die Castoriadis von seinem Leitbegriff gibt, die »elementare und *nicht weiter zurückführbare* Fähigkeit, ein Bild hervorzurufen« (ebd.: 218, Hervorh. S. S.). Daraus folgt, dass die Bilder des Imaginären für Castoriadis keine außer ihnen liegende Wirklichkeit repräsentieren, sondern nur auf sich selbst verweisen: »Das Imaginäre, von dem ich spreche, ist kein Bild *von*.« (Ebd.: 12)

Mit bemerkenswerter Klarheit scheut Castoriadis nicht davor zurück, die letzte Konsequenz seines Ansatzes offen auszusprechen. Das Imaginäre, schreibt er, schöpft seine Bedeutungen und Objekte »*ex nihilo*« (ebd.: 591), das heißt aus dem Nichts. *Ex nihilo* aber schöpft normalerweise nur Gott, und so ist es wohl kein Zufall, wenn Castoriadis gerade die Vorstellung ›Gott‹ als Beispiel für den irreduziblen Charakter der imaginären Schöpfung anführt: »*Gott* ist keine ›an etwas gebundene‹ Bedeutung; an welches Etwas sollte er gebunden sein?« (Ebd.) Zwar mag die historische ›Erfindung‹ der Religion durchaus mit einer Wirklichkeit in Verbindung stehen, auf die sie antwortet; aber der *Übergang* von der empirisch gegebenen Welt in die zweite, unsichtbare Welt der Götter bleibt in letzter Konsequenz ebenso rätselhaft wie die Einsetzung der imaginären Welt überhaupt. Es ist für Castoriadis der radikale Sprung in eine »andere Seinsart« (ebd.: 580), der hier vollzogen wird.

Je ›bodenloser‹ Castoriadis den Prozess der Bildschöpfung allerdings denkt, desto metaphysischer, ja mystischer erscheint seine Theorie.²⁹ Die Psychoanalyse wird später eine überzeugendere Theorie der ›Bildschöpfung‹ bereitstellen, die sich dort als *psychischer Transformationsprozess* erweist, der nicht aus dem Nichts erfolgt, sondern von bereits existierenden Bildern ausgeht, die schöpferisch verwandelt werden (vgl. 3.1.2). Unproblematisch und umso wichtiger ist hingegen die generelle Stoßrichtung von Castoriadis' Beharren auf der schöpferischen, die Gesellschaft verändernden Kraft der Bilder. Denn auch ohne die These einer Schöpfung aus dem Nichts kommt mit den imaginären Bedeutungen ein Moment der Dynamik und Offenheit von Gesellschaft ins Spiel, die sich mit deterministischen Gesellschaftstheorien nicht denken lässt. So

29 Zu Castoriadis' Denken als »Philosophie der absoluten Schöpfung« vgl. Vajda (1983); zur Kritik daran u.a. Habermas (1985: 385 f.), Honneth (1985: 821) und Stavrakakis (2007: 41–48). Castoriadis selbst relativiert seine Aussagen zur Schöpfung ›*ex nihilo*‹ an einer anderen Stelle des Buches implizit durch die Einführung des Freud'schen Konzepts der »Anlehnung« (Castoriadis 1975: 481–483, 579), wonach die Triebphantasien des Subjekts an das Reale des Körpers, etwa die physische Erfahrung von Mund und Brust, ›angelehnt‹ sind (vgl. ebd.: 481). Den Widerspruch der beiden Aussagen lässt er jedoch unaufgelöst, zumal die Aussagen zur Schöpfung aus dem Nichts *später* im Buch erfolgen, also nachdem das Anlehnungskonzept bereits eingeführt wurde.

bildet das Imaginäre die produktive, innovative und letztlich auch die *politische* Kraft im gesellschaftlichen Leben, wie Castoriadis auf den letzten Seiten seines Werkes andeutet. Es ist ein nie versiegender, »unerschöpflicher Vorrat an Andersheit« (ebd.: 605, vgl. 603), ein lebendiger Springquell neuer Ideen und Vorstellungen, der durch die imaginären Bedeutungen in die Gesellschaft eingeführt wird und sie als »ständige Selbstveränderung« (ebd.: 607) in Gang hält. Im unablässigen Schöpfen, »Aufbrechen« (ebd.), Zertrümmern und Neuschöpfen von Bildern liegt für Castoriadis die eigentliche Triebkraft des gesellschaftlichen Lebens.

Als elementare Form gesellschaftlicher Selbstbezugnahme und Selbstveränderung stellen die imaginären Bedeutungen demnach kein bloßes Beiwerk des sozialen Zusammenlebens dar oder gar den bloß nachträglichen Effekt eines ihnen vorgängigen Vergesellschaftungsprozesses. Das Imaginäre ist selbst eine konstitutive Bedingung jedweder Vergesellschaftung. Es stellt eine »Grundkategorie des Sozialen« (Gertenbach 2011: 285) auch in jenem Sinne dar, dass das Soziale auf das Imaginäre *gegründet* ist. Keine Gesellschaft kommt ohne imaginäre Bilder bzw. Symbole aus, in denen sie sich wiedererkennt oder wiederzuerkennen meint und um die herum sie sich organisiert.³⁰ Denn die kollektiven Vorstellungen sind nicht nur innere Bilder, sondern stiften auch kollektive Handlungsräume.³¹ Nicht zuletzt das von Castoriadis angeführte Beispiel des »demokratischen Imaginären« in der griechischen Polis verdeutlicht diese handlungseröffnende und Kollektivität stiftende Leistung des Imaginären. Im »Bild« der Demokratie kommen Menschen ganz real auf öffentlichen Plätzen zusammen, um miteinander zu debattieren und ihr Zusammenleben zu gestalten.

Nicht nur die sozialen Beziehungen im engeren Sinne, auch das Verhältnis zur äußeren Natur ist für Castoriadis, wie schon für Weber und

30 Vgl. hierzu auch den ähnlich gelagerten, jedoch weniger konstitutiv gedachten Begriff der gesellschaftlichen »Selbstbeschreibung« bei Niklas Luhmann (1997: 866–1149; dazu Stäheli 2000: 184–223) oder – kultursemiotisch statt systemtheoretisch – bei Juri Lotman (1990: 170). Eine systemtheoretische Analyse *visueller* Selbstbeschreibungen am Beispiel von Werbebildern aus der Finanzökonomie findet sich bei Stäheli (2007).

31 Vgl. zu dieser Dimension des Imaginären bzw. der »Kollektivsymbole« als *Handlungsraum* auch die Ausführungen bei Hans-Georg Soeffner (2004: 56) aus Sicht des Symbolischen Interaktionismus und der Sozialphänomenologie: »Die Leistung der Zeichen und Zeichensysteme besteht [...] darin, Gemeinschaftshandeln zu ermöglichen, kollektives Wissen zu speichern, zu tradieren und zu sichern. Zeichen, Zeichensysteme und Symbole bilden nicht nur Brücken zwischen den Individuen, Gruppen und Kollektiven: sie sind Organisations- und Bauelemente der Intersubjektivität; sie konstituieren die Formen, in denen sich das Gesellschaftliche äußert; ihr »Sinn« besteht primär in der Konstitution und Sicherung von Intersubjektivität – sie sind die sichtbare Intersubjektivität unabhängig von ihrem sogenannten Inhalt.«

Cassirer, durch die Welt der Bedeutungen vermittelt. Im Medium des Imaginären schafft eine Gesellschaft sich »ein Bild von der natürlichen Welt, ein Bild des Universums, in dem sie lebt, indem sie ihm jeweils einen Gesamtsinn zu unterlegen sucht« (Castoriadis 1975: 255). Die gesellschaftlichen imaginären Bedeutungen begründen nicht nur die gesellschaftlichen Verhältnisse, sie sind der Nabel des menschlichen Weltverhältnisses überhaupt. »Was wir ›Realität‹ und ›Rationalität‹ nennen, verdankt sich überhaupt erst ihnen.« (Ebd.: 12) Schlechthin nichts kann »für die Gesellschaft existieren, das nicht mit der Welt der Bedeutungen in Beziehung steht« (ebd.: 588). Selbst vor den individuellen Selbstwahrnehmungen der einzelnen Gesellschaftsmitglieder macht der Einfluss des gesellschaftlichen Imaginären nicht Halt: »Das Subjekt wird von einem Imaginären beherrscht, das ihm realer dünkt als das Reale« (ebd.: 175), beschreibt Castoriadis die »Heteronomie« (ebd.) des Einzelnen durch das gesellschaftliche Imaginäre.

Es ist ein radikaler Perspektivenwechsel, den Castoriadis mit seinem Denkansatz vollzieht. War der Begriff des Imaginären bzw. der Einbildungskraft in der philosophischen Tradition zunächst als individuelles Vermögen konzipiert, das heißt als psychische Fähigkeit eines Subjekts, mentale Vorstellungen bzw. innere Bilder zu erzeugen, begreift Castoriadis das Imaginäre als Vermögen ganzer Kollektive. Darin liegt die zweite Pointe seiner Theorie: Die gesellschaftlichen imaginären Bedeutungen sind nicht auf individuelle Vorstellungen zurückführbar, sondern stellen eine eigene, kollektive Seinsform dar.

»Damit es gesellschaftliche imaginäre Bedeutungen gibt, bedarf es kollektiv verfügbarer Signifikanten und vor allem Signifikate, die nicht in derselben Weise existieren wie individuelle Signifikate« (ebd.: 249).

Worauf diese kollektive Seinsform des Imaginären genau beruht und wie sie generiert wird – offenkundig handelt es sich ja um ein höchst erklärungsbedürftiges Emergenzphänomen –, lässt Castoriadis allerdings im Unklaren. Auf die offenkundige Tatsache, dass Gesellschaften nicht in derselben Weise imaginieren können wie psychische Subjekte, geht er nicht weiter ein – und noch weniger auf die Folgen, die sich aus dieser Tatsache für eine Theorie des gesellschaftlichen Imaginären ergeben.³²

- 32 Zu dieser Kritik an Castoriadis vgl. auch Lüdemann (2004: 61) sowie Habermas (1985: 387), der das grundsätzliche Fehlen einer »Figur für die Vermittlung zwischen Individuum und Gesellschaft« bei Castoriadis konstatiert, sowie die kritischen Ausführungen bei Tappenbeck (1999: 86): »Ein zentraler Erklärungsschritt fehlt allerdings in dieser Theorie der imaginären Institution der Gesellschaft: Castoriadis zeigt nicht, wie aus den einsamen Einfällen individueller Subjekte soziale Realität wird, wie sich also einige Imaginationen – gegen andere – sozial durchsetzen und zu gesellschaftlichen Institutionen

Geradewegs wie eine Verkehrung der tatsächlichen Verhältnisse erscheint es vor diesem Hintergrund, wenn Castoriadis in der soeben zitierten Passage die »Signifikate« gegenüber den »Signifikanten« privilegiert, also also die immateriellen Bedeutungen gegenüber den materiellen Bedeutungsträgern, um die Existenz des gesellschaftlichen Imaginären zu erklären. So bleibt die zentrale Frage am Ende unbeantwortet: Wer imaginiert, wenn Gesellschaft imaginiert – wenn nicht ihre einzelnen Mitglieder? Oder anders gefragt: Wie werden individuelle Imaginationen kollektiv?

2.2.3 *Imaginationskollektivierung: Eine materialistische Theorie des Imaginären*

Immerhin einen vagen Hinweis zur Beantwortung dieser Frage liefert Castoriadis im Zusammenhang mit den gesellschaftlichen Institutionen, wenn er diese als »Materialisierung« (1975: 591) von imaginären Bedeutungen beschreibt.³³ Es sind, so könnte man diesen Gedanken weiterführen, die Materialisierungen der imaginären Bedeutungen, auf welchen die gesellschaftliche Seinsform des Imaginären beruht. Denn einzig in materieller Form können Imaginationen gesellschaftlich geteilt werden und kollektiven Charakter annehmen. Nur über den Weg der materiellen Dinge lässt sich die Kette rekonstruieren, die von den Imaginationsproduzenten – die eben doch nur einzelne Produzenten sein können, weil Gesellschaften keine psychischen Systeme sind – zu den gesellschaftlichen imaginären Bedeutungen führt.

In dieser Kette aber gewinnen die äußeren Bilder, über die Castoriadis im ganzen Buch kein Wort verliert, eine Schlüsselfunktion. In ihnen liegt die Lösung für das Rätsel verborgen, das die überindividuelle Existenz der imaginären Bedeutungen aufgibt. Imaginationen sind nicht immer schon kollektiv, aber sie können *kollektiviert* werden, wenn sie sich als materielle, das heißt als überindividuell erfahrbare Bilder in den Gesellschaftsraum hinein ausbreiten. Das Imaginäre beginnt als individuelle Imagination im Inneren eines Subjekts, aber die Imagination wird zu einem sozialen Tatbestand, sobald sie als äußeres Bild in gesellschaftliche Zirkulation gelangt und von anderen *gesehen* wird.

Was Castoriadis als »gesellschaftliches Imaginäres« beschreibt, ist folglich nur das verdinglichte Resultat eines Prozesses, der besser und vollständiger als *Imaginationskollektivierung* beschrieben werden muss.

werden. [...] Umgekehrt liefert diese Theorie aber auch keine Möglichkeit, die gesellschaftlich instituierte Realität auf die Imagination der Einzelsubjekte rückzubeziehen. Individuelle Kreativität und soziale Wirklichkeit, Psyche und Gesellschaft, stehen unvermittelt nebeneinander.«

33 Ganz ähnlich beschreibt aber auch schon Durkheim die Institutionen als »fixierte Kollektivvorstellungen« (vgl. Durkheim 1895: 100).

Materielle Bilder sind diesem Prozess nicht äußerlich, sondern ermöglichen ihn allererst, indem sie als Verbreitungsmedien fungieren, mit deren Hilfe individuelle Imaginationen in gesellschaftlichen Umlauf gebracht werden. Ganz in diesem Sinne hatte bereits John Dewey die Funktion der Kunstwerke als Medium sozialer »Beziehungen und Teilhabe« beschrieben:

»Kunstwerke sind Mittel, durch die wir mit der von ihnen erweckten Imaginationen und Gefühlen in andere Formen der Beziehungen und Teilhabe eintreten als unsere eigenen.« (Dewey 1934: 385)

Die Kollektivierung des Imaginären im Medium der Kunst wird uns später im Zusammenhang mit der Psychoanalyse noch einmal ausführlich beschäftigen, wenn es um die bewussten und unbewussten *Inhalte* gehen wird, die dafür sorgen, dass bestimmte Imaginationen erfolgreicher kollektiviert werden als andere (vgl. 3.2.2). Denn auch darüber, *warum* sich einige Imaginationen besser durchsetzen als andere, schweigt Castoriadis sich weitgehend aus; erst die Psychoanalyse wird diese Frage zu beantworten erlauben.

Verfolgen wir zunächst jedoch die formale Seite der Imaginationskollektivierung, also ihre technischen und infrastrukturellen Rahmenbedingungen. Nach dieser formalen Seite hin mündet die Theorie des Imaginären in eine soziologische Medientheorie, die – so etwa bei Andreas Ziemann – die materiellen Trägermedien des Imaginären in den Vordergrund stellt:

»Medien sind gesellschaftliche Einrichtungen und Technologien, die etwas entweder materiell oder symbolisch *vermitteln* und dabei eine besondere *Problemlösungsfunktion* übernehmen. Sie verfügen über ein *materielles Substrat* (und sind deshalb Materialitäten menschlichen und gesellschaftlichen Seins), welches im Gebrauch oder durch seinen Einsatz Wahrnehmungen, Handlungen, Kommunikationsprozesse, Vergesellschaftung und schließlich soziale Ordnung im Allgemeinen ermöglicht wie auch *formt*.« (Ziemann 2006/2012: 17; vgl. 2011: 217)

Ein weiterführendes Konzept in diesem Zusammenhang stellt die von Régis Debray begründete »Mediologie« dar.³⁴ Deren Ansatz, so Debray

34 Zur Einführung in die Mediologie vgl. Debray (2000) und Bartz et al. (2012); dazu auch Debray (1992, insb. 37–62). Ein in manchen Hinsichten ähnlicher, ebenfalls auf materielle Vermittlungen abstellender Ansatz findet sich in der von Bruno Latour geprägten *Akteur-Netzwerk-Theorie* (vgl. u. a. Latour 1994, 2005) sowie in deren Weiterentwicklung zur »Akteur-Medien-Theorie« (Schüttelpelz 2013).

in seiner *Einführung in die Mediologie* (2000), interessiert sich für das »Zur-Welt-Werden der Zeichen«, das heißt ihre »symbolische Wirksamkeit« (Debray 2000: 129). Wie wird aus einem Prophetenwort eine Religion, aus einem politischen Manifest eine Partei oder aus einem Hörspiel eine nationale Panik (vgl. ebd.)? Allgemeiner gefragt: »Warum wird eine Darstellung der Welt [...] unter bestimmten Umständen zu einer Einwirkung auf die Welt?« (Ebd.: 129 f.)

Als Grundidee der Mediologie formuliert Debray die Einsicht, »dass sich nichts von selbst übermittelt und das überall Mittler am Werk sein müssen« (ebd.: 144). Solche »Mittler« können menschliche Körper sein oder technische Medien, stets aber geht die Leistung der Vermittlung bzw. »Mediation« (ebd.: 145) über eine bloße Verbindung zweier bereits existierender Glieder hinaus. Die Mediation »erarbeitet das, was sie vermittelt« (ebd.). Als Beispiel führt Debray die Darbietung eines Musikstücks an:

»Der Musikinterpret erweckt ein Werk erst zum Leben, das nicht als träges Objekt einfach vorhanden ist. Die Musik ist kein Schon-Da, das seit aller Ewigkeit auf uns wartet [...]. Sie existiert nur durch ihre Vermittlungen (die ›Aufführungen‹, ›Darbietungen‹). Der Interpret ist nicht nur eine Durchgangsstelle oder ein Verknüpfungspunkt zwischen einem Zuhörer und einem Komponisten; durch ihn nimmt das Werk erst Gestalt und Körper an.« (Ebd.)

Die Materialisierung bleibt den Symbolen also nicht äußerlich, sondern produziert diese überhaupt erst. So fasst Sybille Krämer den mediologischen Grundgedanken treffend zusammen, wenn sie die »Existenzform« (Krämer 2008: 84) der Symbole in ihren materiellen Trägern bzw. Verkörperungen erblickt:

»Bedeutungen und Ideen [sind] allein kraft ihrer Materialisierung übertragbar [...]. Nur weil sich Gedanken in handhabbaren, transferierbaren und zirkulierenden Objekten verkörpern, lösen sie sich ab von ihren Autoren und überleben diese auch« (ebd.: 82).

Was so für Musikstücke gilt, die dank ihrer materiellen Zirkulation schließlich zum gemeinsamen Kulturgut einer Gesellschaft werden können, gilt für das Imaginäre allgemein. Stets müssen Imaginationen materiell »aufgeführt« werden, um sich gesellschaftlich auszubreiten. Erst am Ende dieses Ausbreitungsprozesses stehen jene gesellschaftlichen imaginären Bedeutungen, deren Existenz Castoriadis so selbstverständlich voraussetzt.

Auch diese Beschreibung der Imaginationskollektivierung bliebe jedoch unvollständig ohne das Kollektiv der Menschen, das für diese

Ausbreitung ebenso notwendig ist wie das dingliche Medium. Ganz wie bei der Verbreitung eines Musikstücks, sei es im Konzertsaal oder im Radio, muss auch die Kollektivierung der Bilder mit der Entstehung einer Rezeptionsgemeinschaft korrespondieren, um gesellschaftlich wirksam zu werden. Erst dann, wenn viele Menschen dieselben Bilder betrachten, das heißt sich zu identischen Bildobjekten in Beziehung setzen, können individuelle imaginäre Bedeutungen eine neue, kollektive Existenzform annehmen. Nirgendwo anders als in diesen Vergemeinschaftungseffekten findet sich der von Castoriadis postulierte Sprung in die ›andere Seinsart‹ der gesellschaftlichen imaginären Bedeutungen, also das Moment der *Emergenz*, das aus den Vorstellungen vieler einzelner Individuen eine gemeinsame, kollektive Vorstellung werden lässt.

Lange vor Debray hatte bereits Gabriel Tarde, hier sogar explizit gegen Durkheims Theorie des Kollektivbewusstseins gerichtet, diesen Übergang in die andere Seinsart des Kollektiven als schrittweise Ausbreitung von individuellen Imaginationen beschrieben. In *Masse und Meinung* (1901), einer Verbindung seiner ›Soziologie der Nachahmung‹ aus *Die Gesetze der Nachahmung* (1890) und *Die sozialen Gesetze* (1898) mit medientheoretischen und zeitdiagnostischen Überlegungen, untersucht Tarde, wie aus einer einzelnen, individuell geschöpften Idee oder Imagination eine gesellschaftlich geteilte, ›öffentliche Meinung‹ werden kann.³⁵ Die Antwort, so Tarde, liegt im Phänomen der Nachahmung begründet, die er als elementare anthropologische Grundlage jedweder Vergesellschaftung ansieht und ihrerseits auf einen »unergründlichen Herdentrieb« (Tarde 1890: 99) zurückführt. Dabei denkt Tarde sich die Nachahmung als unmittelbar affektive, quasi mechanische ›Ansteckung‹ einerseits (vgl. 1.3.2), aber auch als sozialen Selektionsprozess für ›gute Ideen‹ andererseits: »Die Nachahmung, welche das Individuelle sozialisiert, pflanzt allseits die guten Ideen fort« (Tarde 1898: 95). Im Alltag und insbesondere in der Erziehung vollzieht sich diese Nachahmung zumeist durch direkte Interaktion, bei der ein Mensch sieht, was ein anderer tut oder sagt, um

- 35 Allgemein zu Tardes Soziologie der Nachahmung vgl. den Überblick von Borch/Stäheli (2009) sowie, speziell auf Massenmedien und Kunst bezogen, Lüdemann (2009), Antoine (2009) und Stäheli (2015); aus ›massenpsychologischer‹ Sicht auch die Ausführungen bei Moscovici (1981: 231–273). Eine Theorie der »Kollektivitäten« im Anschluss an Tarde und Latour (aber auch Platon und Aristoteles) findet sich bei Daniel Falb (2015), der ebenfalls den prozessualen – und performativen (vgl. ebd.: 11–14) – Charakter von Kollektivierungen, die »strenge raumzeitliche Lokalisiertheit« der kollektivierten »Einzelheiten« (ebd.: 11) sowie die Bedeutung materieller »Artefakte« bzw. »Spuren« betont (vgl. ebd.: 273–315). Zur »public connection« durch Mediengebrauch bzw. zur Erzeugung von Öffentlichkeit durch einen »shared frame of attention« vgl. außerdem Couldry/Livingstone/Markham (2007, insb. 23–41).

es von diesem zu übernehmen und dann seinerseits an seine Mitwelt weiterzugeben.

Aber die Nachahmung kann auch als »Fernwirkung« (Tarde 1901: 8 f.) stattfinden. Vor allem die Neuzeit mit ihren medientechnischen Erfindungen wie »Buchdruck, Eisenbahn und Telegraph« (ebd.: 17) sorgt für eine regelrechte Nachahmungsexplosion. Die »ungeheure Macht der Presse« (ebd.) macht individuelle Ideen innerhalb kürzester Zeit einem millionenfachen Publikum zugänglich und verwandelt sie in gesellschaftliche »*Ströme von Meinungen*« (ebd.: 10). Anders als die auf physischer Präsenz beruhende Masse ist das Publikum darum, so Tarde, eine genuin moderne Form der Vergesellschaftung und als solche »die soziale Gruppe der Zukunft« (ebd.: 17). Ihr Hauptmerkmal ist die ›Verstreung‹, in der sich Vereinzelung und Vermassung nicht länger ausschließen, wie Tarde am Beispiel des Zeitungspublicums ausführt:

»Die Menschen [...] stehen nicht in Berührung miteinander, sehen oder hören sich nicht. Sie sitzen, über ein weites Gebiet verstreut, ein jeder für sich zu Hause und lesen dieselbe Zeitung.« (Ebd.: 10)

Was verbindet diese verstreuten Menschen miteinander? Ist es die Gleichheit ihrer Lektüre und der gelesenen Inhalte, durch die sich auch die lesenden Menschen aneinander angleichen? Tarde geht den entscheidenden Schritt über eine solche ›Gleichschaltungsthese‹ hinaus, wenn er stattdessen die Bedeutung des Wissens *um* die gemeinsame Lektüre in den Vordergrund stellt:

»Worin also besteht das Band zwischen ihnen? Sieht man von der Gleichzeitigkeit ihrer Überzeugungen oder Leidenschaften ab, besteht es in dem Bewußtsein eines jeden von ihnen, daß diese Idee oder dieser Wille im selben Moment von einer großen Zahl anderer Menschen geteilt wird. Es genügt, daß jeder das weiß, um von diesen anderen beeinflusst zu werden, auch wenn er sie nicht sieht.« (Ebd.: 10 f.)

Letztlich, so Tarde, ist das Publikum also nur ein »rein geistiges Kollektiv, als räumliche Verteilung physisch voneinander getrennter Individuen, deren Zusammenhalt ein rein psychischer ist« (ebd.). Es ist nicht die gemeinsame Rezeption allein, sondern das *Reflexivwerden* der Rezeption im Bewusstsein der Einzelnen, auf dem die Kollektivität des Publikums, sein ›Gemeinschaftsgefühl‹, basiert.³⁶ So betont Urs Stäheli im Anschluss an Tarde:

36 Vgl. zu diesem Gedanken auch die ›wissenssoziologische‹ Bestimmung von »Gesellschaft« bei Berger und Luckmann (1966: 83): »Gesellschaft ist nur, wo der Einzelne sich ihrer bewußt ist.« Benedict Anderson hat für dieses

»Ein Publikum zeichnet sich nicht primär dadurch aus, dass es die gleichen Vorlieben und Weltanschauungen teilt, sondern dadurch, dass diese Gleichzeitigkeit reflexiv wird. Die Zeitungsleser lesen nicht nur alle gleichzeitig, sondern sie wissen, dass sie die Zeitung gleichzeitig lesen.« (Stäheli 2012: 111)

Erst durch das Wissen um die Gemeinsamkeit wird aus den Einzelnen der »Bestandteil eines virtuellen Kollektivs« (ebd.), das gleichwohl nur in den Köpfen der Einzelnen überhaupt existiert. Susanne Lüdemann spricht in Bezug auf Tardes Theorie des Publikums darum von einer bloß »imaginären«, in gewisser Weise also nur »eingebildeten« Vergesellschaftung:

»So ist das ›Ganze‹ der Gesellschaft, der man sich zugehörig fühlt, schließlich auf doppelte Weise imaginär [...]: zum einen, weil sie sich nie körperlich versammelt, nirgendwo im öffentlichen Raum sichtbar in Erscheinung tritt; zum anderen, weil selbst ihre virtuelle und verstreute Existenz, der Gleichklang der Überzeugungen und Leidenschaften, die bloße Phantasie eines einsamen Lesers (oder Fernsehzuschauers) bleibt, hinter der sich sehr wohl eine unbekannte Heterogenität der Existenzen und Meinungen verbergen kann.« (Lüdemann 2009: 121)

Es genügt, so Lüdemann weiter, »an den Glauben der anderen zu glauben« (ebd.: 122), um das Gefühl, an einem Kollektivbewusstsein teilzuhaben, im Einzelnen entstehen zu lassen und ihm die »Beruhigung des ›Dazugehörens‹« (ebd.) zu verschaffen. Anders als bei Castoriadis und Durkheim ist es streng genommen also gar nicht das Kollektiv, das

Phänomen den Begriff der »imaginären Gemeinschaft« geprägt: »I propose the following definition of the nation: it is an imagined political community [...] It is *imagined* because the members of even the smallest nation will never know most of their fellow-members, meet them, or even hear of them, yet in the minds of each lives the image of their communion.« (Anderson 1983: 5 f.) Vgl. hierzu auch Deweys Überlegungen zur Öffentlichkeit als Wirkung eines Bewusstwerdens von sozialer Verbindung bzw. »Assoziati-on« (Dewey 1927: 34), wonach »die Folgen vereinten Handelns einen neuen Wert annehmen, wenn sie beobachtet werden« (ebd. 35): »Denn die Beachtung der Folgen zusammenhängenden Handelns zwingt die Menschen dazu, über den Zusammenhang selbst nachzudenken [...]. Während einzelne Wesen in ihrer Einzigartigkeit denken, bedürfen und entscheiden, ist *was* sie denken und erstreben, ist der Inhalt ihrer Überzeugungen und Absichten ein Stoff, den die Assoziation bereitstellt.« (Ebd.: 35 f.) In eine verwandte Richtung weisen der sozialpsychologische »social identity approach« (vgl. Hogg/ Abrams 1998: 6–27; aber auch schon McDougall 1920) sowie die philosophischen Ansätze zu »Wir-Absichten« und »kollektiver Intentionalität« bei Tuomela/Miller (1988), Tuomela (2007) und Schmid/Schweikard (2009).

dieselben Inhalte imaginiert – auch *nach* einer erfolgreichen Imaginationskollektivierung nicht. Stets bleiben es Einzelne, die imaginieren; jedoch so, dass sie ihre individuellen Imaginationen *als* gemeinschaftliche Imaginationen auffassen und erfahren.

Gleichwohl ist auch diese bloß virtuelle, imaginäre Form der Kollektivität keine bloße Illusion, keine Einbildung im engeren Sinne. Denn sie besitzt ihre materielle Basis nirgendwo anders als in der *realen* »massenmedialen Verschaltung« (ebd.: 119) der Einzelnen. Es sind die »Beziehung zum Medium« (Stäheli 2012: 111) und die »Nutzung des Mediums« (ebd.), auf denen die reflexive Vergesellschaftung des Publikums in letzter Instanz gründet. Es braucht das Medium als materiellen »Ankerpunkt«, wenn das Wissen um die imaginäre Gemeinschaft nicht gegenstandslos sein soll. Erst der gemeinsame Bezug auf das Medium als *Verbindungsglied* zwischen den Einzelnen stellt deren Gemeinsamkeit her bzw. erlaubt ihnen die imaginäre Bezugnahme aufeinander. Die Gemeinschaftsbildung erfolgt indirekt über ein Drittes – sozusagen als *Kollektivierung über Bande*.³⁷

Eine solche Kollektivierung über Bande ist nicht auf Bilder beschränkt, sondern kann über vielerlei Medien erfolgen. Tardes Zeitungen, Debrays Musikinstrumente oder auch das Medium Geld, das alle, die es gebrauchen, in Subjekte eines kapitalistischen Kollektivs verwandelt, sind Beispiele für Kollektivierungen über Bande. Überall dort jedoch, wo es um die Kollektivierung von Imaginationen im engeren Sinne, also um *bildhafte Vorstellungen* geht, bietet sich das Medium Bild in besonderer Weise an. Das liegt in seinem ontologischen Charakter der *Anschaulichkeit* begründet (vgl. 1.1.2): Die objektive Präsenz der Sichtbarkeitsgebilde pflanzt die zu kollektivierenden Vorstellungen gleichsam direkt in die Köpfe der Gesellschaftsmitglieder ein.³⁸ Anders als sprachliche Zeichen nehmen die Bilder dem Subjekt die Arbeit der Visualisierung

37 Diese Kollektivierung »über Bande« ist nicht zu verwechseln mit dem klassischen Begriff der »para-social interaction« (Horton/Wohl 1959) bzw. »Parasozialität« (Wenzel 2001: 422–490), der die Interaktion zwischen Zuschauern und Bildschirmfiguren beschreibt. Der Begriff der Imaginationskollektivierung hebt auf etwas anderes ab: die Beziehungen der Zuschauer *untereinander* und die gemeinsamen Imaginationen, durch die sie miteinander verbunden sind. – Zur »Figur des Dritten« in der Sozialtheorie siehe auch Fischer (2006) sowie den Sammelband von Eßlinger et al. (2010).

38 Für einen zum Teil ähnlichen Gedankengang vgl. die Theorie der »Meme« als Medium kultureller Weitergabe und Ausbreitung bei Dawkins (1976) und Blackmore (1999); zur Kritik an diesem Konzept siehe aber auch die kontrovers geführte Debatte im Sammelband von Aunger (2000) sowie den Vorwurf einer mangelnden materialistischen Fundierung der Memetik als idealistischer Theorie einer »Kommunikation ohne Ideentransfer« bei Bunge/Mahner (2004: 123–126).

des Bezeichneten vor dem inneren Auge, also die Arbeit der eigentlichen Imagination, von vornherein ab. Die Bedeutungen, die sie transportieren, stehen immer schon materiell vor Augen und schreiben sich als sinnliche Wahrnehmungseindrücke in den Vorstellungshaushalt ein.

Gegenüber der idealistisch angelegten Theorie von Castoriadis besitzt eine derart ›materialistisch gewendete‹ Theorie des gesellschaftlichen Imaginären mindestens drei wichtige Vorzüge. So füllt sie erstens die schwerwiegende Lücke in Castoriadis' Theorie, die nicht anzugeben vermochte, wie die ›gesellschaftlichen imaginären Bedeutungen‹ eigentlich entstehen, obwohl Gesellschaften keine imaginationsfähigen Subjekte sind. Das Modell der Imaginationskollektivierung beantwortet diese Frage ohne jede Zuhilfenahme eines ›Kollektivsubjekts‹: Gesellschaften imaginieren, indem ihre einzelnen Mitglieder imaginieren und ihre Imaginationen untereinander austauschen. Die Kollektivierung der Imaginationen erfolgt ›über Bande‹ im Medium eines Dritten, das als materieller Vorstellungsträger fungiert und die einzelnen Gesellschaftsmitglieder durch den gemeinsamen Gebrauch – und das Wissen um diesen Gebrauch – miteinander verbindet. Die Zirkulation öffentlicher Bilder ist nur ein Sonderfall solcher Austausch- und Diffusionsprozesse, die in irgendeiner Form auch für jede andere Art von kollektiver Imagination vollzogen werden müssen, selbst wenn die ausgetauschten Vorstellungsträger nicht immer so greifbar und sichtbar sein mögen wie im Fall der materiellen Bilder.

Zweitens rückt eine materialistische Theorie des Imaginären die sozialen und politischen Konflikte und Kämpfe in den Blick, die sich im Feld des Imaginären abspielen. Denn so politisch Castoriadis sein Imaginäres auch denkt, so sehr scheint er das Imaginäre doch als Angelegenheit einer ganzen, tendenziell homogen imaginierenden Gesellschaft zu denken. Gerade an den real existierenden Bildern in ihrem unablässigen Ringen um Aufmerksamkeit und Hegemonie aber zeigt sich, dass das Imaginäre kein homogener Raum ist, in welchem frei flottierende Bilder widerstandslos auftauchen und wieder verschwinden, sondern ein macht- und herrschaftsförmig organisierter Raum mit spezifischen Durchlässigkeiten und Undurchlässigkeiten. Neue Bilder, die in diesem Raum zu imaginärer Bedeutung gelangen wollen, müssen sich gegen andere Bilder erst behaupten und durchsetzen. So wird die Kollektivierung von Bildern gefördert oder gebremst durch ein gesellschaftliches Kräftefeld aus verschiedenen Akteuren, Interessen, Institutionen, Apparaturen – und Geldflüssen, von denen die Bilderströme zumindest in modernen Gesellschaften maßgeblich getragen werden und in die sie sich am Ende, wenn alles nach Plan verläuft, wieder zurückverwandeln.³⁹ Auch

39 Eine Betrachtung der ökonomischen Bedingungen und Mechanismen der *Bildwirtschaft* bietet Bruhn (2003); Untersuchungen zu den sozialen und institutionellen Rahmenbedingungen der Bild- und Kunstproduktion finden

im Sinne dessen also, was Marx unter diesem Begriff verstanden hätte, handelt es sich hier um eine materialistische Theorie des gesellschaftlichen Imaginären.

Wenn auf diese Weise deutlich wird, dass gesellschaftliche Imagination in höchst konkreten und umkämpften gesellschaftlichen Räumen stattfindet und mitten im Alltagsleben der Menschen wurzelt, ihren Konflikten und Verwerfungen, aber auch ihren Verbrüderungen und Vergemeinschaftungen, so rückt mit dieser Einsicht noch eine dritte Eigenheit einer materialistischen Theorie des Imaginären in den Blick. Denn sie erlaubt zu denken, dass es – zumindest in modernen, pluralistischen Gesellschaften – nicht nur *einen* imaginären Raum der Gesellschaft gibt, sondern eine ganze Vielzahl von imaginären Räumen. Zwar geht gesellschaftliches Leben auch in der Moderne mit der »Schaffung einer gemeinsamen Welt« (Castoriadis 1975: 605) einher. Die öffentlich zirkulierenden Bilder sind *zuerst* Inklusionsmedien, die uns am Gemeinwesen teilhaben und an der Gesamtgesellschaft partizipieren lassen.⁴⁰

Zusätzlich zu und unterhalb dieser einen, gemeinsam geteilten Welt aber entsteht zugleich eine ganze Vielzahl von kleineren Welten und partikularen Gemeinschaften: »Sehgemeinschaften« im Plural, wie Jürgen Raab sie in seiner *Visuellen Wissenssoziologie* (2008) an den Beispielen von Amateurfilmerclubs, Hochzeitsgemeinschaften sowie der Hip-Hop-Subkultur mit ihren jeweils eigenen Sujets und visuellen Konventionen untersucht hat.

»Die Sehgemeinschaften sind eigenständige ›soziale Welten‹ [...]: relativ dauerhafte, durch stabile Routinen abgesicherte und voneinander unabhängige ästhetische Wahrnehmungs- und Handlungsräume innerhalb der visuellen Kultur der Moderne. In ihnen [...] wird das technische Medium als ›Generator‹, Experimentierfeld und Präsentationsfläche für je spezifische audiovisuelle Sehordnungen zum Vehikel der Gemeinschaftsbildung. Deshalb nehmen sich diese Gemeinschaften auch wie geschlossene Arenen und Märkte aus, auf denen die Filmer mit ihren Videos im Wettbewerb zu gleichen oder ähnlichen Akteuren und Produkten stehen, auf denen sie sich bewähren müssen und bei ihrem Publikum um soziale Akzeptanz ringen« (Raab 2008: 306 f.).

sich darüber hinaus im Umfeld des Production-of-Culture-Ansatzes (vgl. Peterson 1976, Peterson/Anand 2004), im institutionalistischen Ansatz der Kunstsoziologie bei Arthur Danto (1964), George Dickie (1974) und Howard S. Becker (1982) sowie in den Studien zum künstlerischen Feld und zur »Ökonomie der symbolischen Güter« von Pierre Bourdieu (z.B. 1992, 1994, 2014).

40 Zur »Inklusion« durch Medienkonsum vgl. Suter (2005) sowie Ziemann (2011: 224–228), der sogar von einer massenmedialen »Totalinklusion« (ebd.) spricht.

Anstatt vom einen großen Raum des Imaginären müsste man also besser von *den* Räumen des Imaginären sprechen, von den verschiedenen und verschiedenförmig organisierten Zirkulationsräumen der Bilder und den Sehgemeinschaften, die sich in diesen Räumen zusammenfinden.

Die verschiedenen Sehgemeinschaften können wie Subkulturen nebeneinander existieren, ohne voneinander Kenntnis zu nehmen; sie können sich aktiv voneinander abgrenzen oder miteinander um Mitglieder und Anerkennung konkurrieren; vor allem aber können sie ineinander *verschachtelt* sein. Denn man gehört in aller Regel nicht entweder einer Subkultur *oder* der Mehrheitsgesellschaft an, sondern ist gleichzeitig Angehöriger einer Subkultur *und* Mitglied der Mehrheitsgesellschaft.⁴¹ So leben wir einerseits in einem allen Gesellschaftsmitgliedern gemeinsamen Imaginationsraum, andererseits und gleichzeitig aber wenden wir uns unterhalb dieses gesellschaftlichen Imaginationsraums in unzählige kleinere Räume ab, in denen wir nach anderen Wirklichkeiten Ausschau halten als der einen, einheitlichen des Gesamtkollektivs.⁴² Das materielle Bild ist eine der Schnittstellen, an denen sich diese verschiedenen Wirklichkeiten sowohl überschneiden als auch voneinander trennen können. Es ist ein Medium imaginärer Vergesellschaftung ebenso wie ein Medium der ›Entvergesellschaftung‹ im Sinne einer Auflösung sozialer Bindungen und Zugehörigkeiten.

An jedes Bild, das in den Blick einer solchen Theorie des Imaginären gerät, lässt sich darum die Frage stellen: Welche imaginären Gemeinschaften bilden sich über das Medium des Bildes? Welche neuen Beziehungen knüpft ein Bild zwischen bereits existierenden Gemeinschaften, welche alten Beziehungen löst es auf? Oder einfacher: Wen verbindet, wen trennt das Bild? Gefragt werden muss angesichts der Pluralität der Bildräume außerdem, wie die Bilder der partikularen Sehgemeinschaften ihrerseits wieder in den kollektiven Bildraum der Gesamtgesellschaft zurückwirken. Gerade darin nämlich erweist sich die politische Sprengkraft der Bilder, wenn sie, zunächst entstanden als oppositionelle ›Minderheitenbilder‹ am Rand des Sozialen, auf verschlungenen Wegen doch noch Eingang finden in die Mitte der Gesellschaft, wo sie die etablierte Bilderwelt aufmischen und neue Imaginationen anstoßen.

41 Zum Ineinander von gesellschaftlicher Grundwirklichkeit und partikularen »Subwelten« am Beispiel rollenspezifischen Wissens im Zusammenhang gesellschaftlicher Arbeitsteilung vgl. Berger/Luckmann (1966: 148–157); zur Entstehung »gesellschaftlicher Subsinnwelten« auch ebd.: 90–94 sowie Schütz/Luckmann (2003: 54–68). Zum Phänomen der Subkultur im engeren Sinne einer oppositionellen Gegenkultur vgl. Yinger (1960), Schwendtner (1973) und Reckwitz (2006: 441–630).

42 Ich gehe auf diese Tendenz im nächsten Kapitel (2.3) ausführlich ein.

2.3 Spiel

2.3.1 Kunst, Spiel, Unterhaltung: Der gesellschaftliche Ort der Bilder

Bilder, so lautete der Grundgedanke des Modells der Imaginationskollektivierung im letzten Abschnitt, stiften imaginäre soziale Räume, in denen Menschen einander ›über Bande‹ begegnen können. Insoweit decken sich die Bilder mit jener generellen Tendenz der Kultur, die weiter oben (vgl. 2.1.1) im Begriff der ›Angstbewältigung‹ beschrieben wurde: Kultur, das ist die kollektiv auf Dauer gestellte Lösung eines Problems, die Herstellung von Ordnung und Stabilität im Chaos der Welt. Aber es gibt noch eine andere Seite der Kultur – auch und gerade der Bildkultur –, die in dieser Angstbewältigungstheorie nicht aufgeht. Ist alles, was der Mensch als Kulturwesen in der Welt tut, immer als Problemlösung und Stabilisierung zu verstehen? Geht es, wenn wir Bilder betrachten, ausschließlich um Übersichtsgewinne und Ordnungszuwächse, um Abbau von Unsicherheit und Angst? Und wollen wir uns wirklich nur in die Gesellschaft einklinken, wenn wir Bilder konsumieren, oder wollen wir uns nicht wenigstens manchmal auch aus ihr ausklinken und herausräumen, um ihre Regeln und Verpflichtungen hinter uns zu lassen?

Zweifel an der Angstbewältigungstheorie der Kultur meldet der Literaturwissenschaftler Albrecht Koschorke in seiner *Allgemeinen Erzähltheorie* (2012) am ähnlich gelagerten Beispiel der Literatur an. Literarisches Erzählen, so Koschorke, ist durchaus nicht immer auf Angstminderung ausgelegt. Mitunter erzeugen Erzählungen Angstgefühle sogar aktiv, anstatt sie zu minimieren:

»Aber keineswegs überall hat das Erzählen die Aufgabe, Ängste dadurch zu beschwichtigen, dass es ihnen Gestalt und Namen leiht. Ebenso wenig antwortet es immer auf ein Verlangen nach Sicherheit und Trost; ganze Genres sind darauf spezialisiert, Unsicherheit, Schrecken, Grauen, Trostlosigkeit zu verbreiten.« (Koschorke 2012: 11)

Erzählungen wollen nicht durchweg nur ›entängstigen‹, indem sie stabilisierende Sinnkonstruktionen zur Verfügung stellen. Das Erzählen, so Koschorke, kann

»ebensogut in den Dienst des *Abbaus* von Sinnbezügen gestellt werden, etwa durch die Demontage von hegemonialen Sinnzwängen. Als eine in hohem Maß formlose Tätigkeit kann es entsprechend gerade die Qualität der Formlosigkeit – sei es durch *Deformation*, sei es durch *Auflösung* verfestigter Sinnformen – im Prozess der kulturellen Semiosis ausspielen. In einer Vielzahl von Erzählungen wird Kontingenz keineswegs gebannt, sondern geradezu heraufbeschworen.« (Ebd.)

Auch Bilder, so lässt sich das »Phänomen narrativ bewirkter Desorientierung« (ebd.: 12) übertragen, versichern uns der Welt nicht nur. Ganze Genres von Bildern – allen voran die dunkle Phantasmagorie im Klosterkeller des Jahres 1798 aus der Einleitung – sind darauf spezialisiert, uns aus gewohnten Wahrnehmungszusammenhängen herauszukatapultieren und uns mit fremdartigen, furchterregenden, bisweilen schockierenden Eindrücken zu irritieren. An die Stelle symbolischer Prägnanz setzen sie symbolische Auflösung, anstatt Ordnung auf Dauer zu stellen, bringen sie sie ins Wanken. Sie reißen uns aus dem vertrauten Wohnraum der Kultur heraus, um uns in eine archaische Gegenwelt zu entführen, beherrscht von wilden Trieben, ungezähmten Begierden und entfesselten Aggressionen, bewohnt von Mördern und blutrünstigen Bestien. Insbesondere der Horrorfilm – erst recht der »postmoderne«⁴³ ohne Happy End – dreht sich voll und ganz um den Einbruch des Chaotischen in die geordnete Welt. Und doch bereitet er vielen Menschen Lust, wie auch schon die Phantasmagorie im Klosterkeller vielen Menschen Lust bereitete. Die Schockbilder sind lustvoll nicht obwohl, sondern gerade *weil* sie uns verunsichern, verwirren und desorientieren. Wie lässt sich diese Lust an der Desorientierung, Unordnung und Auflösung des Sinns soziologisch erklären?

Unverzichtbar erscheint auf den ersten Blick der Hinweis, dass eine gewisse Tendenz zur stetig sich steigernden Sensationswirkung bereits in der ökonomischen Logik des Bildermarktes als solchem angelegt ist. Er folgt dem Prinzip des Spektakulären, der fortwährenden Überbietung und Eskalation von Schaulizen und Intensitäten. In der »Ökonomie der Aufmerksamkeit« (Franck 1989) regiert die Logik der Konkurrenz, wie Christoph Türcke in seiner *Philosophie der Sensation* treffend ausführt:

»Jedes Bild, jeder Ton kämpft um sein eigenes Da, und daher fallen alle Bilder und Töne immer schneller und heftiger übereinander her. [...] Die aktuelle Dosis an Bildern und Tönen von Verletzten, Entstellten, Verängstigten, Fliehenden, Entblößten, Mord- und Sexualszenen, die in einer Programmlandschaft gerade Standard ist, kann kaum mehr

- 43 Der Filmsoziologe Rainer Winter (1991: 217) benennt u.a. zwei Charakteristika des »postmodernen« im Unterschied zum klassischen Horrorfilm: »obsessive Beschäftigung mit der Zerstörung des menschlichen Körpers« und »textuelle Offenheit« als Verzicht auf logische und materielle Wiederherstellung der durch den Horror zersetzten Welt. Auf ähnliche Weise fasst Isabel Pinedo (1996: 29) die Merkmale des postmodernen Horrorfilms zusammen: »The postmodern horror genre constructs an unstable, open-ended universe in which categories collapse, violence constitutes everyday life, and the irrational prevails.« Hartgesottene Gemütern sei *THE TEXAS CHAINSAW MASACRE* (USA 1974, Regie: Tobe Hooper) als idealtypisches Beispiel für einen postmodernen Horrorfilm ans Herz gelegt.

wahrgenommen werden, ohne daß sie als Vorläufer zur nächsthöheren Dosis wahrgenommen wird.« (Türcke 2002: 66 f.)

Das eigentliche Rätsel der Lust am Unlustvollen aber kann der Verweis auf die Überbietungsmechanismen der Ökonomie am Ende doch nicht hinreichend erklären. Warum äußert sich das marktwirtschaftliche Aufmerksamkeitsdefizitsyndrom der Bilder gerade in Form der *Unluststeigerung*? Und warum bleibt es bei alledem nur eine Minderheit der gesellschaftlich zirkulierenden Bilder, die diesen Weg verfolgt, während ein großer Teil der ökonomisch erfolgreichen Bildproduktion, insbesondere der *Kitsch*, ganz ohne diese Überbietungstendenzen auskommt? Augenscheinlich lassen sich diese Tendenzen weder mit ökonomischen Erklärungen allein beantworten noch mit einer Theorie der Kultur, die einzig auf die produktiven, stabilisierenden Aspekte der Kulturarbeit abhebt.

Eher schon dürfte es weiterführen, den umgekehrten Weg einzuschlagen und die dunkle Seite der Bildkultur gerade von ihrer oppositionellen und marginalen Haltung aus zu begreifen – als Phänomen des Außerordentlichen, das die hegemoniale Ordnung der alltäglichen Kultur sekundär kommentiert und für kurze Augenblicke in Frage stellt. Diese Bewegung soll im Begriff des *Spiels* eingefangen werden: Die andere Seite der Bildkultur ist Spiel im Unterschied zum Ernst des gesellschaftlichen Normallebens, Spiel im Kontrast zu Arbeit. Andererseits ist das Spiel der Bilder aber auch selbst wiederum Teil der allgemeinen Kulturarbeit, in die es sich nicht nur auf der handwerklichen Ebene der Bildproduktion, sondern auch auf der ökonomischen und sozialen Ebene einfügt. Die Spielwelten der Bilder sind industriell produziert, das Andere der gesellschaftlichen Ordnung ist Teil der Ordnung selbst.

Wie lässt sich dieses paradoxe Spiel der Bilder genauer bestimmen? Eine erste Schneise schlagen die systemtheoretischen Analysen der massenmedialen Unterhaltung und der Kunst bei Niklas Luhmann. Das *System der Massenmedien* beschreibt Luhmann (1996) zunächst ganz ähnlich wie Castoriadis das gesellschaftliche Imaginäre, nämlich als wenn schon nicht exklusives, so doch privilegiertes Organ der gesellschaftlichen »Konstruktion der Realität« (Luhmann 1996: 95–107). Die Massenmedien vermitteln unsere Wahrnehmung der Wirklichkeit und damit unser Weltverhältnis insgesamt: »Was wir über unsere Gesellschaft, ja über die Welt, in der wir leben, wissen, wissen wir durch die Massenmedien.« (Ebd.: 9) Sie stiften die »Hintergrundrealität« (ebd.: 83) des gesellschaftlichen Lebens, ein soziales »Gedächtnis« (ebd.) von stillschweigend vorausgesetzten »Realitätsannahmen« (ebd.), die unsere Weltwahrnehmung strukturieren und synchronisieren.⁴⁴ So dienen sie

44 Zur – meistens zeitlich gedachten – Synchronisation der Gesellschaft durch Medien vgl. Hickethier (2002) sowie Ziemann (2011: 231 f.), am Beispiel

der »Erzeugung einer latenten Alltagskultur« (ebd.: 84), die vor allem eines bewirkt: keinem Gesellschaftsmitglied das isolierende Gefühl zu geben, »man lebe in verschiedenen, inkommensurablen Welten« (ebd.: 83). Darum beanspruchen die Massenmedien eine regelrechte »Universalzuständigkeit« (ebd.: 37) für sich. Eben weil sie die *gesamte* Realität der Gesellschaft erzeugen, gibt es »keine Sachverhalte, die ihrem Wesen nach für die Behandlung in den Massenmedien ungeeignet wären« (ebd.).

Innerhalb dieser Universalzuständigkeit macht Luhmann drei dominante Themen- bzw. »Programmbereiche« der Massenmedien aus: »Nachrichten und Berichte« (ebd.: 39–57), »Werbung« (ebd.: 60–66) und »Unterhaltung« (ebd.: 67–80). Vor allem der Programmbereich der Unterhaltung – also die in den Massenmedien gezeigten Spiel- und Fernsehfilme, aber auch Serien und Showformate – führt zu den desorientierenden Schockbildern zurück. Denn gerade bei ihnen stößt die Realitätskonstruktionsfunktion der Massenmedien an ihre Grenzen. Anstatt Realität zu konstruieren, scheinen derartige Bilder bestehende Realitätskonstruktionen eher zu *irrealisieren*. Schließlich handelt es sich bei ihnen um fiktionale Bilder, die gar nicht erst behaupten, gesellschaftliche Realitäten zu repräsentieren. Kein Spielfilm, das sagt ja schon der Name, gibt sich für Wirklichkeit aus.

Worin, wenn nicht in der Konstruktion von Realität, liegt also die gesellschaftliche Funktion der Unterhaltungsfiktionen? Luhmanns Argumentation führt in zwei verschiedene Richtungen, von denen allerdings nur die zweite den eigenständigen Charakter dieser Fiktionen anerkennt. Erstens, so heißt es, nimmt die Unterhaltung eben doch »Anleihen« bei der »externen Realität« und enthält entsprechende »Verweisungen« (ebd.: 67), allein schon um den kognitiven Aufwand der Zuschauer in Grenzen zu halten und Wiedererkennbarkeit zu gewährleisten (vgl. ebd.: 69). Das gilt erst recht für die basale Ebene kognitiver »Schemabildung« (ebd.: 130–140), der sich auch ein fiktiver Film typischerweise unterwirft, wenn er alltagsweltliche »Kategorisierungen« von Geschehnissen »in allgemeineren Begriffen« vornimmt oder das Prinzip der »Kausalattribution« übernimmt, also »die Mitdarstellung von Ursachen und/oder

des Buchdrucks und der Zeitung auch McLuhan (1964: 20 f., 30). Die semantische Dimension dieser Synchronisierung taucht v.a. in medienkritischen Zusammenhängen auf, wann immer die gegenseitigen Verhaltens-, Denk- und Bedürfnisanpassungen der einzelnen Gesellschaftsmitglieder thematisiert werden; prototypisch etwa in Horkheimers und Adornos Analyse der alles gleich machenden »Kulturindustrie« (Horkheimer/Adorno 1944: 141–191). – Zum Begriff des »sozialen«, »kulturellen« oder »kollektiven« Gedächtnisses vgl. Halbwachs (1939), J. Assmann (1992) und A. Assmann (1999); letztere bezieht dabei auch Bilder als Erinnerungsmedien mit ein. Explizit bildtheoretische Analysen zur Gedächtnisfunktion der Bilder finden sich zudem bei Andreas Schelske (1997: 264–315).

von Wirkungen der jeweils behandelten Phänomene« (ebd.: 96). Auch in den Unterhaltungsfiktionen ist, so Luhmann, »nicht schlechthin alles fiktiv« (ebd.: 69).

Zweitens aber, und nur so lässt sich die Lust gerade am *fiktiven* Anteil der Fiktionen befriedigend erklären, beschreibt Luhmann die Unterhaltung tatsächlich als eine Art »Sonderrealität« (ebd.), die von der Normalwirklichkeit grundlegend abweicht und eigenen Regeln folgt. Diese Sonderrealität lässt sich laut Luhmann in einem »Modell des Spiels« (ebd.: 67) analysieren:

»Auch das Spiel ist eine Art von Realitätsverdopplung, bei der die als Spiel begriffene Realität aus der normalen Realität ausgegliedert wird, ohne diese negieren zu müssen. Es wird eine bestimmten Bedingungen gehorchende zweite Realität geschaffen, von der aus gesehen die übliche Weise der Lebensführung dann als die reale Realität erscheint.« (Ebd.)

Die Funktion dieser Verdopplung bzw. Spaltung der Welt in Realität und Fiktion erklärt Luhmann wiederum aus dem Realitätsanteil der Fiktion. Die fiktive Realität, die eben nur teilweise fiktiv ist, erlaubt dem Zuschauer »Rückschlüsse auf die ihm bekannte Welt und auf sein eigenes Leben« (ebd.: 72). So entsteht die Möglichkeit zum »Vergleich« (ebd.: 79), gewinnt der Zuschauer also reflexive Distanz, die zur »Arbeit an der eigenen Identität« (ebd.: 80) bzw. zur »Selbstverortung in der dargestellten Welt« (ebd.: 79) genutzt werden kann. Was aber, so wäre mit Blick auf den Irrealitätsanteil der Fiktionen hier einzuwenden, nützt dem Zuschauer eine Selbstverortung in der *dargestellten* Welt, wenn diese gerade nicht (oder allenfalls teilweise) der wirklichen Welt entspricht?

Die Antwort auf diese Frage gibt Luhmann zumindest indirekt selbst, wenn er dem Unterhaltungsbereich eine ›strukturelle Kopplung‹ zum *Kunstsystem* attestiert (vgl. ebd.: 85 f.). Wie der Programmbereich der Werbung mit dem Wirtschaftssystem verkoppelt ist und das Nachrichtenprogramm mit der Politik, so ist die Unterhaltung an das Kunstsystem angelehnt: Sie ist gewissermaßen die »Triviale Kunst« (ebd.: 85) der Gesellschaft.⁴⁵ Darum ist es wohl kein Zufall, dass Luhmanns Definition von Unterhaltung als ›zweite Realität‹ und ›Spiel‹ seiner ein Jahr zuvor veröffentlichten Studie *Die Kunst der Gesellschaft* (1995) nachgebildet ist. Kunst, so heißt es dort, »ist ›spielende‹ Realitätsverdopplung« (Luhmann 1995: 391, vgl. 138, 229). Offenbar liegt das Rätsel des Irrealitätsanteils

45 Vgl. hierzu auch Gerhard Plumpe (1995: 55), der Luhmanns Herabsetzung der Unterhaltung als ›Triviale Kunst‹ provokant umkehrt, indem er dem Kunstsystem selbst eine Unterhaltungsfunktion zuschreibt: »Die soziale Funktion der Kunst scheint uns ›Unterhaltung‹ zu sein«. Als entsprechender Code des Kunstsystems ergibt sich daraus die Leitdifferenz »interessant«/»uninteressant« bzw. »spannend«/»langweilig« (ebd.: 53).

in der Unterhaltung und überhaupt das Rätsel ihrer gesellschaftlichen Funktion für Luhmann in der Logik der Kunst begründet.

Wie also analysiert Luhmann das Kunstsystem? Zunächst historisiert er die Kunst als Erfindung der europäischen Neuzeit. Wer die gesellschaftliche Funktion der Kunst verstehen will, muss sich den Unterschied zwischen der Kunst im heutigen, engeren Sinne und ihren historischen Vorläufern vergegenwärtigen: Kunst war nicht immer schon Kunst. Denn »das, was wir rückblickend als Kunst wahrnehmen und in Museen stellen, [ist] in älteren Gesellschaften eher als Stützfunktion für andere Funktionskreise produziert worden«, bemerkt Luhmann (ebd.: 226) mit Verweis auf die »Geschichte des Bildes vor dem Zeitalter der Kunst«, die Hans Belting (1990) in seiner Studie zum mittelalterlichen Ikonenkult nachgezeichnet hatte. Erst mit der funktionalen Ausdifferenzierung des Kunstsystems seit der Renaissance entsteht Kunst im engeren Sinne, die ihre »Zweckdienlichkeit für soziale Kontexte jeder Art (wirtschaftliche, religiöse, politische usw.)« (Luhmann 1995: 227) nach und nach abstreift.⁴⁶

An die Stelle kunstexterner Funktionen tritt in der Neuzeit mehr und mehr die »ästhetische Funktion« (Mukařovský 1936: 18) als solche: eine spezifisch auf *Kunsterfahrung um der Kunsterfahrung willen* ausgelegte Rezeptionsweise, welche die Kunstwahrnehmung wenn schon nicht monopolisiert, so doch immer stärker dominiert. Kunst im neuzeitlichen Sinne beruht in diesem Sinne auf einer tendenziellen *Freistellung* des Kunstwerks von anderen sozialen Funktionen. Diese Freistellung geht mit einer, wie Luhmann (1995: 244) sich ausdrückt, »internen Blockierung externer Referenzen« einher. Das nachhaltige Befremden, ja Unverständnis, das wir Platons Bildethik im Dienste der Politik gegenüber empfinden (vgl. I. I. I.), hat genau hier seinen Ursprung: Im Gegensatz zu den Denkern der Antike binden wir die Kunst nicht mehr an die Sphären der Ethik oder der Politik zurück, sondern genießen gerade ihre Befreiung von solchen Bindungen.

Sind Idee und Praxis der »autonomen« Kunst einmal etabliert – Luhmann macht die Romantik als historische Schwelle für den endgültigen Vollzug dieser Bewegung aus (vgl. ebd.: 270) –, wird das Kunstwerk zur in sich abgeschlossenen Wirklichkeit. »Das Kunstwerk etabliert demnach eine eigene Realität, die sich von der gewohnten Realität unterscheidet.« (Ebd.: 229) Wie die Unterhaltung vollzieht auch die Kunst eine »Spaltung« (ebd.) der Welt, die fortan um eine zweite, »imaginäre oder fiktionale Realität« (ebd.) ergänzt wird. Gleichzeitig etabliert sich eine grundlegende »Verwendungsdifferenz« (ebd.: 251) zwischen

46 Zu den historischen und sozialstrukturellen Voraussetzungen dieser Entwicklung im Italien des 15. Jahrhunderts – zu erwähnen sind hier insbesondere die Machtkämpfe der italienischen Fürsten und das damit verbundene Patronagesystem – vgl. Luhmann (1995: 256–261) sowie Warnke (1985).

Kunstwerken und sonstigen Gegenständen: Man ›tut‹ mit Kunstwerken andere Dinge als mit anderen Dingen. Idealtypischerweise tut man sogar überhaupt nichts mit Kunstwerken, sondern kontempliert vor ihnen in träumerischer Verzückung.

Worin liegt nun die Funktion dieser »andere[n] Ordnung« (ebd.: 237) der Kunst für die Gesellschaft? Es ist jedenfalls *nicht* die Aufgabe der Realitätskonstruktion, die Luhmann dem Kunstsystem zuordnet. Er gibt aber auch keine andere, vergleichbar konzise Formel an. Stattdessen fällt seine Antwort auch dieses Mal wieder zweifach aus. Einerseits, so attestiert er der freigestellten Kunst, vermag sie gerade »mit zunehmender Distanz zu der sonst vorfindbaren Realität Ordnungsmöglichkeiten zu entdecken und zu realisieren« (ebd.: 232). Sie ist wirklich nur eine ›andere Ordnung‹, nicht das Andere der Ordnung schlechthin:

»Vielmehr verschärft die Kunst die Differenz zwischen dem Realen und dem bloß Möglichen, um dann mit eigenen Werken zu belegen, daß auch im Bereich des nur Möglichen Ordnung zu finden sei. [...] Die gesellschaftliche Funktion der Kunst [...] liegt *im Nachweis von Ordnungszwängen im Bereich des nur Möglichen*.« (Ebd.: 236, 238)

Kunst, so scheint damit gemeint zu sein, schärft den Formsinn; oder, wie es in den klassischen ästhetischen Theorien heißt: den Sinn für das Schöne, Gelungene, Wohlkomponierte. So vertritt Luhmann letztendlich also eine Ordnungstheorie der Kunst: »Was in der Kunst sichtbar wird, ist nur die Unvermeidlichkeit von Ordnung schlechthin.« (Ebd.: 241) Darin trifft er sich mit Cassirer und überhaupt mit der Angstbewältigungstheorie der Kultur. Aber auch an diesem Punkt drängt sich wieder jene Frage auf, die sich bereits im Feld der Unterhaltung gestellt hatte, der Luhmann die Funktion zuwies, zur ›Selbstverortung in der dargestellten Welt‹ beizutragen: Wozu soll das gut sein? Oder mit Harry Lehmanns Studie zu Luhmanns Theorie des Kunstsystems gefragt:

»Was könnte schon passieren, wenn die Gesellschaft nicht darüber informiert wird, daß sich auch in fiktionalen Welten Ordnungszusammenhänge ausbilden lassen?« (Lehmann 2006: 119)

Parallel zu dieser Argumentation entwickelt Luhmann gleichwohl noch eine zweite, geradezu entgegengesetzte Bestimmung der Kunst. Es sei die »Funktion der Kunst, etwas prinzipiell Inkommunikables, nämlich Wahrnehmung, in den Kommunikationszusammenhang der Gesellschaft einzubeziehen« (Luhmann 1995: 227), heißt es in einem der zentralen Kapitel von *Die Kunst der Gesellschaft*. Zwar operiert auch das Kunstsystem, wie alle sozialen Systeme, mit Kommunikationen (vgl. ebd.: 82–91); gleichwohl bringt es als Medium der Kommunikation etwas ins

Spiel, das zumindest der sprachlichen Alltagskommunikation radikal zuwiderläuft: sinnliche Wahrnehmung bzw. *aisthesis*. »Kunst ist ein funktionales Äquivalent zur Sprache« (ebd.: 36), so Luhmann: ein Medium nicht-sprachlicher Kommunikation.

»Kunst macht Wahrnehmung für Kommunikation verfügbar, und dies außerhalb der standardisierten Formen der (ihrerseits wahrnehmbaren) Sprache.« (Ebd.: 82)

Die »Wortkunst« (ebd.: 39) der Dichtung etwa deutet er entsprechend als »Umgehung von Sprache« (ebd.). Sie bedient sich der Sprache zwar, wendet diese jedoch gegen ihre eigentliche Funktion, indem sie »in einer Weise aufzufallen [versucht], die nicht allein auf dem Verstehen des Gesagten beruht« (ebd.: 45). Kunst, so schreibt er an anderer Stelle, vollzieht sich in einem »*zweckentfremdeten Gebrauch von Wahrnehmungen*« (ebd.: 41).

Zur Verwendungsdifferenz von Kunst und Nicht-Kunst gehört also auch, dass künstlerische Sprache im Unterschied zur alltäglichen Sprache eine »Differenz von Information und Mitteilung« (ebd.: 42) etabliert. Wichtiger als die mitgeteilte Information selbst wird die Art und Weise, das *Wie* der Mitteilung – die »Materialität der Worte« (Stäheli 2000: 152). Wo die herkömmliche »Gebrauchskommunikation« auf eine möglichst reibungslose und automatisierte, enggeführte Sequenz von Codierung und Decodierung, Mitteilung und Verstehen abzielt, unterbricht künstlerische Sprache diese Sequenz. Kunst ist ein »Verfahren, das die Schwierigkeit und Länge der Wahrnehmung steigert«, heißt es ganz in diesem Sinne in der formalistischen Kunsttheorie Viktor Šklovskijs (1916: 16), der Luhmann sich in diesem Punkt anzuschließen scheint.⁴⁷ Kunst, proklamiert Šklovskij, soll den eingefahrenen »Automatismus der Wahrnehmung« (ebd.) aufbrechen und den Rezipienten aus der Bahn werfen. Mit zunehmender Freistellung von anderen Zwecken, so ließe sich dieser Gedanke mit Luhmann fortführen, »sucht die Kunst ein anderes, nichtnormales, irritierendes Verhältnis von Wahrnehmung und Kommunikation« (Luhmann 1995: 42) zu erzeugen. Schon die frühen Vorläufer der Kunst vor ihrer eigentlichen Erfindung in der Neuzeit zeugen nach Luhmann von dieser Tendenz. Bereits »beim Anfertigen alltäglicher

- 47 Für eine ausführliche Darstellung der formalistischen Kunsttheorie siehe Erlich (1964) sowie Speck (1997), der u.a. die Unterschiede zwischen einem stärker auf »Heterogenität« und Störung abzielenden frühen Formalismus, etwa bei Šklovskij, und einem stärker auf Organizität und Einheit abzielenden, »strukturalistisch« orientierten späten Formalismus, etwa bei Mukařovský, herausarbeitet (vgl. Speck 1997: 11–46). Luhmann selbst scheint in diesem Sinne beiden Fraktionen zugehören, ohne jedoch die daraus resultierenden Widersprüche eigens zu thematisieren oder gar aufzulösen.

Gebrauchsgegenstände« kann ein »spielerisches Überschreiten des Notwendigen« (ebd.: 226) beobachtet werden. Das kunstvoll geschlagene Ornament an einem Messer beispielsweise vermag zu irritieren, sofern es den Benutzer vom eigentlichen Gebrauch des Messers ablenkt und ihn zur bewundernden Betrachtung verführt.

Die Lust an der Kunst, auch und gerade im neuzeitlichen Sinne, lässt sich insofern als verzögerter Abschluss von Kommunikation interpretieren. Das endgültige Verstehen wird aufgeschoben, um in der *Zwischenzeit* das Gesehene umso gründlicher auszukosten.⁴⁸ Wie schon Kultur überhaupt ist auch die Kunst ein *Umwegphänomen*. Sie eröffnet eine Zwischenwelt, in deren Binnenraum die übrige Welt zum Stillstand gebracht und der Betrachtung geöffnet wird, anstatt im Kommunikationsvollzug »wegprozessiert« zu werden. So schreibt Šklovskij über das künstlerische Bild:

»Ziel des Bildes ist [...] die Herstellung einer besonderen Wahrnehmung des Gegenstandes, so daß er »gesehen« wird, und nicht »wiedererkannt.« (Šklovskij 1916: 25)

Zusätzlich zu seiner Ordnungstheorie entwickelt Luhmann im Geiste Šklovskijs also auch eine ganz anders geartete »Irritationstheorie« der Kunstwahrnehmung: Kunst irritiert Kommunikationsvorgänge, indem sie deren Erfolg hinauszögert.⁴⁹ Sie ist anti-effiziente Kommunikation, bzw. sie ist effizient gerade in der Verweigerung von Effizienz. Auf diese Weise läuft sie der elementaren Disziplin des sozialen Alltagshandelns entgegen, das auf eine größtmögliche Reibungslosigkeit von Handlungs- und Kommunikationsvollzügen ausgerichtet ist.⁵⁰ Luhmann selbst denkt in diesem Zusammenhang vor allem an sprachliche Kommunikation und die »Sinnleitung der Sprache« (Luhmann 1995: 45); es spricht jedoch nichts dagegen, auch alle anderen gesellschaftlichen »Sinnleitungen« und

48 Auch die Unterhaltungsprodukte der Massenmedien beruhen auf diesem Mechanismus, der hier v. a. als *Spannungsmechanismus* auftritt (vgl. Luhmann 1996: 73 f.): als lustvoll erlebte Verzögerung einer Handlungsauflösung, die möglichst lange offengehalten wird, anstatt gleich zu Beginn offenbart zu werden – wie es das alltagsweltliche Gebot effizienter Informationsübermittlung eigentlich nahelegen würde.

49 Vgl. hierzu auch Lehmann (2006: 156): »Spannend wird es in der Kunst [...], wenn das vermeintliche Mißlingen der entsprechenden Kommunikation gerade nicht zum Anlaß genommen wird, zum nächsten Bild in einer Ausstellung weiterzugehen«.

50 Zur »Befehls- und Ordnungsfunktion« von Kommunikation bei Luhmann vgl. Stäheli (2000: 117–123), der sich dabei u. a. auf Deleuze/Guattari (1980: 106–120) stützt; zur Widerständigkeit der Kunst gegen die »Sinnleitung der Sprache« auch Stäheli (2000: 150–152).

Disziplinierungen in diesen Befund mit einzubeziehen. Gerade in der spielerischen Lust an der Verzögerung des Sinnverstehens jedenfalls liegt für Luhmann – der hier ausnahmsweise einmal Sigmund Freud zu paraphrasieren scheint⁵¹ – die spezifische Leistung der Kunst:

»Die in der Wahrnehmungswelt vorhandenen Bewegungsfreiheiten werden gegen die Engführungen der Sprache wiederhergestellt.« (Ebd.: 227)

Kunst schafft Freiräume außeralltäglicher Erfahrung, in denen das Subjekt sich ungezwungener bewegen kann als im Alltags- und Arbeitsleben. Sie etabliert Freiräume gegenüber den Engführungen der Sprache, aber auch, so wäre hinzuzufügen, gegenüber den Engführungen der Gesellschaft überhaupt.

Weniger als ein Funktionssystem im engeren Sinne ist das Kunstssystem also eigentlich ein ›Reflexionssystem‹ der Gesellschaft, wie Lehmann (2006: 82–84) es in seiner Studie zu Luhmanns Kunsttheorie genannt hat. Das Kunstsystem liegt insofern quer zu den übrigen Funktionssystemen, weil seine Funktion gerade darin besteht, sich abweichend – um nicht zu sagen: defätistisch – zu den Engführungen der übrigen Funktionssysteme zu verhalten. In diesem Sinne kommentiert Kunst die Realitätskonstruktionen der Gesellschaft gleichsam von außen, weil sie nicht in jener Sprache verfasst ist, in der die Gesellschaft sich normalerweise verständigt. Das unterscheidet sie grundlegend zum Beispiel vom Zeitungskommentar, der in der Sprache der üblichen Realitätskonstruktionen, also im »normalen Gebrauchssinn« (Luhmann 1995: 47) von Sprache verfasst ist. Kunst hingegen spielt mit diesem Gebrauchssinn und setzt ihn außer Kraft.

Der moderne Ort der Kunst im Gesamtgefüge der Gesellschaft ist eben hier, in diesem Spiel als Ausnahme zum Ernst des Alltags, zu suchen. Die Werke der Kunst sind *Spielwiesen des Sozialen*, in denen die Zwänge und Sinnleitungen der Alltagswirklichkeit außer Kraft gesetzt sind, um *innerhalb der Gesellschaft aus der Gesellschaft und ihren Regeln auszu-steigen*. Nichts anderes war gemeint, als Adorno (1970: 19) die Kunst in seiner *Ästhetischen Theorie* einmal als »die gesellschaftliche Antithesis zur Gesellschaft« bezeichnete.⁵²

51 Vgl. die beinahe wortidentische Passage aus *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewußten* (1905a: 121), in der Freud die Lust am Witz in den »Wiederherstellungen alter Freiheiten« ausmacht – auch dort in Opposition gegen die Sinnleitungen der Sprache im Speziellen (vgl. ebd.: 113, 119) und die Kultur mit ihrem »Zwang der intellektuellen Erziehung« (ebd.: 121) im Allgemeinen.

52 Vgl. hierzu den verwandten Gedanken in Christoph Menkes *Die Kraft der Kunst* (2010: 14): »Die Kunst ist [...] das Feld einer Freiheit nicht im

2.3.2 Bilder als Ausbruch aus der Wirklichkeit: Eine Spieltheorie der Kultur

Es ist nicht weit von der Beschreibung der Kunst als Lockerung von Alltagszwängen hin zur entsprechenden Übertragung auf das Feld der Unterhaltungsbilder bzw. der ›Trivialkunst‹, wie Luhmann sie allzu herablassend genannt hatte; »kommerzielle Kunst« im Unterschied zu »reine[r] Kunst« (Bourdieu 1994: 182–186) wäre vielleicht der neutralere und bessere Ausdruck.⁵³ Ihr gemeinsamer Nenner jedenfalls kann im Modell des Spiels gesucht werden, das Luhmann sowohl für die Kunst (vgl. 1995: 391) als auch für die Unterhaltung (vgl. 1996: 67) geltend macht. Nimmt man dieses bei Luhmann selbst nicht weiter ausgeführte Modell ernst, kann man es zu einer *Spieltheorie der Kultur* weiterspinnen, mit deren Hilfe sich nicht nur das scheinbare Rätsel der Lust am Irrealen weiter aufklären, sondern auch die Theorie der Kultur insgesamt neu akzentuieren lässt. Denn die Spieltheorie der Kultur ist die radikale Gegenthese zur ›Angstbewältigungstheorie‹ in all ihren Varianten, auch wenn sie diese, wie sich zeigen wird, eher ergänzt denn zu ersetzen imstande ist. Sie lässt sich anhand der »surrealistischen Spieltheorie« (Ebeling 2009) des französischen Soziologen und Durkheim-Schülers Roger Caillois und dessen Werk *Die Spiele und die Menschen* (1958) entwickeln. Im Unterschied zu anderen Theorien des Spiels – darunter Johan Huizingas *Homo Ludens* (1938) – rückt Caillois nämlich gerade die ordnungswidrigen, sinnzerstörenden und *antikulturellen* Aspekte des Spiels in den Blick.

Zunächst beschreibt Caillois das Spiel – ganz ähnlich wie Huizinga (vgl. 1938: 15–22), aber auch wie die Entführungstheorie des Bildes (vgl. 1.3.1) – als »eine abgetrennte und sorgfältig von dem übrigen Dasein isolierte Beschäftigung« (Caillois 1958: 13), die in einem eigenständigen »Spielraum«, das heißt »in räumlich und zeitlich genau festgelegten Grenzen« (ebd.) stattfindet. Es hat »seinen Sinn nur in sich selbst« (ebd.). Anders als Huizinga, der vor allem die Regelmäßigkeit des Spiels und seine innere Ordnung betont⁵⁴, legt Caillois auch einen Akzent auf

Sozialen, sondern vom Sozialen; genauer: der Freiheit vom Sozialen im Sozialen.«

- 53 Im Sinne dieses weiten, nicht auf ›Hochkultur‹ beschränkten Kunstbegriffs trenne ich ›Kunst‹ und ›Unterhaltung‹ von jetzt an nicht mehr scharf voneinander; wo immer von ›Kunst‹ die Rede ist (insbesondere im psychoanalytischen Teil, v.a. in Kap. 3.2), sind die Unterhaltungsbilder in der Regel miteingeschlossen – und umgekehrt.
- 54 Vgl. beispielsweise Huizinga (1938: 19): »Es [das Spiel] schafft Ordnung, ja es ist Ordnung. In die unvollkommene Welt und in das verworrene Leben bringt es eine zeitweilige Vollkommenheit. Das Spiel fordert unbedingte Ordnung. Die geringste Abweichung von ihr verdirbt das Spiel, nimmt ihm

die regellosen Spiele etwa der kleinen Kinder, die mit Puppen oder Figuren spielen, sich verkleiden und verstellen oder in Tiere und Lokomotiven verwandeln (vgl. ebd.: 14). Durchaus nicht alle Spiele sind »geregelt« (ebd.), manche von ihnen beruhen im Gegenteil auf einem Prinzip der »freie[n] Improvisation« (ebd.: 15). Vor allem aber lenkt Caillois den Blick auf jene Form der Spiele, in denen die Ordnung nicht nur abwesend ist, sondern geradezu in Frage gestellt wird: Spiele, in denen die Erfahrung der Kontingenz, des Zufalls, des Sinnverlusts im Mittelpunkt steht oder die sogar die rauschhafte Verausgabung und Zerstörung des Sinns selbst zum Gegenstand haben.

Insgesamt unterscheidet Caillois vier Grundtypen von Spielen (vgl. ebd.: 18–46). Die Glücksspiele am Familientisch oder im Spielcasino bezeichnet er als *alea* (lat.: »Würfel«), weil in ihnen der Würfel, also der Zufall, über den Spielverlauf und sein Ergebnis entscheidet (vgl. ebd.: 24–27). Auch im aleatorischen Spiel herrschen Regeln, sie sind sogar besonders wichtig, um betrügerische Eingriffe in das Zufallsergebnis zu unterbinden. Aber kraft der Zufallsentscheidung ist zugleich eine unhintergehbare Freiheit in das Spiel eingelassen, die jede menschengemachte Ordnung, jede menschliche Intention und jeden Kontrollversuch durchkreuzt. Das gilt nicht zuletzt auch für die Sozialordnung der Gesellschaft selbst als jene elementare Ebene der Kultur, die durch das Glücksspiel für kurze Zeit aufgehoben wird:

»Es bringt dem glücklichen Spieler unendlich viel mehr ein, als ihm ein Leben voller Arbeit, Disziplin und Anstrengung gewähren könnte. *Alea* erscheint wie eine unverschämte Verhöhnung jeder persönlichen Leistung.« (Ebd.: 25)

Vor dem »blinden Spruch des Schicksals« (ebd.: 26) sind alle Menschen gleich. Die »natürlichen oder erworbenen Überlegenheiten der Individuen« (ebd.) sind vorübergehend ausgesetzt. Wenn Schiller (1795: 85, 87) davon spricht, dass der spielende Mensch in den Zustand »Null« zurückkehrt, dann ist das Glücksspiel die greifbarste Form, in der dieser Nullzustand als radikale Abwesenheit gesellschaftlicher Form auftreten kann.

seinen Charakter und macht es wertlos.« Aus dieser Ordnungsleistung erklärt Huizinga den Lustgewinn und die Schönheit des Spiels: »Das Spiel [...] hat eine gewisse Neigung, schön zu sein. Der ästhetische Faktor ist vielleicht identisch mit dem Drang, eine geordnete Form zu schaffen, die das Spiel in allen seinen Gestalten belebt.« (Ebd.) Explizit erwähnt er auch die Spiele der »Verbildlichung« in Mythos und Kunst, an denen er jedoch ebenfalls nur die geordneten Züge betont (vgl. ebd.: 133–160). Selbst im *Krieg* sieht Huizinga noch eine »geregelte Ordnung« (ebd.: 101), obgleich er an dieser Stelle gewisse »Grenzen der Gültigkeit« (ebd.: 113–115) seiner Theorie ahnt.

Neben den aleatorischen Glücksspielen gibt es die Geschicklichkeitsspiele des *agôn*, die Maskenspiele der *mimicry* und die rauschhaften Spielformen des *ilinx*. Die vier Formen können sich mischen, dennoch folgt jede Form zunächst einer eigenen Logik. Der *agôn* (gr. »Wettkampf«) etwa ist am weitesten vom Glücksspiel entfernt (vgl. Caillois 1958: 27). Zwar wird auch im Sportwettkampf eine »künstliche Gleichheit der Chancen« (ebd.: 21) hergestellt, aber für die Verwirklichung dieser Gewinnchancen geben das Können und das Geschick der Wettkämpfer den Ausschlag. Darum darf sich der Sieger eines Geschicklichkeitsspiels den Erfolg als eigene Leistung zurechnen, während er im aleatorischen Spiel lediglich vom Glück »begünstigt« wurde. Die Lust am Glücksspiel, so Caillois, »setzt Verzicht auf den Willen und passive Hingabe an das Schicksal voraus« (ebd.: 25). Der Mensch erfährt – und bejaht – sich in ihm als ein dem Zufall überantwortetes, willenloses, ohnmächtiges Wesen.

Aus dieser Gegenstellung des aleatorischen Spiels zum *agôn* erklärt sich bereits ein Teil dessen, was die spielerische »Lust am Unsinn«, wie Freud (1905a: 118) sie im Zusammenhang mit dem Witz einmal genannt hat, ausmachen könnte. Wir genießen im aleatorischen Kontrollverlust die Entbindung von der Verantwortung, die uns das alltägliche Leben auferlegt, das ja selbst agonale Züge trägt (vgl. Caillois 1958: 71–76). Im Glücksspiel erledigt das Schicksal die Arbeit für uns, sei es zum Guten oder zum Schlechten. Aufgrund seiner maximalen Offenheit ist es spannend, zugleich aber auch ent-spannend, denn wir müssen so gut wie nichts tun dabei.

»Der Spieler verhält sich hier völlig passiv. [...] Er wartet zwischen Furcht und Hoffnung nur auf den Schicksalsspruch.« (Ebd.: 25)

Auch in den anderen beiden Formen des Spiels – *mimicry* und *ilinx* – findet sich dieses entspannende, entlastende Moment wieder. Als *mimicry* bezeichnet Caillois die Spiele der Verkleidung und der Maskerade. In ihnen schlüpft der Mensch in andere Rollen und nimmt fremde Identitäten an. Er verlässt sein alltägliches Ich, um ein anderes zu spielen: »Der Mensch vergißt, verstellt sich, er entäußert sich vorübergehend seiner Persönlichkeit.« (Ebd.: 28) Insbesondere die Lust am Theater beruht – vor allem für den Schauspieler, aber auch für den in die Schauspielwelt entführten Zuschauer – auf dieser Erfahrung der Identifikation mit einer fremden Rolle und dem Vergessen der eigenen Identität (vgl. ebd.: 30).

Gerade in den frühen Gesellschaften ist die Maskerade wiederum eng mit der vierten Form des Spiels verbunden, dem Rausch und der Ekstase – *ilinx* (vgl. ebd.: 32–36). Der Begriff ist das griechische Wort für »Wasserstrudel« (ebd.: 34), von dem sich auch »der Ausdruck vertige (*ilingos*)

etymologisch ableiten läßt« (ebd.), also der *Vertigo* als Schwindel, der beim Drehen um die eigene Achse entsteht (vgl. Ebeling 2009: 149). *Ilinx* wird erzeugt durch die Fahrgeschäfte und »Schwindelmaschinen« (ebd.: 148) auf dem Jahrmarkt, durch Karussells und Achterbahnen (vgl. Szabo 2006), aber auch durch ekstatischen Tanz oder Drogenkonsum. Sein Resultat ist »Verwirrung« (Caillois 1958: 32) – man weiß nicht mehr, wo oben und unten ist. Die von Caillois angeführten Beispiele für *ilinx* sind mehrheitlich physischer Natur, es existiert aber auch »ein Rausch moralischer Art, eine plötzliche das Individuum ergreifende Besessenheit« (ebd.: 33), die mit der Entfesselung »wilder Energien« einhergehen kann, etwa »mit dem normalerweise unterdrückten Hang zur Unordnung und zur Zerstörung« (ebd.: 33).

Wo lässt sich in dieser Einteilung der Spiele das Bild verorten? Von allen Formen des Spiels besitzt die *mimicry* zweifellos die stärksten Berührungspunkte zum Bild (vgl. Szabo 2006: 91–126). Wie das Bild, so ist auch das »Schau-Spiel« mit der Maske die »Erfindung einer zweiten Realität« (Caillois 1958: 31), eines »geschlossenen, konventionellen und in gewisser Hinsicht fiktiven Universums« (ebd.: 27). Wie das Bild entführt uns auch die *mimicry* in eine andere Welt, und man »muß der Einladung Folge leisten« (ebd.: 32), um sich in sie hineinziehen zu lassen. Darin liegt geradezu das Auszeichnungsmerkmal der *mimicry* gegenüber den anderen Spielen: Nur sie erzeugt fiktive Zeichenwelten des Als-Ob, während es in den anderen Formen nicht um Zeichen, sondern um die Sache selbst geht. Die agonale Konkurrenz der Sportwettkämpfer ist nicht bloß inszeniert, die Schwindelgefühle des *ilinx* werden körperlich empfunden, und die Gewinnfreude im aleatorischen Glückspiel ist real, selbst wenn der Gewinn nur in Spielgeld ausgezahlt wird.

Alea und *ilinx* (vom *agôn* ganz zu schweigen) sind zunächst also keine bildhaften Spiele. Repräsentation und Fiktionalität – oder gar Visualität – spielen dort keine oder allenfalls eine untergeordnete Rolle. Fragt man andererseits jedoch nach dem Geheimnis jener Lust an der Unordnung, die zumindest in einigen Bilderfahrungen gezielt aufgesucht wird, bieten *alea* und *ilinx* die entscheidende Antwort. Denn es sind eben diese beiden Momente, die uns – innerhalb des fiktiven Rahmens der *mimicry* – bei den Exzessen der Kunst und der Unterhaltung in den Bann schlagen. Im Grunde besitzt jedes Bild gewisse Anteile von *alea*, sofern es über uns kommt wie ein Schicksal des Auges. Das Bild schreibt uns seine Ansicht vor, es bewirkt eine *Fremderfahrung*, die sich machtvoll aufdrängt; schon Wiesing hatte diesen Konfrontationsaspekt der Bilderfahrung thematisiert (vgl. 1.2.1). Im Bildersehen, so lässt sich mit Caillois ergänzen, sind wir keine vollständig autonomen Subjekte. Das schließt nicht aus, dass wir subjektive Freiheiten besitzen, wie wir mit der Fremderfahrung des Bildes umgehen, wie wir das Gesehene interpretieren, ob wir es eingehender studieren oder uns von ihm abwenden. Stets aber verhalten wir

uns zum Bild als einer fremden Sache, die uns solche Eigentätigkeiten erst sekundär zugesteht. Das Bild ist aleatorisch, weil es uns seine Präsenz und seine Wirkungen aufzwängt und uns im selben Zuge als souveräne Subjekte entmachtet.

Vor allem aber ist das Bild eine rauschhafte Veranstaltung, so statisch es auf den ersten Blick auch wirken mag. Die Bewegung entsteht, sobald wir uns, angeregt durch das Bild, in die dargestellte Welt der Fiktion entführen lassen und das Gesehene mit eigenen Gedankenbewegungen ausfüllen; wenn wir uns vom ›Rätselcharakter der Kunstwerke‹ in geistigen Taumel versetzen oder uns von ihrer technischen Virtuosität in Verzückung schlagen lassen. Dabei ist die Schwindelerfahrung durchaus nicht den Bildern der Kunst im engeren Sinne vorbehalten und für sie noch nicht einmal besonders typisch, vergleicht man sie mit den wesentlich stärker auf Schwindel- und Faszinationseffekte angelegten Bildern des Unterhaltungskinos. Vom klassischen ›Vertigo-Effekt‹⁵⁵ aus Alfred Hitchcocks *VERTIGO* (USA 1958) bis hin zu den überwältigenden 3D-Effekten in *AVATAR* (USA 2009, Regie: James Cameron) sind die Special Effects des Hollywoodkinos geradezu prototypisch dem einen großen Ziel unterstellt, uns bis auf die Ebene der körperlichen Erfahrung hinab in »Chockwirkung« (Benjamin 1936: 39) zu versetzen.

Man muss also nicht erst die oft konstatierte Ähnlichkeit zwischen Kinoerfahrung und Hypnose bemühen (vgl. z.B. Kracauer 1960: 215–233), um auf den Zusammenhang von Kino und Rausch zu stoßen. Schon die äußere Gestalt der Kinoapparatur mit ihren gigantischen Ausmaßen und ihrer auf Bearbeitung der Sinne ausgelegten Technik gibt deutlich genug die Verwandtschaft zu den Schwindelmaschinen der Jahrmärkte zu erkennen, von denen das Kino an seinem historischen Ursprung ohnehin abstammt.⁵⁶ So trifft auch auf die Bilder des Spielfilms zu, was Caillouis über die Fahrgeschäfte auf den Rummelplätzen und in den Vergnügungsparks schreibt:

»Um derartigen Sensationen die Intensität und Brutalität zu verleihen, die nötig ist, den Organismus der Erwachsenen zu betäuben, mußte man gewaltige Maschinerien erfinden.« (Caillouis 1958: 35)

Längst sind die physischen Wirkungen, die Caillouis diesen Schwindelmaschinen zuschreibt – »Sturz oder Schweben im Raum, rapide Rotation,

55 Zur technischen Umsetzung dieses Effekts – er kommt zustande durch eine schnelle Vorwärtsfahrt der Kamera bei gleichzeitigem Zoom-Out des Objektivs – vgl. Monaco (1977: 74 f.), zur Filmgeschichte des Vertigo-Effekts im weiteren Sinne als »Schwindel und Ekstase« auch Koebner (2003).

56 Zur Vorgeschichte des Films im ›Wanderkino‹ mit Schaubuden und Guckkästen vgl. Hick (1999: 216–235), Szabo (2006: 121–126) und Garncarz (2009).

Gleiten, Geschwindigkeit, Beschleunigung«, aber auch der erwähnte »Rausch moralischer Art« als »Hang zur Unordnung und zur Zerstörung« (ebd.: 33) – zu festen Markenzeichen der Hollywoodästhetik geworden. Wie auf der Kirmes ist es das Rauscherlebnis um seiner selbst willen, das im Kinospektakel gesucht und gefunden wird.

Was bereitet uns an diesen Schwindeleien solche Lust? Warum wird die ›Brutalität‹ der Sinneserschütterung sowohl auf dem Rummelplatz als auch im Kino als lustvoll empfunden? Warum lassen wir uns gefallen, was der sowjetische Regisseur Sergei Eisenstein (1924: 15) bereits zu Anfang des 20. Jahrhunderts als unerbittliche Parole der Filmemacher ausgerufen hatte: die »*Bearbeitung des Zuschauers in eine bestimmte Richtung*« durch eine »Anordnung von Schlagbolzen«, die bestimmte »Druckausübungen« auf den Zuschauer bewirkt, sprich ihm auf den Sinnesapparat *einhängert*? Es ist die Kombination aus *alea* und *ilinx*, die diese Lust erklären kann. Im Schwindelerlebnis werden alle Menschen gleich, und sie werden gleichermaßen aus ihrer gewohnten Ordnung herausgerissen. Einer gut gemachten ›Anordnung von Schlagbolzen‹ können sich Reiche so wenig entziehen wie Arme, Gebildete so wenig wie Ungebildete, Frauen so wenig wie Männer.⁵⁷ Im egalisierenden Erfasstwerden durch den Effekt wird die umliegende Welt wenn schon nicht komplett vergessen, so doch aus dem Blick gerückt. Die Strukturen der Alltagswelt sind durch den kinematischen »Kult der Zerstreuung« (Kracauer 1926) in Stücke zerschlagen; die Gedanken an das eigene Leben, an Sorgen und Ängste für kurze Zeit vertrieben zugunsten jener alles vereinnahmenden »Angstlust« (Balint 1959), die dank der ästhetischen Distanz am Ende doch nie wirkliche Angst erzeugt, sondern sie lediglich ankitzelt im Schutze des Kinosessels.

Der populärkulturelle Hang gerade zur Zerstörungssorgie, wie er nicht nur im Horror- und Actionfilm zelebriert wird, ist vor diesem Hintergrund womöglich nicht ohne tiefere Bedeutung. Vielleicht ist es die Kultur als solche, die hier so lustvoll zerlegt und zertrümmert wird. Die Bildexzesse der Unterhaltung sind das Gegengift zur allzu gesitteten Hochkultur, der Gegenangriff auf die kulturelle Ordnung mit ihren Regeln, Normen und Strukturen. Schon die Hochkultur selbst kommt nicht ohne sie aus: Auch in *König Ödipus* oder in *Hamlet* werden Zerstörungssorgien zelebriert und einem auf spektakuläre Unterhaltung gesonnenen Publikum vor Augen gestellt; durchweg mit der erklärten Absicht,

57 Dies heißt andererseits nicht notwendig, dass alle Gruppen in derselben Weise auf diese ›Anordnung von Schlagbolzen‹ reagieren. Schon die Abbildung von Robertsons Phantasmagorie im Klosterkeller in der Einleitung (Abb. 1) offenbart hochgradig geschlechtsspezifische Verhaltensmuster: Die Männer springen auf und ziehen ihre Waffen, die Frauen geben sich Schwächeanfällen oder Verzückungen hin.

»Jammer und Schaudern« hervorzurufen und intensive »Erregungszustände« auszulösen, wie Aristoteles in seiner *Poetik* (Poet. 1449, 25) die Wirkung des Dramas auf die Seele zumindest in diesem Punkt nicht wesentlich anders beschreibt als Eisenstein diejenige des Kinos.

Wenn es stimmt, dass der Wunsch nach dem Bildexzess eine Gegenbewegung gegen die Exzessfeindlichkeit der Kultur darstellt – eine »Rache für die tausend Zwangsregeln und Verbote« (Caillois 1958: 94) –, dann ist er somit ein weiterer Beleg für die Relevanz dessen, was oben als »Kulturmechanismus« beschrieben wurde (vgl. 2.1.2). Es ist die kulturelle Ordnung selbst, die das sekundäre Folgebedürfnis erzeugt, aus eben dieser Ordnung wieder auszubrechen. »In der anderen Welt des Spiels kann sich der Spielende von der Witzlosigkeit des Alltags erholen«, formuliert Heinrich Popitz diesen Zusammenhang in seiner Studie über *Das Spielen* (1994: 28). Der Spielende, so Popitz, »kann die Pedanterie von alltäglichen Interaktionsregeln vergessen« (ebd.). Gerade die Überraschungsmomente der ästhetischen Schockerfahrung im Kino lassen sich damit in ihrem Lustgewinn plausibel machen. Wenn das »Grundprinzip sozialer Ordnung« in der »Herstellung von Voraussehbarkeit des Handelns« (ebd.: 27) liegt, dann erheben die Spiele das exakte Gegenteil dieses Grundprinzips zu ihrer Maxime: die »Nicht-Voraussehbarkeit von Handlungen« (ebd.). Mit den überwältigenden, schockhaften Spezialeffekten wird ein Grundprinzip der Gesellschaft selbst in Frage gestellt, und eben in dieser Infragestellung und partiellen Außerkraftsetzung der gesellschaftlichen Regelwerke, sozusagen in der *anarchischen* Dimension des Spiels, liegt der tiefere Genuss. So beschreibt aus Sicht der Cultural Studies auch John Fiske das Verhältnis von »pleasure and play« in den Vergnügungen der Unterhaltungskultur:

»One of the pleasures of play is its ability to explore the relationships between rules and freedom. Rules are the means by which social control is exercised, and result in a social order that works to control the disruptive, anarchic forces of nature. Play enacts the opposition between freedom and control, between nature and culture.« (Fiske 1987: 233)

Die Spielwelten der Bilder, der Kunst und der Unterhaltung sind gewissermaßen Entlastungen von der Entlastung durch die Kultur, die ihrerseits als Belastung empfunden wird. Sie sind Problemlösungen zweiter Ordnung, Bearbeitungen der durch die Kulturarbeit erzeugten Folgeprobleme der Kultur. Man könnte auch sagen: *Das Spiel der Bilder ist die Kur gegen das Unbehagen in der Kultur*. Das aber heißt, dass in diesem Spiel die Kultur sich gegen sich selbst wendet. Nicht durchgehend, aber zumindest in einigen – und durchaus typischen – Bildsituationen nimmt Kultur die Form einer Rebellion gegen sich selbst an.

Dirk Baecker hat eine eigene Kulturtheorie auf diesem Gedanken aufgebaut, wenn er vom »Einspruch der Kultur gegen die Strukturen der

Gesellschaft« (Baecker 2000: 81) spricht. Kultur ist für Baecker eine Form des Widerstands gegen die »Erfahrung der Eigengesetzlichkeit der Gesellschaft« (ebd.: 120). Im Widerstand der Kultur gegen die Gesellschaft (bzw. in meiner Begriffsverwendung: gegen sich selbst) wird die Ordnungsleistung der Kultur rückgängig gemacht oder wenigstens zeitweise außer Kraft gesetzt. Es werden *Unbestimmtheiten* eingeführt in eine Ordnung, die von sich aus eher auf die Vermeidung und Eliminierung von Unbestimmtheiten aus ist:

»Kultur ist sozusagen der universell gewordene dritte Wert, das *tertium datur* als Einspruch gegen alles, was diese Gesellschaft in Form des Entweder-Oder zu bringen können glaubt. [...] Kultur ist der Einwand des tertium datur gegen die Zweiwertigkeit aller Unterscheidungen.« (Ebd.: 106 f.)

Was sich schon mit Luhmanns Analyse der nicht-sprachlichen Kommunikation des Kunstwerks angedeutet hatte, wird bei Baecker noch weiter zugespitzt. Kultur (im Sinne des »Einspruchs«) beruht auf »ästhetischen Kommunikationen« (ebd.: 129) – Kommunikationen also, die im freigestellten Schutzraum der ästhetischen Funktion auf eindeutige Festlegungen verzichten dürfen und mit Sinn eher spielen als ihn fixieren. Bereits Schiller hatte das Spiel als »fröhliches Drittes« charakterisiert, das den Menschen aus den »Fesseln aller Verhältnisse« befreit:

»Mitten in dem furchtbaren Reich der Kräfte und mitten in dem heiligen Reich der Gesetze baut der ästhetische Bildungstrieb unvermerkt an einem dritten fröhlichen Reiche des Spiels und des Scheins, worin er dem Menschen die Fesseln aller Verhältnisse abnimmt und ihn von allem, was Zwang heißt, sowohl im physischen als im moralischen entbindet.« (Schiller 1795: 121)

Im Spiel löst sich der Einzelne aus den Bindungen der physischen Natur und aus den »Gesetzen« der Gesellschaft. Und zumindest im Hinblick auf letztere lässt sich feststellen, dass sich die »Bewegungsfreiheiten«, wie Luhmann sie mit Freud genannt hatte, nicht zuletzt als Freiheiten des *Individuums* erweisen, das sich gegen die Gesetze der Gesellschaft zu Wort meldet:

»Als Kurzformel dessen, was die Kultur in einer Gesellschaft leistet, kann man daher formulieren, daß sie die Differenz von Mensch und Gesellschaft in der Gesellschaft beobachtbar macht« (Baecker 2000: 125).

Kunst und Unterhaltung operieren in diesem Sinne an der »Nahtstelle psychischer und sozialer Systeme« (Luhmann 1995: 83). Sie vermitteln zwischen beiden, indem sie den Einspruch des Einzelnen gegen die

Kultur artikulieren und so die Spannung zwischen beiden »beobachtbar« machen. Denn das »Unbehagen in der Kultur«, so hatte bereits Freud den Titel seiner Schrift verstanden wissen wollen, ist das Unbehagen des *in* der Kultur lebenden Einzelnen *an* der Kultur (vgl. Freud 1930: 217–228).

Und doch, darin liegt die eigentümliche Paradoxie der Kultur als Einspruch, besteht ihre besondere Leistung eben darin, dass sie dem Einzelnen die Notwendigkeit einer *realen* individuellen Auflehnung auch wieder abnimmt, indem sie die Formen des individuellen Einspruchs gegen die Gesellschaft ihrerseits gesellschaftlich produziert oder zumindest in Umlauf bringt. »Kultur ist eine gesellschaftliche Ressource selbst«, betont Baecker (2000: 85). Sie ist ein Mittel, sich *innerhalb* der Gesellschaft und mit den Mitteln der Gesellschaft *von* ihr zu befreien oder wenigstens zu distanzieren. Der Begriff »Kulturindustrie« erscheint vor diesem Hintergrund vielleicht als gar zu selbstverständliche Bezeichnung für eine höchst bemerkenswerte Konstruktion der Gesellschaft, die ihren Mitgliedern die Kur gegen eine Krankheit verkauft, die sie selbst erst verursacht hat. Überaus treffend pointiert Terry Eagleton diesen perfiden Zug der Kultur in Anlehnung an den klassischen Vorwurf, den Karl Kraus der Psychoanalyse einmal gemacht hatte: »Sie ist selbst die Krankheit, für deren Heilung sie sich hält.«⁵⁸ (Ebd.: 47)

Die Entführungstheorie des Bildes (vgl. 1.3.1) offenbart erst jetzt, vor diesem kulturtheoretischen Hintergrund, ihre ganze Tragweite. Bilder führen uns *in* der Gesellschaft *aus* der Gesellschaft heraus; sie versetzen uns an einen fiktiven Ort, der uns einen anderen, fremden Blick auf die Wirklichkeit erlaubt. Sie sind, wie Baecker über die Kultur bemerkt, »eine Möglichkeit, die Gesellschaft innerhalb der Gesellschaft zu beobachten, als geschähe es von außerhalb« (Baecker 2000: 83). Darin liegt einerseits die ideologische Schlagseite der Bilder, wenn sie uns eskapistisch in irreale Welten entführen, die an der wirklichen doch nichts ändern, andererseits aber auch ihre potentiell utopische Kraft, wann immer sie uns in wenn schon nicht reale, so doch in *mögliche* Welten entführen, die als Alternative gegen die wirkliche Welt ausgespielt werden können.⁵⁹

Wenn zumindest Teile der Kultur (aber nicht etwa, wie Baecker suggeriert, Kultur überhaupt) demnach als »Operation des Einspruchs ausgeschlossener Möglichkeiten gegen wahrgenommene Möglichkeiten« (ebd.: 81) zu verstehen sind, wird damit zugleich eine weitere Frage

58 Im Original: »Psychoanalyse ist jene Geisteskrankheit, für deren Therapie sie sich hält.« (Kraus 1924: 44).

59 Vgl. zu dieser utopischen Funktion der Bilder als Wunschbilder *Das Prinzip Hoffnung* von Ernst Bloch (1959); prototypisch für die ideologiekritische Lesart dagegen Marcuse (1937) und Horkheimer/Adorno (1944). Es wird auf diese beiden Optionen im dritten und v. a. im vierten Teil noch einmal zurückzukommen sein.

aufgeworfen. Woher kommen diese ausgeschlossenen Möglichkeiten eigentlich? Wo liegt die Ressource des Einspruchs, und damit zugleich der Ort des Neuen und Unerwarteten im gesellschaftlichen Imaginären? Immerhin setzt bereits die bloße Möglichkeit eines solchen Einspruchs voraus, dass die ausgeschlossenen Möglichkeiten trotz ihres Ausschlusses gesellschaftlich »mitgeführt werden« können, wie Baecker (ebd.) selbst anmerkt. Ein erneuter Verweis auf die Materialität der Bilder (vgl. 2.2.3) würde an diesem Punkt nicht weiterführen: Denn fraglich ist hier weniger das *Medium* des Einspruchs bzw. die Art und Weise seiner Kollektivierung, sondern bereits seine bloße Existenz, also der mediatisierte Inhalt selbst. Wenn Baecker in diesem Zusammenhang eher beiläufig auf den Begriff der »Latenz« (ebd.) verweist, so lenkt er zweifellos in die richtige Richtung, benennt den Vorgang jedoch nur, anstatt ihn zu erklären. Wie kann mitgeführt werden, was ausgeschlossen ist? Der dritte Teil dieses Buches wird zeigen, welchen grundlegenden Beitrag die psychoanalytische Gesellschaftstheorie, insbesondere die *Theorie des gesellschaftlichen Unbewussten*, zur Beantwortung dieser Frage leistet.