

rausch

Wiener Zeitschrift für Suchttherapie

ISSN 2190-443X

5. Jahrgang

Heft 2·2016



Themenschwerpunkt:

Ästhetik und Anästhetik.
Das Schöne als Therapeutikum

Impressum

rausch – Wiener Zeitschrift für Suchttherapie

Wissenschaftliche Herausgeber

Prim. Univ. Prof. Dr. Michael Musalek
musalek@me.com
Univ. Doz. Dr. Martin Poltrum
m.poltrum@philosophiepraxis.com
Dr. Oliver Scheibenbogen
office@scheibenbogen.at

Herausgebende Institutionen

Institut für Sozialästhetik und psychische Gesundheit –
Sigmund Freud Privat Universität Wien
Stiftung Anton Proksch-Institut Wien

Chefredakteur

Univ. Doz. Dr. Martin Poltrum
m.poltrum@philosophiepraxis.com

Redakteure

Dr. Thomas Ballhausen
t.ballhausen@gmail.com
Mag. Irene Schmutterer
irene.schmutterer@goeg.at

Bildredaktion

Sonja Bachmayer
ikarus711@hotmail.com

Verlag

Pabst Science Publishers
Eichengrund 28
D-49525 Lengerich
Tel. +49 (0)5484 308
Fax +49 (0)5484 550
www.pabst-publishers.de
www.psychologie-aktuell.com

Nachrichtenredaktion, verantw.

Wolfgang Pabst
wp@pabst-publishers.com

Administration

Silke Haarlamert
haarlamert@pabst-publishers.com

Herstellung

Bernhard Mündel

Urheber- und Verlagsrechte

Diese Zeitschrift einschließlich aller ihrer Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Haftungsausschluss: Der Inhalt jedes Heftes wurde sorgfältig erarbeitet, jedoch sind Fehler nicht vollständig auszuschließen. Aus diesem Grund übernehmen Autoren, Redaktion und Verlag keine Haftung für die Richtigkeit der Angaben, Hinweise und Ratschläge. Die nicht besonders gekennzeichnete Nennung von geschützten Warenzeichen oder Bezeichnungen lässt nicht den Schluss zu, dass diese nicht marken- oder patenschutzrechtlichen Bestimmungen unterliegen. Abbildungen dienen der Illustration. Die dargestellten Personen, Gegenstände oder Sachverhalte müssen nicht unbedingt im Zusammenhang mit den im jeweiligen Artikel erwähnten stehen.

Für unverlangt eingesandte Texte, Materialien und Fotos wird keine Haftung übernommen. Eine Rücksendung unverlangt eingesandter Beiträge erfolgt nur bei Erstattung der Versandkosten. Die Redaktion behält sich vor, Manuskripte zu bearbeiten, insbesondere zu kürzen, und nach eigenem Ermessen zu ergänzen, zu verändern und zu illustrieren. Zur Rezension übersandte Medien werden nicht zurückgesandt.

Abonnement und Bestellservice

rausch erscheint 4x jährlich und kann direkt über den Verlag oder eine Buchhandlung bezogen werden.

Bezugspreise:

Jahresabonnement: Inland 50,- Euro,
Ausland 50,- Euro; Einzelausgabe: 15,- Euro.
Preise inkl. Versandkosten und MwSt.

Bankverbindung:

IBAN: DE90 2658 0070 0709 7724 07
BIC: DRESDEFF265

Bestellservice:

haarlamert@pabst-publishers.com
Tel. +49 (0)5484 97234
Fax +49 (0)5484 550

Bezugsbedingungen: Soweit im Abonnementsvertrag nichts anderes vereinbart wurde, verpflichtet der Bezug zur Abnahme eines vollständigen Jahresabonnements (4 Ausgaben). Kündigung des Abonnements unter Einhaltung einer Frist von 30 Tagen jeweils zum Jahresende. Im Falle von Lieferhindernissen durch höhere Gewalt oder Streiks entstehen keine Rechtsansprüche des Abonnenten an den Verlag.

Umschlagbild:

Die Geburt der Venus, Sandro Botticelli, ca. 1485/86

rausch

Wiener Zeitschrift für Suchttherapie

5. Jahrgang · Heft 2-2016

Themenschwerpunkt:

Ästhetik und Anästhetik. Das Schöne als Therapeutikum

Inhalt

- 99 Editorial
Psychotherapie als Kunst, Profession und Wissenschaft
Martin Poltrum
- 105 Heil-Kunst: Parallelen zwischen Kunst und Psychotherapie
Lukas Hartl
- 112 Die Ästhetik der (kunst-)therapeutischen Beziehung
im Kontext der Suchtbehandlung
Margret Kuderer & Angela Olbrich
- 123 Liebesfilme in der Suchtbehandlung
Martin Poltrum
- 127 Eine Frage der Dosierung: Zur Tiefenästhetik der Trunkenheit
im „Orgien Mysterien Theater“ von Hermann Nitsch
Martin Tauss
- 135 IN DEN PRATER! Wiener Vergnügungen seit 1766 –
Eine Ausstellung des Wien Museums
- 137 Bildstrecke
In den Prater – Wiener Vergnügungen!
- 144 Buchbesprechung
Alfried Längles existentielle Zugänge zur Psychotherapie
Michael Musalek
- 145 Computerspiel(-sucht?) als Männlichkeitskonstruktion:
Zur digitalen Ästhetik der Geschlechterperformativität
Johannes M. Zimm
- 155 Zwischen Hedonismus und Puritanismus:
Zeitgenössische Reflexionen über Rausch, Genuss und Abstinenz
Martin Tauss im Gespräch mit dem Wiener Philosophen Robert Pfaller

Nachrichten

- 98 Kokain treibt Hirnzellen in den Selbstmord
- 134 Drogenhandel im Netz: Diebstahl floriert
- 136 Ungleiches Unrecht für alle: Wie schnell der Führerschein verschwindet
- 153 Internet-Abhängigkeit über Kognition auflösbar
- 154 Abhängig vom Internet und reich an Ressourcen
- 157 TTIP würde Verbesserungen der Tabakkontrolle verhindern
- 159 Philippinen – Im Rausch der Selbstjustiz
- 160 Abstinenzphasen bei Alkoholabhängigen führen zu mehr Dopamin im Gehirn

Kokain treibt Hirnzellen in den Selbstmord

Die Droge Kokain führt nicht nur in die Sucht, das Rauschgift schädigt auch das Gehirn und lässt Gehirnzellen absterben. Wie und warum, haben nun US-Forscher aufgeklärt: Das Kokain bringt die Zellen dazu, sich selbst zu verdauen. Unter Einfluss schon geringer Kokaindosen fahren die Neuronen ihre zelleigene Müllabfuhr so weit hoch, dass auch lebenswichtige Zellbestandteile entsorgt werden. Wie sich aber auch zeigte, könnte es ein Gegenmittel gegen diese Giftwirkung der Droge geben. Denn ein bereits gegen Parkinson getesteter Wirkstoff kann diese übersteigerte Entsorgung hemmen.

Das Rauschgift Kokain gilt bei seinen Konsumenten als leistungssteigernder Wachmacher. Denn die Droge steigert die Konzentration der stimulierenden Botenstoffe Dopamin und Serotonin im Gehirn und sorgt so für den „Kick“. Doch sehr schnell führt der Kokainkonsum nicht nur in die Sucht, er verändert und schädigt auch das Gehirn. So haben Kokainkonsumenten ein fünfmal erhöhtes Risiko für Schlaganfälle, zudem stellten Forscher bereits vor einigen Jahren fest, dass die Droge das Gehirn vorzeitig altern lässt: Bei Kokain-Konsumenten schrumpft die graue Masse des Gehirns schneller und stärker. Dadurch kommt es vor allem nach längerem Drogenmissbrauch zu kognitiven Ausfällen. Eine Überdosis führt zudem sehr schnell zum Tod. Wie und warum die Gehirnzellen durch das Kokain absterben, blieb aber zunächst unklar. Klar war nur, dass die Droge auf die Zellen wie ein Gift wirkt. Prasan Guha und seine Kollegen von der Johns Hopkins University School of Medicine in Baltimore haben daher die Kokainwirkung auf Neuronen an Zellkulturen und Mäusen genauer untersucht.

Zelle verdaut sich selbst

Der Verdacht der Forscher: Möglicherweise beeinflusst das Kokain das natürliche Aufräum-Programm der Zellen. Dieses sorgt unter anderem über die sogenannte Autophagie dafür, dass überschüssige und funktionslos gewordene Proteine und andere Zellprodukte

markiert und in Membranbläschen eingeschlossen werden. Diese wiederum verschmelzen mit enzymreichen Entsorgungsblasen, die den Inhalt der zellulären „Abfallbehälter“ abbauen. „Eine Zelle ist wie ein Haushalt, der ständig Abfall produziert“, erklärt Guha. „Die Autophagie ist der Hauswart, der den Müll rausbringt – das ist normalerweise eine gute Sache.“ Doch das Kokain, so ihr Verdacht, könnte diese Entsorgung aus dem Ruder laufen lassen: „Das Kokain bringt den Hauswart dazu, auch wichtige Dinge zu entsorgen, darunter die Mitochondrien, die die Energie für die Zelle produzieren“, so Guha. Ob dies wirklich der Fall ist, prüften die Forscher an den Gehirnen junger Mäuse, die schon im Mutterleib der Droge Kokain ausgesetzt waren.

Und tatsächlich: In den Gehirnen der jungen Mäuse setzte das Kokain eine Signalkaskade in Gang, durch die unter anderem Stickstoff-Monoxid (NO) vermehrt in den Neuronen freigesetzt wird. Dies wiederum beeinflusst den Botenstoff GAPDH und löst im Zellkern Veränderungen aus, die zu einer übersteigerten Autophagie führen, wie die Forscher berichten. Als Folge verdaut die Zelle sich gewissermaßen selbst. Der Zellkern schrumpft, dann auch die Zelle als Ganzes und schließlich geht die Nervenzelle zugrunde. „Unsere Studie demonstriert, dass die Zelltoxizität des Kokains damit zusammenhängt, dass sie über diese Signalkaskade die Autophagie antreibt und so den Zelltod hervorruft“, berichten Guha und seine Kollegen. Wie Zell-

kulturversuche zeigten, geschieht dies bereits bei einer Kokain-Konzentration von 0,1 Mikromol – und damit in dem Bereich, wie er schon bei niedrigen Dosen des Kokainkonsums schnell erreicht wird.

Es könnte ein Gegenmittel geben

Aber es gibt auch eine gute Nachricht: „Unsere neuen Erkenntnisse könnten auch therapeutische Relevanz haben“, berichten die Forscher. Denn wenn die Toxizität des Kokains allein auf der Autophagie beruht, dann könnten potente und selektive Hemmstoffe dieses Signalwegs die zerstörerische Wirkung der Droge auf das Gehirn verhindern oder zumindest hemmen. „Eine solche Behandlung könnte beispielsweise Kinder kokainabhängiger Mütter schützen“, so Guha und seine Kollegen. Denn wenn diese im Mutterleib bereits mit der Droge in Kontakt kamen, werden sie oft schon mit Defiziten in der Hirnentwicklung geboren. Die Wissenschaftler haben in ergänzenden Versuchen bereits einen Wirkstoff identifiziert, der die Giftwirkung des Kokains hemmen kann: Das Mittel mit der Arbeitsbezeichnung CGP3466B konnten in Versuchen mit Mäusen das Gehirn der Tiere gegen den Zelltod durch Kokain schützen, wie die Forscher berichten.

Der große Vorteil: Dieser Wirkstoff wurde in klinischen Studien bereits auf seine Wirksamkeit gegen Parkinson und ALS getestet. Gegen diese Krankheiten erwies er sich zwar als wirkungslos, dafür belegten die Studien aber, dass der Stoff dem Menschen nicht schadet. „Dieses Mittel oder eng verwandte Wirkstoffe könnten daher die Behandlung des Kokainmissbrauchs verbessern“, sagen Guha und seine Kollegen. Sie arbeiten bereits daran, Abkömmlinge von CGP3466B zu erzeugen und zu testen. Bis aber eine marktreife Therapie aus diesem Ansatz wird, könnte es noch Jahre dauern.

Proceedings of the National Academy of Sciences 2016/113(5)

Editorial

Psychotherapie als Kunst, Profession und Wissenschaft

Martin Poltrum

Ab welchem Zeitpunkt es legitim ist, von einem Paradigmenwechsel zu sprechen, kann niemand so genau sagen, und da wir bescheiden sein wollen, nehmen wir das schwergewichtige Wort auch nicht leichtfertig in den Mund. Obwohl wir das gerne tun würden, denn es gibt in der Psychotherapie-Szene der Gegenwart doch vermehrte Anzeichen, die erkennen lassen, dass ein ganz neuer Diskurs – im Augenblick noch mit „stillen Worten“ und „Taubenfüßen“ –, aber doch unverkennbar im Gange ist. Und da wir wissen: „Die stillsten Worte sind es, welche den Sturm bringen. Gedanken, die mit Taubenfüßen kommen, lenken die Welt“ (Nietzsche, 1980a, S. 189), ist schließlich zu hoffen, dass die Psychotherapie-Welt bald eine nachhaltige intellektuelle Befruchtung erlebt. Psychotherapie – diese Überlegung gärt im Augenblick in Wien¹, Oxford², Berlin³ und an vielen anderen Orten⁴ – ist mehr als professionelles Handeln und therapeutisches Handwerk, von dem *ein* Teil sogar epistemologisch zu fundieren ist und sich in Wissenschaft überführen lässt. Psychotherapie ist auch – vielleicht sogar vor allem – Kunst, Heil-Kunst! Eine Reihe von älteren Arbeiten (Lang, 2000a; Callender, 2006) und vor allem neueren Buch-Publikationen (Musalek & Poltrum, 2011; Leikert, 2012; Gödde, Pohlmann & Zirfas, 2015; Poltrum & Heuner, 2015; Musalek, 2016; Hartl, 2016; Poltrum, 2016) gehen in

diese Richtung und verweisen auf die Analogie von ästhetischer Erfahrung, Psychotherapie und Kunst. Doch der Reihe nach. Klären wir zunächst die Frage, welches Wissen, welche Wissensarten in der psychotherapeutischen Behandlung eine Rolle spielen.

Gemäß Aristoteles, dem Vater der Wissenschaft, gibt es fünf Arten des Wissens: Epistémé (Wissenschaftlichkeit), Téchné (Sachkundigkeit/Können), Sophía (Weisheit), Noús (Geist/Einsicht/Vernunft), Phrónesis (Vernünftigkeit/praktische Klugheit). Übersetzt man diese Arten des Wissens in die Psychotherapie der Gegenwart, dann gibt es da einmal die Bestrebungen, Psychotherapie mit Epistémé, mit Wissenschaftlichkeit zu betreiben. Wir brauchen evidenzbasierte Psychotherapie-Wirkstudien, eine evidenzbasierte Versorgungs- und Ausbildungsforschung. Welche Art der Evidenz dabei dem Gegenstand Psychotherapie am Angemessensten ist – denn es kann ja nur um eine gegenstandsgerechte Genauigkeit gehen –, ist oft Grund von Kontroversen (vgl. Gelo, Pritz & Rieken, 2015). Evidenz, lat. *Evidentia*, in dem *videre*, sehen, steckt, meint so viel wie *Augenscheinlichkeit*, *Offenkundigkeit*. Dabei ist eine Offenkundigkeit angesprochen, die nicht weiter hinterfragt werden muss. Etwas, das so offensichtlich ist, dass es in sich klar ist, und so in sich steht, dass es fraglos klar ist. Den Beweis, dass Psychotherapie wirklich hilft, erbringt man wissenschaftlich am sinnvollsten und dem *hermeneutischen Gegenstand* Psychotherapie (Habermas, 1973, S. 267 f.; Ricoeur, 1974, S. 79 f.; Lorenzer, 2000, S. 38; Pritz & Teufelhart, 1996, S. 9-16; Wallner, 1996, S. 355 f.; Lang, 2000b) wirklich gerecht werdend am ehesten durch deskriptive Einzelfallstudien. Wir müssen zurück zu Breuer und Freud, allerdings ohne deren Schönfärbereien und Halbwahrheiten, wie sie teilweise in den Studien zur Hysterie zu finden sind, die wahrscheinlich ihrem publizistischen Ehrgeiz und dem Sendungsbewusstsein des Neuen geschuldet waren und nicht so sehr wissenschaftlicher Unredlichkeit. Dass randomized controlled trials, der Goldstandard im

¹ An der Sigmund Freud Privat Universität Wien gibt es seit 2015 ein Institut für Sozialästhetik und psychische Gesundheit, das sich u.a. mit dem Zusammenhang von Psychotherapie, Kunst und Ästhetik beschäftigt. Siehe dazu: <http://sozialaesthetik.sfu.ac.at/>

² Am St Catherine's College in Oxford existiert seit 2014 eine Aesthetics in Mental Health Group, die sich u.a. mit dem Thema Psychotherapie und Ästhetik auseinandersetzt. Siehe dazu: <http://valuesbasedpractice.org/who-are-we-2/list-of-project-partners/list-of-organizations/the-aimh-aesthetics-in-mental-health-group/>

³ Der Psychoanalytiker Günther Gödde aus Berlin (durch eine Reihe ausgezeichneten Schriften zur Lebenskunst und Psychotherapie) und Ulf Heuners Parados-Verlag, mit Sitz in Berlin, tragen gegenwärtig sehr viel zur Verbreitung der Idee bei, dass Psychotherapie, Ästhetik und Lebenskunst eine gemeinsame Wurzel haben.

⁴ Pionierarbeit auf dem Feld Psychotherapie und Ästhetik leistet seit 2005 die European Society of Aesthetics and Medicine (ESAEM). Siehe dazu: Poltrum & Heuner, 2015, S. 9, S. 13 f., S. 201).

Bereich von Medikamentenstudien, im Falle der Psychotherapie Unsinn sind, hat sich bereits herumgesprochen. Vielleicht und möglicherweise können wir da und dort Wirkforschung sogar mit Methoden bewerkstelligen, die an das Erkenntnisideal der Naturwissenschaften angelehnt sind, und dem naturwissenschaftlichen Ideal der statistischen Signifikanz und metrischen Evidenz genüge leisten. Vielleicht?! Persönlich bin ich da eher pessimistisch. Tun wir in unserem Feld doch lieber, was der Sache angemessen ist und erliegen wir nicht dem Versuch, aus der Psychotherapie eine Naturwissenschaft zu machen. Wir sind keine Naturwissenschaftler, weil unser Gegenstand – die Seele –, nomothetisch (Windelband, 2004) und erklärend (Dilthey, 2006) nicht zu fassen ist und weil wir es als Psychotherapeuten ja nicht mit Gehirnen, sondern mit dem ganzen Menschen zu tun haben. Das müssen wir auch endlich den Krankenkassenfunktionären klar machen – und vor allem den Therapieschulfunktionären, die sich in ihrer Politik mehr und mehr wie Angestellte der Krankenkassen verhalten und deren Forderung nach Wirknachweis unkritisch reproduzieren. Natürlich wollen die Kassen nur zahlen was auch wirkt. Es gibt aber auch Wirkungen, die sich nicht sinnvoll messen lassen! Vieles, was sich nicht sinnvoll messen lässt und dessen Wirkung sich nicht positivistisch nachweisen lässt, hat trotzdem eine wunderbare Wirkung – man denke z.B. an die beflügelnde Macht der Inspiration, den Kuss durch die Musen oder von einer wunderbaren Frau. Die Wirkung von Psychotherapie lässt sich allerdings beschreiben – und das ist dem *hermeneutischen Gegenstand* Psychotherapie, im dem das Ideographische (Windelband, 2004), das Verstehen (Dilthey, 2006) und das Narrative eine herausragende Rolle spielen, am angemessensten!

Geisteswissenschaftliche Forschung

Was wir zur Weiterentwicklung der Psychotherapie wirklich brauchen, das ist eine geisteswissenschaftliche Psychotherapieforschung. Das kann man gar nicht deutlich und laut genug sagen. 90% der Psychotherapeuten denken nämlich, wenn sie gezwungen werden, über Wissenschaft in ihrem Feld nachzudenken – da wette ich drauf – primär und wahrscheinlich sogar einzig an den wissenschaftlichen Nachweis der Wirkung von Psychotherapie. Den allerwenigsten fällt noch etwas anderes ein, wenn sie an Psychotherapie und Wissenschaft denken. Wir brauchen, wenn Psychotherapie eine eigenständige, sich von der Vormund-

schaft der Medizin und der Psychologie emanzipierende Wissenschaft werden soll (vgl. Pritz, 1996), unbedingt auch eine historisch, soziologisch, ethnologisch, philosophisch, literatur-, film- und medienwissenschaftlich verfahrenende Psychotherapieforschung. Wir brauchen eine phänomenologische und hermeneutische Klärung unserer Grundbegriffe, ein geschichtlich und völkerkundlich vergleichendes Erfassen dessen, was Psychotherapie war, ist und werden kann. Wir benötigen ferner literatur- und filmwissenschaftliche Studien zur narrativen und deskriptiven Erweiterung unseres Psychopathologie-Verständnisses und wir haben vor allem die Künstler nötig (Schauspieler, Performance-Artisten, Dichter ...), die uns zeigen und beraten, wie Behandlung wirkmächtig in Szene gesetzt werden kann, wie die Rolle des Therapeuten ausgestaltet gehört, damit sie die höchstmögliche hypnotische Macht entfalten kann, und wir müssen immer wieder neu von den Künstlern lernen, wie man heilsame Atmosphären und Gestimmtheiten erzeugt. Und, und, und!

Rausch-, Ekstase- und Suchtphänomene können wir phänomenologisch studieren und empirisch vermessen. Wir können uns aber auch von den großen Literaten und Rauschexperten und ihrer schriftstellerischen Explikationskraft helfen lassen, um zu verstehen, mit was für Phänomenen wir es da eigentlich zu tun haben (vgl. Resch, 2009). Nicht jeder Patient und nicht jeder Psychotherapeut kann so sprechen und schreiben, dass evident und anschaulich wird, von was er genau spricht, wenn er von psychischen Störungen spricht. Möglicherweise versteht man eher, was Psychotherapie ist, wenn man Stefan Zweigs *Heilung durch den Geist* liest als irgendein evidenzbasiertes Hans-Wurst-Psychotherapie-Buch. So wie nicht jeder Künstler in der Lage ist, über sein Kunstwerk aufklärend und erhellend zu sprechen, so ist nicht jeder Psychopathologe in der Lage, mit großer phänomenologischer Explikationskraft über sein Forschungsfeld zu referieren und es auch in seiner vollen Tiefe zu erfassen und auszulegen. Von Patienten ganz zu schweigen, die ja ohnehin oft ganz sprachlos, stumm und versteinert vor ihrer Störung stehen und von denen nicht zu erwarten ist, dass sie profunde Auskunft darüber geben, was es eigentlich ist, das sie psychisch stört. Wir müssen uns von den Künstlern und Filmemachern helfen lassen. Studien zur Sucht-, zum Suizid-, zur Psychose – in der Literatur und im Film – sollen unser Verständnis für psychopathologische Störungen schärfen. Hesses Harry Haller aus dem *Steppenwolf*, Woolfs *Mrs. Dalloway*, Büchners *Lenz* ... und viele andere haben da vielleicht etwas

zu berichten und können unser Verstehen erweitern (vgl. Stack & Bowman, 2012; Abbt, 2007; Mentzos & Münch, 2006). Studien zur therapeutischen Beziehung, zu Übertragung und Gegenübertragung im Psychotherapeuten-Film, Studien zum Psychotherapeuten im Film können sichtbar machen und idealtypisch aufzeigen, was Psychotherapie alles ist und kann. Besonders in der Ausbildungssituation sind Psychotherapeuten-Filme Fundgruben, die unbedingt zu didaktischen Zwecken eingesetzt gehören (vgl. Poltrum & Rieken, 2016). Psychotherapiewissenschaft ist also mehr als das, was ein naturwissenschaftlicher Wissenschaftszugang verspricht. Es wird Zeit, sich vom medizinischen und psychologischen Erkenntnisideal zu verabschieden, wenn die Psychotherapiewissenschaft wirklich eigenständig werden will und weiterkommen möchte. Wir brauchen vermehrt geisteswissenschaftliche Studien in unserem Feld!

Arten des Wissens

Wissen ist aber nicht ident mit Wissenschaft, das darf nicht vergessen werden! Wissenschaft ist nur eine Form möglicher Erkenntnis und Erkenntnis ist nicht ident mit wissenschaftlicher Erkenntnis. Der Szientismus, dieser überzogene Glaube der Wissenschaft an sich selbst, setzt das leider ständig gleich (Habermas, 1968, S. 13). Aristoteles unterscheidet im sechsten Buch der *Nikomachischen Ethik* fünf Arten des Wissens. Noch einmal zur Wiederholung: Epistémé (Wissenschaftlichkeit), Téchné (Sachkundigkeit/Können), Sophía (Weisheit), Noús (Geist/Einsicht/Vernunft), Phrónesis (Vernünftigkeit/praktische Klugheit). Wissenschaft (Epistémé) ist nur eine Art des Wissens. So wie in die Medizin viele Dinge einfließen, die nichts mit Wissenschaftlichkeit zu tun haben, sondern mit dem Beherrschen und Erlernen von Techniken, die zur Profession des Arztberufes gehören – z.B. das Wissen, wie man einen suprapubischen Blasenkatheder setzt oder eine Lumbalpunktion durchführt oder eine Venflon legt – so fließt in die Psychotherapie ein Wissen ein, das sich durch Sachkundigkeit und technisches Können, durch ein Sich-Auskennen (Téchné) mit seiner Profession auszeichnet. Man muss wissen, wie man eine Beziehung und eine geeignete Behandlungsatmosphäre herstellt, man muss wissen, was Übertragungs- und Gegenübertragungspänomene sind, diese erkennen und handhaben lernen, man muss wissen, wie man einen Patienten in einen hypnoiden Zustand versetzt, wie man eine paradoxe Intervention einfädelt, wie man Patienten mit ihren Ängsten

konfrontiert und wie sie diese portioniert und Schritt für Schritt überwinden können... Das hat alles mit einem Wissen zu tun, das man erwerben kann, aber nichts mit Wissenschaftlichkeit (Epistémé) gemein –, sondern mit Sachkundigkeit und Können (Téchné). Neben der Epistémé und der Téchné wäre es auch ideal, wenn Psychotherapeuten von einem Wissen Gebrauch machen könnten, das mit Weisheit (Sophía) zu tun hat. Ein Psychotherapeut sollte etwas von einem wirklichen Weisen haben und nicht nur ein weises Gehabe haben. Das wäre ideal! Weisheit hat bekanntlich nichts mit Vielwisserei zu tun. So kann einer z.B. alle evidenzbasierten Psychotherapiestudien der Welt, alle Fakten, Daten und Behandlungsleitlinien auswendig kennen und alles zum Thema Psychotherapie wissen, wenn er keine Weisheit hat, wird keine Atmosphäre der Heilung und kein Klima des Genesen-Könnens von ihm ausgehen. Zur Weisheit, das wäre eine Bestimmung der aristotelischen Sophía, gehört die Haltung der Demut. Ein weiser Mensch weiß um die Vergänglichkeit des Daseins, die Hinfälligkeit und Zerbrechlichkeit des Lebens, die Endlichkeit und Relativität aller menschlichen und allzu menschlichen Angelegenheiten in Anbetracht des Todes, und vor allem weiß er um die letzten Dinge Bescheid. Das stimmt demütig, dankbar und zurückhaltend. Ein Weiser weiß auch, was Sokrates, dieser Ur-Weise, wusste, nämlich das, dass wir streng genommen eigentlich nichts wissen. In Anbetracht des Meeres an Nichtwissen ist das, was wir wissen, mickrig und letztlich dadurch erschlichen, dass das Wissen irgendwann aufhört weiter zu fragen und es an einer beliebigen Stelle unterlässt, erneuert warum zu fragen. Ein Weiser ist im Modus des dankbaren Staunens, er staunt über die Tatsache, dass Etwas ist und nicht Nichts ist. Ein Weiser weiß, dass das Sein nicht die Folge des Seienden ist, dass das Sein einer psychischen Störung nicht die Folge eines seienden Ereignisses ist, und denkt, wenn er überhaupt kausal denkt, in keinem Fall monokausal. Ein Weiser weiß auch, dass die *causa finalis* in der Psychotherapie wichtiger ist als die *causa efficiens* (vgl. Rieken, Sindelar & Stephenson, 2011, S. 60-64). Zu einem Weisen, das wäre eine moderne Bestimmung oder Fähigkeit, die ein Weiser haben sollte, gehört ein Mindestmaß an dialektischer Denkfähigkeit. Man sollte in These, Antithese und Synthese denken können und auch wissen, wo die Grenzen der Dialektik sind und wann sie nur mehr negativ zu gebrauchen ist (Adorno, 1970). Ideal wäre es, wenn unsere Psychotherapeuten Weise wären! Weisheit aber hat nichts mit Wissenschaftlichkeit (Epistémé) zu tun. Man muss nicht akademisch gebildet sein, um

weise zu sein. Im Übrigen gibt es auch nichtakademische Patienten, die möglicherweise einen nichtakademischen Psychotherapeuten, dessen Sprache, Welt und Begriffe sogar besser verstehen als einen Mann der Wissenschaft.

Während sich die Epistémé nach Aristoteles auf Dinge bezieht, die *so und nicht anders sind*, die *so und nur so sind*, sich damit auf Seinsbereiche bezieht, die *mit Notwendigkeit so sind wie sie sind*, gibt es eine Wissensart, die Phrónesis (Vernünftigkeit/praktische Klugheit), die es mit Gegenständen zu tun hat, die *so oder so* sein können, die manchmal sogar *so und auch so* sein können. Das Wissen der Phrónesis ist ein beratendes Wissen. Man berät sich mit sich selber oder mit einem anderen, dann, wenn etwas *so oder so* und/oder auch *so und auch so* sein kann. Psychotherapie scheint mir der Paradefall eines phrónetischen Wissenstyps zu sein.

„Was ferner die Vernünftigkeit (phrónesis) sei, können wir daraus lernen, daß wir uns fragen, welche Menschen wir ‚vernünftig‘ (phrónimos) nennen. Nun scheint es dem Vernünftigen eigentümlich zu sein, daß er wohl überlegen kann, was für ihn gut und nützlich ist, und zwar nicht nur in besonderer Hinsicht, etwa was seiner Gesundheit oder Stärke zuträglich ist, sondern in allgemeinsten Hinsicht, was nämlich im ganzen Leben gut und glücklich macht. Ein Zeichen dafür ist, daß wir jemanden in etwas ‚vernünftig‘ nennen, wenn er in einer Sache einen guten Zweck zu erreichen weiß, in der einem keine Sachkundigkeit (Téchne, Anm. v. mir) hilft. Im Allgemeinen wird also vernünftig sein, wer selber Rat finden kann. Wer so Rat sucht, hat es weder mit dem zu tun, was nicht anders sein kann (Epistémé, Anm. v. mir), noch mit dem, was der Rat-Suchende nicht selbst ins Werk zu setzen vermag“ (Aristoteles, 384-322 v. Chr., S. 33).

Bei Gegenständen und Sachverhalten, die *so und auch so* sein können, da muss man sich mit sich selber beraten oder Rat suchen, um herauszufinden, ob es nun eher *so oder so* oder sogar *so und auch so* ist. In der Phrónesis wird also nicht ein Allgemeinwissen auf eine Situation übergestülpt und angewendet, sondern erkannt, dass die Situation *so konkret, komplex und spezifisch* ist, dass die Applikation von Allgemeinwissen zu kurz gereift, da das Einmalige der Situation damit nicht erfasst ist. Die Entscheidungen, die darüber hinaus in einmaligen und existentiellen Situationen zu treffen sind, sind Entscheidungen, bei denen es nicht darum geht, ob sie allgemein denkbar sind, sondern ob sie realisierbar und lebbar sind. Manchmal muss man sich beraten. „Niemand berät sich aber über das was gar nicht anders sein kann als es ist“ (ebd., S. 27).

Während sich die Phrónesis und die Téchne auf wandelbares, veränderbares und vergängliches Sein beziehen, handelt es sich beim Wissen der Epistémé, der Sophía und des Noûs (Geist/Einsicht/Vernunft) um ein Wissen, das sich auf das Unveränderliche und Bleibende bezieht. Die Epistémé bezieht sich auf das, was nicht anders sein kann, die Weisheit weiß um die letzten Dinge Bescheid und wird demütig in Anbetracht der Endlichkeit. Der Noûs, die Vernunft, die sich ebenfalls auf das bezieht, was weder entsteht noch vergeht, erkennt die unwandelbare Ordnung der Dinge, die schauend und einleuchtend wie eine Epiphanie von ihr vernommen wird. Das Vermögen des Noûs, das die Welt als Kosmos, als schöne Ordnung der Dinge wahrnimmt, brauchen wir als Psychotherapeuten nur dann, wenn wir in der Oberliga mitspielen möchten oder im Olymp therapieren.

Die Kunst ist mehr wert als die Wahrheit

Wenn Aristoteles sagt: „Die Wege, auf denen die Seele bejahend oder verneinend die Wahrheit trifft, mögen fünf sein: Sachkundigkeit (téchne), Wissenschaftlichkeit (epistémé), Vernünftigkeit (phrónesis), Weisheit (sophía), Vernunft (noûs)“ (ebd., S. 29), dann toppen wir die Einsicht, dass nicht jedes Wissen in Wissenschaft überführt werden kann und Erkenntnis und Wissenschaft nicht ident sind, noch dadurch, dass wir mit Nietzsche behaupten, dass es etwas gibt, das möglicherweise sogar mehr wert ist als die Wahrheit – die Kunst! „(...) wir haben die Kunst, damit wir nicht an der Wahrheit zugrunde gehen“ (Nietzsche, 1980b, S. 500). Wir haben die Kunst, den „guten Willen zum Scheine“ (Nietzsche, 1886, S. 124) manchmal nötig, manchmal dringend nötig. Wir müssen dem Hässlichen der Welt etwas entgegensetzen, das Rohe und Grausame gehört veredelt, dem Tod gehören die Giftzähne gezogen, Krankheit, Leid und Schmerz müssen ertragen und abgewehrt werden. Die Abwehr des Hässlichen und Bedrohlichen leistet von jeher die Kunst. Das Spitze und Scharfe muss abgerundet, geschliffen und abgestumpft werden, das leisten die dichterische Einbildungskraft und das Ausschmückungsvermögen der Kunst. Die artistische Welterschließung und Lebensaneignung, Nietzsches „Artisten-Metaphysik“ (Nietzsche, 2004, S. 7, 11), zeichnet sich durch ein bedingungsloses Ja zum Diesseits und auch zum Tragischen aus, das zum Leben dazu gehört.

„Was man den Künstlern ablernen soll. – Welche Mittel haben wir, uns die Dinge schön,

anziehend, begehrenswert zu machen, wenn sie es nicht sind? – und ich meine, sie sind es an sich niemals! Hier haben wir von den Ärzten etwas zu lernen, wenn sie zum Beispiel das Bittere verdünnen oder Wein und Zucker in den Mischkrug tun; aber noch mehr von den Künstlern, welche eigentlich fortwährend darauf aus sind, solche Erfindungen und Kunststücke zu machen. Sich von den Dingen entfernen, bis man vieles von ihnen nicht mehr sieht und vieles hinzusehen muß, um *sie noch zu sehen* – oder die Dinge um die Ecke und wie in einem Ausschnitte sehen – oder sie so stellen, dass sie sich teilweise verstellen und nur perspektivische Durchblicke gestatten – oder sie durch gefärbtes Glas oder im Lichte der Abendröte anschauen – oder ihnen eine Oberfläche und Haut geben, welche keine volle Transparenz hat. Das alles sollen wir den Künstlern ablernen und im Übrigen weiser sein als sie. Denn bei ihnen hört gewöhnlich diese ihre feine Kraft auf, wo die Kunst aufhört und das Leben beginnt; wir aber wollen die Dichter unseres Lebens sein, und im Kleinsten und Alltäglichsten zuerst!“ (Nietzsche, 1886, S. 198).

Dass Psychotherapie etwas mit Kunst und Ästhetik zu tun hat, diese Erkenntnis dämert gegenwärtig und steht im Zentrum dieses Schwerpunktheftes. Im Ästhetikdiskurs der letzten Jahre ist der Begriff der *Ästhetischen Erfahrung* aus vielen verschiedenen Gründen zu einer Art Leitbegriff avanciert (vgl. Pöltner, 2008, S. 17). Der Begriff sagt zunächst nicht viel mehr, als dass eine Ästhetik, die auf der Höhe der Zeit argumentieren möchte, vom Begriff der Erfahrung auszugehen hat und sich Überlegungen zur Ästhetik nicht in einer Kunstphilosophie, nicht in einer Theorie des Schönen oder in einer allgemeinen Wahrnehmungstheorie erschöpfen dürfen. Ursprünglich war die *erneute* Hinwendung zum Begriff der ästhetischen Erfahrung – die motivisch bereits bei Baumgarten und in Kants Kritik der Urteilskraft angelegt ist – kunsttheoretisch motiviert (vgl. Küpper & Menke, 2003, S. 9).

Die moderne Kunst hat eine Reihe von Unterscheidungen aus der voravangardistischen Zeit infrage gestellt – zum Beispiel die Scheidung von Künstler, Kunstrezipient und Kunstwerk oder die Opposition von Werk und Umgebung, von Kunst und Leben, Gestaltung und Zufall, Stil und Beliebigkeit. Die historische Avantgarde und Neoavantgarde hat die Grenzmarken zwischen Kunst und Nicht-Kunst eingerissen. Der Sockel der Plastik, der Rahmen des Bildes, die Rampe des Theaters und die traditionellen Orte der ästhetischen Rezeption – Konzerthaus, Theater, Galerie, Museum, Buch – wurden einer Kritik unterzogen (vgl. Bürger,

1974; Poltrum, 2005, S. 115). Das hat eine Kunsttheorie, die diesen Entwicklungen nicht hinterherhinken wollte, dazu genötigt, ihre Begriffe zu erweitern, da die Reflexion über Kunst nicht mehr vom Werkcharakter des Kunstwerkes ausgehen konnte, den sie in ihren Leitvorstellungen aber immer noch voraussetzte.

Wenn so unterschiedliche Dinge wie das *Ready-made* von Duchamp, die *Schießbilder* von Niki de Saint Phalle, Arnulf Rainers *Selbstübermalungen*, Yves Kleins *Anthropometrie* (1960) oder seine Erklärung, ganz Paris sei für einen Tag ein Kunstwerk (der Himmel, die Straßen, alle Ereignisse an diesem Tag) und Marina Abramovičs Performance *The Artist is present* (2010) zu den ästhetischen Aktivitäten und Strategien der modernen und postmodernen Kunst gehören, dann ist der einzige Angelpunkt für eine Theorie, die diese unterschiedlichsten künstlerischen Statements noch einigermaßen in einem kunsttheoretischen Diskurs bzw. mit einem zentralen Begriff zu fassen vermag, der Begriff der Ästhetischen Erfahrung. Wenn aber nicht mehr der Werkbezug oder der Gegenstandsbezug Auskunft darüber gibt, wann Kunst folgt, sondern es die Art und Weise ist, wie wir dem, was als Kunst gilt oder gelten möchte, begegnen, nämlich durch die ästhetische Erfahrung, dann kann diese Erfahrungsweise prinzipiell auch Gegenständen entgegengebracht werden, die prima facie nichts mit Kunst zu tun haben. Es gibt sehr viele Erfahrungen, die der Kunsterfahrung ähnlich sind, aber nichts mit Kunst im traditionellen Sinn zu tun haben. Ästhetische Erfahrungen lassen sich somit nicht nur an von vornherein ästhetisch aufgeladenen Objekten machen, sondern es kann prinzipiell alles Gegenstand der ästhetischen Erfahrung werden, auch ein höchst unscheinbares und unspektakuläres Objekt, und jede alltägliche Erfahrung kann zu einer ästhetischen werden (vgl. Seel, 1996, S. 36-69).

Dass insbesondere die Psychotherapie mit einer Reihe von ästhetischen Erfahrungen verbunden ist und ganz speziell in der Suchtbehandlung der anästhetisierenden Kraft von Drogen die Ästhetik und attraktive Therapie- und Lebensziele entgegenzuhalten sind, wollen wir mit dieser Ausgabe diskutieren.

Viel Vergnügen bei der Lektüre!

Literatur

Abbt, C. (2007). *Der wortlose Suizid. Literarische Gestaltung der Sprachverlassenheit als Herausforderung für die Ethik*. München: Fink.

- Adorno, T. W. (1970). *Gesammelte Schriften, Band 6. Negative Dialektik. Jargon der Eigentlichkeit*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Aristoteles (384-322). *Nikomachische Ethik VI*. Hrsg. und übersetzt von Hans-Georg Gadamer. Frankfurt a. M.: Klostermann.
- Bürger, P. (1974). *Theorie der Avantgarde*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Callender, J. S. (2006). *The Role of Aesthetic Judgments in Psychotherapy* (pp. 283-295). Baltimore: John Hopkins University Press.
- Dilthey, W. (2006). Ideen über eine beschreibende und zergliedernde Psychologie. In: ders., *Gesammelte Schriften. Band V. Die geistige Welt. Einleitung in die Philosophie des Lebens. Erste Hälfte: Abhandlung zur Grundlegung der Geisteswissenschaften*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Gelo, O., Pritz, A. & Rieken, B. (Eds.) (2015). *Psychotherapy Research. Foundations. Process, and Outcome*. Wien: Springer.
- Gödde, G., Pohlmann, W. & Zirfas, J. (Hrsg.) (2015). *Ästhetik der Behandlung. Beziehungs-, Gestaltungs- und Lebenskunst im psychotherapeutischen Prozess*. Gießen: Psychosozial-Verlag.
- Habermas, J. (1973). *Erkenntnis und Interesse*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Hartl, L. (2016). *Schönheit und Psychotherapie. Facetten einer Wechselbeziehung*. Berlin: Parodos.
- Küpper, J. & Menke, Ch. (2003). *Dimensionen ästhetischer Erfahrung*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Lang, H. (2000a). Psychotherapie als Kunst. In: ders., *Das Gespräch als Therapie* (S. 87-100). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Lang, H. (2000b). Hermeneutik und Psychoanalytische Therapie. In: ders., *Das Gespräch als Therapie* (S. 100-110). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Leikert, S. (2012). *Schönheit und Konflikt. Umriss einer allgemeinen psychoanalytischen Ästhetik*. Gießen: Psychosozial-Verlag.
- Lorenzer, A. (2000). *Sprachzerstörung und Rekonstruktion. Vorarbeiten zu einer Metatheorie der Psychoanalyse*. 5. Auflage. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Mentzos, S. & Münch, A. (Hrsg.) (2006). *Psychose im Film*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Musalek, M. & Poltrum, M. (2011). *Ars Medica. Zu einer neuen Ästhetik in der Medizin*. Berlin: Parodos.
- Musalek, M. (2016). *Der Wille zum Schönen: Auf dem Weg zu einem schönen Leben*. Berlin: Parodos.
- Nietzsche, F. (1980). *Also sprach Zarathustra I-IV*. Kritische Studienausgabe, Band 4. Hrsg. v. Giorgio Colli & Mazzino Montinari. München: dtv/de Gruyter.
- Nietzsche, F. (1980a). *Die fröhliche Wissenschaft*. Stuttgart: Kröner.
- Nietzsche, F. (1980b). *Nachgelassene Fragmente 1887-1889*. Kritische Studienausgabe, Band 13. Hrsg. v. Giorgio Colli & Mazzino Montinari. München: dtv/de Gruyter.
- Nietzsche, F. (2004) *Die Geburt der Tragödie*. Stuttgart: Reclam.
- Poltrum, M. (2005). *Schönheit und Sein bei Heidegger*. Wien: Passagen.
- Poltrum, M. & Heuner, U. (2015). *Ästhetik als Therapie. Therapie als ästhetische Erfahrung*. Festschrift zum 60. Geburtstag von Michael Musalek. Berlin: Parodos.
- Poltrum, M. (2016). *Philosophische Psychotherapie. Das Schöne als Therapeutikum*. Berlin: Parodos.
- Poltrum, M. & Rieken, B. (Hrsg.) (2016). *Seelenkennner. Psychoschurken. Psychotherapeuten und Psychiater in Film und Serie*. Heidelberg: Springer.
- Pöltner, G. (2008). *Philosophische Ästhetik*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Pritz, A. (Hrsg.) (1996). *Psychotherapie – eine neue Wissenschaft vom Menschen*. Wien, New York: Springer.
- Pritz, A. & Teufelhart, H. (1996). Psychotherapie – Wissenschaft vom Subjektiven. In: A. Pritz (Hrsg.), *Psychotherapie – eine neue Wissenschaft vom Menschen* (S. 1-18). Wien, New York: Springer.
- Resch, S. (2009). *Rauschblüten. Literatur und Drogen von Anders bis Zuckmayer*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Rieken, B., Sindelar, B. & Stephenson, T. (2011). *Psychoanalytische Individualpsychologie in Theorie und Praxis. Psychotherapie, Pädagogik, Gesellschaft*. Wien: Springer.
- Ricœur, P. (1974). *Die Interpretation. Ein Versuch über Freud*. Übers. v. Eva Moldenhauer. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Seel, M. (1996). Ästhetik und Aisthetik. Über einige Besonderheiten ästhetischer Wahrnehmung – mit einem Anhang über den Zeitraum der Landschaft. In: ders., *Ethisch-ästhetische Studien*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Stack, S. & Bowman, B. (2012). *Suicide Movies. Social Patterns 1900-2009*. Cambridge, MA: Hogrefe.
- Windelband, W. (2004). Geschichte und Naturwissenschaft. In: H.-G. Gadamer (Hrsg.), *Philosophisches Lesebuch*. Band 3 (S. 237 f.). Frankfurt a. M.: Fischer.
- Zweig, S. (1931). *Die Heilung durch den Geist. Mesmer, Mary Baker-Eddy, Freud*. Leipzig: Insel.



Univ. Doz. Dr. Martin Poltrum
 Philosoph, Psychotherapeut, Lehrtherapeut
 Sigmund Freud Privat Universität Wien
 m.poltrum@philosophiepraxis.com
 www.philosophiepraxis.com

Heil-Kunst: Parallelen zwischen Kunst und Psychotherapie¹

Lukas Hartl

Psychotherapie hat nicht nur äußerlich und gelegentlich mit Schönheit zu tun, indem sie etwa, wie im Fall der künstlerischen Therapien, auf ästhetische Mittel zurückgreift. Demzuvor und unabhängig davon erweist sie sich selbst, *analog* zur ästhetischen Produktion und Rezeption, im Kern als ursprünglich schön. Die Schönheit sowohl der Kunst als auch der Psychotherapie gründet in einem betonten *Sein-Lassen*, das zwar jeweils verschiedene Schwerpunkte setzt, in seinen Grundstrukturen aber weitgehend übereinstimmt. Anhand einer vergleichenden Gegenüberstellung sollen diese gemeinsamen Grundstrukturen im Folgenden erörtert und verdeutlicht werden.

Das ästhetische Wahrnehmen wie auch die therapeutische Beziehungsgestaltung geschehen aus einer *produktiven Distanz* heraus, aus einer Relativierung der eigenen primären Bedürfnisse und Interessen. Produktiv ist diese Distanzierung insofern, als sie keine bloße Abwendung bedeutet, die ihr Gegenüber aus dem Blick verliert, sondern im Zuge einer übergeordneten Hinwendung geschieht, die etwas von dem „Eigensein“ des Anderen zur Geltung bringt. Eine Farbe etwa wird nun, z.B. im Museum, nicht mehr nur im Hinblick darauf betrachtet, was sie in pragmatischer Hinsicht bedeutet und signalisiert, sondern auch in *ihrem* Erscheinen als Farbe. Das aggressive Verhalten eines Menschen wird nun, in einem psychotherapeutischen Kontext, nicht mehr nur als potentielle Gefahr und moralische Übertretung betrachtet, sondern auch daraufhin befragt, wie es dem Betroffenen dabei geht, warum er sich so verhält und welche Alternativen möglich wären.

Dieselbe kritische Distanz gilt es ebenso gegenüber angenehmen, gefälligen, bedürftigen Verhaltensweisen eines Menschen zu wahren. Es wäre ein großes Missverständnis, diese je nach Therapieschule mehr oder weniger praktizierte „therapeutische Abstinenz“ pauschal als Gefühlskälte oder mangelnde Empathie abzu-

tun, nur weil es auf den ersten Blick, gemessen am alltäglichen zwischenmenschlichen Umgang, so erscheinen mag – in der Regel ist das Gegenteil der Fall. Hier wie dort nimmt sich der Therapeut zurück (u.a. in seinem Bedürfnis nach Bestätigung und Macht, die eine unmittelbar „einspringende Fürsorge“ mit sich bringen würde), *um* eine freiere Sicht auf seine Klientin und für seine Klientin zu gewinnen, *um* Raum zu schaffen, den er ihr zur Verfügung stellt, den sie ausfüllen kann, mitunter ausfüllen muss. Viele zurückhaltende, versagende, scheinbar lieblose Handlungen dienen dem „größeren Wohl“ des Anderen oft besser und nachhaltiger als eine unkritische Wunschbefriedigung; wie umgekehrt viele scheinbar selbstlose Taten in Wirklichkeit berechnend und aus egoistischen Motiven geschehen. Das Konzept der „therapeutischen Abstinenz“ erschließt sich gerade auch in Analogie zur „ästhetischen Distanz“ in seiner Produktivität und seinem tieferen Sinn.

In all dem liegt keine Abwertung der eigenen primären Bedürfnisse, ganz im Gegenteil – diese müssen ausreichend befriedigt sein, um überhaupt auf produktive Distanz gehalten werden zu können. Das oben angedeutete (im Buch ausführlich beschriebene) *Sein-Lassen* stellt *eine* ausgezeichnete Form des menschlichen Verhaltens dar, neben der es freilich viele andere mögliche, nötige und legitime Formen gibt. Das Absehen von der Besorgung der eigenen primären Bedürfnisse ist nur zeitweilig und partiell sinnvoll. Wer großen Hunger hat, wird einen Apfel lieber essen als ästhetisch betrachten. Wer von einem anderen Menschen tötlich angegriffen wird, kann nicht zugleich seinen Gegenübertragungsgefühlen nachspüren. Wer als Therapeut sein Bedürfnis nach Liebe und Anerkennung nicht in privaten Beziehungen stillt, wird die positiven Übertragungen seiner KlientInnen nicht als solche durchschauen, lieber auf sich persönlich „sitzen“ lassen. *Sein-Lassen* ist Luxus insofern,

¹ Der Text ist ein minimal modifizierter Auszug und Vorabdruck aus Lukas Hartls im Herbst erscheinendem Buch *Schönheit und Psychotherapie. Facetten einer Wechselbeziehung*. Berlin: Parodos, 2016. Viele der hier nur angedeuteten Thesen werden dort ausführlicher dargestellt. Siehe dazu auch das Inhaltsverzeichnis im Anhang.

als es eine ausreichende Befriedigung gewisser Grundbedürfnisse voraussetzt. Dass es in Reinform nicht möglich ist, wir also in allem Tun und Lassen immer auch eigene Interessen verfolgen, mag richtig sein, schmälert aber seine Bedeutung nicht. Schon ein kleines Mehr oder Weniger kann der Sache nach einen großen Unterschied machen.

Mit jener produktiven Distanz einher geht eine *offene Aufmerksamkeit* für sein Gegenüber, die eine spezifische Aktivität und zugleich die Bereitschaft impliziert, *sich bestimmen zu lassen*. Wie mit ihren unbewussten Übertragungen können Menschen auch mit ihren bewussten Überzeugungen (etwa nach welchen Kriterien man andere Menschen „richtig“ beurteilt) das ihnen begegnende Seiende überformen, sich seinem „Eigensein“ verschließen. „Überzeugungen sind gefährlichere Feinde der Wahrheit als Lügen“, heißt es bei Nietzsche im ersten Band von *Menschliches, Allzumenschliches* (Nietzsche, 1999, Bd. 2, S. 317). Denn während der Lügner immerhin um sein Lügen, seine Distanz zur Wahrheit weiß, schwelgt der (unkritisch) Überzeugte in dem selbstgefälligen Glauben, diese gleichsam zu besitzen. Er sieht seine Überzeugung als das Maß der Wahrheit schlechthin, als den einen „Leisten“, über den es alles Seiende zu schlagen gilt.

In derselben Schrift spricht Nietzsche in weiterer Folge von der „Genialität der Gerechtigkeit“ als einer „Gegnerin der Überzeugungen“, denn sie will jedem, sei es ein Belebtes oder Totes, Wirkliches oder Gedachtes, das Seine geben“ (ebd., S. 361). Dieses Ideal sieht Nietzsche v.a. in den aufkommenden objektiven Wissenschaften verwirklicht, die ja in besonderem Maß den Anspruch vertreten, sein zu lassen, was ist, unabhängig von persönlichen Interessen, Meinungen und Vorurteilen. Zweifellos hat die Grundidee von Wissenschaft viel mit dem zu tun, was hier als Sein-Lassen beschrieben wird. Gerade deshalb schwebt die real existierende wissenschaftliche Praxis ständig – nicht erst im Zeitalter ihrer weitgehenden Kommerzialisierung – in Gefahr, jene offene Grundhaltung als ihre eigene Basis zu untergraben, indem sie einmal gewonnene Wahrheiten und Methoden entkontextualisiert, über Gebühr verallgemeinert, wie ein Korsett über alles Seiende legt und also gerade nicht „Jedem [...] das Seine“ gibt.

Inwiefern das ästhetische Wahrnehmen auf einer spezifischen „Aufmerksamkeit für das Erscheinen von Erscheinendem“ (Seel, 2007d, S. 57) beruht, d.h. auch auf einem (partiellen) Absehen von normierenden „Erkenntnisregeln“ (Begriffen), wird in meinem Buch eingangs erörtert. Ein psychotherapeutisches Pendant dazu bildet die „gleichschwebende Aufmerksam-

keit“ als Grundhaltung des Psychoanalytikers. „Sie besteht in einer möglichst vollständigen Unterbrechung alles dessen, was gewöhnlich die Aufmerksamkeit auf sich zieht: persönliche Neigungen, Vorurteile, theoretische Voraussetzungen, selbst die bestfundierte“ (Laplanche & Pontalis, 1980, S. 169)². Durch diese offene Aufmerksamkeit kommt im einen wie im anderen Fall „nichts hinzu, was nicht schon da wäre [...]“. Aber durch sie zeigt sich etwas an ihrem Gegenstand, das nur vermöge dieser Art der Aufmerksamkeit zugänglich wird“ (Seel, 2003, S. 85). In eine ähnliche Richtung zielt der Begriff der *Achtsamkeit*, der eine jahrtausendealte (nicht nur buddhistische) Tradition hat und seit Kurzem auch zunehmend Eingang in das Feld der Psychotherapie findet (vgl. Harrer & Weiss, 2016).

Es bedarf, vereinfacht ausgedrückt, einer eher *fragenden* statt *wissenden* Grundhaltung. Wie in den sokratischen Dialogen kommt es auch im psychotherapeutischen Gespräch in erster Linie darauf an, die richtigen Fragen zum richtigen Zeitpunkt zu stellen, nicht die eigene oder eine allgemeine Wahrheit vorzugeben, sondern vielmehr „Geburtshilfe“ für die Wahrheiten des Anderen zu leisten.³ Noch so gut gemeinte Ratschläge einer „wissenden“ Therapeutin bleiben in ihrer Wirkung allenfalls äußerlich, sofern sie der Klient nicht auch mit seinen eigenen reflexiven und emotionalen Mitteln aktiv mit erschließt. Einer solchen „Geburtshilfe“ bedarf es insofern, als wir uns als Menschen nicht selbst durchsichtig sind, unsere Erfahrungen sich nicht von selbst verstehen. „Was uns trifft und in der Erfahrung überkommt, verlangt Besinnung, Deutung, begriffliche Aufschließung“ (Pöltner, 2008, S. 225). Eben dabei hilft die Psychotherapie.⁴

² Wie der Analysand in seiner Mitteilung soll auch die Analytikerin in ihrer Auffassung möglichst frei bleiben von bewusster Auswahl und Zensur. „Das zu erreichende Ziel wäre eine wirkliche Kommunikation von Unbewußt zu Unbewußt: ‚Er [der Therapeut, L. H.] soll dem gebenden Unbewußten des Kranken sein eigenes Unbewußtes als empfangendes Organ zuwenden, sich auf den Analysierten einstellen wie der Receiver des Telephons zum Teller eingestellt ist.“ (Freud, zitiert nach Laplanche & Pontalis, 1980, S. 170). Etwas Ähnliches meint die therapeutische Haltung der Neutralität (vgl. ebd., S. 331 ff.) Dass es sich dabei um ein nie ganz einlösbares Ideal handelt, versteht sich von selbst.

³ Was es mit der sokratischen „Hebammenkunst“ (Mäeutik) auf sich hat und in welchem Bezug sie zu Schönheit und Liebe steht, wird besonders deutlich in Platons *Symposion*. Sokrates erzählt hier, wie er von der Priesterin Diotima über die wahre Natur des Eros aufgeklärt wurde. Worin besteht und realisiert sich die Liebe? In einer „Erzeugung und Geburt im Schönen“, so Diotima. „Alle Menschen nämlich [...] sind fruchtbar sowohl dem Leibe als der Seele nach, und wenn sie zu einem gewissen Alter gelangt sind, so strebt unsere Natur zu erzeugen. Erzeugen aber kann sie in dem Hässlichen nicht, sondern nur in dem Schönen. [...] Eine einführende und geburtshelfende Göttin also ist die Schönheit für die Erzeugung“ (Symposion, 206a-e).

⁴ Vgl. dazu Jürgen Habermas in *Erkenntnis und Interesse*: „Die Psychoanalyse ist für uns als das einzige greifbare Beispiel

Im Sich-Bestimmen-Lassen klingt der Bezug zur eigenen Stimmung an, die sowohl im ästhetischen wie im psychotherapeutischen Kontext nicht ausgeklammert, sondern im Gegenteil bewusst mit einbezogen und in ihrer welterschließenden Bedeutung ernst genommen wird. Viele ästhetische wie auch zwischenmenschlich-kommunikative Inhalte verschließen sich einem bloß „ablesenden“ Verstehen, bekunden sich viel eher als „eine im Miterleben erfolgende Resonanz“, im eigenen leiblichen Befinden, dem es entsprechend nachzuspüren gilt. Ästhetische und therapeutische Erfahrung haben gewisse Formen der „gehobenen Stimmung“ zur Folge wie auch zur Voraussetzung. Je mehr Offenheit und Gelassenheit (im therapeutischen Kontext zunächst wohl v.a. vonseiten der Therapeutin), umso leichter und intensiver stellt sich die jeweilige Erfahrung ein, umso weitreichender, erhebender, befreiender wirkt sie sich aus, sodass im Idealfall eine sich zunehmend selbst verstärkende Positivspirale entsteht.

Das Sich-Bestimmen-Lassen impliziert zugleich eine spezifische Aktivität, die sich wiederum gut anhand der Aktivität des ästhetischen Wahrnehmens verdeutlichen lässt. Nehmen wir als Beispiel das Hören, das sich innerhalb eines breiten Spektrums vom beiläufigen Aufschnappen bis hin zum aktiven Zuhören bewegen kann (in einigen Sprachen wird hier auch terminologisch unterschieden, etwa im Englischen zwischen „hear“ und „listen“). Erst die Aktivität des Zuhörens im umfassenden Sinn erschließt die ganze Schönheit einer Musik, eines akustischen Naturraumes, wie auch den vollen Gehalt dessen, was ein Mensch zu sagen hat.⁵

einer methodisch Selbstreflexion in Anspruch nehmenden Wissenschaft relevant.“ Die durch die Psychoanalyse eröffnete „Möglichkeit eines methodologischen [...] Zugangs zu jener vom Positivismus verschütteten Dimension“ wird allerdings, so Habermas, durch das „szientistische Selbstmißverständnis“ in den Theorien Freuds wieder zunichte gemacht (Habermas, 2008, S. 255 f.). Dieses Selbstmißverständnis besteht darin, „daß Freud in der Tat eine neue Humanwissenschaft begründet, aber in ihr stets eine Naturwissenschaft gesehen hat.“ Er ließ sich dadurch etwa zu der Ansicht verleiten, die persönliche Aufgabe der Selbstreflexion könne dem Klienten in Zukunft, bei ausreichendem Fortschritt der Wissenschaft, womöglich erspart und durch technische, chemisch-medikamentöse Manipulation ersetzt werden (ebd., S. 292 f.).

⁵ Ein literarisches Beispiel einer aktiv zur Geltung bringenden ZuhörerIn ist das kleine Mädchen Momo in Michael Endes gleichnamigem Märchen-Roman. Alle Leute, die sie kannten, schätzten Momos Gesellschaft und suchten sie auf, wenn sie ein Problem hatten. „Aber warum? War Momo vielleicht so unglaublich klug, dass sie jedem Menschen einen guten Rat geben konnte? Fand sie immer die richtigen Worte, wenn jemand Trost brauchte? Konnte sie weise und gerechte Urteile fällen? Nein, das alles konnte Momo ebenso wenig wie jedes andere Kind. [...] Was die kleine Momo konnte wie kein anderer, das war: zuhören. Das ist nichts Besonderes, wird nun vielleicht mancher Leser sagen, zuhören kann doch jeder. Aber das ist ein Irrtum. [...] Momo konnte so zuhören, dass dummen Leuten plötzlich sehr geschickte Gedanken kamen. [...] sie saß nur da und hörte einfach zu, mit aller Aufmerk-

Die Erfahrung des Schönen ist wesentlich durch ihre spezifische Zeitlichkeit charakterisiert. Sein-Lassen heißt v.a. auch *Zeit-Lassen* – etwas oder jemandem seine „Eigenzeit“ gönnen. *Befreiung zur Gegenwart* erweist sich dementsprechend (analog zur „gehobenen Stimmung“) als Ziel- und zugleich Voraussetzung des ästhetischen wie psychotherapeutischen Sein-Lassens. Im Hier und Jetzt gründet (nicht: erschöpft sich) das „Eigensein“ und der „Eigensinn“ des Schönen, deren Zuwachs verdankt sich einem möglichst unverstellten Blick auf das, was ist, einem offenen In-Empfang-Nehmen dessen, was sich gibt. Schön ist zunächst v.a. dieses befreite Sehen und Wertschätzen, wodurch in weiterer Folge die Schönheit des Seienden oft allererst zur Geltung kommt, und das gerade auch das Unscheinbare und vermeintlich Unschöne noch auf etwaige Schönheitspotentiale hin befragt.⁶

Sowohl das ästhetische Wahrnehmen als auch jene sein-lassende Beziehungsgestaltung sind *Grundmöglichkeiten menschlichen Daseins* und insofern nicht an bestimmte Gegenstände oder Personen (Berufsgruppen) gebunden. Für beide Bereiche haben sich jedoch zeit- und kulturabhängig institutionelle Rahmen herausgebildet, die besonders günstige Bedingungen für die Verwirklichung der entsprechenden Grundmöglichkeit schaffen. In unserem gegenwärtigen Kulturraum sind dies im Falle der ästhetischen Wahrnehmung die verschiedenen Institutionen der Kunst (Museum, Theater, Kino, Konzertsaal etc.), im Hinblick auf zwischenmenschliche Beziehungsgestaltung bestimmte Berufsgruppen im pädagogischen, sozialarbeiterischen und psychotherapeutischen Kontext.

Dass es überhaupt solcher institutioneller Rahmenbedingungen bedarf, deutet bereits darauf hin, dass sich das Sein-Lassen im einen

samkeit und Anteilnahme. Dabei schaute sie den anderen mit ihren großen, dunklen Augen an und der Betreffende fühlte, wie in ihm auf einmal Gedanken auftauchten, von denen er nie geahnt hatte, dass sie in ihm steckten. Sie konnte so zuhören, dass ratlose oder unentschlossene Leute auf einmal ganz genau wussten, was sie wollten. Oder dass Schüchterne sich plötzlich frei und mutig fühlten. Oder dass Unglückliche und Bedrückte zuversichtlich und froh wurden. Und wenn jemand meinte, sein Leben sei ganz verfehlt und bedeutungslos und er selbst nur irgendeiner unter Millionen, einer, auf den es überhaupt nicht ankommt und der ebenso schnell ersetzt werden kann wie ein kaputter Topf – und er ging hin und erzählte alles das der kleinen Momo, dann wurde ihm, noch während er redete, auf geheimnisvolle Weise klar, dass er sich gründlich irrte, dass es ihn, genauso wie er war, unter allen Menschen nur ein einziges Mal gab und dass er deshalb auf seine besondere Weise für die Welt wichtig war. So konnte Momo zuhören!“ (Ende, 1973, S. 14 ff.)

⁶ „Gewiß: Wen/was einer liebt, ist schön. Dennoch ist nicht in erster Linie der/die Geliebte schön, sondern der/die Liebende. Denn sein lassen heißt, zur Freiheit freigeben. Das unüberholbar Erste ist das Geben. Das Empfangen ist allemal verdankt. Freilich weiß auch der Liebende, daß er lieben darf“ (Pöltner, 2008, S. 246 f.).

wie im anderen Fall keineswegs von selbst versteht, nicht die Regel, sondern eher die Ausnahme darstellt, und insofern eigens betont und kultiviert werden muss. Bildhaft-polemisch gesprochen, erheben sich diese Institutionen des Sein-Lassens wie Inseln aus dem Meer der „instrumentellen Vernunft“, das den modernen Menschen weithin umgibt⁷. Ihr „Setting“ unterscheidet sich dementsprechend vom Gewohnten, stellt einen *geschützten Rahmen* dar, in dem kein oder zumindest weniger Handlungsdruck im herkömmlichen Sinn besteht und somit viele Erfordernisse und Konventionen des alltäglichen zwischenmenschlichen Umgangs, der Wahrnehmung, Kommunikation und moralischen Bewertung suspendiert werden können. Dadurch entsteht der nötige Freiraum, der ein authentisches Sich-Zeigen erleichtert und nahe legt, mitunter auch herausfordert und provoziert. Deshalb findet das Schöne hier einen besonders günstigen Nährboden.

In den skizzierten Strukturen des Sein-Lassens kommen die ästhetisch-künstlerische und die psychotherapeutische Einstellung überein. Auf dieser gemeinsamen Grundlage beruht also auch jener Zusammenhang von Schönheit, Kunst und Psychotherapie, der im Titel dieses Artikels anklingt und dessen umfassende Bedeutung ich in meinem Buch herauszustellen versuche. Der alte Begriff „Heilkunst“ gewinnt im Zuge dessen eine neue Dimension, er bezeichnet nicht mehr nur die „Kunst des Heilens“ im Sinne eines *Sich-Verstehens auf* bestimmte therapeutische Techniken, auch kein bloßes *Wissen um* bestimmte Wirkungen etwa eines Medikaments. Er verweist darüber hinaus auch auf das „Heil“, das die Kunst im engeren Sinn bzw. die Schönheit im Allgemeinen impliziert.

Das Schöne ist eben nicht nur ästhetisch ansprechend, erbaulich und angenehm, sondern – gerade als zwischenmenschliches Phänomen – primär in ethischer, existenzieller und insofern auch therapeutischer Hinsicht bedeutsam. Ein Mensch kann sich nur dort voll entfalten, seine eigensten Möglichkeiten und Potentiale verwirklichen, wo ihn andere Menschen aktiv sein-lassen. Von daher und nicht umgekehrt wird auch die abgeleitete ästhetische Schönheit verständlich.⁸ Auch ein Kunstwerk oder sonst

ein sinnliches Objekt kann nur dann in seiner Schönheit zur Geltung kommen, wenn es ästhetisch sein-gelassen wird.

Schönheit bedeutet „den Einbruch einer Sinnfülle in unser Leben“. Dieser Sinn ist nicht primär reflexiver Natur und lässt sich mitunter „nicht in konstatierende Aussagen übersetzen“ (Pöltner, 1985, S. 15). Das Sein-Lassen des Schönen erschließt nicht nur den offensichtlichen und hervorragenden, sondern insbesondere den bislang unbekanntem, verborgenen, verdrängten, ausgegrenzten Sinn. Für einen Menschen, der nicht sein-lassen kann (weil er selbst womöglich nicht ausreichend sein-gelassen wurde/wird), *ist* auch nichts – seine Welt ist ständig in Gefahr, in Sinnlosigkeit zu versinken. „Die Gefahr der Gefahren: Alles hat keinen Sinn“, schreibt Nietzsche in einem nachgelassenen Fragment aus dem unvollendet gebliebenen *Willen zur Macht* (Nietzsche, 1999, Bd. 12, S. 110).

Vor dem Hintergrund unserer Überlegungen wird vielleicht auch Nietzsches eigene, bereits in seiner Erstlingsschrift formulierte Antwort auf diese Gefahr besser verständlich. In einer berühmt gewordenen Wendung heißt es in der *Geburt der Tragödie*, „dass wir [...] in der Bedeutung von Kunstwerken unsre höchste Würde haben – denn nur als ästhetisches Phänomen ist das Dasein und die Welt ewig gerechtfertigt“ (Nietzsche, 1999, Bd. 1, S. 47). Entgegen Nietzsches eigener Intention (zumindest einer seiner Intentionen) verstehen wir diese Formel nun aber gerade nicht im Sinne eines Absehens von der „häßlichen“ Wahrheit und ihrer Überdeckung durch den schönen Schein der Kunst, d.h. bei Nietzsche letztendlich durch den „Willen zur Macht“ des Künstlers. Das eigene Dasein und die Welt machen nicht erst dadurch Sinn, dass man sie in ein Kunstwerk umdeutet, verklärt – wie sollte die „höchste Würde“ eines Menschen in einer solchen Verklärung bestehen? Es geht vielmehr darum, dies alles *wie ein Kunstwerk* zu betrachten, ihm also im obigen Sinn dieselbe offene Aufmerksamkeit und „freie Gunst“ zu schenken, die auch ein Kunstwerk erst ein Kunstwerk *sein-lässt*.⁹ Einen Menschen „in der Bedeutung eines Kunstwerkes“ sehen meint zunächst, auf eine bestimmte Art und Weise – im Modus des Schönen – in Beziehung zu ihm treten; dasselbe

⁷ Vgl. dazu den Psychoanalytiker Leon Wurmser (2013): „Unsere Arbeit als Analytiker könnte eine Insel der intimen Beziehung und des echten Ich-Du sein, eine der wenigen Inseln.“ Im selben Vortrag spricht Wurmser von der „Angst vor der Liebe“, die „wie eine neue Gottheit über der Gegenwart thront“.

⁸ „Die Kunst soll vor allem und zuerst das Leben *verschönern*, also *uns* selber den Andern erträglich, womöglich angenehm machen [...]: sie soll so namentlich in Hinsicht auf die Leiden-schaften und seelischen Schmerzen und Ängste verfahren und im unvermeidlich oder unüberwindlich Hässlichen das

Bedeutende durchschimmern lassen. Nach dieser grossen, ja übergrossen Aufgabe der Kunst ist die sogenannte eigentliche Kunst, *die der Kunstwerke*, nur ein *Anhängsel* [...]“ (Nietzsche, 1999, Bd. 2, S. 453 f.).

⁹ „Dieses: das Werk ein Werk sein lassen, nennen wir die Bewahrung des Werkes. [...] So wenig ein Werk sein kann, ohne geschaffen zu sein, so wesentlich es die Schaffenden braucht, so wenig kann das Geschaffene selbst ohne die Bewahrenden seiend werden“ (Heidegger, 2005, S. 67 f.).

gilt für das Verhältnis zur eigenen Person. Auf dieser Basis können Selbsterkenntnis, Selbstverantwortung und Selbstwirksamkeit gedeihen; das Leben wird nicht mehr nur erlitten, sondern – wiederum in Analogie zum Kunstwerk – aktiv mitgestaltet.

Unsere „höchste Würde“ – eine ähnliche Formulierung verwendet auch Heidegger in einem ähnlichen Zusammenhang, allerdings in kritischer Distanz zu Nietzsche, insbesondere zu dessen Auslegung des kantischen Begriffs der „Interesselosigkeit“.

„Was das Urteil: das ist schön, uns abzwingt, kann niemals ein Interesse sein. Das will sagen: Um etwas schön zu finden, müssen wir das Begegnende selbst rein als es selbst, in seinem eigenen Rang und seiner Würde vor uns kommen lassen und dürfen es nicht im Vorhinein in Absicht auf etwas anderes – unsere Zwecke und Absichten, daß eines uns eben Genuß bietet oder sonst von Vorteil ist – in Rechnung stellen. Das Verhalten zum Schönen als solchem, sagt Kant, ist die *freie Kunst*. Wir müssen das Begegnende als solches freigeben in dem, was es ist, und müssen ihm das lassen und gönnen, was ihm selbst zugehört und was es uns zubringt“ (Heidegger, 1985, S. 127 f.).

Dieses Sein-Lassen, Gönnen und Freigeben ist weder „ein Aushängen des Willens, Gleichgültigkeit“ im Sinne Schopenhauers, noch ein Ausdruck des „Willens zur Macht“, wie Nietzsche meint, sondern „eher die höchste Anstrengung unseres Wesens, die Befreiung unserer selbst zur Freigabe dessen, was in sich eigene Würde hat, damit es sie rein nur habe“ (ebd.) Hierin kann ein weiterer Bezug zur „Heilkunst“ gesehen werden: Sein-Lassen als „die höchste Anstrengung unseres Wesens“, eine hohe Kunst also, wobei Kunst hier nicht primär ein technisches *Können* im Sinne eines eigenmächtigen Bewerkstellens meint, sondern eben jenes *Anerkennen*¹⁰ und Bezeugen, durch das jemand oder etwas „an-ihm-selbst“ und „von-ihm-selbst-her“ zur Geltung kommen kann.

„[D]ie Befreiung unserer selbst zur Freigabe dessen, was in sich eigene Würde hat, damit es sie rein nur habe“ – knapper und präziser lässt sich die Erfahrung des Schönen wohl kaum

auf den Punkt bringen. Ins Zwischenmenschliche gewendet, verweist diese Formel auf das Phänomen der Liebe im umfassenden, nicht romantisch verkürzten Sinn. Diese Liebe birgt – „wenn anders Befreiung auch ein Gesundwerden ist“ (Vetter, 1992, S. 229) – ein großes heilsames Potential, das gerade auch die Psychotherapie zu erschließen versucht. Die Utopie dieser Liebe, ihr Außerhalb der alltäglichen Bezüge von Erwartung und Anpassung, Gleichgültigkeit und Wille zur Macht, fasst Theodor W. Adorno in die bekannte Sentenz: „Geliebt wirst du einzig, wo du schwach dich zeigen darfst, ohne Stärke zu provozieren“ (Adorno, 2014, S. 255).

Und noch eine dritte Formel zur abschließenden Verdeutlichung: „Der höchste Grund der Arznei ist die Liebe“, schreibt der Arzt und Naturphilosoph Paracelsus (1493-1541) in der ersten Hälfte des 16. Jahrhunderts, lange Zeit vor der Erfindung der modernen Psychotherapie (Paracelsus 1979, 119). Wohl gemerkt, nicht vom einzigen und auch nicht von einem hinreichenden, sondern vom „höchsten“ Grund der Arznei ist die Rede – einer „Arznei“ also, die die Dimensionen des Geistigen, Psychischen und Zwischenmenschlich-Kommunikativen weder marginalisiert noch naturalisiert, sondern *grundlegend* ernst nimmt. Dieser Satz enthält, damals wie heute, weniger eine Feststellung als vielmehr einen lebenspraktischen Appell, der wiederum nicht nur Professionalisten im Gesundheits-, Erziehungs- und Sozialbereich, sondern letztendlich jeden Menschen betrifft, zumal wir alle eine gewisse Verantwortung für das Wohlergehen unserer Mitmenschen tragen.

Literatur

- Adorno, Th. W. (2014). *Minima Moralia. Reflexionen aus dem beschädigten Leben*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Ende, M. (1973). *Momo, oder die seltsame Geschichte von den Zeit-Dieben und von dem Kind, das den Menschen die gestohlene Zeit zurückbrachte*. Stuttgart: Thinemanns.
- Habermas, J. (2008). *Erkenntnis und Interesse*. Mit einem Nachwort von Anke Thyen. Hamburg: Meiner.
- Haefner, G. (2005). *Philosophische Anthropologie*. 4., durchges. und erg. Aufl. (Grundkurs Philosophie 1). Stuttgart: Kohlhammer.
- Harrer, M. & Weiss, H. (2016). *Wirkfaktoren der Achtsamkeit – wie sie die Psychotherapie verändern und bereichern*. Stuttgart: Schattauer.
- Heidegger, M. (1985). *Nietzsche: Der Wille zur Macht als Kunst*. Hrsg. von Bernd Heimbüchel. (GA 43). Frankfurt a. M.: Klostermann.

¹⁰ Betrachtet man die Begriffe „Kunst“ bzw. „können“ in etymologischer Hinsicht, scheint die Bedeutung „kennen“ sogar primär zu sein. „Die Bedeutung ist neben ‚kennen‘ auch ‚können, vermögen.“ (Kluge, 1995, S. 471). Gerd Haefner schließt seine Überlegungen zur Sinnfrage des Menschen mit der Bemerkung, dass sich „der Sinn, der das Leben im letzten lebenswert macht, [...] aus dem Geschenk freier Anerkennung [ergibt], die ihrerseits die Anerkennung, die ihr eventuell antwortet, wiederum als Geschenk, nicht als Gegenleistung nehmen kann. Das ist wohl das Höchste, was Menschen leisten können, und das Höchste, was sie erhalten können. Darin scheint also auch der Sinn der Freiheit und damit der zentrale Sinn des Daseins zu liegen“ (Haefner, 2005, S. 250).

- Heidegger, M. (2005). *Der Ursprung des Kunstwerkes*. Mit einer Einführung von Hans-Georg Gadamer. (RUB 8446). Stuttgart: Reclam.
- Kluge, F. (1995). *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*. Bearbeitet von Elmar Seebold. 23., erw. Aufl. Berlin, New York: de Gruyter.
- Laplanche, J. & Pontalis, J.-B. (Hrsg.) (1980). *Das Vokabular der Psychoanalyse*. (stw 7). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Nietzsche, F. (1999): *Sämtliche Werke*. Kritische Studienausgabe (KSA). Hrsg. von Giorgio Colli & Mazzino Montinari. Berlin, New York: de Gruyter/dtv.
- Paracelsus (1979). *Vom Licht der Natur und des Geistes*. Eine Auswahl. (RUB 8448). Stuttgart: Reclam.
- Platon (2007). Symposion. In: ders., *Sämtliche Werke*. (Bd. 2). Übersetzt von Friedrich Schleiermacher, neu hrsg. von Ursula Wolf. Hamburg: Rowohlt.
- Pöltner, G. (1985). Die Erfahrung des Schönen. In Pöltner, G. & Vetter, H. (Hrsg.), *Theologie und Ästhetik*. Wien: Herder.
- Pöltner, G. (2008). *Philosophische Ästhetik*. (Grundkurs Philosophie 16). Stuttgart: Kohlhammer.
- Seel, M. (2003). *Ästhetik des Erscheinens*. (stw 1641). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Seel, M. (2007). Über die Reichweite ästhetischer Erfahrung. In ders., *Die Macht des Erscheinens* (S. 56-66). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Vetter, H. (1992). Heideggers Denken und die Psychotherapie. In R. Kühn & H. Petzold (Hrsg.), *Psychotherapie & Philosophie. Philosophie als Psychotherapie?* (S. 225-256). Paderborn: Junfermann.
- Wurmser, L. (2013). *Urscham und tragischer Teufelskreis*. Vortrag, gehalten am 07.03.2013 in der Aula der Karl-Franzens-Universität Graz im Rahmen des Kongresses „Sucht & Spiritualität: Ein interkultureller Dialog“. <http://a-research.info/kongress-2013-vortraege>.

Anhang



Lukas Hartl

Schönheit und Psychotherapie Facetten einer Wechselbeziehung

ca. 160 Seiten, 12x19 cm, Hardcover
ISBN 978-3-93888086-9

Berlin: Parodos.

Preis: ca. € 30,00 (D)/ca. € 30,90 EUR (A)/

ca. 40,00 CHF UVP

Erscheinungstermin: Herbst/Winter 2016

Was hat Schönheit mit Psychotherapie zu tun? Mehr, als es auf den ersten Blick den Anschein hat. Sofern das Schöne aus einer jahrhundertlangen ästhetischen Engführung befreit und in seiner ganzen, vor allem auch ethischen Tragweite gesehen wird. Diesen Versuch unternimmt der Autor in Anlehnung an Philosophen wie Heidegger, Nietzsche, Martin Seel und Günther Pöltner. Als roter Faden entlang verschiedener therapeutisch relevanter Spielarten des Schönen erweist sich dabei eine spezifische Gelassenheit: kein bloßes laissez-faire, kein weltfremder Rückzug in „schönen Schein“, vielmehr ein aktives Sein-Lassen und Zur-Geltung-Bringen. Diese eigentümliche Aktivität kennzeichnet sowohl das ästhetische Wahrnehmen und künstlerische Schaffen, als auch – in gewisser Weise sogar ursprünglicher – die zwischenmenschlich-therapeutische Beziehungsgestaltung, die einen grundlegenden Wirkfaktor der meisten heute gängigen Psychotherapieverfahren darstellt. Schönheit erweist sich so gesehen als ein Moment, das die psychotherapeutische Praxis nicht nur beiläufig (etwa im kunsttherapeutischen Rückgriff auf ästhetische Mittel), sondern im Kern betrifft.

Inhaltsübersicht

Einleitung

I. Ausgang von den Künstlerischen Therapien: Schönheit als „Ästhetische Erfahrung“

1 Was heißt *ästhetisch* wahrnehmen?

1.1 Ästhetisches Subjekt:
ein Spiel der Erkenntniskräfte

- 1.2 Ästhetisches Objekt:
ein Spiel der Gestalten
- 1.3 Umwertung mancher Werte
- 1.4 Rückgang auf die Gegenwart
- 2 Sein oder Schein
- 3 Schule der Wahrnehmung
- 4 Interesselosigkeit als „höchste Anstrengung“
- 5 Exkurs: Ästhetik und Phänomenologie

II. Die ästhetische Deutung des Schönen und warum sie zu kurz greift

- 1 Voraussetzungen der neuzeitlichen Metaphysik
 - 1.1 Wahrheit als Richtigkeit der Aussage
 - 1.2 Schönheit als subjektives Gefühl
 - 1.3 Trennung des Schönen, Guten und Wahren
- 2 Heideggers Kritik: Wahrheit als Unverborgenheit des Seienden
 - 2.1 Verschiedene Arten, (wahr) zu sein
 - 2.2 Wahrheit im Kunstwerk
 - 2.3 (Therapeutische) Implikationen über die Kunst hinaus

III. Die Erfahrung des Schönen

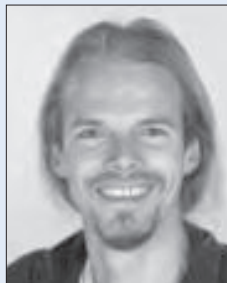
- 1 Strukturmomente von Erfahrung
- 2 Sich-Befinden zwischen Offenheit und Verslossenheit
 - 2.1 Die welterschließende Bedeutung der Stimmung
 - 2.2 Existenzphilosophischer Vorrang der Angst
 - 2.3 Anthropologie der „gehobenen Stimmungen“
 - 2.3.1 Verwandelter Welt- und Selbstbezug
 - 2.3.2 Gesteigerte Gegenwart
 - 2.3.3 Leerer Rausch und fruchtbares Glück
 - 2.4 Die Regulierbarkeit der Stimmungen

IV. Die Erfahrung des Schönen

- 1 Schönheit als ein „Modus von Präsenz“
- 2 „Eigensein“ und „Eigensinn“
- 3 Der Gabecharakter des Schönen
 - 3.1 Sammlung zur Gegenwart
 - 3.2 Staunen über das „Wunder des Seins“
 - 3.3 Ehrfurcht, Zustimmung, Dankbarkeit, Freude

V. Roter Faden und zentraler Gesichtspunkt: Sein-Lassen

- 1 Im ästhetischen Wahrnehmen
 - 1.1 Erscheinen
 - 1.2 Befindlichkeit
 - 1.3 Zeit
 - 2 In der Psychotherapie
 - 2.1 Zu den künstlerischen Therapien im Speziellen
 - 2.1.1 Rückgriff auf die Sprache der Kunst
 - 2.1.2 Abstrakter Gegenstand und bewegte Form
 - 2.1.3 Leibliche Kommunikation: ablesendes vs. leibliches Verstehen
 - 2.2 Zur Psychotherapie im Allgemeinen
 - 2.2.1 Vom gegenständlich zum zwischenmenschlich Schönen
 - 2.2.2 Ethische Vertiefung
 - 2.2.3 Menschwerdung in Beziehung
 - 2.2.4 Die Bedeutung der Beziehung für die Psychotherapie
 - 2.2.5 Charakteristika der therapeutischen Beziehung
 - 2.2.6 Was ist daran schön?
 - 2.2.7 Offenbare und verborgene Schönheit
- 3 Heil-Kunst: Parallelen zwischen Kunst und Psychotherapie



Mag. phil. Lukas Hartl

Studium der Philosophie und Musiktherapie in Graz und Wien;
Publikationen an der Schnittstelle dieser beiden Disziplinen;
Derzeit in Ausbildung zum Psychoanalytiker;
Musiktherapeut an der Universitätsklinik Innsbruck
lukashartl@gmx.at

Die Ästhetik der (kunst-)therapeutischen Beziehung im Kontext der Suchtbehandlung

Margret Kuderer & Angela Olbrich

„Nicht alles, was wir mit unseren Sinnen wahrnehmen, zeigt sich uns in seinem ästhetischen Erscheinen. Aber alles, was sinnlich vernehmbar ist, ist einer ästhetischen Wahrnehmung zugänglich!“

(Sinapius, 2010, S. 15).

Die Empfindung von Ästhetik im Sinne von Sinapius scheint ein universelles Phänomen zu sein, das nicht ausschließlich auf visuelle Stimuli oder Kunstrezeption bezogen werden kann. Sinnliche Wahrnehmungen verbunden mit positiv konnotierten affektiven Regungen in Form von ästhetischen Momenten können auch in der Kommunikation und in zwischenmenschlichen Interaktionen gefunden werden. Eine besondere Bedeutung kommt der Ästhetik in der therapeutischen Beziehung zu, wo sie im empathischen Gleichklang zwischen Geben und Nehmen dazu beiträgt, defizitäre Beziehungsmuster zu regenerieren. Ein zusätzlicher Aspekt des Ästhetischen tritt vor allem in kunsttherapeutischen Behandlungsformen auf, indem das kreativ-schöpferische Element als verbindendes sinnliches Wahrnehmungsobjekt Ästhetik im Sinne einer Co-Therapeutin im Behandlungsprozess nutzt. Im Suchtbereich können ästhetische Empfindungen im Rahmen der Kunsttherapie als nonverbale Stimulantien eingesetzt werden, welche zur Korrektur selbstabwertender Emotionen unterstützend herangezogen werden. Das erweiterte Verständnis der Ästhetik betrifft demnach nicht nur die Welt der bildenden Kunst, sondern ist in sämtlichen Lebensbereichen vorhanden. Der Gedanke, dieses Potential als Therapeutikum im klinischen Bereich wirksam werden zu lassen, ist daher durchaus naheliegend (Musalek & Poltrum, 2011; Poltrum & Heuner, 2015).

Das Konzept der Ästhetik im Wandel

Der Begriff „Ästhetik“ hat seine historischen Wurzeln in der Philosophie des 18. Jahrhunderts. In Anlehnung an Aristoteles, der zwi-

sehen Erfahrungen, die unmittelbar durch Wahrnehmung unserer Sinneskanäle vermittelt werden (*aísthesis*) und geistigen Erfahrungen, die durch abstrakte Reflexion und geistige Einsicht gewonnen wird (*nóesis*), unterschied, definierte der deutsche Philosoph Alexander Gottlieb Baumgarten (1714-1762) Ästhetik als eine Wissenschaft der sinnlichen Erfahrungen. Im Gegensatz zum alltagssprachlichen Gebrauch geht der philosophische Ästhetikbegriff über das Erleben von Schönheit, Harmonie und Kunst hinaus und wird von Baumgarten als Alternative zur Logik, die er als Lehre der Verstandeserkenntnis begreift, konzipiert (vgl. Koch, 2008, S. 25). Durch sinnliche Wahrnehmung kann demnach Erkenntnis erworben werden, die gleichberechtigt neben rationalen Denkprozessen steht. Ein „vollständiges“ Erkennen der Wirklichkeit umfasst nach Baumgarten jedoch beide Formen der Weltbetrachtung, die „sinnliche“ Erkenntnis (*cognitio sensitiva*) und das begriffliche Erkenntnisvermögen (*cognitio clara et distincta*).

Im Laufe der Jahrhunderte hat das Konstrukt der Ästhetik eine grundlegende Wandlung erfahren. Im Vordergrund steht heute nicht mehr die subjektive Zuordnung zu Kategorien wie „schön“ und „hässlich“, sondern im Bestreben, sich von Idealismen zu lösen, sind beispielsweise Fragestellungen zur direkten, ganzheitlichen, sinnlichen Wahrnehmung von alltäglichen Objekten und Prozessen ins Zentrum gerückt. Dieser Ansatz findet sich auch in der Gestalttheorie, welche von einer gewissen „Übersummativität“ als Gestaltmerkmal ausgeht und einer Summe von Einzelelementen einen Mehrwert an Qualität zuspricht, der weit über die Empfindung der einzelnen sinnlichen Wahrnehmungen hinausgeht. In Übereinstimmung mit der bereits Aristoteles zugeschriebenen Aussage „Das Ganze ist mehr bzw. etwas anderes als die Summe seiner Teile“ begründete Christian von Ehrenfels 1890 die Gestalttheorie, die Wahrnehmungseffekte durch verschiedene Anordnungsbeziehungen in Form von Gestaltgesetzen zu erklären versucht. Die Gestaltpsy-

chologie beschäftigt sich daher weniger mit den Sinneseindrücken einzelner Merkmale wie Farbe, Form, Licht oder akustische Qualitäten, sondern vielmehr mit den Gestaltungsparametern selbst und den Mechanismen, auf welche Weise Einzelelemente im Wahrnehmungsprozess zu einem Gesamteindruck zusammengefügt werden, der letztlich eine holistische ästhetische Erfahrung induziert (Arnheim, 1974).

Im 20. Jahrhundert etablierten sich unterschiedliche Forschungsansätze, Schönheit und Ästhetik mit naturwissenschaftlichen Methoden zu ergründen. Berlyne (1970) vertrat einen psychobiologischen Ansatz und erforschte die Bedeutung des physiologischen Arousals im Zusammenhang mit ästhetischen Empfindungen. Er postulierte eine umgekehrt U-förmige Beziehung zwischen Wahrnehmungsdimensionen wie Symmetrie, Neuheit, Komplexität, Proportionen etc. und dem Aktivierungsniveau und ging davon aus, dass ein mittleres physiologisches Erregungsmaß mit den intensivsten ästhetischen Wahrnehmungen korreliert.

Seit der Jahrtausendwende kommen aus einer neurokognitiven Perspektive bildgebende Verfahren zur Untersuchung der sogenannten Neuroästhetik zum Einsatz. Forschungsgegenstand sind hier die neurobiologischen Grundlagen ästhetischer Empfindungen, etwa bei der Rezeption von Kunst oder Musik sowie bei kreativen schöpferischen Prozessen. Dabei wird versucht, neuronale Korrelate ästhetischer Empfindungen bzw. evaluativer Bewertungen von verschiedenen multimedialen Stimulusdimensionen zu erfassen. Anhand von funktionellen Magnetresonanztomographie-Bildern (fMRT), Befunden zu ereigniskorrelierten neuronalen Potentialen und cerebralen Durchblutungsmustern ergibt sich ein komplexes Netzwerk, das in ästhetischen Empfindungs- und Bewertungsprozessen aktiviert wird (Jacobson, 2010). Demnach existiert kein isoliertes „ästhetisches Zentrum“ im Gehirn, sondern verschiedene Areale – vor allem der Nucleus accumbens („Belohnungszentrum“) und der entwicklungs- geschichtlich jüngere orbitofrontale Cortex, der für Entscheidungs- und Urteilsprozesse wichtig ist – sind am Erleben der Ästhetik beteiligt.

Doch warum empfinden wir manches als „schön“ und anderes als „hässlich“? Auf die Frage nach der entwicklungsgeschichtlichen Grundlage des menschlichen ästhetischen Empfindens wird aus evolutionspsychologischer Sicht nachfolgend eingegangen.

Evolutionenpsychologische Grundlagen der Ästhetik

„*Evolutionary psychology extends the findings of Darwinian Theory to the working of the human psyche*“. Dieser Definition von Denis Dutton (2003) folgend beschreibt die evolutionäre Psychologie das ästhetische Empfinden des Menschen als das Ergebnis evolutionärer Anpassung. Als zentrale Annahme der evolutionären Ästhetik besagt sie, dass ästhetische Wahrnehmung einen Evolutions- beziehungsweise Selektionsvorteil darstellt und bestimmte ästhetische Präferenzen daher tief in unserer Biologie verwurzelt sind. Ästhetisches Erleben beruht dabei primär auf fundamentalen ästhetischen Erfahrungen und den damit verbundenen affektiven Reaktionen auf elementare sinnliche Reize. Nach Grammer et al. (2003) bedeutet das Konzept der evolutionär geformten Ästhetik eine Anbindung der philosophischen Disziplin der Ästhetik an die Naturwissenschaft und ihre Integration in die Evolutionstheorie.

Unsere phylogenetisch erworbenen Wahrnehmungsmechanismen werden durch ganz bestimmte Schlüsselreize angeregt, die sich durch evolutive Nützlichkeit auszeichnen. Daher ist es aus Sicht der evolutionären Ästhetik nachvollziehbar, dass der Mensch Präferenzen für bestimmte optische oder akustische Strukturen entwickelt hat, die mit einem Überlebens- und/oder Reproduktionsvorteil gekoppelt sind. Neben Landschaftspräferenzen, die ideale Lebensräume und Siedlungsgebiete kennzeichnen, sind vor allem ästhetische Vorlieben hinsichtlich Körperbau und -proportionen sowie in Bezug auf physische Merkmale, die den reproduktiven Erfolg potentiell erhöhen, durch empirische Untersuchungen belegt. Parallel entwickelten sich auch Vorlieben bzw. Abneigungen gegenüber bestimmten sozialen Szenarien, die im Zusammenhang mit biologischer Fitness eine Rolle spielten (Volland & Grammer, 2003). Die evolutionär geprägten ästhetischen Erfahrungen und Urteile orientieren sich an qualitativen Wahrnehmungskriterien, von denen in zahlreichen empirischen Untersuchungen Symmetrie oder Asymmetrie, Komplexität oder Einfachheit, Neuheit oder Vertrautheit, Proportion und Komposition als bedeutsam identifiziert wurden (vgl. Jacobsen, 2010).

Vor allem Symmetrie als ästhetische Komponente evolutionär geprägter Präferenzen soll hier beispielhaft erwähnt werden, da diese auf unterschiedlichsten Ebenen unserer Kultur eine Rolle spielt. Die Wahrnehmung von Symmetrien in Gesicht und Körperbau stellt ein bevorzugtes Merkmal dar, weil es sich durch sexuelle Selektion als ein Indikator für Gesund-

heit herausgebildet hat. Symmetrie – der Begriff leitet sich aus dem altgriechischen *symmetria* ab und ist gleichbedeutend mit Eben- oder Gleichmaß – hat offenbar von Anfang an unsere Kulturgeschichte beflügelt. Bilateral symmetrische Formen sind nicht nur in der Natur allgegenwärtig, auch die Tradition des künstlerischen Schaffens beruht auf dem Spiel von Asymmetrien und Symmetrien als spannungsgenerierende und -lösende Elemente. Während in der Proportionslehre Symmetrie als ein System von Maßzahlverhältnissen der Teile zueinander und zum Ganzen verstanden wird, woraus sich der später dominierende Begriff der bilateralen Symmetrie als Gleichheit oder Ähnlichkeit zweier Hälften entwickelt, bedeutet sie in der allgemeinen Kompositionslehre ein Gleichgewicht abstrakt bestimmter Pole (Schummer, 2006).

Wilson und Chatterjee (2005) beschreiben Symmetrie als die einfachste Form der Balance, die durch die ausgewogene Gewichtung von Elementen einen Eindruck von Einheit und Geschlossenheit hervorruft. Die Autoren zählen daher symmetrische Anordnungen zu den bevorzugten Strukturen, welche einem universellen ästhetischen Bedürfnis nach harmonischen Gebilden entsprechen. Auf einer anderen, allgemeineren Ebene der Wahrnehmungspräferenzen können angeborene Gestalterwartungen ebenfalls als Produkte evolutionärer Adaption verstanden werden. Durch diese phylogenetisch entwickelten Abstraktionen sind wir in der Lage, die Komplexität unserer Sinneswahrnehmungen nach evolutiv bewährten Maßgaben zu reduzieren. Ökonomische Tendenzen in der Wahrnehmungsorganisation bewirken durch Ordnungs-, Gruppierungs- und Vervollständigungsprozesse ganzheitliche ästhetische Eindrücke, die bestimmten Gesetzmäßigkeiten

folgen. In der Ästhetikforschung geht man dabei von einer Verknüpfung von emotionalen und kognitiven Elementen aus, die bei der Verarbeitung ästhetischer Phänomene eine Rolle spielen.

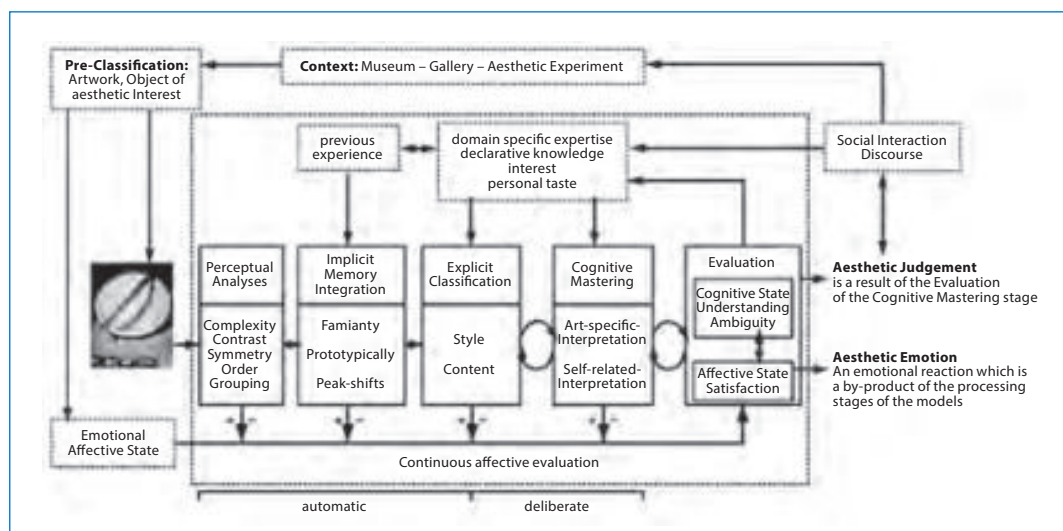
Modelle der ästhetischen Erfahrung

Aus kognitionspsychologischer Perspektive haben Leder et al. (2004) das Phänomen der ästhetischen Erfahrung anhand der Theorie der Informationsverarbeitung analysiert und ein Modell entwickelt, das ästhetische Emotionen und ästhetische Urteile als Resultat eines komplexen kognitiven Geschehens beschreibt (siehe Abbildung 1).

Bei der Verarbeitung ästhetischer Eindrücke gehen die Autoren von einem fünfstufigen, hierarchischen Ablauf aus. In der ersten Phase der „Perzeptuellen Analyse“ werden wahrnehmungsbezogene Reize wie beispielsweise Kontrast, Anordnung, Farbe oder Symmetrie verarbeitet, welche in der Phase der „Impliziten Gedächtnisintegration“ mit bisherigen Erfahrungen hinsichtlich Vertrautheit verglichen werden und eine Einordnung in Bezug auf die Prototypizität des wahrgenommenen Objektes erfahren. Diese Vergleichsprozesse, die unbewusst und automatisch verlaufen, sind stark von früheren Erfahrungen abhängig. Eine bewusste Einordnung der Eindrücke nach Aspekten des Inhalts oder Stils erfolgt in der dritten Phase, der „Expliziten Klassifikation“, welche generalisierbare individuelle Zuordnungsschemata auf einem höheren Abstraktionsniveau umfasst. Die weiteren Stadien „Kognitive Bewältigung“ und „Evaluation“ sind durch Feedbackschleifen verbunden und prüfen in einem

Abbildung 1

Modell der ästhetischen Erfahrung nach Leder et al. (2004)



zirkulären Prozess, inwieweit spezifische Interpretationen zur Ambiguitätsreduktion geeignet sind und mit einem positiven affektiven Zustand verbunden sind. Als Ergebnis postulieren die Autoren zum einen die ästhetische Emotion, welche als aktueller affektiver Zustand in der Evaluationsphase zu verstehen ist, zum anderen resultiert das ästhetische Urteil aus der kognitiven Verarbeitung des Evaluationsprozesses.

Belke und Leder (2006) betonen, dass die Struktur des Modells keinem starren, seriellen Ablauf der einzelnen Phasen folgt, sondern vielmehr einen hierarchischen Prozess beschreibt, der Rückgriffe auf frühere Phasen ermöglicht und Feedbackschleifen zwischen den Elementen beinhaltet. Ein zentraler Aspekt im ästhetischen Erleben besteht dabei in der Annahme von affektiv positiven, sich selbst verstärkenden und belohnenden Momenten, welche im Zuge der perceptiven Verarbeitung mit anschließender expliziter Bedeutungszuweisung und evaluativer Ambiguitätsreduktion gewonnen werden.

Auch Gabor Paál (2003) ist der Meinung, dass die biologische Reaktion auf einen ästhetischen Stimulus meist unbewusst abläuft, während ein ästhetisches Urteil eine vergleichende bzw. bewertende und demnach geistige Entscheidung ist. In dem Versuch, ästhetische Ansätze der Philosophie und Geisteswissenschaften mit psychologisch-naturwissenschaftlichen Erkenntnissen zu verbinden, führt er ästhetisches Erleben ebenfalls auf zwei Komponenten zurück. Neben der elementaren Ästhetik, die sich mit der affektiven Reaktion auf elementare sinnliche Reize beschäftigt, ordnet er alle "höheren" ästhetischen Erfahrungen der Erkenntnisästhetik zu, welche sich mit den bestimmenden Merkmalen ästhetischer Qualität von Erkenntnissen und Lernvorgängen beschäftigt. Paáls kategoriale Konzeption unterscheidet „O-Werte“, die formale Eigenschaften wie Ordnung oder Stimmigkeit eines Objekts oder einer Erfahrung bezeichnen, und „S-wertige“ Beziehungen, die sich aus Adaptionsreaktionen in zunächst fremden Situationen ergeben. Als Nonplusultra ästhetischen Erlebens bezeichnet er über „K-Werte“ vermittelte Erfahrungen. Darunter fallen kreative Handlungen, die mit einem sogenannten „Flow“-Erlebnis verbunden sind, bei dem die Aufmerksamkeit auf einen eng umgrenzten Stimulusbereich fokussiert ist. Diese Art autotelischer Erfahrung wird in der Tradition nach Mihaly Csikszentmihalyi als „jenseits von Angst und Langeweile“ (1993, S. 69) beschrieben und kann insbesondere in künstlerisch-kreativen oder spielerischen Aktivitäten möglich und erlebbar gemacht werden.

Mittlerweile belegen vielfältige Befunde aus der Neurowissenschaft die Modelle von Leder et al. (2004) oder Paál (2003) und zeigen, dass bei lustvollen, sinnlichen Empfindungen andere neuronale Strukturen im Gehirn aktiviert werden als bei bewussten und verbalisierbaren ästhetischen Urteilen. Bei unmittelbaren ästhetischen Eindrücken oder „O-Werten“ sind eher Bereiche des limbischen Systems aktiv, während in ästhetische Urteile als Resultat kognitiver Prozesse vor allem Areale der Großhirnrinde involviert sind.

Ästhetik in der verbalen Interaktion

Die Modellvorstellungen zu ästhetischem Erleben wurden hauptsächlich auf der Basis von visuell-perzeptiven Eindrücken – zum Beispiel bei der Kunstrezeption – und deren Verarbeitung konzipiert. Im therapeutischen Setting erweist sich dieses Bedeutungsspektrum jedoch als zu eng gefasst und bedarf einer Ausweitung, wie auch Sinapius (2010, S. 17) schon bemerkt hat: *„Ästhetische Wahrnehmungen können sich auf alle Objekte, Ereignisse oder Handlungen beziehen, die mit den Sinnen wahrnehmbar sind.“*

Demzufolge kann im Prinzip alles Gegenstand einer ästhetischen Erfahrung werden und der in diesem Kontext verwendete Ästhetikbegriff kann sich auch auf kommunikative und interaktive Handlungen wie jenen zwischen TherapeutIn und PatientIn beziehen. In einem solchermaßen erweiterten Bedeutungsspektrum können anhand verschiedenster Kriterien auch soziale Interaktionen in Bezug auf ästhetische Aspekte analysiert werden.

Die ästhetische Qualität von Kommunikation und zwischenmenschlichen Interaktionen ist ein noch relativ junges Forschungsgebiet. Es nimmt dabei Anleihe an anderen Gebieten, wie den neuen Medien, modernem Produktdesign oder den partizipativen Kunstströmungen, die sich intensiv mit Definition, Gestaltung und Wirkung von ästhetischer Interaktion aus der Sicht des Rezipienten oder Nutzers befassen.

Zum Thema Ästhetik der Kommunikation haben Baxter und DeGooyer (2001) verschiedene Charakteristika der Konversation anhand empirischer Daten zusammengefasst. Als übergeordnetes ästhetisches Prinzip in der sprachlichen Interaktion identifizierten die Autoren dabei Erfahrungen, welche einen Eindruck von Einheit, Geschlossenheit oder Ganzheit verstärken oder vollenden. Ein solcher Aspekt der Vervollkommnung kann sich dabei auf das Selbst, auf persönliche Beziehungen oder eine Verbundenheit zwischen Mensch und der Na-

tur oder Gott beziehen. Dieses höchst positiv erlebte ästhetische Moment in der Kommunikation (*Completion of Self through Other*) entspricht dem Konzept von Mutualität oder Aufeinanderbezogenheit, das durch Martin Bubers Zitat „Der Mensch wird am Du zum Ich“ (S. 37) höchst treffend ausgedrückt werden kann. Nach Buber (1997) findet alles menschliche Dasein in Beziehung zu anderen statt, er sieht die Erfahrung eines Du als Bedingung für die Erfahrung des Ich und geht davon aus, dass Krankheiten der Seele ihren Ursprung in Störungen der Beziehungen haben. Diese sind erst durch die Erfahrung heilsamer Beziehungen – wie sie im therapeutischen Setting möglich sind – einer Veränderung und Entwicklung zugänglich. Im kommunikativen Prozess wird das Gefühl der Ganzheit durch Unterstützung, Feedback, Bestätigung oder Bekräftigung im Gesprächspartner erzeugt.

Als ein weiteres charakteristisches Element, das von vielen als ästhetisch im kommunikativen Austausch empfunden wird, kann das Herstellen einer zeitlichen Verbindung zwischen Gegenwart und Zukunft (*Temporal Continuity: Present-to-Future*) gesehen werden. Indem implizit eine Art zeitliche Kontinuität ausgedrückt wird, kann der Ganzheitsaspekt auf der Beziehungsebene über ein zukünftiges Fortbestehen angenommen werden. Als weitere ästhetische Merkmale in der verbalen Interaktion werden von den Befragten folgende Gesprächskomponenten eingeschätzt: Ganzheitliche, gegenwärtige und Erinnerungen an frühere gemeinsame Beziehungsmomente in Form von Reminiszenzen, gemeinsames Lachen in belanglosen Unterhaltungen, erlebte Einheit im Austausch über metaphysische Themen und tiefgehende Gespräche, in denen sich ein Kommunikationspartner dem anderen seelisch öffnet.

Zusammenfassend beruht ästhetisch erlebte Kommunikation nach Baxter und DeGooyer auf der Herstellung eines Ganzheitsgefühls durch sprachliche Muster, die auf Vervollständigung des Selbst, auf synchrone Interaktionen, spirituelles Einheitserleben und auf Beziehungskontinuität abzielen. Wie es Tannen bereits 1984 in einem eloquenten Vergleich ausdrückte, ähnelt eine perfekt abgestimmte Konversation einer künstlerischen Erfahrung. Die Befriedigung, die durch geteilte Rhythmen, gemeinsame Wertschätzung feinsten Nuancen und wechselseitigem Verständnis ausgeht, übersteigt bei weitem die Bedeutung der ausgetauschten Wörter oder die Freude darüber, die Botschaft des anderen verstanden zu haben. Die Worte des Autors „It gives a sense of coherence in the world“ (S. 152) beschreiben die Stimmigkeit und Kohärenz, die als ästhetische Dimensio-

nen in kommunikativen Interaktionen erlebbar gemacht werden können. Diesem ästhetischen Aspekt in der (verbalen) Interaktion kommt im therapeutischen Kontext aufgrund der heilsamen Wirkung große Bedeutung zu.

Beziehung im therapeutischen Setting

Nach einer Definition des Soziologen Max Weber (1922) sind soziale Beziehungen durch „ein aufeinander gegenseitig eingestelltes und dadurch orientiertes Sichverhalten mehrerer“ (S. 13) charakterisiert. Dieser innewohnende Aspekt der Reziprozität als ein elementares Prinzip menschlichen Handelns kann auch als grundlegend für jede Interaktionsform im klinisch-therapeutischen Setting betrachtet werden. Die Rahmenbedingungen solcher Beziehungsformen umfassen dabei nach Frank und Frank (1991) eine gewisse Besonderheit des Beziehungsarrangements, welches durch das definierte Setting nachhaltig Sicherheit für die Hilfesuchenden gewährleistet und ein plausibles Erklärungsmodell für das Auftreten der bestehenden Symptomatik liefert. Zum anderen wird gleichzeitig Hoffnung induziert, diese Problematik mittels therapeutischer Riten und Techniken und in Allianz mit einer dementsprechend befähigten bzw. ausgebildeten Person überwinden zu können. In den einzelnen Therapierichtungen kommen zu diesem Zweck unterschiedliche Interventionsstrategien zum Einsatz, welche sich in ihrer symptomorientierten, ressourcenbezogenen, konfrontativen, deutungsfokussierten, etc. Ausrichtung wesentlich unterscheiden können.

Derzeit besteht jedoch ein schulenübergreifender Konsens dahingehend, dass die therapeutische Beziehung an sich einen effektiven Wirkmechanismus in der Behandlung von psychischen Erkrankungen darstellt. In der psychoanalytischen Tradition dient der Vorgang der Übertragung – d.h. die Reaktivierung individueller Interaktionsmuster im therapeutischen Prozess – seit jeher als direkter und maßgeblicher Wirkfaktor in der Behandlung. Neben den psychodynamischen Therapien, welche der therapeutischen Beziehung demnach bereits in ihrer Gründungsphase eine zentrale Rolle zuerkennen, wird heute auch in der Verhaltenstherapie die Beziehung zwischen PatientIn und TherapeutIn als bedeutsames Medium der Veränderung eingeschätzt. So konstatiert auch Jeffrey Young (2003), der die kognitiv-verhaltenstherapeutischen Therapieformen um das Behandlungsmodell der Schematherapie erweiterte, dass die therapeutische Beziehung als

wirksames Mittel gegen dysfunktionale Schemata fungiert.

Auch in Bezug auf die kognitiven therapeutischen Richtungen beschreibt Holm-Hadulla (2000) verschiedene Elemente der therapeutischen Beziehung als wesentliche Determinanten des Therapieerfolgs. Sowohl das Vertrauen der KlientInnen als auch das Interesse sowie die Kompetenz der TherapeutInnen können das Ergebnis in der kognitiven Verhaltenstherapie positiv beeinflussen. Weiters erfolgt in lerntheoretisch orientierten Richtungen eine Aktivierung von Selbstwirksamkeit bei den Behandelten, welche vorrangig in Abhängigkeit von der therapeutischen Beziehungsqualität angeregt wird. In den erlebnisorientierten Therapieformen hingegen, unter welchen der Autor die klientenzentrierte Gesprächstherapie, die Gestalttherapie, existentielle Therapieformen sowie integrative Therapien subsumiert, wird die therapeutische Beziehung per se als heilsam erlebt – die Beziehung selbst ist die Therapie. Über die therapeutische Interaktion hinaus wurden aktives Engagement, Verstehen und Authentizität als positiv wirksame Faktoren empirisch identifiziert. In kunsttherapeutisch und kreativ ausgerichteten Behandlungsformen eröffnet die Beziehung zwischen Klientinnen und TherapeutInnen einen erweiterten Raum, welcher in Verbindung mit dem Medium bzw. dem künstlerischen Objekt oder kreativen Prozess in einer triangulären Wechselwirkung zum Behandlungserfolg beiträgt. Knill (2009) spricht in diesem Zusammenhang von der „*therapeutischen Triade*“.

Hilarion Petzold (1980), der Begründer der integrativen Psychotherapie, bezeichnet den Therapeuten oder die Therapeutin selbst als das zentrale Element einer guten Therapie, wobei er Einfühlung, Klarheit, Trennschärfe, Tragfähigkeit und Kreativität für den Behandlungserfolg als ausschlaggebend erachtet. Er geht weiters davon aus, dass der überwiegende Teil seelischer Erkrankungen durch misslungene zwischenmenschliche Beziehungen verursacht wird. In Folge sieht Petzold die Chance auf Heilung in einer gelingenden Beziehung, welche im therapeutischen Setting angeboten und erlebt wird.

Da die Beziehung zwischen TherapeutIn und PatientIn nicht nur die unmittelbare Voraussetzung für therapeutisches Handeln darstellt, sondern auch häufig eine oder sogar „die“ für den Behandlungserfolg entscheidende Funktion einnimmt, stellt sich die Frage nach entwicklungspsychologischen Grundlagen der emotionalen Beziehungsfähigkeit, welche auf den individuellen frühkindlich erworbenen Bindungsmustern basiert.

Bindungstheorien und Psychotherapie

Die Bindungstheorie nach Bowlby (2010) beschäftigt sich mit der ursprünglichen emotionalen Beziehung eines Kindes an seine ersten Bezugspersonen und geht von einem biologischen Grundbedürfnis des Menschen aus, eine enge, intensive Beziehung zu seinen Mitmenschen aufzubauen. Das kindliche Bindungsverhalten wird dabei vom Autor als die Absicht definiert, in bestimmten – beispielsweise in angstbeeinflussenden – Situationen mit anderen Menschen in Kontakt zu treten und ihnen nahe sein zu wollen. Primäre Bezugspersonen werden dabei als externe Regulationshilfen zur Bewältigung der auftretenden negativen Emotionen herangezogen.

Laut Brisch (2011, S. 36) stellt ein Bindungssystem in Bowlby's Paradigma „(...) ein primäres, genetisch verankertes motivationales System (...)“ dar, „das in gewisser biologischer Präformiertheit nach der Geburt aktiviert wird und überlebenssichernde Funktionen hat“. Die Bindungsqualität einer frühen dyadischen Beziehung bezieht sich dabei auf unterschiedliche Verhaltensstrategien des Kindes im Umgang mit Stressoren, wobei eine grundsätzliche Unterscheidung von „sicherer“ versus „unsicher-ängstlicher“ Bindung getroffen wird. Nur bei „sicheren“ Interaktionen zwischen den beteiligten Bindungspersonen kann das Kind ein adäquates Explorationsverhalten entwickeln, das zu steigender Autonomie und Unabhängigkeit führt und als Grundlage für aktuelle und zukünftige zwischenmenschliche Beziehungen fungiert.

Mit zunehmenden emotionalen und kognitiven Fähigkeiten entwickeln Kinder innere Arbeitsmodelle als Repräsentation ihrer Bindungsschemata. Diese können auch in Trennungssituationen aktualisiert werden, sie stützen sich auf die Organisation von Emotionen und interpersonellen Zielen und gewinnen mit der Zeit an Stabilität (Brisch, 2011). In der frühen Kindheit geprägte Interaktions- und Bindungsmuster bestimmen dabei nicht nur die spätere Beziehungsfähigkeit, sondern sie beeinflussen auch maßgeblich die soziale Anpassungsfähigkeit und das Selbstkonzept eines Individuums, indem erlernte Erwartungen bezüglich des Verhaltens der Sozialpartner übertragen werden. Störungen in dieser sensiblen Phase führen zu auffälligen Bindungsmustern, welche häufig bereits in den ersten fünf Lebensjahren manifest werden und sich zu überdauernden Einschränkungen im Beziehungsverhalten und sogar in Richtung Persönlichkeits- und Verhaltensstörung oder psychosomatischer Symptomatik ausweiten können.

Eine Klassifizierung pathologischer Entwicklungen des kindlichen Bindungsverhaltens findet sich im ICD-10 (International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems). Hier steht der Reaktiven Bindungsstörung (F 94.1), welche gehemmtes Bindungsverhalten und eingeschränkte Interaktionsfähigkeit umfasst, die Bindungsstörung mit Enthemmung (F 94.2) gegenüber, die sich auf ein nicht-selektives, undifferenziertes Beziehungsverhalten mit Distanzlosigkeit bezieht. Neben diesen gravierenden Entwicklungsstörungen aufgrund mangelnder, unsicherer oder ambivalenter Bindungssysteme sieht Brisch (2011) auch einen Zusammenhang mit dem Auftreten von Suchtverhalten und fehlgeleiteter Befriedigung der Bindungsbedürfnisse. Werden Bindungswünsche nicht durch körperliche Nähe und Fürsorge erfüllt, sondern permanent durch Nahrungsangebote oder auch Deprivationserfahrungen ersetzt, kann sich die Suche nach Bedürfnisbefriedigung auf andere Objekte ausweiten und in einem Suchtverhalten resultieren. Dem Autor zufolge hat der Bindungssuchende *„... eine pathologische Bindung an seinen Suchtstoff als Surrogat für eine echte Bindungsperson entwickelt“* (S. 108).

Aus bindungstheoretischer Perspektive hat eine Einordnung von diversen psychischen Störungsbildern als Krankheit der Beziehungsfähigkeit daher gewiss ihre Berechtigung. Die therapeutische Beziehung bietet hier einen sicheren Rahmen zum Aufbau neuer Bindungserfahrungen, die mit verlässlichen Strukturen zur Stabilisierung bei Stress- und Affektregulation beitragen. Vor dem Hintergrund der Psychotherapie als Übungsfeld für soziale Beziehungsgestaltung erscheinen das interpersonale und emotional geprägte therapeutische Geschehen und die neu erworbene Bindungssicherheit zur Korrektur von maladaptiven Beziehungsstrategien durchaus geeignet.

Die zentrale Bedeutung der Beziehung für jedes therapeutische Handeln wird heute von keiner therapeutischen Richtung mehr bestritten. Nach Lambert und Barley (2001) sollten sich TherapeutInnen jedoch darüber bewusst sein, dass die Entwicklung und Aufrechterhaltung der therapeutischen Beziehung häufig sogar die primär kurative Komponente darstellt. Als unterstützend in diesem Prozess können ästhetisch erlebte Interaktionen die Beziehungsqualität stärken und positiv beeinflussen.

Suchterkrankung und der therapeutische Prozess

Eine wirkungsvolle Behandlung von PatientInnen mit Abhängigkeitserkrankungen setzt eine tragfähige Beziehung voraus, welche sich dynamisch an die jeweiligen Bedürfnisse in verschiedenen Phasen des therapeutischen Prozesses anzupassen vermag. Da zu Beginn der Therapie oft keine stabile intrinsische Änderungsmotivation vorliegt, zeigen Suchtkranke häufig eine ausgeprägte Ambivalenz, sich näher auf eine Behandlungssituation einzulassen. Diesen Tendenzen zur gleichzeitigen Vermeidung und Suche nach Hilfe sollten TherapeutInnen mit Akzeptanz und Toleranz begegnen, um eine Atmosphäre der Sicherheit und Hoffnung zu vermitteln. Lüdecke et al. (2010) sprechen in diesem Zusammenhang von einer passageren „funktionellen Beelerung“, welche eine korrigierende Bindungserfahrung und damit eine Entkoppelung der Verbindung von Substanzkonsum als Surrogat für maladaptive Bindungsmuster ermöglicht.

Gleichzeitig können bei SuchtpatientInnen neben der Entzugssymptomatik und einer Reihe von Komorbiditäten häufig massive selbstabwertende Prozesse beobachtet werden, die sich in Form von Minderwertigkeit, Scham, Angst und Einsamkeit ausdrücken und meist hartnäckig persistieren (Lammers, 2007). Die bereits von Carl Rogers als Empathie, Kongruenz und Akzeptanz festgelegten TherapeutInnen-Merkmale, welchen durch einen wertschätzenden Umgang zur Korrektur dieser pathogenen Selbstabwertungen beitragen können, gelten in therapeutischen Beziehungssystemen nicht nur in der Suchtbehandlung als besonders effektive selbstwertstützende Faktoren.

Laut Grechenig (2012) kommt dem Aspekt der Scham in Zusammenhang mit Sucht besondere Bedeutung zu, da diese sowohl im Vorfeld für die Entwicklung und Aufrechterhaltung eines Suchtprozesses als auch als mögliche Folge der Suchterkrankung auftreten kann. Als einer der Auslöser von Scham kann nicht selten ein stigmatisierender Effekt durch die Suchtdiagnose selbst angenommen werden. Weiters trägt der sogenannte Kontrollverlust, der die fehlende Regulierbarkeit von Konsummenge und -frequenz bei SuchtpatientInnen beschreibt und ein wesentliches diagnostisches Kriterium der Abhängigkeitserkrankung darstellt, als permanente Ursache zur Ausbildung von Schamgefühlen bei. Zuletzt sind die psychischen Folgen von Rückfällen, die während einer Suchtbehandlung sehr häufig vorkommen, als potentielle Quellen für Schamgefühle bei Betroffenen zu nennen. Nach Marlatt (1985)

wird ein Rückfall während einer Suchttherapie als Schwäche, Versagen oder Schuld erlebt, durch den das Selbstbild von Abhängigen ein weiteres Mal zerbricht. Für Büchner (2009) steht neben Scham- und Schuldgefühlen der kränkende Aspekt – ausgelöst durch den Verlust der Selbstkontrolle – im Vordergrund.

Die Behandlungsmotivation Suchtkranker kann als phasenhafter und oft zirkulärer Prozess beschrieben werden. Ausgehend von einer präkontemplativen Phase mit Bagatellisierung des Konsumverhaltens über eine kontemplative Phase, in der sich ein erstes Problembewusstsein entwickelt, bildet sich bei Betroffenen nach und nach eine aktive Veränderungsmotivation verbunden mit einer Therapiebereitschaft heraus (vgl. Prochaska et al., 1986). In weiterer Folge stellt die Aufrechterhaltung der bestehenden Motivation im Therapieverlauf die Behandelnden vor eine schwierige Aufgabe, da parallel zur akzeptierenden Haltung auch eine veränderungsinduzierende Ausrichtung in Bezug auf das Konsumverhalten erforderlich ist. Es bedarf dabei einer Sensibilisierung, in welcher Situation sich PatientInnen mit Suchtproblematik gegenwärtig befinden, um dementsprechend das Beziehungsangebot individuell an die aktuellen Bedürfnisse anzupassen. Eine Integration ästhetischer Erfahrungen in die therapeutische Praxis in Anlehnung an die „*Aesthetic-based Medicine*“ (vgl. Poltrum, 2008) erweitert einerseits den Behandlungsspielraum und kann sich andererseits direkt und indirekt auf die Induktion positiver Veränderungserwartung auswirken.

Ästhetische Aspekte der Kunsttherapie

Die Kunsttherapie vereint als relativ junge Therapieform Erkenntnisse aus den bisher erläuterten Bereichen und bietet in ihrer Beziehungsgestaltung Raum für ästhetische Erfahrungen im rezeptiven, intrapersonellen, aber vor allem im aktiven und kreativen Handeln.

Die breite Palette an kunsttherapeutischen Kompetenzen basiert auf Kenntnissen über Achtsamkeit, Phänomenologie, Existentialismus, Feldtheorie, Phänomene von Übertragung und Gegenübertragung, Holismus etc., wie sie vor allem in der integrativen Gestalttherapie (vgl. Vidakovic et al., 2014) als ein vergleichbares psychotherapeutisches Verfahren gefunden werden können. Diese bilden die Grundlagen eines kunsttherapeutischen Verständnisses von kunstbasierten, ganzheitlich-philosophischen, multimedialen Ansätzen. Neben Methoden in der verbalen und ästhetischen Beziehungsgestaltung stehen KunsttherapeutInnen und Pati-

entInnen zusätzlich das gesamte Feld kreativ-künstlerischer Medien und Ausdrucksformen wie Malen, Formen, Bewegen, Musizieren, Spielen, Singen etc. zur Verfügung. Der/die Kunsttherapeut/in ist selbst in diesen medienästhetischen Ausdrucksmöglichkeiten vom Kreativen bis zur Stufe der Kunst ausgebildet (vgl. Knill 2005) und gemeinsam können daher diese kreativ-künstlerischen Prozesse als „*Stimulans des Lebens*“ erfahren werden und führen über das freie Spiel von Einbildungskraft und Verstand zur Erfahrung der Freiheit (vgl. Poltrum, 2010). In diesen ästhetischen Erfahrungsmomenten kann die Gelassenheit zu den Dingen – auch zum eigenen Leben – und die Offenheit für ein „*höheres Geheimnis*“ im Sinne von Heidegger ermöglicht werden. Mit der Gegenwärtigkeit des Ästhetischen kann sich Gelassenheit einstellen, die Offenheit und Freiheit für Veränderung erst zulässt (Poltrum, 2010).

Obwohl zwar auch die reine Rezeption von Kunst als ästhetisch und therapeutisch wirkend gilt und – wie bereits ausgeführt – in jeder therapeutischen Situation ästhetische Momente des Beziehungsgeschehen zu finden sind, schaffen ebendiese kunsttherapeutischen Prozesse Möglichkeiten, die über überwiegend verbal orientierte Therapieformen hinausgehen. Die Erweiterung eines bereits ästhetisch orientierten Beziehungsgeschehens zwischen KlientIn/PatientIn und TherapeutIn durch einen kreativen, kunsttherapeutischen Prozess bis hin zu einem entstandenen Werk (Bild, Objekt, Bewegung, Gedicht etc.) erzeugt eine neue Ebene und schafft eine Differenzierung in der Auseinandersetzung mit auftauchenden Empfindungen, Gefühlen, Gedanken oder Beziehungsmomenten. Dadurch kann sowohl der nötige Abstand, aber auch die gewünschte Annäherung erleichtert werden. Knill nennt jenen Moment, indem aus einer therapeutischen Begegnung etwas Neues hervorgeht, „*das unvermittelbare Dritte*“ (Knill, 2009).

Dieser Raum der Dezentrierung (weg vom Problem – hin zur Lösung) bietet vielerlei Möglichkeiten kunsttherapeutischer Methodik, wie z.B. sich kathartisch zu entladen, die Aufmerksamkeit zu schulen, sinnliche Erfahrungen zu erleben oder neu zu entdecken, sich zu erinnern, symbolisch zu handeln, kreative und soziale Anlagen zu fördern und zu pflegen, sich ressourcen- und lösungsorientiert zu erfahren und eben nicht zuletzt, gemeinsam im generativen Prozess Neues zu erschaffen.

Dieses Therapiegeschehen, in dem sich rein ästhetische Momente im Sinne von Alexander Gottlieb Baumgarten sowie die Kunst der ästhetischen Beziehungsgestaltung mischen, fordert von KunsttherapeutInnen Wesensmerkmale,

wie sie auch aus künstlerischen Schaffungsprozessen bekannt sind. Knill (2009) versteht darunter „gezielte verbindliche Zuwendung, Raum und Zeit sprengende Hingabe, gegenseitiges Durchdringen mit dem Dargestellten, loslassen können beim Erkennen des Werkes“. Er bemerkt weiters, dass die „Gültigkeit des Werkes [...] unabhängig von der Schönheit oder Hässlichkeit des ‚Gegenstandes‘“ sein soll und dass „... das Wesentliche [...] in der Darstellungsweise und der gesamten Wahrnehmung des Werkes“ liegt (vgl. Knill, 2009, S. 115 f.).

Und so versteht Knill auch die Gestaltung einer professionellen, therapeutischen Beziehung als kunstanalogen Prozess. Dem aktuellen Prozessgeschehen wird demnach hohe Aufmerksamkeit zuteil und vorgefasste Überlegungen und Zielsetzungen werden zugunsten von Aktuellem oder Überraschendem oft geändert. Gerade in der Suchtbehandlung, bei der häufig Fluktuationen in der Therapiemotivation oder auch durch Rückfälle bedingte Selbstwerteinbrüche auftreten, ist Flexibilität und Kreativität im therapeutischen Vorgehen vonnöten. In einer Therapie, die mit ästhetischen Mitteln arbeitet, bildet das ästhetische Objekt oder der ästhetische Prozess den gemeinsamen Bezugspunkt für Erfahrungen. Diese Momente folgen keinem absichtsvollen, planvollen Handeln, sie erfordern vielmehr ein Gewährsein für den Augenblick (vgl. Sinapius, 2010).

Für KunsttherapeutInnen bedingt dies Offenheit, genaues Beobachten, bewusstes Hin- und Hören und hohe Präsenz (vgl. Knill 2009). Fritz-Ipsmiller (2009) findet dazu den Begriff der Achtsamkeit als Voraussetzung, um nicht auf die Ebene des Analysierens und Interpretierens reduziert zu werden, welche ein Verlassen der möglichen Kreativitätsdimension impliziert und dadurch die Aufmerksamkeit der Beteiligten einengt und fixiert. Daran schließt Sinapius an, der in seiner Studie ästhetische Figuren therapeutischer Interaktionen entwickelt hat. Mit einer ästhetischen Einheit aus gestalterischer und beziehungs-dynamischer Ebene enthebt er in gewisser Weise kunsttherapeutische Prozesse sogar nachträglicher Reflexion oder Exploration, um sie als therapeutisch wirksam oder bedeutsam zu begründen. Nach Sinapius umfasst diese Verbindung von Ästhetik und therapeutischer Interaktion dabei unter anderem Dimensionen der Beziehungsdynamik, des empathischen Wahrnehmungsvermögens, Aspekte des Vertrauens und der Sicherheit und generative Prozesse in Form von Veränderungsimpulsen. (Sinapius, 2010). In den gemeinsam, interaktiv durchlaufenen Beziehungs-Prozessen respektiert man nach dem Recovery Prinzip (vgl. Burr et al., 2013) die PatientInnen als ExpertInnen für ihre Lebenserfahrungen.

Gerade im Suchtkontext scheinen diese therapeutischen Möglichkeiten mit ästhetischem Fokus sehr vielversprechend, da es „[...] bei der Sucht, die ja immer irgendwie eine Anästhetisierung der Existenz und der Sinne darstellt [...] um die Wiedergewinnung der ästhetischen Seite des Lebens“ geht. Es gilt daher „Die Anästhetisierung durch Drogen und Sirenen [...] in der Suchtbehandlung durch Ästhetik und die Musen zu ersetzen“ (Poltrum, 2011, S. 244).

Conclusio

Therapeutisches Handeln als ein Prozess, der wesentlich mit ästhetischer Erfahrung und ästhetischer Gestaltung zu tun hat, lässt sich unter anderem aus der Perspektive evolutionspsychologischer und gestalttheoretisch fundierter Wahrnehmungspräferenzen interpretieren. Zum einen finden sich in der zwischenmenschlichen Interaktion selbst sowohl spannungsinduzierende Asymmetrien, welche sich aus den unterschiedlichen Rollen als TherapeutIn und Hilfesuchende im Beziehungsgefüge ergeben, als auch Elemente von Symmetrie, die sich auf eine akzeptierende und gleichberechtigte Begegnungsebene zwischen den Beteiligten beziehen. Zum anderen können ästhetische Qualitäten wie eine angestrebte gegenseitige Vervollständigung der Kommunikationspartner, synchrone Interaktionen, Einheitserleben und Herstellen von Beziehungskontinuität im therapeutischen Gespräch zum Gelingen einer Therapie wesentlich beitragen.

Gerade in der Behandlung von Suchtverhalten, das bei fehlgeleiteter Befriedigung früher Bindungsbedürfnisse meist mit Defiziten der Beziehungsfähigkeit verbunden ist, vergrößert eine Integration mannigfaltiger ästhetischer Erfahrungen den Interaktionshorizont im therapeutischen Setting. Als Erweiterung der beschriebenen zwischenmenschlichen Phänomene erfasst Kunsttherapie ästhetische Momente nicht nur auf der Beziehungsebene sondern auch über diverse mediale Hilfsmittel im kreativ-künstlerischen Prozessgeschehen. Kunst dient dabei als probates Mittel im therapeutischen Geschehen, da die Kunst nach Wagner (2000) als einziges kulturelles Gebiet per se ganzheitlich ist.

Ging man lange Zeit davon aus, dass Ästhetik als komplementär zur rationalen Erkenntnis zu betrachten sei, stellen aus heutiger Sicht ästhetische Empfindungen eine Verknüpfung aus emotionalen als auch rationalen Komponenten dar (Paál, 2003). Dies entspricht auch den Resultaten der Gehirnforschung, die ein Zusammenwirken von limbischem System und Groß-

hirnrinde, d.h. von Emotion und Kognition bei ästhetischem Erleben stützen. Ein solches integratives Modell ästhetischer Erfahrungen kann somit zur Aufhebung des Dualismus zwischen empirischer und philosophischer Zugangsweise zur Ästhetik beitragen.

Dass Ästhetik im klinischen Kontext in Form von kunsttherapeutischen Interventionen in der Suchtbehandlung äußerst wirksam sein kann, wurde eindrucksvoll von Dennstedt (2016) belegt. Im Rahmen ihrer empirischen Studie an stationären alkoholkranken PatientInnen konnten signifikante positive Effekte bei TeilnehmerInnen an der Kunsttherapie hinsichtlich der Ressourcen „Proaktive Einstellung“, „Selbstwirksamkeit“, „Selbstmanagement“ und „Sinnerleben“ gefunden werden. Kunsttherapie in der Alkoholabhängigkeitsbehandlung fördert demnach die Entwicklung von Resilienz sowie grundlegender Fähigkeiten, Krisen mit Hilfe eigener Ressourcen zu bewältigen.

Ästhetische Erfahrungen in der therapeutischen Beziehung können demnach auf vielen Ebenen als kurative Elemente eingesetzt werden. Die Kunsttherapie mit ihrem reichen Potpourri an performativen Optionen bietet in diesem Zusammenhang

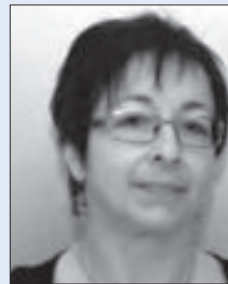
„... den Möglichkeitsraum an, in welchem alles geschehen kann. Denn in der Kunst darf alles sein, es gibt keinen falschen Ausdrucksversuch.“

(Spreti, Martius & Förstel, 2005, S. 40).

Literatur

- Arnheim, R. (1974). *Art and Visual Perception: The New Version*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Baxter, L. A. & DeGooyer, D. H. jr. (2001). Perceived aesthetic characteristics of interpersonal conversations. *Southern Communication Journal*, 67 (1), 1-18.
- Belke, B. & Leder, H. (2006). Annahmen eines Modells der ästhetischen Erfahrung aus kognitionspsychologischer Perspektive. In: Sonderforschungsbereich 626 (Hrsg.), *Ästhetische Erfahrung: Gegenstände, Konzepte, Geschichtlichkeit*. Berlin: Universität Berlin
- Berlyne, D. E. (1970). Novelty, complexity, and hedonic value. *Perception & Psychophysics*, 8 (5), 279-286.
- Bowlby, J. (2010). *Bindung als sichere Basis – Grundlagen und Anwendung der Bindungstheorie*. München: Reinhardt.
- Brisch, K. H. (2011). *Bindungsstörungen – Von der Bindungstheorie zur Therapie*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Buber, M. (1997). *Ich und Du*. Hedelberg: Lambert Schneider.
- Büchner, U. (2009). Der Rückfall im diagnostischen und therapeutischen Prozess. In K. W. Bilitza (Hrsg.), *Psychotherapie der Sucht. Psychoanalytische Beiträge zur Praxis* (S. 179-190). Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Burr, C., Schulz, M., Winter A. & Zuaboni, G. (Hrsg.) (2013). *Recovery in der Praxis, Voraussetzungen, Interventionen, Projekte*. Köln: Psychiatrie.
- Csikszentmihalyi, M. (1993). *Das Flow-Erlebnis: Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Dennstedt, J. (2016). *Die Auswirkung Kunsttherapeutischer Interventionen auf die Ressourcen „Selbstmanagement“, „Selbstwirksamkeitserwartung“ und „Sinnerleben“ bei stationären alkoholabhängigen Patientinnen. Eine empirisch-quantitative Wirksamkeitsanalyse*. Master Thesis. Wien: Sigmund Freud Privatuniversität.
- Dutton, D. (2003). Aesthetics and Evolutionary Psychology. In J. Levinson (Ed.), *The Oxford Handbook for Aesthetics*. New York: Oxford University Press.
- Frank, J. D. & Frank, J. B. (1991). *Persuasion and healing. A comparative study of psychotherapy*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Fritz-Ipsmiller, H. (2009). Ästhetische Praxis und Ästhetik-Prozess. In R. Hampe, P. Martius, D. Ritschl, F. von Spreti & P. Stalder (Hrsg.), *KunstReiz, Neurobiologische Aspekte künstlerischer Therapien* (S. 203-211). Berlin: Frank & Timme.
- Grammer, K., Fink, B., Möller, A. P. & Thornhill, R. (2003). Darwinian aesthetics: sexual selection and the biology of beauty. *Biological Reviews*, 78 (3), 385-407.
- Grechenig, K. (2012). *Aspekte der Scham in der therapeutischen Arbeit mit suchtkranken Menschen*. Master Thesis. Krems: Donau Universität.
- Holm-Hadulla, R. M. (2000). Die therapeutische Beziehung. *Psychotherapeut*, 45, 124-136.
- Jacobsen, T. (2010). Beauty and the brain: culture, history and individual differences in aesthetic appreciation. *Journal of Anatomy*, 216, 184-191.
- Knill, P. & Eberhart, H. (2009). *Lösungskunst, Lehrbuch der kunst- und ressourcenorientierten Arbeit*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht
- Koch, S. (2008). *Zur Geschichte der psychologischen Ästhetik. Broschüre zum Forschungsschwerpunkt Psychologische Ästhetik und kognitive Ergonomie des Instituts für Psychologische Grundlagenforschung* (S. 25-43). Wien: Universität Wien, Fakultät für Psychologie.
- Lambert, M. J. & Barley, D. E. (2001). Research summary on the therapeutic relationship and psychotherapy outcome. *Psychotherapy: Theory, Research, Practice, Training*, 38 (4), 357-361.

- Lammers, C. H. (2007). *Emotionsbezogene Psychotherapie. Grundlagen, Strategien und Techniken*. Stuttgart: Schattauer.
- Leder, H., Belke, B., Oeberst, A. & Augustin, D. (2004). A model of aesthetic appreciation and aesthetic judgements. *British Journal of Psychology*, 95 (4), 489-508.
- Lüdecke, C., Sachsse, U. & Faure, H. (2010). *Sucht – Bindung – Trauma. Psychotherapie von Sucht und Traumafolgen im neurobiologischen Kontext*. Stuttgart: Schattauer
- Marlatt, G. (1985). *Relapse Prevention. Maintenance Strategies in the Treatment of Addictive Behaviors*. New York: Guilford Press.
- Musalek, M. & Poltrum, M. (Hrsg.) (2011). *Ars Medica. Zu einer neuen Ästhetik in der Medizin*. Berlin: Parodos.
- Paál, G. (2003). *Was ist schön? Ästhetik und Erkenntnis*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Petzold, H. (Hrsg.) (1980). *Die Rolle des Therapeuten und die therapeutische Beziehung*. Paderborn: Junfermann.
- Poltrum, M. (2008). Ästhetik in der Psychiatrie. Aesthetic-based Medicine: Theoretische Grundlagen. Vortrag auf der Jahrestagung der Österreichischen Gesellschaft für Psychiatrie und Psychotherapie. *Daseinsanalyse*, 24, 173-186.
- Poltrum, M. (2010). *Klinische Philosophie. Logos Ästhetikus und Philosophische Therapeutik*. Berlin: Parodos.
- Poltrum, M. & Heuner, U. (2015). *Ästhetik als Therapie. Therapie als ästhetische Erfahrung*. Berlin: Parodos.
- Prochaska, J. O. & DiClemente, C. C. (1986). Toward a comprehensive model of change. In W. R. Miller et al. (Eds.), *Treating addictive behaviors: Processes of change*. New York: Plenum.
- Schummer, J. (2006). Symmetrie und Schönheit in Kunst und Wissenschaft. In W. Krohn (Hrsg.), *Ästhetik in der Wissenschaft* (S. 59-78). Sonderband der Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft. Hamburg: Meiner.
- Sinapius, P. (2010). *Ästhetik therapeutischer Beziehungen. Therapie als ästhetische Praxis*. Aachen: Shaker.
- Spreti, F. v., Martius, P. & Förstl, H. (Hrsg.) (2005). *Kunsttherapie bei psychischen Störungen*. München: Urban & Fischer.
- Tannen, D. (1984). *Conversational style: Analyzing talk among friends*. Norwood: Ablex.
- Treichler, M. (1996). *Mensch – Kunst – Therapie: anthropologische, medizinische und therapeutische Grundlagen der Kunsttherapie*. Stuttgart: Urachhaus.
- Vidakovic, I., Zeleskov-Djoric, J., Roubal, J., van Baalen, D., Francesetti, G. & Wimmer, B. (2014). *Spezifische Kompetenzen von GestalttherapeutInnen*. European Association for Gestalt Therapy. Verfügbar unter <http://www.gestalttherapie.at/downloads/PCQS%20German%2023062014final.pdf> [15.02.2016].
- Voland, E. & Grammer, K. (Hrsg.) (2003). *Evolutionary Aesthetics*. Berlin: Springer.
- Wagner, M. (2000). *Stoppt das Kulturgeschwätz! Eine zeitgemäße Differenzierung von Kunst und/oder Kultur*. Wien, Köln, Weimar: Böhlau.
- Weber, M. (1922). *Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriss der verstehenden Soziologie*. Verfügbar unter http://www.textlog.de/weber_grundbegriffe.html [15.02.2003]
- Weischedel, W. (1992). *Die Philosophische Hintertreppe*. München: dtv.
- Young, J. E., Klosko, J. S. & Weishaar, M. E. (2003). *Schema Therapy. A Practitioner's Guide*. New York: Guilford.



Mag.a Margret Kuderer

Klinische und Gesundheitspsychologin im Anton-Proksch-Institut mit Schwerpunkten in der Diagnostik und Aktivtherapie; Wahlpsychologin; Biofeedbacktrainerin und ÖBFP-Vorstandsmitglied; Notfallpsychologin in der Akutbetreuung Traumatisierter. margret.kuderer@api.or.at



Mag. Angela Olbrich

Freischaffende Künstlerin, diplomierte Kunsttherapeutin in freier Praxis und am Anton-Proksch-Institut, Wien, Lehrtherapeutin an der Akademie für ganzheitliche Kunsttherapie, Wien angela.olbrich@api.or.at www.kunstpflege.at

Liebesfilme in der Suchtbehandlung

Martin Poltrum

Einleitung

Im Anton-Proksch-Institut gibt es seit 2009 ein eigens für Suchtkranke entwickeltes Kinotherapieprogramm, in dem Filme als „Mood Stabilizer“ und zur Hoffnungsinduktion eingesetzt werden. Weil Liebesbeziehungen neben den Eltern-Kind-Beziehungen, der Freundschaft, der Geschwisterbeziehung und der agapeischen Liebe wahrscheinlich die intensivsten, wenn nicht die intensivsten Beziehungen überhaupt sind und es viele Spielarten der Liebe und manchmal leider auch Pathologien der Liebe gibt, und nicht zuletzt im Hintergrund von psychischen Störungen Liebe immer irgendwie mit Thema ist, spielen Liebesfilme in unserer Cinematherapie eine wichtige Rolle. Filme eignen sich auf hervorragende Weise, Topoi des Liebendens und Figuren des Begehrens wachzurufen, wieder an den Eros zu erinnern und die Sehnsucht nach der Liebe, der größten aller menschlichen Vermögen – psychologisch gesprochen der wichtigsten psychischen Ressource – lebendig und wach zu halten.

Liebe als Medikament

„Eine neue Liebe ist wie ein neues Leben“, tönt es in einem alten Schlagertext (Jürgen Marcus, 1990), die Erfahrung der Liebe öffnet das Herz und verleiht der Seele Flügel, heißt es bei Platon (2006, 250e-250d), Liebe ist „vis unitiva“ – „Vereinigungsmacht“ –, welche im Widerstreit liegende Gegensätze versöhnt, meinte der christliche Platoniker Pseudo-Dionysius und prägte damit eine Formel, die von Scholastikern, Mystikern und modernen Philosophen unzählige Male kommentiert und zitiert wurde (Kuhn, 1975, S. 16). Die „Räumlichkeit der Liebe“ ist die „Heimat“ und die „Zeitlichkeit der Liebe“ ist die „Ewigkeit“, lesen wir beim phänomenologischen Psychiater Ludwig Binswanger (1962), Liebe ist eine welterschließende Kraft und ein ganz ausgezeichnetes Phänomen, wenn es darum geht, heimisch in der Welt zu

werden und sich mit dem Leben zu versöhnen, das zeigt der abendländische Liebesdiskurs von Platon (2006, 204a-213e) bis Roland Barthes (1988). Liebe ist nicht nur Heimat, sondern auch die ewige Kraft der Verjüngung, wie wir dem Jungbrunnen (1546) von Lucas Cranach dem Älteren entnehmen können, denn auf dem Brunnenstock im Wasserbecken, aus dem das verjüngende Elixier des Jungbrunnens sprudelt, sind Venus und Amor zu sehen. Sie zeigen an, dass der Jungbrunnen ein Liebesbrunnen und die wunderwirkende Kraft der Liebe der eigentliche Quell immerwährender Jugend ist. Liebe verjüngt und hält die Seele vital, egal wie alt man ist.

Selbstwertsteigerung und Ich-Stärkung

Dass Liebe ein Lebenselixier erster Ordnung darstellt, eine Art existenzielles Medikament und Therapeutikum, welches das Ich stärkt und den Selbstwert des Liebenden steigert, ist oft beschrieben, besungen und dargestellt worden. So spricht z.B. die Figur Werther in Goethes Roman: „Und wie wert ich mir selbst werde, wie ich – dir darf ich's wohl sagen, du hast Sinn für so etwas – wie ich mich selbst anbeate, seitdem sie mich liebt!“ (Goethe, 1988, S. 38). Doch nicht nur das Geliebtwerden führt zur Selbstwertsteigerung und zum Gefühl der ganz besonderen Anerkennung, sondern bereits der intentionale Akt des Liebendens, wenn man Nietzsche glauben schenken darf. „Man scheint sich transfiguriert, stärker, reicher, vollkommener, man *ist* vollkommener. (...) Und nicht nur, daß sie das Gefühl der Werthe verschiebt. (...) Der Liebende ist mehr werth, ist stärker“ (Nietzsche, 1980, S. 299). Im Idealfall trifft der Akt des Liebendens auf Gegenliebe und der Liebende wird vom Geliebten zurückgeliebt. Erst dann ist das Liebesphänomen vollkommen und komplett (vgl. Poltrum, 2013, S. 35 f.). „In der erwiderten Liebe bestätigen die Liebenden einander ihre Einzigartigkeit und ihren Wert. (...) Nur wenn

wir geliebt werden, werden wir von unseren Unsicherheiten erlöst, wird uns unsere Wichtigkeit garantiert“ (Spector Person, 1990, S. 72). In der Liebe fällt jeder Klassenunterschied weg, die Person des anderen wird um seiner selbst willen geliebt. Das hat Niklas Luhmann, der wahrscheinlich nüchternste und trockenste Philosoph der Liebe, sehr schön beschrieben: „Liebe vermittelt eine doppelte Sinnbestätigung: In ihr findet man, wie oft bemerkt, eine unbedingte Bestätigung des eigenen Selbst, der personalen Identität. Hier, und vielleicht nur hier, fühlt man sich als der akzeptiert, der man ist – ohne Rücksicht auf Status und ohne Rücksicht auf Leistungen. Man findet sich in der Weltsicht des anderen erwartet als derjenige, der zu sein man sich bemüht“ (2008, S. 21).

Liebe führt offensichtlich zu einer Steigerung des Selbstwerts, das wird immer wieder beschrieben und stellt einen Erfahrungsgehalt dar, den jeder Liebende und Geliebte schon einmal gemacht hat. Psychologisch, psychotherapeutisch gesprochen ist es evident, dass Liebe die psychische Ressource darstellt, die es im klinischen Kontext zu aktivieren gilt.

Cinematheapie im Anton-Proksch-Institut

Genau das geschieht im Anton-Proksch-Institut durch unsere eigens für Suchtkranke entwickelte philosophische Kinotherapie. Im Rahmen der Kinotherapie wurden zunächst von 2009 bis 2013 Filme in voller Länge gezeigt, seitdem werden im Rahmen unserer „Philosophischen Kinotherapie“ in wöchentlichen Sitzungen (ca. 40-50 Teilnehmer pro Sitzung) jeweils geschnittene und ausgewählte Szenen in der Länge von ca. 30 Minuten appliziert. Der Vorteil der Auswahl bestimmter Filmszenen ist, dass bereits nach wenigen Minuten eine geeignete Gestimmtheit und affektive Rührung erzeugt wird, um über ein philosophisches Thema zu debattieren und für therapeutische Zwecke fruchtbar zu machen, und darüber hinaus die gesamte Intervention besser gelenkt und geleitet werden kann. Die vielleicht augenscheinlichste Einflussosphäre der Cinematheapie, das zeigen unsere Erfahrungen am Anton-Proksch-Institut, ist die Stimmung der Rezipienten. Es lässt sich die These aufstellen, dass kinotherapeutische Interventionen nicht nur direkt die Stimmung der Patienten beeinflussen, sondern dass gezielt ausgewählte Filme medikamentenähnliche Effekte haben. Effekte als „Mood Stabilizer“, wenn man so möchte. Drückende Grundstimmungen, in denen Patienten das Vertrauen in sich und die Welt verloren haben,

können durch Filme, die Protagonisten zeigen, welche ihr Leben im Durchgang durch eine Krise meistern, temporär gehoben werden. Das kann so weit gehen, dass die vermittelte und durch cineastische Interventionen erzeugte Gestimmtheit der Getragenheit eine temporäre emotionale Behausung schafft (vgl. Poltrum, 2012).

Erotische Ressourcen

Weil Liebesbeziehungen neben den Eltern-Kind-Beziehungen, der Freundesliebe, der Geschwisterbeziehung und der agapeischen Liebe (vgl. Poltrum, 2013) wahrscheinlich die intensivsten, wenn nicht die intensivsten Beziehungen überhaupt sind und es viele Spielarten der Liebe (Doering & Möller, 2014) und manchmal leider auch Pathologien der Liebe gibt (Hirsch, 2008) und weil nicht zuletzt im Hintergrund von Suchterkrankungen Liebe immer irgendwie mit Thema ist, spielen Liebesfilme in unserer Cinematheapie eine wichtige Rolle. Dabei geht es uns darum, den notwendigen affektiven Boden, die geeignete Stimmung zu erzeugen, damit das nach den gezeigten Filmausschnitten einsetzende therapeutische Gespräch seine Stimmigkeit und Beglaubigung erfährt. Liebesfilme finden nicht allein deshalb Verwendung, weil das Thema Liebe immer und in jeder Lebenslage alle Menschen berührt, sondern weil wir gezielt die „erotischen Ressourcen“ und die Liebesfähigkeit unserer Patienten stärken wollen. Die Steigerung der Arbeits-, Genuss- und Liebesfähigkeit sind ja spätestens seit Freud Ziele der Psychotherapie, und wenn es stimmt, dass Liebe all das leistet, was weiter oben durch den Verweis auf den abendländischen Liebesdiskurs behauptet wurde, dann ist Liebe die Ressource und Kraftquelle, die es zu stärken gilt. Neben den kognitiven, emotionalen, körperlichen, finanziellen, sozialen und spirituellen Ressourcen gibt es auch erotische Ressourcen, die aktiviert werden sollen oder an die im Rahmen der Behandlung erinnert werden soll – dazu dienen Liebesfilme in der Therapie. Wir haben mittlerweile eine ganze Sammlung an filmischen Liebespaaren, die wir unseren Patienten zeigen und vorstellen. So gehören *Homo Faber*, *Elegy oder die Kunst zu lieben*, *Schlafes Bruder*, *Herr der Gezeiten*, *Eat Pray Love*, *Zerrissene Umarmungen*, *Love Happens*, *Die Liebenden des Polarkreises*, *Der letzte Tango in Paris*, *Zusammen ist man weniger allein*, *Die unerträgliche Leichtigkeit des Seins*, *Beginners*, *Forrest Gump*, *Casablanca* (vgl. Poltrum, 2014) und viele andere Filme zu unserem Liebesfilmrepertoire.

Baustellen der Liebe

Wenn man Ressourcen aktiviert oder im Falle der „erotischen Ressourcen“ an die Macht des Eros und des Liebesgefühls erinnert, dann betont man unweigerlich auch die Baustellen und Problemfelder der Liebe. Gerade in der Behandlung von Suchterkrankungen spielen Pathologien und Irritationen der Liebe eine oft nicht unerhebliche Rolle. Viele aktuelle Liebesbeziehungen unserer Patienten sind durch Sucht belastet und nicht selten ist das Motiv, warum sich unsere Patienten in Behandlung begeben, eine Trennungsandrohung durch einen Partner: entweder Suchttherapie oder Beziehungsabbruch! Viele Patienten berichten auch von negativen Liebeserfahrungen (Betrug, Trennung, Eifersucht etc.) und haben nicht selten eine daraus resultierende Bindungsmüdigkeit entwickelt. Im schlimmsten Fall – das ist bei dependentem Bindungsverhalten und selbstunsicheren bzw. Ich-schwachen Frauen öfters zu beobachten – stecken die betreffenden Personen in pathologischen Beziehungen. Sucht und Prostitution sind eine bekannte pathologische Union (vgl. Zurhold, 2013) und sexualisierte Gewalterfahrungen im Hintergrund von Suchterkrankungen spielen leider ebenfalls öfter eine Rolle, als einem lieb ist (vgl. Andorfer, 2013). Hin und wieder kommt es auch vor, dass sich Patienten während der Therapie in einen ihrer Mitpatienten verlieben. Verliebtheit, die sich in der Ausnahmesituation eines acht- oder zehnwöchigen Klinikaufenthalts zwischen Patienten ergibt, wäre im Prinzip eine wunderbare Sache, die jedem zu gönnen ist, würde sie nicht allzu sehr von der Hauptaufgabe der Behandlung, der Sanierung der Baustellen im Leben der Patienten, wegführen. Verliebte fühlen sich ganz, beschenkt, beglückt, frei und froh, und im Stadium der akuten Verliebtheit ist alles gut und heil. Das ist eine wunderbare Erfahrung, verleitet allerdings sehr, sich von der Therapie abzulenken. Verliebtheit ist kurzfristig sogar eine „wundheilende“ Erfahrung, die man jedem nur empfehlen kann. Die Schwierigkeit ist nur die, dass die Heilwirkung oft nicht lange genug anhält und vor allem die Sucht nicht aufhört. Selten, das zeigt die Langzeiterfahrung der meisten Suchttherapeuten, halten Beziehungen, die während des Therapieaufenthaltes geknüpft wurden, wirklich lange und bringen das anfänglich versprochene Glück. Wahrscheinlich müsste man das Kapitel „Verliebtheit, Sexualität und Erotik während der stationären Suchtbehandlung“ sogar eher unter den Nebenwirkungen auflisten, welche eine stationäre Suchtbehandlung haben kann. Im schlimmsten Fall kann es sogar dazu kommen, dass eine

selbstunsichere und dependente Persönlichkeit sich der Bedrängung eines Mitpatienten nicht erwehrt oder nicht Nein sagen kann. So kann sich möglicherweise eine vergangene Übergriffssituation wiederholen und reinszenieren bzw. das therapeutische Team alle Hände voll zu tun haben, damit das nicht passiert und die betreffenden Personen einsehen, dass Abstinenz auch hier das Gebot der Stunde ist. Sehr selten, aber doch noch oft genug, um hier erwähnt zu werden, kommt es auch vor, dass sich Patienten in ihre Bezugstherapeuten verlieben, was immer eine gewisse Herausforderung für die Einzeltherapie darstellt, damit die Übertragungsverliebtheit gewinnbringend gelöst wird (vgl. Freud, 1997).

Den Schatten des Eros überwinden

Liebesfilme werden in unserer Cinematherapie natürlich nicht eingesetzt, um die schwierigen und problematischen Spielarten der Liebe zu zeigen und zu vergrößern und damit unsere Patienten in Bezug auf Eros, Liebe und Sexualität zu entmutigen. Trotz und gerade weil der Eros im Kontext von Suchterkrankungen viele Schattenseiten haben kann, setzen wir Liebesfilme in unserer Kinotherapie ein, um über die Darstellung der Liebe im Film unsere Patienten an die Macht schöner und wertvoller Liebesbeziehungen zu erinnern. Das Heilsame des Eros, der Eros Therapeutikus, soll gezeigt und hervorgehoben werden. Manchmal geht es in unserer „Liebesfilmtherapie“ auch darum, die Liebesvorstellungen und Liebesbegriffe unserer Patienten zu erweitern und zu bereichern, oder aber die verschiedenen Liebesstile mit ihrer schönen und schmerzlichen Seite – romantische Liebe (Eros), spielerische Liebe (Ludus), freundschaftliche Liebe (Storge), besitzergreifende Liebe (Mania), pragmatische Liebe (Pragma), altruistische Liebe (Agape) – durch ausgewählte Liebespaare im Spielfilm zu illustrieren, zu thematisieren und mit den Patienten darüber zu debattieren (vgl. Lee, 1973; 1988).

Aus neun tiefenhermeneutischen Interviews mit Patienten, die an der Cinematherapie mit dem Schwerpunkt Liebe im Film teilgenommen haben (vgl. Zimmermann, 2014), aus Einzelnachbesprechungen bzw. aus den Rückmeldungen der Bezugstherapeuten wissen wir, dass die gezeigten Filme die Patienten nach der Filmvorführung und der philosophisch-therapeutischen Nachbesprechung weiter beschäftigen und immer wieder Thema sind. Ein Stück weit bleibt es jedoch ein Geheimnis, was Tomáš und Teresa (*Die unerträgliche Leichtigkeit des Seins*, 1988), Rick und Ilsa (*Casablanca*, 1942),

Paul und Jeanne (*Der letzte Tango in Paris*, 1972), Tom und Susan (*Herr der Gezeiten*, 1991), Walter und Hanna (*Homo Faber*, 1991), Forrest und Jenny (*Forrest Gump*, 1994), Will und Skylar (*Good Will Hunting*, 1997), Franck und Camille (*Zusammen ist man weniger allein*, 2007), David und Consuela (*Elegy oder die Kunst zu lieben*, 2008), Burke und Eloise (*Love Happens*, 2009), Mateo, Lena und Ernesto (*Zerrissene Umarmungen*, 2009), Oliver und Anna (*Beginners*, 2010) sowie Felipe und Liz (*Eat Pray Love*, 2010) mit den Gefühlen der Patienten machen, wozu die Liebenden im Film motivieren und anregen – und das ist auch gut so.

Was Liebesfilme in der Cinematherapie unseren Patienten in jedem Fall bringen, das können wir mit empirischer Evidenz sagen, ist Freude und Faszination. Evidenz, vom lateinischen Wort *evidentia*, in dem *videre* – sehen – steckt, meint so viel wie *Augenscheinlichkeit, Offenkundigkeit*. Es ist evident, dass die Patienten von Liebesfilmen begeistert sind, das zeigt der spontan explodierende Applaus nach jeder cinematherapeutischen Sitzung. Wie soll es auch anders sein? Liebe ist das Thema, das alle Menschen immer begeistert und interessiert – im Film und in der Realität.

Literatur

- Andorfer, U. (2013). Sexualisierte Gewalterfahrungen im Hintergrund von Suchterkrankungen. *Rausch. Wiener Zeitschrift für Suchttherapie. Themenschwerpunkt: Sex und Sucht*, 1, 49-54.
- Barthes, R. (1988). *Fragmente einer Sprache der Liebe*. Übers. v. H.-H. Henschen. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Binswanger, L. (1962). *Grundformen und Erkenntnis menschlichen Daseins*. 3. Aufl. Basel, München: Reinhardt.
- Doering, S. & Möller, H. (Hrsg.) (2014). *Mon Amour trifft Pretty Woman. Liebespaare im Film*. Heidelberg, New York: Springer.
- Freud, S. (1997). Bemerkungen über die Übertragungsliebe. In ders., *Schriften zur Behandlungstechnik, Studienausgabe Ergänzungsband*. Hrsg. v. A. Mitscherlich et al. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Goethe, J. W. (1988). Die Leiden des jungen Werther. In ders., *Werke*. Hamburger Ausgabe. Bd. 6. Hrsg. v. E. Trunz. München: dtv.
- Hirsch, M. (2008). *Liebe auf Abwegen. Spielarten der Liebe im Film psychoanalytisch betrachtet*. Gießen: Psychosozial-Verlag.
- Kuhn, H. (1975). *Liebe. Geschichte eines Begriffs*. München: Kösel.
- Lee, J. A. (1973). *Colours of love: an exploration of the ways of loving*. Toronto: New Press.
- Lee, J. A. (1988). Love styles. In M. H. Barnes & R. J. Sternberg (Eds.), *The psychology of love*. New Haven: Yale University Press.
- Luhmann, N. (2008). Liebe als Passion, Übung Sommersemester 1969. In ders., *Liebe. Eine Übung*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Neale, S. & Krutnik, F. (1990). *Popular Film and Television Comedy*. London, New York: Routledge.
- Nietzsche, F. (1980). Nachgelassene Fragmente. In ders., *Sämtliche Werke. Bd. 13*. Hrsg. v. G. Colli & M. Montinari. München: dtv.
- Platon (2006). Phaidros. In ders., *Sämtliche Werke. Band 2*. Übers. v. F. Schleiermacher. Hamburg: Rowohlt.
- Poltrum, M. (2012). Reiz und Rührung. Cinematherapie in der stationären Suchtbehandlung. *Rausch. Wiener Zeitschrift für Suchttherapie. Themenschwerpunkt: Film und Sucht*, 3, 128-147.
- Poltrum, M. (2013). *Musen und Sirenen. Ein Essay über das Leben als Spiel*. Lengerich: Pabst Science Publishers.
- Poltrum, M. (2014). „Uns bleibt immer Paris“ – Ewigkeit und Endlichkeit der Liebe in Casablanca. In S. Doering & H. Möller (Hrsg.), *Mon Amour trifft Pretty Woman. Liebespaare im Film*. Heidelberg, New York: Springer.
- Spector Person, E. (1990). *Lust auf Liebe. Die Wiederentdeckung des romantischen Gefühls*. Übers. v. C. Holfelder-von der Tann. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Zimmermann, S. (2014). *Liebesfilme in der Cinematherapie. Reflexionen über Liebe und Liebeserfahrungen nach der Darbietung von Liebesfilmen*. Unveröffentlichte Bachelorarbeit am Department für Psychologie der Sigmund Freud Privat Universität Wien.
- Zurhold, H. (2013). Substanzkonsum im Leben von Sexarbeiterinnen. *Rausch. Wiener Zeitschrift für Suchttherapie. Themenschwerpunkt: Sex und Sucht*, 1, 42-48.



Univ. Doz. Dr. Martin Poltrum
Philosoph, Psychotherapeut, Lehrtherapeut
Sigmund Freud Privat Universität Wien
m.poltrum@philosophiepraxis.com
www.philosophiepraxis.com

Eine Frage der Dosierung: Zur Tiefenästhetik der Trunkenheit im „Orgien Mysterien Theater“ von Hermann Nitsch

Martin Tauss

Zeit seines Lebens hat Hermann Nitsch nur eine große Idee verfolgt und umgesetzt: Seit rund sechs Jahrzehnten widmet sich der österreichische Künstler seinem „Orgien Mysterien Theater“ – einem durch diverse ästhetische Komponenten wie Malerei, Aktion, Installation oder Musik zunehmend erweiterten Gesamtkunstwerk, in dem künstlerische und philosophische Ambitionen ineinanderfließen. Man mag diese Fixierung durchaus kritisch als Ausdruck einer gewissen Einfalt und eingeschränkten künstlerischen Kreativität bewerten. Man könnte jedoch auch dem Journalisten und *Falter*-Herausgeber Armin Thurnher beipflichten, der Nitsch angesichts der öffentlichen Aufregung um die Aufführung des großen „6-Tage-Spiels“ des O.M.-Theaters im August 1998 einen Leitartikel gewidmet hat: „Aber wir alle haben bekanntlich nur einen Gedanken im Leben (wenn's gut geht), und den deklinieren wir halt, so gut es geht [...]. Der Befund, jemand habe sich ‚nicht weiterentwickelt‘, kann auch bedeuten, er bleibe sich selber treu“ (Thurnher, 1998).

Mit Günter Brus, Rudolf Schwarzkogler und Otto Mühl gilt Nitsch als Vertreter des „Wiener Aktionismus“, der sich in den 1960er Jahren als Überbegriff für eine genuin österreichische Variante der Aktionskunst etablierte, dessen Vertreter jedoch unterschiedliche künstlerische und weltanschauliche Ansätze verfolgten. Durch den Ankauf des Schlosses Prinzensdorf im Jahr 1971 fand Nitsch die geeignete atmosphärische Kulisse zur Durchführung größer angelegter Aktionen und verortete das O.M.-Theater in der vom Weinbau geprägten Kulturlandschaft des niederösterreichischen Weinviertels.

Es soll hier nur ein Aspekt in den Aktionen und Werken von Hermann Nitsch beleuchtet werden, der jedoch für das Verständnis des gesamten Lebenswerks absolut grundlegend erscheint: Denn in seiner Kunsttheorie weist Nitsch immer wieder darauf hin, dass eine nüchterne Perspektive dem in seiner Kunst dargestellten Drama nicht gerecht werden würde. Vielmehr ist eine im weitesten Sinn rauschhafte

Wahrnehmung gefordert, um den Zugang zum abgründigen Aktionstheater zu erleichtern. Dahinter steht eine existenzielle Vision rauschhaften Lebens, wie sie vom Künstler stets emphatisch eingefordert wird: „eine neue gattung mensch soll sich entwickeln, die gelernt hat zu feiern, der es keine mühe macht, sich für lange zeitabfolgen dem fest hinzugeben, sich hinzugeben der eigentlichen schöpferischen tätigkeit, dem rausch“ (Nitsch, 1995, S. 916).

Wühlen in den Tiefenschichten der Psyche

In der jahrzehntelangen Entwicklung des „Orgien Mysterien Theaters“ sind eine zunehmende ästhetische Verfeinerung und Erweiterung, eine Entwicklung zum Monumentalen zu beobachten. Die zentralen Themen allerdings waren schon im Jugendwerk des Künstlers angelegt, und diese werden in den Aktionen stets erneut aktualisiert (Spera, 1999, S. 40). Es ist ein Werk, das – kurz gesagt – vom Tod her zu verstehen ist: In allen seinen Ausdrucksformen kreist das non-verbale O.M.-Theater um eine existentielle Auseinandersetzung mit dem Tragischen, mit Geburt und Tod, Lust und Schmerz, dem Sakralen und dem Sinnlichen, Eros und Thanatos sowie generell mit den Tiefenschichten der Psyche und der Energetik des Unbewussten.

Die Kunsttheorie von Nitsch knüpft im Wesentlichen an das Spätwerk Sigmund Freuds an, in dem das Konzept des „Es“ als Heimat der Triebe, als Kessel brodelnder Leidenschaften interpretiert worden ist (Ruhs; in Tauss, 1998). Im Herz der Aktionen soll sich exemplarisch die Triebnatur des Menschen zeigen. Das kann nur in Ausnahmezuständen und Grenzerfahrungen gelingen, wo das Sprechen aufhört, zum Beispiel im Rausch, im Orgasmus, im Wahnsinn oder im Tod. Dem entspricht die Vorstellung eines Unbewussten, in dem sich die Wirklichkeit nicht mehr symbolisch fassen lässt, in dem sich also das Reale schlechthin manifestiert. Das Werk von Nitsch lässt sich

somit einschreiben in aktuelle Diskurse, die einen Verlust der Wirklichkeit hinter einer Flut von Zeichen und Bildern konstatieren: „Es zeigt uns den Wunsch nach der Wiederkehr des Realen“, sagt der Wiener Psychoanalytiker August Ruhs. „Auch Nitsch findet es nicht; er zeigt uns aber die Suche – daher das Aufschneiden und Ausweiten der Körper“ (ebd.).

Im Zentrum des Gesamtkunstwerks steht die Darstellung eines so genannten „Grundexzesses“, eines ekstatischen Erlebens und Ausagierens abseits zivilisatorischer Normen und Zwänge. Die Abreaktionsrituale des O.M.-Theaters mit ihrer zur Schau gestellten wilden Aufwallung sind in einen multimedialen ästhetischen Rahmen eingebettet, was gemäß der künstlerischen Vision eine „rauschhafte, narkotische, synästhetische Aneignung des Lebens“ ermöglichen soll (Gorsen, 1987, S. 465). Durch intensives sinnliches Erleben, einhergehend mit der Überwindung von Ekel und Abscheu, wird eine tiefgehende Läuterung angestrebt, eine Katharsis ganz im Sinne einer religiös gewendeten Tragödientheorie. In seinen theoretischen Schriften, in denen autobiographische, ästhetische und philosophische Ausführungen ineinandergefügt sind, kommt der Künstler dabei immer wieder auf den Stellenwert des Rausches für sein Gesamtkunstwerk zu sprechen (vgl. u.a. Nitsch, 1999; 1995; 1990; 1985).

Der Alkohol als Teil des „Orgien Mysterien Theaters“

Als Kulturodroge und seit Jahrtausenden verwendetes Rausch- und Genussmittel hat der Alkohol eine wesentliche Funktion im „Orgien Mysterien Theater“. Im Rahmen der Aktionen wird reichlich Wein ausgeschenkt. Wie stets hingewiesen wird, kommt dabei ausschließlich naturreiner Wein aus dem Weinviertel in die Heurigengläser der Spielteilnehmer. Insgesamt ist der Alkohol im O.M.-Theater auf drei Ebenen präsent: in der Produktion (als Inspiration für den Künstler), im Kunstwerk (in konkreter und symbolischer Form) sowie in der intendierten Rezeption (als Inspiration für die „Spielteilnehmer“¹). Für den Künstler, der das Essen und Trinken als Teil seines Gesamtkunstwerks betrachtet, vermittelt der Wein eine reichhaltige Aura religiöser und mythologischer Assoziation; dieser dient aber auch konkret zur pharmakologischen Bewusstseinsveränderung.

Im hiesigen Kulturkreis spielt der Alkohol bei festlichen und feierlichen Zusammenkün-

ten bekanntlich eine wichtige Rolle. Auch im O.M.-Theater fungiert der Alkohol als soziale Droge, allerdings im künstlerischen Kontext einer Ausnahmesituation. In niedriger Dosierung wirkt Alkohol entspannend, auflockernd, anregend, enthemmend, mitunter euphorisierend. Aufgrund dieser Wirkungen soll das Weintrinken die Einstimmung auf das Kunstwerk erleichtern: Alkohol setzt die rationalen Kontrollfunktionen herab, intensiviert die Wahrnehmung und steigert die Empfänglichkeit für die symbolische Bildsprache des O.M.-Theaters. Dem Publikum soll auf diese Weise der Zutritt zum Bereich verdrängter Lebensenergien eröffnet und die affektive Beteiligung der Spielteilnehmer am „Spielgeschehen“ kollektiv gefördert werden. Das Weintrinken ist daher stets ein fixer Bestandteil im Kunstprogramm, das jeweils den Phasen der durchkomponierten Aktionsabläufe anzupassen ist: „üppigst“, „exzessiv“ und „maßlos“ oder „meditativ“, „festlich“, „still“ und „freudig“, wie etwa im Programmheft zum „6-Tage-Spiel“ in Prinzendorf (1998) nachzulesen ist.

Mit Verweis auf tiefenpsychologische Theorien wird dem Rausch eine wichtige ästhetische Funktion im Gesamtkunstwerk des O.M.-Theaters zugeschrieben: „Narkoanalyse‘ und ‚Psychodrama‘, dosierte Betäubung und Rollenspiel, das Farbenhören und Tönesehen sollen sich zu einer der Tiefenpsychologie analogen ‚Tiefenästhetik‘ verdichten [...]“ (Gorsen, 1987, S. 465). Ab einer bestimmten Alkoholdosis allerdings werden die sensorischen Leistungen herabgesetzt und die „Sinnestore“ allmählich verschlossen. Das Sensorium wird nicht mehr befreit, sondern stillgelegt. Bei steigendem Alkoholspiegel kommt es zu einer zunehmend eingeschränkten Orientierung und Aufmerksamkeitsspanne, was dem ästhetischen Erleben keineswegs mehr zuträglich ist. Denn Ästhetik im umfassenden Sinn gründet auf „Aisthesis“, auf jeglicher Form von Sinneswahrnehmung oder Sinnesempfindung (Poltrum, 2010; 2007). Insofern bewegt sich das O.M.-Theater auf einer Gratwanderung zwischen den konträren Polen „Ästhetik“ (Entfaltung der Sinneswahrnehmung) und „Anästhetik“ (Betäubung der Sinneswahrnehmung). Über einer bestimmten Schwelle des Alkoholpegels führt der Weg nicht mehr wie gewünscht zur vollen Ausschöpfung des ästhetischen Potenzials, nicht mehr zu rauschhafter Übersteigerung und existenzieller Inspiration, sondern geradewegs in Richtung Hypnose, Umnachtung und Amnesie.²

Tatsächlich zählen voll alkoholisierte Menschen, die kaum noch gehen oder sprechen

¹ In der Terminologie des O.M.-Theaters ohne Unterscheidung zwischen Akteuren und Zusehern.

² Zu „Ästhetik“ und „Anästhetik“ im Kontext von Aufmerksamkeit und Präsenz vgl. Tauss, 2015, S. 45.

können, oft zum Erscheinungsbild von Nitschs größer angelegten Aktionen. Selbstverständliche Begleiterscheinung oder Kollateralschaden auf dem Weg zur kunstreligiösen Erleuchtung? Der Alkohol ist jedenfalls per se problematisch und vermag nur sehr bedingt dazu beizutragen, den Ansprüchen des Kunstwerks gerecht zu werden. Die auch aus künstlerischer Sicht ambivalente Alkoholwirkung wird im O.M.-Theater nicht wirklich reflektiert. (Übrigens ebenso wenig wie die Tatsache, dass das Sensorium der Teilnehmer bei längerfristigen, mehrtägigen Aktionen leicht überreizt werden kann und durch die anhaltende Exposition gegenüber intensiven Sinnesreizen keine weitere Steigerung, sondern lediglich Gewöhnung und Abstumpfung zu erreichen ist – dass also auch das Kunstprogramm selbst eine Frage der Dosierung ist.)

Implizit jedoch finden sich in der Theorie des O.M.-Theaters zwei Strategien, um das Problem der zweiseitigen Alkoholwirkung zu umschiffen: Die eine ist der kunstvolle Umgang mit der Droge, die der Künstler in seiner biographischen Selbstdarstellung immer wieder zu bezeugen versucht. Die andere ist eine nebenwirkungsfreie und viel sublimere Form der Berauschung, in der die Kunst selbst zur Droge wird. In der künstlerischen Vision ist es einerlei, ob der Rausch allein durch das Erleben des Kunstwerks hervorgebracht oder auch durch spezifische pharmakologische Rauschmittel induziert wird. Das O.M.-Theater orientiert sich letztlich an einem universellen Rauschverständnis, das nicht auf irgendeine Droge fixiert ist (Tauss, 2005, S. 81 f.).

Die biographische Dimension des Rausches

In seinen autobiographischen Erinnerungen bekennt Nitsch, sein ganzes Leben lang gerne getrunken zu haben und sich der „Suche und Pflege von Rausch“ gewidmet zu haben. Das „Maßhalten“ sei damit nicht vereinbar, wiewohl sich der Künstler gegen den missglückten, selbstgefälligen, destruktiven oder zur Bewusstlosigkeit führenden Rausch ausspricht (Nitsch, 1995, S. 178). Bereits in seiner Jugend, während der Zeit der Ausbildung an der Graphischen Lehr- und Versuchsanstalt in Wien, habe er durch „gute Einflüsse“ von Freunden – vor allem durch den späteren Kunstkoch und Kochkünstler Peter Kubelka – „richtig trinken“ gelernt: „Ich erschloss mir die Kunst, dass der richtige Genuss von Wein unheimlich viel Freude bringen kann, wenn man ihn beherrscht, wenn man in der Lage ist, ohne Raubbau am

Körper zu treiben, damit umzugehen“, erinnert sich Nitsch im biographischen Interview (Spera, 1999, S. 35). Angesichts der bekannten Gefahren eines unkontrollierten Alkoholkonsums möchte er sein Lob des Trinkens aber nicht missverstanden wissen. Für die Abgrenzung von den Schattenseiten des Alkoholkonsums erscheint ihm vor allem die Analogie von Rausch und Kunst relevant: „ein rausch muss aufgebaut werden wie ein kunstwerk“, heißt es daher in der Theorie des „Orgien Mysterien Theaters“ (Nitsch, 1995, S. 179). „neben der orgiastischen berauschung und ausschweifung wird der weinrausch zu einer schönen erlernbaren disziplin“, verkündet der Künstler in einem der Manifeste (Nitsch, 1990, S. 117). Insofern sei das Beherrschen einer „Trinktechnik“ – bei Nitsch bezogen auf Wein und Bier – und die Orientierung an einer gepflegten Form von „Rauschkultur“ entscheidend.

Vom Künstler besonders geschätzt ist in diesem Zusammenhang die regional verankerte, kommerziell noch nicht verfälschte Heurigen-Kultur, gekennzeichnet durch ein einfaches Ambiente, die reine Qualität des Weines sowie einen Alkohol-getränkten „Überschwang“, der zum Ausbruch aus der Normalität motiviert (ebd., S. 181 f.). Dazu zählt auch die Heurigen-Musik, die „eine hochstehende musikgattung darstellt, die vom wein kommt und zum wein führt“ (ebd., S. 184). Diese Würdigung der Heurigen-Kultur hat nicht nur musikalisch, sondern auch kulinarisch, in der Verköstigung der Spielteilnehmer, ihren Niederschlag im O.M.-Theater gefunden.

Nitsch assoziiert den geglückten Rausch mit „begeisternden Gesprächen“, der „Lust zu musizieren“, „herzlichster Zuneigung“, „erotischer und altruistischer Liebe“ sowie „heiterer, üppiger Freude“: „ich verdanke die schönsten stunden, die ich vielleicht je erlebt habe, dem wein [...]. ich erinnere mich an unzählige nächte voll trunkenheit und möchte noch viele solche erleben“ (ebd., S. 179 f.). Diese Erinnerungen beziehen sich auf das Trinken mit Freunden und frühen Weggefährten wie Peter Kubelka, Heinz Cibulka oder Günter Brus, zu zweit oder alleine; auf das Trinken in Gasthäusern, Cafés, beim Heurigen oder direkt bei den Weinbauern in den Kellergassen des Weinviertels; auf den zunächst „hektischen, erregten, ekstatisch kämpferischen Rausch“ ebenso wie auf den „milden, müden, späten und edlen Rausch“ im Falle eines fortgesetzten Trinkens nach einer durchzechten Nacht. Es ist stets dieser biographisch bezeugte geglückte Rausch, der im „Orgien Mysterien Theater“ zelebriert werden soll: „diese trunkenheitserlebnisse haben mich nie geschwächt, sondern ermuntert, meinen weg

zu gehen, meine sache zu verwirklichen“ (ebd., S. 181 f.).

Zumindest ebenso wichtig für den Lebenslauf des Künstlers und die Entwicklung des O.M.-Theaters ist die Berauschung, die angesichts der Begegnung mit Kunst hervorgerufen wird. Nitsch hat die bedeutendsten künstlerischen Einflüsse für sein Schaffen in seinem theoretischen Hauptwerk ausführlich beschrieben, darunter gleichermaßen Malerei (z.B. Egon Schiele), Musik (v.a. Richard Wagner) und Literatur, insbesondere Lyrik (z.B. Georg Trakl, Stefan George) und Drama (antike Tragödien und deren Fortschreibung). Besonders prägend war die Inspiration durch jene Künstler, deren Werke ästhetisch vertiefte, gleichsam toxische Erlebnisqualitäten vermitteln konnten. Dazu zählt exemplarisch der expressionistische Dichter Georg Trakl: „ich lernte durch trakl, welche glühenden, trunkenmachenden farben man der dichtung abgewinnen kann, überhaupt, welche berauschungsmöglichkeiten sprache hervorbringen vermag“ (Nitsch, 1995, S. 223).

In der Auseinandersetzung mit der Lyrik von Stéphane Mallarmé beschreibt Nitsch eine halluzinatorisch anmutende Kunstwahrnehmung – wie die hermetisch-verborgene Qualität der Dichtung synästhetisch zu strahlen und einzuleuchten beginnt: „plötzlich ging mir auf, dass durch dieses werk etwas grosses geschah [...]. die zwischen den worten liegenden, sich vermischenden, vermählenden assoziationsauren beginnen zu flimmern, zu leuchten, zu strahlen, bewirken eine bisher noch nie dagewesene poetische farbigkeit und leuchtkraft.“ (ebd., S. 255 f.) Dies gilt analog auch für das musikalische Werk von Richard Wagner, der durch seine Grenzüberschreitungen bislang unbekanntes Klanggebilde, das heißt „berauschendere, trunkenmachendere, narkotisierendere, synästhesie fordernde klänge“ zu schaffen imstande war (ebd., S. 258).

In den autobiographischen Reflexionen von Nitsch zeigt sich ein ausgeprägtes Interesse an der „späten, überreifen Kunst“ des ausgehenden 19. Jahrhunderts, deren Vertreter häufig mit Drogen experimentierten und deren Kunstwerke quasi selbst zur Droge werden können. Die Faszination für romantische Synästhesie und das Interesse an psychophysischen Steigerungsmöglichkeiten teilt Nitsch generell mit jenen Avantgarde-Bewegungen, die ihre Kunst durch systematische „Entregelung der Sinne“ (Rimbaud) und „gesteigerte physiologische Erregbarkeit“ (Nietzsche) voranzutreiben versuchten (Tauss, 2005; Kupfer, 1996; Dieckhoff, 1981).

Die Überhöhung des Rausches in Mythos und Mystik

Nitschs konzertierte Aktionen beschwören ein unter anderem von der Lektüre Nietzsches oder C. G. Jungs genährtes neomythologisches Denken und eine umfassende Remythisierung der Lebensprozesse. Andeutungen und konkrete Darstellungen mythischer Zusammenhänge sind der zentrale Inhalt des „Orgien Mysterien Theaters“. Auch Religionen werden vom Künstler als mythische Erzählungen interpretiert, die aus einem kollektiven Unbewussten emporgestiegen sind. Das O.M.-Theater beleuchtet diese Erzählungen aus dem Blickwinkel einer „Seelenarchäologie“. Das heißt, es wird eine historische Abfolge von Mythen nebeneinander gestellt, um ihre postulierte unterirdische Kontinuität und gemeinsamen psychodramatischen Wurzeln vor Augen zu führen. Damit einhergehend erfolgt die Rückbesinnung auf die kultische und sakrale Funktion des Alkohols im antiken Mythos und in der christlichen Religion. Sowohl in den Dionysos-Mysterien als auch in der christlichen Messe gilt der Wein als das Blut (des) Gottes. Der vergorene und gekelterte Traubensaft vermittelt im O.M.-Theater eine reichhaltige Aura mythologischer und religiöser Assoziation, aus deren Fundus abwechselnd die dionysische Orgie und das Leid Christi, die Kommunion mit der archaischen Gottheit ebenso wie das Mysterium der eucharistischen Gabe evoziert werden.

Der Dionysos-Kult ist in der abendländischen Kulturgeschichte eine der ältesten Verbindungen von Mythos und Rausch. In der griechischen Mythologie verkörpert Dionysos den Gott der Trunkenheit, die sich bei seiner Gefolgschaft bis hin zu Zuständen der Ekstase (gr. *ekstasis*) und Raserei (gr. *mania*) steigern kann. Im „Orgien Mysterien Theater“ ist das Prinzip des vielgestaltigen Gottes, der gemäß seinen Beinamen als der Lärmende (gr. *bromios*), der Wilde (gr. *zagreus*) oder als magische Kraft der Weinrebe (gr. *bacchos*) in Erscheinung tritt, in vielerlei Hinsicht präsent – etwa beim Einsatz eines Lärmorchesters am dramatischen Höhepunkt der Aktionen oder in der Darstellung des Tieropfers als konkreter Veranschaulichung eines archaischen Opferrituals. Dieses wird im Zusammenhang mit dem Dionysos-Kult als mythischer Ursprung der griechischen Tragödie angesehen (Nietzsche, 1972). Dionysos ist aber auch der Gott der erwachenden Natur und des „Frühlingsrausches“, ein Sinnbild der wiederkehrenden Vegetation, der Nitsch bei seinen Pfingstprozessionen durch die betörend aufblühende Landschaft des Weinviertels huldigen will. Und der Mythos des Dionysos, der

von Nietzsche als Symbol einer ewigen Wiederkunft gedeutet wird, ist ein passender Bezugsrahmen für die Darstellung des Immergleichen in den zyklisch wiederholten Abläufen des O.M.-Theaters.

Ähnlich bedeutsam wie die Begeisterung für das Dionysische ist im „Orgien Mysterien Theater“ die Faszination für den Kult der katholischen Kirche, die im aktionistischen Arrangement liturgischer Gegenstände wie Kreuz, Kelch, Tabernakel und Messgewand zum Ausdruck kommt. Die Darstellung der christlichen Heils- und Leidensgeschichte durch den befremdlichen Naturalismus der Materialaktionen mit Blut, Fleisch und Gedärm ist im Anschluss an Friedrich Nietzsche und Ludwig Klages als Appell gegen eine blasse christliche „Gelehrtenreligion“ zu verstehen, in deren Namen die Abwertung des Sinnlichen betrieben wird, während ihr gleichzeitig die lebensspendende Grundlage abhanden zu kommen droht. Die zentralen Themen des Kreuzestods und der Eucharistie versinnbildlichen im O.M.-Theater auch die Wiederbelebung der sakramentalen Funktion des Weines, der als „Blut Christi“ die unmittelbare Partizipation am Heilsgeschehen versprechen soll. Nitsch verfolgt diese Idee bis hin zur mittelalterlichen Gralsdichtung und verbindet im Sinne von deren Blut- und Wundenmystik die „Einverleibung“ eines geheimnisvollen, heiligen Tranks mit dem postulierten Erlösungsanspruch seines Gesamtkunstwerks. Die religiös konnotierte Einverleibung verweist hier stets auf das Mysterium der Wandlung, den „höchsten poetischen Akt der Transsubstantiation“ (Nitsch, 1995, S. 60).³

Die von Nietzsche inspirierte Gegenüberstellung von „Dionysos gegen den Gekreuzigten“ verkörpert in gewisser Weise das Herzstück des „Orgien Mysterien Theaters“: In dem charakteristischen Aktionsbild erfolgt das Wühlen im blutigen, aufgeklafften Tierkörper vor dem Hintergrund der Kreuzigungspose, wobei sich der dionysische Exzess als „Blutschwitzen“ des Gekreuzigten niederschlägt. In diesem Bild kommen Orgie und Passion vollständig zur Deckung, hier werden die beiden Modelle der dionysischen und der christlich-asketischen Lebensübersteigerung übereinander projiziert. Damit soll das erhoffte Transzendieren von „Wollust“ und Schmerz, überhaupt der Polarität des Lebens, in einem mystischen Ganzheitserleben verdeutlicht werden.

Auf dieser existenziellen Ebene erfolgt eine weitere Ausdehnung des Rauschbegriffs im Sinne von „Seinstrunkenheit“ und „Daseinsrausch“ – einer Verfassung, die mit exzessiver Lebensbejahung und elementarer Leidenschaft, Lebens- und Schöpfungsvollzug assoziiert wird: „rausch soll jetzt bitte nicht eingeschränkt werden auf das zu sich nehmen von drogen. rausch ist jetzt viel ausholender, grundsätzlicher, tiefgreifender gedacht [...]. dem rausch soll die anrühigkeit genommen werden. er soll der seinszustand schlechthin werden [...]. die *leidenschaft* zu sein soll zum rausch, zum rauschhaften schöpfungsvollzug werden“ (ebd., S. 916).

In jedem Fall ist der Rausch die Eintrittspforte zum esoterischen Programm des „Orgien Mysterien Theaters“, dessen hermetische Vorgaben durchwegs in der Sprache der Mystik formuliert sind (gr. *esoterikos*: dem inneren Bereich zugehörig). Dazu zählen zum Beispiel paradoxe Wendungen, der Topos der Unsagbarkeit, die intendierte Versöhnung von „Immanenz“ und „Transzendenz“, das heißt die Abkehr von der Fixierung auf religiöse Jenseitsvorstellungen zugunsten der absoluten Erfüllung im Hier und Jetzt. Ebenso bezeichnend ist die essenzielle Verbindung von Erfahrung und Erkenntnis: Denn das mystische Versinken im kosmischen „Weltganzen“, das durch ästhetische Ergriffenheit vermittelt werden soll, ermöglicht in der künstlerischen Vision zugleich das Gewährsein seines „grundlosen Grundes“ (ein von Nitsch häufig verwendeter Begriff aus der deutschen Mystiktradition nach Meister Eckhart).

Das O.M.-Theater impliziert insofern auch eine Form von Kunstreligion, ein freigeistiges „Instrumentarium extremster Seinsuche“, dem jenseits aller Konfessionen eine religiöse Bedeutung beigemessen wird (ebd., S. 110). Von Seiten christlich geprägter Betrachter und Kritiker wird Nitsch immer wieder Blasphemie vorgeworfen. Ungeachtet dessen nimmt der dionysische „Rauschkünstler“ gern den Habitus eines pyknischen Predigers an und möchte sein Werk am liebsten im Kontext sakraler Kunst positioniert sehen. Was man zumindest dem Wortsinn nach tatsächlich so verstehen kann: Denn das Gesamtkunstwerk zielt immer wieder auf eine „Rückbindung“ (lat. *religio*) an das nackte und abgründige „Sein“, also auf die Erfahrung einer transzendenten und numinosen Qualität in unserem Dasein.

³ Schmidbauer und vom Scheidt haben daran erinnert, dass auch für die frühchristlichen Gemeinschaften regelmäßige Weinfeste bezeugt sind, in denen man sich vom Rausch, wie in den meisten antiken Mysterien, eine Vorwegnahme der Unsterblichkeit erwartete (1. Kor. 11, 21; Eph. 5, 18; zit. nach Schmidbauer; vom Schmeidt, 1989, S. 29).

Das Ideal der „nüchternen Trunkenheit“

Für Nitsch entspricht der „gute Rausch“ einem „guten, gerechten Glauben“ (Nitsch, 1995, S. 181); umgekehrt könnte man sagen, dass sich in seinem „Orgien Mysterien Theater“ der unbeeirrte Glaube manifestiert, es wäre ein heiler und heiliger Rausch wiederzuerlangen. Das O.M.-Theater kann als groß angelegter Versuch verstanden werden, die verschütteten historischen Wurzeln des Rausches in Mythos und Religion wiederzubeleben und dessen Rehabilitation hinsichtlich einer kathartischen und erkenntnistiftenden Funktion zu betreiben – angesichts des „tatsächlichen Rauschelends“ (Thiel, 1993, S. 110) und der vielschichtigen Suchtproblematik ein wahrlich utopisches Unterfangen.

Auf ästhetischer Ebene geht Nitschs Verkündigung des Rauschhaften im Anschluss an Nietzsches Kunsttheorie stets mit einem mäßigen apollinischen Prinzip einher. Denn das überströmende dionysische Chaos wird erst durch harmonisierende Komponenten zur künstlerischen Form veredelt: „die Form ist eine Staumauer, die alle wachgerufenen, dionysischen, triebhaften, orgiastischen Emotionen und triebdurchbrüche abfängt und aufhält [...]“ (Nitsch, 1999, S. 12). Demgemäß wird in der raum-zeitlichen Struktur des Mysterienspiels der Ausgleich von bewegten und statischen, lyrischen und dramatischen Elementen, von Lärm und Stille, Exzess und Besinnlichkeit, von Rausch, Traum und Meditation angestrebt.

In der Theorie des „Orgien Mysterien Theaters“ ist das Prinzip der Balance ebenso für den Übergang von der Ausnahmesituation des künstlerischen Happenings zurück in den Alltag relevant, da der Künstler auf eine produktive Umsetzung des Rausches im Sinne „nüchternen Trunkenheit“ abzielt: „missbraucht man diese durch eine Droge gesteuert hervorgerufenen Erlebnisse nicht, so können sie sich auf das ganze Leben übertragen, auf den normalen ‚heilig nüchternen‘, aber doch das Leben ekstatisch übersteigenden Lebensablauf, indem uns die Erinnerung an die Trunkenheit tiefer in eine von uns selbst ohne Droge geleistete nüchterne Trunkenheit der Tat hineinführt, hineinzieht“ (Nitsch, 1995, S. 183). Bezeichnend für den Sakralisierungsanspruch des O.M.-Theaters ist die hier anklingende Idee der „nüchternen Trunkenheit“ (lat. *sobria ebrietas*) sowohl in der klassischen Poetik als auch in der religiösen Tradition verwurzelt. In beiden Fällen bringt dieser abendländische Topos ein feierliches Ergriffensein, ein Berauscht-Sein ohne Substanzen, eine

gelungene Synthese in Form von rhetorischer beziehungsweise mystischer Vollendung zum Ausdruck (Schmidt, 1982, S. 185 ff.).

Mit den Exzessen des Alltagslebens, mit Fanatismus, Alkohol- und Drogenabhängigkeit, freier Aggression und anderen unkontrollierten Formen der Abreaktion will der „Rauschkünstler“ Nitsch freilich nichts zu tun haben. Vielmehr sieht er sein Mysterientheater gerade als Bollwerk gegen fehlgeleitete, destruktive Impulse, indem es das befreiende Ausagieren verdrängter Lebensenergien ermöglichen soll. Wenn latente Aggressionsbereitschaft im geschützten Setting des Kunstwerks zu „intensivem Leben“ verwandelt werden soll, um konkrete Aggression im Alltagsleben zu verhindern, dann gilt dies analog für den raubtierhaften „Blutrausch“, der durch den kultisch-rituellen Charakter des Kunstwerks zum sublimen „Festrausch“ transformiert werden soll.

In der Vision des O.M.-Theaters ist jedoch gar kein Platz dafür vorgesehen, die Schattenseiten des Rausches beziehungsweise die individuellen Risiken oder Probleme eines exzessiven Alkoholkonsums zu berücksichtigen. Der künstlerische Gestaltungswille interessiert sich weder für soziale Kontrollen noch für die psychische Konstitution und Vulnerabilität seiner Spielteilnehmer, sondern lediglich für die metaphysische Überhöhung des Alkoholgebrauchs – ist doch das zeitlos mythosierende Gesamtkunstwerk gegenüber der Außenwelt weitgehend abgedichtet.

Dionysische Kunst und die Suchtprävention

Insgesamt mag man im O.M.-Theater auch ein Bollwerk gegen die Profanisierung aller Lebensbereiche und die konsumorientierte Leitkultur entdecken, die historisch mit der Entstehung des modernen Sucht- und Drogenproblems in Zusammenhang gebracht werden können. Von Seiten einer ästhetisch orientierten Medizin etwa wird heute darauf aufmerksam gemacht, dass es gerade im Erlernen und Leben einer neuen Kultur der „nüchternen Trunkenheit“ ein großes Suchttherapie- und Suchtpräventionspotenzial zu entdecken gibt (Poltrum, 2008, S. 4). Und Hermann Nitsch selbst kam in einem Gespräch am Wiener Anton-Proksch-Institut auf die viel versprechende Rolle der Ästhetik für die Suchttherapie zu sprechen: „Wenn ich so eine Klinik leiten müsste, [...] ich würde die Leute sehr in die Gasse der Kunst führen [...]. Und ebenso ist es, dass es ganz intensive Handlungen gibt, die ich als heilig bezeichnen würde –

auch das Heilen“ (Musalek & Poltrum, 2008, S. 40 f.).

Das oberste Anliegen des Mysterientheaters ist laut Nitsch die Verwirklichung von Intensität, aus der erst alle höheren Werte wie „Daseinsglück“, Liebe etc. abgeleitet werden. Inwiefern aber ist der Künstler bereit, die Glücks- und Heilsversprechungen seiner rauschhaften Kunst tatsächlich einzulösen? Bereits in den Nachbetrachtungen zum „3-Tage-Spiel“ (1984) hat der Kunsthistoriker Peter Gorsen kritisch auf die offensichtliche Differenz zwischen der Kunsttheorie und der Kunstpraxis des „Orgien Mysterien Theaters“ hingewiesen. Demnach wurde der Anspruch des Gesamtkunstwerks auf eine mitschöpferische, psychodramatische Partizipation und Selbstverwirklichung der Spielteilnehmer de facto zugunsten ästhetischer Reglementierung und Monumentalität aufgegeben. Dadurch wird gleichsam einer Diktatur der künstlerischen Form und der Ego-mythologischen Selbstdarstellung des Künstlers Vorschub geleistet (Gorsen, 1987, S. 459 ff.). Da der für alle Spielteilnehmer angestrebte Effekt allein auf den Künstler, auf sein eigenes Bedürfnis und Formbewusstsein zugeschnitten ist, klaffen Theorie und Praxis weit auseinander. Die rauschhafte Abreaktion bleibt insofern bloß verordnete Inszenierung, also mehr Schein als „Sein“.

Dieser Schein aber birgt eine Botschaft, die lebensrelevant werden kann. Hermann Nitsch bringt immer wieder seinen Wunsch zum Ausdruck, dass das O.M.-Theater „dazu beiträgt, dass intensiver gelebt wird“ (Musalek & Poltrum, 2008, S. 36). Die frohe Botschaft, die hier aus Sicht der Suchtprävention und -therapie zu destillieren wäre, liegt auf der Hand: Ein intensives, rauschhaftes Leben ist auch ganz ohne pharmakologische Krücken zu verwirklichen.

Zusammenfassung

Das „Orgien Mysterien Theater“ ist das Lebenswerk des österreichischen Künstlers Hermann Nitsch. Hervorgegangen aus dem Umfeld des „Wiener Aktionismus“, erstrebt das Mysterientheater die Integration diverser ästhetischer Komponenten (Aktionskunst, Musik, Malerei etc.) zu einem grenzüberschreitenden Gesamtkunstwerk. In der Theorie des O.M.-Theaters ist eine rauschhafte Wahrnehmung grundlegend für dessen ästhetische und philosophische Ambitionen.

In diesem Zusammenhang spielt der Alkoholgebrauch eine wichtige Rolle im Kunstwerk; die auch aus künstlerischer Sicht problematische Alkoholwirkung wird im O.M.-Theater

aber nicht reflektiert. Allerdings kommt eine zunehmende Erweiterung des Rauschverständnisses zum Ausdruck, und zwar in drei Dimensionen:

1. im autobiographischen Rückblick des Künstlers vom „geglückten“ Alkoholrausch zur berausenden Inspiration durch Literatur, Musik und Malerei;
2. im Kunstprogramm vom auflockernden Weintrinken zur Überhöhung des Rausches im Sinne mythischer Lebensübersteigerung sowie
3. in der esoterischen Ausrichtung des Kunstwerks die Vertiefung des Rauschbegriffs im Sinne mystischer „Seinstrunkenheit“.

Der „Rausch“ ist hier ein Leitbegriff, in den fast alles hineingepackt wird, was das Kunstprogramm des O.M.-Theaters theoretisch zu bieten hat – von der elementaren Triebabfuhr bis zur mystischen Ekstase. Der vorliegende Beitrag entschlüsselt die Rauschideologie von Hermann Nitsch im Detail und sieht im O.M.-Theater den groß angelegten Versuch, den verschütteten Transzendenzbezug des Rausches in Mythos und Religion in Form einer künstlerischen Vision wiederzubeleben.

Unbestritten ist, dass der Künstler beeindruckende Bilder für sein Anliegen gefunden hat, die längst in den Kanon der Kunstgeschichte eingegangen sind.

Literatur

- Dieckhoff, R. (1995). Rausch und Realität – Literarische Avantgarde und Drogenkonsum von der Romantik bis zum Surrealismus [1981]. In H. Gros (Hrsg.), *Rausch und Realität – Eine Kulturgeschichte der Drogen* (S. 87-107). Stuttgart: Klett.
- Gorsen, P. (1987). Das Drei-Tage-Fest. Beobachtungen und Reflexionen zum „Orgien Mysterien Theater“ in Prinzensdorf 1984. In ders., *Sexualästhetik. Grenzformen der Sinnlichkeit im 20. Jahrhundert* (S. 453-471). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Kupfer, A. (1996). *Die künstlichen Paradiese. Rausch und Realität seit der Romantik*. Stuttgart: Metzler.
- Musalek, M. & Poltrum, M. (2008). Rausch und Ekstase. Hermann Nitsch im Gespräch mit M. Musalek, M. Poltrum und dem Kollegium des Anton-Proksch-Instituts. *Wiener Zeitschrift für Suchtforschung* 31, 1, 33-41.
- Nietzsche, F. (1972). Die Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik [1871]. In *Sämtliche Werke: Kritische Gesamtausgabe, 3. Abt., Bd. 1* (S. 4-152). Hrsg. von Giorgio Colli & Mazzino Montinari. Berlin: DeGruyter.

- Nitsch, H. (1985). Zur Theorie des Orgien Mysterien Theaters. In G. Jaschke (Hrsg.), *O.M.-Theater Lesebuch* (S. 17-211). Wien: Freibord.
- Nitsch, H. (1990). *Das Orgien Mysterien Theater. Manifeste. Aufsätze. Vorträge*. Salzburg: Residenz.
- Nitsch, H. (1995). *Zur Theorie des Orgien Mysterien Theaters. Zweiter Versuch*. Salzburg: Residenz.
- Nitsch, H. (1999). Bilanz A Life in Review. In ders., *6-Tage-Spiel in Prinzenndorf 1998* (S. 9-39). Wien: Museum Moderner Kunst, Stiftung Ludwig.
- Poltrum, M. (2007). Ästhetik und Anästhetik. Das Schöne als Therapeutikum. In R. Kühn & K. H. Witte (Hrsg.), *psycho-logik. Jahrbuch für Psychotherapie, Philosophie und Kultur, Bd. 2*. München: Alber.
- Poltrum, M. (2008). Editorielle Vorbemerkung. *Wiener Zeitschrift für Suchtforschung* 31, 1, 3-4.
- Poltrum, M. (2010). *Klinische Philosophie. Logos Ästhetikus und Philosophische Therapeutik*. Lengerich, Berlin: Pabst Science Publishers.
- Schmidbauer, W. & vom Scheidt, J. (1989). *Handbuch der Rauschdrogen*. München: Fischer.
- Schmidt, J. (1982/83). Sobria ebrietas. Hölderlins „Hälfte des Lebens“. *Hölderlin-Jahrbuch*, 23, 182-190.
- Spera, D. (1999). *Hermann Nitsch. Leben und Arbeit*. Wien: Brandstätter.
- Tauss, M. (1998). Verherrlichung der Triebe: Der Aktionismus im Lichte einer angewandten Psychoanalyse. Gespräch mit August Ruhs. *Ärzte-Woche*, 15.7.1998.
- Tauss, M. (2005). *Rausch Kultur Geschichte. Drogen in literarischen Texten nach 1945*. Innsbruck: Studienverlag.
- Tauss, M. (2015). Präsenz aus dem Geist von Ästhetik und Therapie: Eine Spurensuche. In M. Poltrum & U. Heuner (Hrsg.), *Ästhetik als Therapie. Therapie als ästhetische Erfahrung*. Festschrift zum 60. Geburtstag von Michael Musalek (S. 35-48). Berlin: Parodos.
- Thiel, M. (1993). Mythos, Mystik, Sprache: Spielregeln des Rausches. In A. Schuller & J. A. Kleber (Hrsg.), *Gier. Zur Anthropologie der Sucht* (S. 108-130). Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Thurnher, A. (1998). Laßt Nitsch ... und sein Team arbeiten! Über gelangweilte Modernisten, Nit-schologen und schweigende Politiker. *Falter*, 5.8.1998.



Dr. Martin Tauss
 Autor und Journalist
 Leiter des Ressorts „Wissenschaft“
 bei der österreichischen Wochenzeitung
 „Die Furche“
 mtauss@kabelplus.at

NACHRICHT

Drogenhandel im Netz: Diebstahl floriert

Gewalt und Betrug sind im Drogengeschäft Alltag. Im Darknet-Online-Handel ist körperliche Gewalt kaum, Betrug jedoch in neuen Varianten möglich, berichtet Meropi Tzanetakis in seiner Studie „Online drug distribution – alternatives to physical violence“.

Häufig steht zwischen anonymem Verkäufer und Kunde ein Makler (escrow), der erst nach Eingang der Bezahlung die Ware zum Versand freigibt und erst nach ordnungsgemäßem Eintreffen der Lieferung beim Kunden den Preis an den Verkäufer weiterleitet.

Regelmäßig werden die Makler von Hackern oder eigenen Angestellten in großem

Umfang bestohlen und geraten in Insolvenz. Liefert der Verkäufer gegen Vorkasse direkt, sind Qualität und Menge nicht gesichert – und lassen sich im rechtsfreien Raum niemals einfordern.

In diversen Foren kann sich der Kunde äußern; doch ihre Glaubwürdigkeit ist dank Manipulationen und Fakes zweifelhaft. Die Studie erschien in:

M. Wouters, J. Fountain (Eds), Between street and screen – Traditions and innovations in the drugs field.

Pabst. ISBN 978-3-95853-143-7

IN DEN PRATER! Wiener Vergnügungen seit 1766 – Eine Ausstellung des Wien Museums

Vor 250 Jahren, am 7. April 1766, überließ Joseph II. das bis dahin kaiserliche Jagdgebiet Prater der breiten Öffentlichkeit. Damit begann die abwechslungsreiche Geschichte des wichtigen Wiener Freizeit- und Vergnügungsareals, die in einer tollen Ausstellung noch bis Ende August im Wien Museum Karlsplatz zu sehen ist und in einem sehr spannenden und lesenswerten Katalog zur Ausstellung dokumentiert ist.

In seinen Anfängen war der Prater ein naturbelassenes Gebiet, das Freiräume für spektakuläre Massenevents wie etwa szenische Feuerwerke und Ballonflugexperimente bot. Noch im 18. Jahrhundert siedelten sich gastronomische Betriebe an (Limonadenstände, Imbissbuden, Gasthäuser und Kaffeehäuser entlang der Hauptallee). 1801 wurde das Panorama eröffnet, in dem man inmitten eines riesigen Rundgemäldes die Illusion hatte, in einer fremden Stadt zu sein, und im Circus Gymnasticus konnte man Kunstreitervorführungen beiwohnen.

Mit der „Praterregulierung“ im Vorfeld der Weltausstellung 1873 begann die eigentliche Blütezeit des Wiener Praters. Phantasievolle Neuerungen wie der Blumenkorso oder der Vergnügungspark „Venedig in Wien“ trugen das Ihre dazu bei, den Prater weiter aufzuwerten. Die Rotunde und das 1897 errichtete Riesenrad wurden zu neuen Wahrzeichen Wiens.

Im Fahrwasser der Weltausstellung gab es für ein bürgerliches Publikum großdimensionierte technisch-wissenschaftliche und kulturelle Ausstellungen (z.B. „Internationale Elektrische Ausstellung Wien 1883“, „Internationale Ausstellung für Musik und Theaterwesen“, 1892; „Kaiser-Jubiläums-Ausstellung“, 1898). Sie waren zwar meist nur wenige Monate zu sehen, jedoch mit enormem Aufwand und Kosten verbunden. So errichtete man für die 1913 stattfindende „Adria-Ausstellung“ ein zusammenhängendes südländisches Städtebild sowie einen elf Meter breiten Kanal, der in einem See mündete.

Noch imposanter präsentierte sich 1895 der Vergnügungspark „Venedig in Wien“, den der Impresario Gabor Steiner in Zusammenarbeit mit dem Architekten Oskar Marmorek verwirklichte: Auf 50.000 Quadratmetern gab es venezianische Paläste, Brücken und Kanäle mit Gondeln. 20.000 Besucher pro Tag waren keine Seltenheit. Als zusätzliche Attraktion ließ Steiner 1897 das Riesenrad errichten, das nur als Provisorium gedacht war.

Um 1900 lockte der Prater außerdem mit einer Vielzahl von Theatern und Varietés, mit etlichen Kinosälen, neuesten „amerikanischen“ Attraktionen („American Scenic Railway“), Aeroplankarussells und Hochschaubahnen. Zu den aus heutiger Sicht problematischen Vergnügungen zählten die „Völkerschauen“, die ab den 1870er Jahren in Europa für Furore sorgten. In Wien war die erfolgreichste ihrer Art das „Aschanti-Dorf“, bei dem man exotische Menschen aus Afrika präsentierte. Dem Voyeurismus entgegen kam auch die Zurschaustellung von „abnormen“ Menschen, wie etwa „Siamesische Zwillinge“, „Rumpfmenschen“ oder die „Haarfrau“ Julia Pastrana.

1920 eröffnete das Busch-Kino mit 1.700 Sitzplätzen, 1927 das Lustspiel-Kino mit 1.100 Plätzen. Die erste Spielautomatenhalle gab es ab 1922, die Geisterbahn ab 1933 – immer blieb der Prater ein Experimentierfeld für die neuesten technischen Entwicklungen, ein Ort für utopische Ideen ebenso wie für rückwärtsgewandte Wien-Nostalgie.

Das Wien Museum verfügt über große Sammlungsbestände zum Thema Prater. Ein Teil dieser Objekte ist permanent im Pratermuseum im Planetarium ausgestellt, das im Jubiläumsjahr verstärkt im Blickpunkt steht. Viele Objekte aus der Pratersammlung lagern jedoch im Depot; gerade in den vergangenen zwei Jahrzehnten kamen viele attraktive Exponate dazu. Das Jubiläumsjahr bietet nun die Chance, diese wenig bekannten Schätze aus der Sammlung im Rahmen einer Ausstellung ei-

¹ Auszüge aus dem Presstext zur Ausstellung IN DEN PRATER des Wien Museums

ner breiten Öffentlichkeit vorzustellen und die Pratergeschichte auf Basis der neuesten wissenschaftlichen Forschung darzustellen. Zu sehen sind rund 650 Objekte, der überwiegende Teil aus eigenem Bestand. Die Ausstellung selbst teilt sich in drei Abschnitte: Von den Anfängen ab 1766 bis zur Praterregulierung anlässlich der Weltausstellung 1873; die Blütezeit ab 1873 bis zum Ersten Weltkrieg; der Prater von der Zwischenkriegszeit bis heute. Alles auch in einem spannenden Katalog zur Ausstellung zu sehen und nachzulesen.



In den Prater! Wiener Vergnügungen seit 1766

Farb- und Schwarzweißabbildungen
broschierte Ausgabe, 168 Seiten
ISBN 978-3-7017-3395-8
erschienen im Residenz-Verlag
erhältlich in Deutsch: € 22,00

NACHRICHT

Ungleiches Unrecht für alle: Wie schnell der Führerschein verschwindet

Wer immer clean und trocken fehlerfrei sein Fahrzeug steuert, darf sich seines Führerscheins durchaus nicht sicher sein. Erfährt die Fahrerlaubnisbehörde von einem gelegentlichen, auch längst zurückliegenden Cannabiskonsum, darf sie unterstellen, eine Drogenfahrt sei durchaus möglich und daher per Führerscheinentzug vorbeugend zu verhindern. Die „Kann-Vorschrift“ wird in den Behörden in Deutschland immer häufiger und immer restriktiver ausgelegt, kritisiert Michael Knodt im „3. Alternativen Drogen- und Suchtbericht 2016“.

„Selbst Cannabis-Patienten können sich ihres Führerscheins nicht sicher sein. Denn da die importierten Medizinal-Hanfblüten aus den Niederlanden kein zugelassenes Medikament sind, kann eine Führerscheinstelle die Sicherstellung der Regelversorgung und die genaue Dosierbarkeit anzweifeln...“

Zwingend vorgeschrieben ist der Führerscheinentzug, wenn ein Fahrer am Steuer mit mehr als einem Nanogramm des Cannabis-Wirkstoffs Tetrahydrocannabinol (THC) im Blutserum angetroffen wird. Doch bei diesem Wert „liegt keinerlei Rauschwirkung mehr vor;

der deutsche Grenzwert ist im Vergleich zu anderen Ländern weltweit der strengste.“ Der Toxikologe Prof. Dr. Volker Auwärter hält einen Grenzwert zwischen zwei und fünf Nanogramm für angemessen.

Auch bei einem Wert unter einem Nanogramm werden Behörden gern repressiv: „In München wurde ein Verkehrsteilnehmer mit 0,89 ng THC im Blutserum getestet. Obwohl er bis dahin polizeilich nie aufgefallen war, soll er jetzt 740 Euro Strafe zahlen, zwei Punkte in Flensburg bekommen und einen Monat lang auf die Fahrerlaubnis verzichten.“ Damit ignorieren die Beamten eine Entscheidung des Bundesverfassungsgerichts von 2004, „dass weder eine Straftat noch ein ordnungswidriges Verhalten vorliegt, wenn der Grenzwert von 1 ng nicht überschritten wird.“

Je nach Region spielt es in der Realität kaum eine Rolle, ob man den Grenzwert überschritten hat oder nicht. Die Führerscheinstelle entscheidet nach gusto...

3. Alternativer Drogen- und Suchtbericht 2016. Pabst. ISBN 978-3-95853-193-2

Bildstrecke: In den Prater – Wiener Vergnügungen!



In der Krieau – Praterpartie im Frühling, um 1882

Tina Blau, Öl auf Leinwand, © Wien Museum



Haspel und Ringelspiel im Prater, um 1800

Unbekannt, Kolorierter Kupferstich, © Wien Museum



Versammlung der schönen Welt bey den Kaffee-Häusern in der großen Prater-Allee, 1795

Johann Ziegler nach Laurenz Jansch, Kolorierter Kupferstich, © Wien Museum



Plakat für das Wasserkarussell im Prater, 1901

Lithografie, © Wien Museum



Schlangenbeschwörer vor einer Praterbude, 1894

Richard Weixlgärtner, Aquarell, © Wien Museum

**Exotische
Tierschau
Prater**

Die grösste Sensation!
Lebende Haifische.

120 jähr. **Riesenkrokodil**
mit seinen Jungen.

4 m lange **Tigerschlange**
Indien.

Fliegende Hund lebend
einziges Exemplar in Europa.

Seeschildkröten.

60 versch. Modeschlangen.

Riesenspinnen zum 1. mal in Wien.

Lebende Meerestiere.

Riesen-Eidechsen.

Affen-Paradies.
versch. exot. Pracht- u. Raubvögel,
Zierfische, Seefische u.a. interessante Tiere.

Alles lebend zu sehen!

Stets Neuheiten Zuwachs.

Werbeschild für eine „Exotische“ Tierschau im Prater, 1931

© Wien Museum



Riesenrad im Prater

Unbekannt, Fotografie, © Wien Museum



Kinderkarusell, um 1955

Leo Jahn-Dietrichstein, Fotografie, © Wien Museum



Beim Watschenmann, um 1955

Ernst Hauskost, Fotografie, © Wien Museum



„Achmedbrunnen“ bei der Weltausstellung, 1873
Wiener Photographen-Association, Fotografie, © Wien Museum



Erinnerungen an Venedig in Wien, 1890
K. Kriwanek, Fotografie, © Wien Museum

Buchbesprechung**Alfried Längles existentielle Zugänge zur Psychotherapie**

Michael Musalek

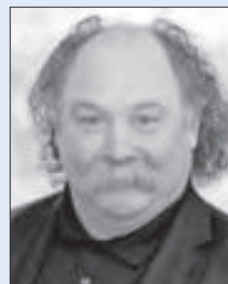
Existenzielle Zugänge zur Psychotherapie gehören nicht zum Mainstream der Psychotherapie, stellen aber insofern eine Bereicherung dar, als sie aus einer phänomenologischen Perspektive und mit Reflexionen über Wesen und Inhalt des Daseins Themen aufgreifen, die für die Psychotherapie insgesamt durchaus von Interesse sind. Im vorliegenden Band gibt der Autor einen umfassenden Überblick über die aktuelle Existenzanalyse in einer überarbeiteten und (gegenüber der alten Ausgabe, die im selben Verlag 2008 gemeinsam mit der Daseinsanalyse erschien) erweiterten Form. Studierende, Psychologen, Psychotherapeuten, Ärzte können sich darin vertiefend mit Grundthemen der Existenz, ihren Dimensionen und den daraus abgeleiteten existentiellen Grundmotivationen befassen. Diese bilden auch das Herzstück der heutigen Existenzanalyse und die Grundlage für ihr Verständnis von erfüllter Existenz. Dieser Theorie zufolge kann der Mensch Erfüllung im Leben nur dann erhalten, wenn er mit innerer Zustimmung lebt.

In hervorragender und gut verständlicher Art und Weise wird das phänomenologische Vorgehen, mit dem das jeweils Einmalige und Einzigartige eines jeden Menschen (das Personale) und jeder (Leidens-)Situation möglichst unvoreingenommen in den Blick gerät, dargestellt. Natürlich spielt in der Existenzanalyse der von Frankl stammende Klassiker, die Sinnfindung (Logotherapie) als eine der vier existentiellen Grundmotivationen eine wichtige Rolle.

Ein besonderer Fokus ist die Ableitung der Psychopathologie aus dem gestörten existenziellen Bezügen, ein Spezifikum der Existenzanalyse. In einem weiteren Abschnitt werden dann auch spezifisch existentielle Behand-

lungsformen der Störungen vorgestellt. Der Bedeutung der Praxis wird durch einen eigenen Methodenteil Rechnung getragen, in dem auch die methodische Behandlung von Themen der Existenz vorgestellt wird, die oft nicht in Zusammenhang mit seelischem Leid erwähnt werden, wie psychologische Schuldbewältigung, Bereuen oder Verzeihen.

Das Buch bietet eine ausgezeichnete und umfassende Beschreibung der Theorie und Praxis der existentiellen Analyse und wird damit für jeden, der sich mit Existenzanalyse beschäftigen möchte, zu einem unverzichtbaren Grundlagenwerk.

Alfried Längle*Existenzanalyse – existentielle Zugänge zur Psychotherapie.***240 Seiten, ISBN: 978-3-7089-1353-7****Wien: Facultas-wuv, 2016, € 21,90****Prim. Univ. Prof. Dr. Michael Musalek**

Vorstand des Instituts für Sozialästhetik und psychische Gesundheit der Sigmund Freud Privat Universität Wien
 Ärztlicher Direktor des Anton-Prosch-Instituts
 musalek@me.com

Computerspiel(-sucht?) als Männlichkeitskonstruktion: Zur digitalen Ästhetik der Geschlechterperformativität

Johannes M. Zimm

Einleitung

Ich werde in diesem Artikel zeigen, dass populäre Computerspiele spezifische ästhetisch-performative Geschlechtlichkeitserfahrungen ermöglichen, die im Hinblick auf die Konstruktion von Männlichkeit thematisiert werden. Im Kontext der Computerspielsuchtforschung zeigt sich u.a. anhand repräsentativer Erhebungen unter Jugendlichen, dass Burschen häufiger zu exzessivem und problematischem Video- und Computerspielverhalten neigen als Mädchen (vgl. Batthyány et al., 2009; Rehbein, et al., 2009). In eine ähnliche Richtung deuten die Ergebnisse einiger Studien, welche die überproportionale Repräsentation männlicher Spielfiguren gegenüber weiblichen Figuren konstatieren (vgl. Ivory 2006; Miller & Summers, 2007; Dill & Thill, 2007; Near, 2012).

Vor diesem Hintergrund werden geschlechtlich kodierte Involvierungsstrategien von Video- und Computerspielen beleuchtet und exemplarisch an drei ausgewählten Computerspielen die angebotenen Subjektpositionen, Identitätswürfe und Handlungsherausforderungen skizziert.

Einführend wird ein kurzer historischer Abriss über die Entstehung und Entwicklung von Video- und Computerspielen gegeben, welche im Anschluss aus einer geschlechtersensiblen Perspektive kritisch beleuchtet wird. Die Prävalenz von exzessivem Video- und Computerspielverhalten wird anhand einiger Studien hinsichtlich des Geschlechterunterschieds dargestellt. Die mediumsspezifischen Immersions- und Involvierungsstrategien (vgl. Neitzel, 2012) werden skizziert und der theoretische Begriff der Performativität von Judith Butler eingeführt. Darauf aufbauend wird eine Perspektive auf Geschlechtlichkeit entwickelt, welche die Ästhetik digitaler Männlichkeitskonstruktionen für die Computerspielsuchtforschung zugänglich macht. Anhand dreier Computerspiele unterschiedlicher populärer Genres wird die konkrete Gestalt ästhetischer Männlichkeitsperformativität umrissen. Zum

Abschluss wird die Konstruktion dominanter Männlichkeiten im Spiel vor dem Hintergrund sinnlicher Selbstwirksamkeitserfahrung als Involvierungs faktor diskutiert.

Video- und Computerspiele

Mit der Verbreitung kostengünstiger Heimcomputer nisteten sich zunehmend auch Computerspiele in die privaten Haushalte der Bevölkerung der westlichen Länder ein. Der Zugang zum Internet¹ in Gesellschaften, in denen sich digitale Kommunikationsformen verbreiteten, ging auch einher mit der Verbreitung von Computer- und Videospiele, die mit anderen realen Personen über das Internet gespielt werden können, sogenannten Multiplayer-Spielen. Diese technologische Entwicklung legte die infrastrukturellen Grundsteine für die mediale Kopräsenz des bisherigen Leitmediums visuell-ästhetischer Unterhaltungsmedien in Gestalt von Film und Fernsehen durch interaktiv-ludologische Unterhaltungsmedien. Manche Branchenkenner munkeln, die Umsätze der Video- und Computerspielindustrie lägen mittlerweile über denen der Filmindustrie. Insofern rückten die interaktiven Medien² im Allgemeinen und interaktive Computer- und Videospiele im Besonderen vom Rande der Gesellschaft in ihr „Zentrum“. Wie andere popkulturellen Medien auch, sind Video- und Computerspiele eingebettet in realweltliche Kontexte. „Video games render social realities into playable form“ (Galloway, 2006, S. 17). Mittlerweile werden digitale Spiele verfilmt und generell sind Medienkonvergenzen (Jenkins, 2006) in diesen Sphären immersiver Unterhaltung zu beobachten. Beispielsweise wurden prominente Spielfiguren wie Lara Croft in erfolgreichen Hollywood-Filmen inszeniert und fanden u.a. dadurch Ein-

¹ Laut Statistik Austria verfügen 81% der Haushalte in Österreich über einen Breitbandinternetzugang. http://www.statistik.at/web_de/statistiken/energie_umwelt_innovation_mobilitaet/informationsgesellschaft/index.html: zuletzt aufgerufen am 26.2.2016)

² Insbesondere sei auf das Web2.0 verwiesen.

gang in die Archive des popkulturellen Wissens einer Generation.

Video- und Computerspiel und Männlichkeit

Historisch entstanden die ersten digitalen Spiele in den 1960er Jahren an US-amerikanischen Hochtechnologie-Instituten, wie dem Massachusetts Institute of Technology (vgl. Feige, 2015). Ein Jahrzehnt später begannen die ersten Firmen, wie bspw. Atari, die ersten Videospieleautomaten zu vermarkten. Ein neuer, sich zunehmend globalisierender Markt war im Begriff zu entstehen. Diese technologische und designkulturelle Entwicklung wurde von Firmen vorangetrieben, deren Akteure hauptsächlich Männer waren. Bis heute sind in der Video- und Computerspielindustrie überwiegend Männer beschäftigt (vgl. Consalvo, 2008), wodurch unterschiedliche maskuline Organisations- und Designkulturen entstanden und reproduziert wurden. Eine ethnographische Studie über ein US-amerikanisches Computerspiel-Entwicklungsstudio rekonstruiert anschaulich, wie die diskursive Herstellung von Männlichkeit Einfluss auf die ästhetische und ludologische Gestalt der Elemente des Spiels nimmt (vgl. Johnson, 2013).

Unterschiedliche quantitative Studien, die sich mit Fragen der Repräsentation von Geschlechtlichkeit von Spielfiguren über Sekundärmaterial, wie Berichten über Spiele (Reviews) (Ivory, 2006), Porträts auf Covers von Videospielezeitschriften (Miller & Summers, 2007; Dill & Thill, 2007), Verpackungsboxen von Videospiele (Near, 2012) und Werbung (Scharer, 2009) von Video- und Computerspielen beschäftigt haben, konstatieren eine überproportionale Darstellung männlicher Figuren, tendenziell in hypermaskuliner Form, aggressiven Posen und mit Waffen, wohingegen weibliche Figuren großteils als Nebenfigur den Hintergrund zieren und hypersexualisiert dargestellt werden.

Manche populären Video- und Computerspiele konstruieren, abgesehen von der manifesten Ebene der Darstellung vergeschlechtlichter Figuren, durch diegetisch-ludologische Arrangements hegemoniale Männlichkeit (vgl. Zimm, 2014).

Durch die kanadische feministische Medienkritikerin Anita Sarkeesian gewann die Kritik an der sexistischen und stereotypen Darstellung weiblicher Figuren in verschiedenen Videospiele³ (z.B.: als sexy Kumpanin,

³ <http://feministfrequency.com/> – zuletzt am 28.2.2016 aufgerufen.

schwarze Witwe, halbnackte Kriegerin, Frau in Nöten, etc.) in Video- und Computerspielen öffentliche Aufmerksamkeit. Sarkeesian wurde wegen ihrer feministischen Kritik Opfer eines sexistischen und rassistischen „Shitstorms“ und zahlreicher Gewalt- und Vergewaltigungsdrohungen. Diese Reaktion eines Segments der SpielerInnencommunity deutet auf jene misogynen Ressentiments hin, welche in unterschiedlichen Erscheinungsformen der Kultur des Video- und Computerspiels immanent sind.

Diese schematische Skizze soll eine Idee davon vermitteln, wie das Feld der Video- und Computerspiele geschlechtlich strukturiert ist und in welchem kulturellen Rahmen die Frage nach der digitalen Ästhetik des geschlechterperformativen Handelns in interaktiven virtuellen Welten im Kontext der Computerspiel-sucht diskutiert werden kann.

Praevalenz exzessiven Video- und Computerspielverhaltens

Die Datenlage zur Prävalenz exzessiven Video- und Computerspielverhaltens in der Gesamtbevölkerung im deutschsprachigen Raum, im speziellen für Österreich, ist äußerst dünn. Einige, auch aktuelle Studien, untersuchten die Nutzung von Video- und Computerspielen im Kindes- und Jugendalter. Selbstverständlich können die daraus gewonnenen Aussagen nicht auf andere Altersgruppen angewandt werden, allerdings zeichnen sich geschlechtsabhängige Tendenzen in der Spielnutzung ab, welche auch für Erwachsene angenommen werden können.

Die aktuelle JIM-Studie 2015 (Jugend, Information, [Multi-]Media), welche vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest in regelmäßigen Abständen durchgeführt wird, befragte 1.200 Menschen zwischen 12 und 18 Jahren u.a. nach der Nutzung von digitalen Spielen auf unterschiedlichen Geräten (Computer, Konsolen, Online, Tablet und Handy). Zur Nutzungsfrequenz gaben 50% der befragten Mädchen an, täglich oder mehrmals pro Woche zu spielen. Dahingegen gaben 85% der Jungen an, derart häufig mit diesen elektronischen Geräten zu spielen. Weiters zeigte sich, dass Jungen mit durchschnittlich 122 Minuten täglich mehr als doppelt so lange wie Mädchen spielen. Die Forschungsgruppe befragte die Probanden auch nach ihren Lieblingsspielen. Jungen gaben am häufigsten „FIFA“, „Call of Duty“, „Minecraft“ sowie „Grand Theft Auto“ an, während Mädchen am liebsten „Candy Crush“ und „Die Sims“ spielen. Hinsichtlich der Nutzung brutaler Spiele geben 59% der Jungen und 19% der

Mädchen an selbst brutale Spiele zu spielen. (vgl. Feierabend et al., 2015)

Diese geschlechtlichen Unterschiede in Befragungen zeigen sich auch in ähnlicher Gestalt in einer 2009 veröffentlichten Studie der Sigmund-Freud-Privatuniversität, welche SchülerInnen zwischen 13 und 18 Jahren untersuchte (vgl. Batthyány et al., 2009).

In einer repräsentativen Studie für Deutschland des kriminologischen Forschungsinstitutes Niedersachsen zum Thema Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter wurden 44.610 SchülerInnen der neunten Schulstufe in den Jahren 2007 und 2008 befragt. Ein Modul für Internet- und Computerspielnutzung wurde jeder dritten befragten Person (N = 15.168) vorgelegt. Die Autoren kamen zu dem Ergebnis, dass 4,3% der Mädchen und 15,8% der Buben exzessives Spielverhalten mit mehr als 4,5 Stunden Spielzeit pro Tag angaben (vgl. Rehbein, 2009).

Die Beratungsstelle „Lost in Space“ in Berlin bietet für hilfeschuchende ComputerspielerInnen eine Anlaufstelle für Beratung und Therapie. Eine interne Erhebung über die KlientInnen zeigt, dass etwa 90% der Betroffenen männlich, etwa 10% weiblich sind. Der Altersgipfel liegt zwischen 16 und 25 Jahren (vgl. Koch et al., 2011).

In einer Längsschnittstudie von Teena Willoughby, die das Verhältnis zwischen dem Konsum gewalttätiger Videospiele und Aggression bei den spielenden Personen untersucht, wird der Faktor „männliches Geschlecht“ als klarer Prädiktor für exzessive Internet- und Computerspielnutzung identifiziert (vgl. Willoughby, 2008).

Im Anschluss an die dargestellten Ergebnisse unterschiedlicher Studien stellt sich die Frage, wie es Video- und Computerspielen gelingt Menschen erfolgreich an sie zu binden und wieso Jungen und Männer anscheinend eher dazu neigen, sich in diese virtuellen Welten zu involvieren. Des Weiteren steht in Frage, welche ästhetischen oder auch anästhetischen Erfahrungen Video-Computerspiele für spielende Personen bereithalten.

Involvierungsstrategien und Immersion

Immersion kann als ein Hineingezogenwerden in einen Text oder ein Bild oder ein anderes Medium verstanden werden (vgl. Neitzel, 2012, S. 76). Stammend vom lateinischen Wort *mergere* – (*unter*)tauchen – beflügelt der Begriff der Immersion die Metapher des Eintauchens und Umgebenseins von etwas. „The sensation of being

surrounded by a completely other reality, ...“ (Murray, 1997, S. 98, zitiert nach Neitzel, 2012, S. 79). Die Vorstellung der totalen Immersion, die durch die Metapher des Eintauchens gebildet wird, stellt sich bei näherer Betrachtung als Mythos heraus, denn das Gefühl, sich in einer anderen Realität zu befinden, bedarf eines Bewusstseins über die eigentliche Realität, auf welche die „andere Realität“ referenziert (vgl. Neitzel, 2012, S. 79).

Immersion muss als ambivalentes Phänomen gedacht werden, welches als Pendelbewegung zwischen hier und dort verstanden werden kann. Nicht zuletzt bedarf die Rezeption fiktiver Welten immer interpretativer Prozesse des involvierten Subjekts, dessen realweltlichem Kontext die Deutungsakte zu Grunde legt.

In der an Computerspielen interessierten Immersionsforschung brachten Laura Ermi und Frans Mäyrä (2005) ihr dreigliedriges Immersionsmodell zur Diskussion. Im „SCI-model“ (Style, Challenge, Imagination) wird zwischen sensorischer, herausfordernder und imaginativer Immersion unterschieden. Die sensorische Wahrnehmung liefert die Informationen für die Entstehung jener Imaginationen, die die spielende Person als Subjekt in der diegetischen Welt erlebbar machen.

Ein etwas differenzierteres Modell entwickelte Gordon Calleja (2011)⁴ mit sechs Dimensionen – (räumlich, taktil, affektiv, narrativ, performativ, geteilt), in welche die Erfahrung der SpielerInnen eingeteilt werden kann (Digital Game Experience Model).

Marie-Laure Ryan (2001) unterscheidet räumliche, temporale und emotionale Immersion in Bezug auf virtuelle Realitäten. Im Anschluss an Calleja, Ermi und Mäyrä sowie Ryan unterscheidet Neitzel analytisch zwischen folgenden Involvierungsstrategien von digitalen Spielen (vgl. Neitzel, 2012, S. 85 f.):

- aktionale Involvierung
- ökonomische Involvierung
- temporale Involvierung
- sensomotorische Involvierung
- visuelle Involvierung
- räumliche Involvierung
- emotionale Involvierung
- soziale Involvierung
- narrative Involvierung.

Quer zu den genannten Dimensionen der Involvierung arbeiten Computerspiele mit zwei aufeinander bezogenen bedeutungskonstitutiven

⁴ Britta Neitzel bezieht sich auf eine Online-Publikation von Calleja, welche 2007 auf seiner Website (www.gordongalleja.com) veröffentlicht wurde, aber mittlerweile nicht mehr abrufbar ist. 2011 publizierte er sein Immersionskonzept erneut unter dem Titel: *In-Game. From immersion to incorporation*.

Ebenen, die als diegetische und ludologische Ebenen bezeichnet werden könnten.

Ludologie ist die Lehre des Spiels bzw. des Spielens. Jedes Spiel ist u.a. definiert durch Regeln. Eine einfache Definition des Spielens verwendet der US-amerikanische Medienphilosoph Alexander Galloway: „Eine Aktivität definiert durch Regeln, anhand derer die Spielenden versuchen eine Art Ziel zu erreichen“ (Galloway, 2006, S. 1; Übers. d. Autors). Die Regeln und das Ziel des Spiels sind meist eingebettet in die fiktive Welt, die ein Spiel kreieren kann⁵. Hier kommt der Begriff der Diegese⁶ ins Spiel. Ursprünglich wurde er von Etienne und Anne Souriau in den 1950er Jahren in die Filmtheorie eingeführt (vgl. Souriau, 1997) und meinte „alles, was sich laut der vom Film präsentierten Fiktion ereignet und was sie implizierte, wenn man sie als wahr ansähe“ (Souriau, 1997, S. 156), bzw. „alles, was man als vom Film dargestellt betrachtet und was zur Wirklichkeit, die er in seiner Bedeutung voraussetzt, gehört (ebd., S. 151)“ (Souriau, 1997, zitiert nach Fuxjäger, 2007, S. 1). Filmische wie literarische Erzählungen stellen durch ihren szenischen Aufbau Geschichten fragmentarisch dar. D.h. notwendigerweise muss eine rezipierende Person mit den gegebenen Informationen des Films die narrativen Lücken durch seine/ihre Vorstellung füllen. „Die Diegese ist der Inhalt des mentalen Konstrukts, das der Rezipient im Zuge des Versuchs, eine Erzählung zu verstehen, anfertigt und das auch der Autor anfertigen muss, bevor er eine Erzählung zu Papier oder was auch immer bringen kann: ...“ (Fuxjäger, 2007, S. 2). Interessant sind jene Prozesse, in denen die diegetische Grenze überschritten wird.

Video- und Computerspiele öffnen sich nun diegetisch u.a. durch die Form der Interaktivität und durch die Verwendung nicht diegetischer Elemente⁷ wie z.B. das Interface, Power Ups, etc.⁸

⁵ Video- und Computerspiele weisen eine enorme Heterogenität auf. Deswegen können kaum allgemeine Aussagen über die bedeutungskonstitutiven Prozesse in Spielen gemacht werden.

⁶ Der Begriff der Diegese ist vom altgriechischen Begriff der Diegesis zu unterscheiden, welcher soviel bedeutet wie Erzählung, Erörterung.

⁷ Alexander Galloway verwendet für die Analyse der Handlungsmöglichkeiten in Video-Computerspielen die Unterscheidung in diegetisch/nicht-diegetische Handlungen einerseits und die Differenz von Handlungen der Maschine/des Operators andererseits.

⁸ Manche Spielfilme brechen die diegetische Grenze ebenfalls, aber mit anderen Mitteln. Zum Beispiel blickt der Protagonist, gespielt von Leonardo DiCaprio, in *The Revenant* (Regie: Inárritu 2015) am Ende des Films direkt in die Kamera und durchbricht damit die Ebene der Erzählung auf der Leinwand, in dem die ZuschauerInnen im Kinosaal von ihm angestarrt werden.

Von besonderer Bedeutung für die diegetische als auch die ludologische Involvierung der spielenden Person in das Video- oder Computerspiel ist die Spielfigur.

Figuren⁹ in Computerspielen

Medien geben die Subjektpositionen vor, in denen wir uns selber gern sehen würden (vgl. Hipfl, 1999). Figuren in Video- und Computerspielen erfüllen u.a. in dieser Hinsicht unterschiedliche Funktionen. Sie verwirklichen sich als Spielsteine, wie z.B. virtuelle Schachfiguren, Marionetten, wie Avatare, oder Perspektiven, wie z.B. in Ego-Shootern, wo die Spielfigur oftmals nur partiell oder auch gar nicht zu sehen ist, aber dennoch als Position der Kamera funktionalisiert und darüber hinaus als Figurenkörper von der steuernden Person imaginiert wird. Spielfiguren repräsentieren die spielende Person in der virtuellen Welt des Spiels, ebenso wie sie gestaltbares Objekt und Mittel spielerischer Handlungen sein können (vgl. Sorg, 2010, S. 342).

Als Repräsentation verkörpert die Figur die spielende Person als audiovisuelle Gestalt und erfüllt gleichzeitig die ludische Funktion als nicht physikalische Repräsentanz im virtuellen Raum. Sie fungiert als Agency des Spielers, indem sie den konkreten Vollzug der Handlung des Spielenden ins Spiel übersetzt. Hier kommt es zur Verdopplung der Spielhandlung, „sowohl in einer real-physischen Anordnung von Spiel-Computer“ als auch „als symbolisch-repräsentierte von Figur-in-Welt innerhalb des diegetischen Bildraums“ (Sorg, 2010, S. 351). Die Spielfigur verhilft spielenden Personen dazu, Subjektpositionen in simulierten Umgebungen einzunehmen (vgl. Sorg, 2010, S. 360).

Spielfiguren in Computerspielen sind eingebettet in diegetische und ludische Sinnzusammenhänge, welche gegenseitig aufeinander verweisen und die Spezifik des Computerspiels ausmachen (vgl. Zimm, 2016). Für die Auseinandersetzung mit der Ästhetik digitaler Geschlechterperformativität in interaktiven Spielmedien ist die Verbindung von Figur und spielender Person dahingehend zu befragen, wie Geschlecht durch das Spielen performativ hergestellt und artikuliert wird und welche Identitätswürfe das Spiel zur Verfügung stellt.

⁹ Spielfiguren sind von Non-Player-Characters (NPCs) zu unterscheiden. Erstere können von der spielenden Person gesteuert werden, während Zweitere die fiktive Welt bewohnen und etwa zu Interaktionen, Gesprächen oder Kämpfen einladen.

Medien und Geschlecht

Medien vermitteln und liefern das Material, aus dem Geschlechtsidentitäten hergestellt werden (vgl. Dorer, 2002). Unter dem Begriff Geschlechtsidentität wird in den Gender Media Studies jene Vorstellung verstanden, die wir von uns selbst als geschlechtliche Wesen haben (vgl. Ernst, 2000, S. 34). Ursprünglich diente die Unterscheidung zwischen biologischem Geschlecht (sex) und Geschlechtsidentität (gender) dem feministischen Diskurs dazu, die kulturelle Konstruktion gegenüber naturalisierenden Bestimmungen des geschlechtlichen Subjekts zu betonen.

Identität kann ganz allgemein als die Antwort auf die Frage „Wer bin ich?“ verstanden werden. Die eigene Identität ist darauf angewiesen, sich von anderen zu unterscheiden. „Nur wenn es einen anderen gibt, kannst du wissen, wer du bist“ (Hall, 1999, S. 93). In Rekurs auf Jaques Lacan vertritt Butler den Standpunkt, dass Identitäten überhaupt erst durch Spaltung entstehen: Sie beruhen auf der Verwerfung dessen, was man nicht ist, um zu sein, wer man ist.

Geschlechtlich strukturierte soziale Ordnung ist das Ergebnis symbolischer Reproduktionsarbeit¹⁰.

Einerseits verweist sie auf kollektive Vorstellungen von Geschlechtlichkeit und andererseits aktualisiert und iteriert¹¹ sie jene Vorstellungen.

In der gegenständlichen Auseinandersetzung mit Männlichkeitskonstruktionen im Spiel orientiere ich mich an den Theorien der Performativität von Judith Butler, die über die disziplinären Grenzen der Geschlechterforschung hinaus Bedeutung gewonnen haben. Mit Judith Butlers Idee der performativen Herstellung von Geschlecht wird ein Reflexionsraum möglich, in dem die Inszenierung der Spielfigur und die Beziehung der spielenden Person zu ihr gedacht werden können.

Die soziale Konstruktion von Geschlecht – Performativität

Judith Butler legte ihre Kritik an der biologischen Natürlichkeit der Unterscheidung von Männern und Frauen in ihrem prominenten Werk „Gender Trouble“ (dt. Das Unbehagen

der Geschlechter 1991) dar. Darin stellt Sie die These auf, „dass die Kategorien „Mann“ und „Frau“ nicht als begriffliche Unterscheidungen männlicher und weiblicher Körper zu begreifen sind“ (Meißner, 2012, S. 7). Vielmehr werde diese körperliche Differenz durch eine begrifflich-symbolische Ordnung hervorgebracht, die die Identifizierung von Individuen entweder als Mann oder als Frau verlangt (vgl. Meißner, 2012).

Grundlegend in Butlers Theorie sind die Bezüge auf die Foucaultsche Diskurstheorie und der Begriff der symbolischen Ordnung in Lacans Psychoanalyse im Anschluss an die strukturelle Linguistik de Saussures. Der prominente Schweizer Sprachwissenschaftler Ferdinand de Saussure versteht Sprache als ein abstraktes System, das aus Zeichenketten besteht. Zeichen können in einem analytischen Schritt in Signifikanten (ein Bezeichnendes, in Form eines Lautes oder eines symbolischen Zeichens) und ein Signifikat (das Bezeichnete) getrennt werden. Wichtig ist nun, dass der Signifikant in keiner notwendigen Beziehung zum Signifikat steht. In Folge dessen beschreibt de Saussure die These, dass sprachliche Zeichen ihre Bedeutung nicht im Verweis auf eine Entität dieser Welt erhalten, sondern dass Bedeutung nur innerhalb des Systems von Sprache selbst entstehen kann (vgl. Meißner, 2012, S. 15). Sprache wird hier also nicht als Repräsentation von Bedeutung, sondern vielmehr als kultur- und bedeutungsstiftendes Regelsystem verstanden. In dieser Hinsicht tritt Sprache als Diskurs zum Vorschein.

In Butlers Arbeit ist die Frage zentral, was uns als Subjekte handlungsfähig macht. Butler argumentiert, dass die Subjekte sich bestimmten Normen unterwerfen müssen, um überhaupt als Subjekte zu erscheinen und um in weiterer Folge die Möglichkeit zu entfalten handeln zu können. Die Geschlechternormen regulieren die intersubjektiven Beziehungen und Verhältnisse zwischen den Subjekten und verweisen auf seinen/ihren Platz in der symbolischen Ordnung. Das Individuum wird erst durch Anrufung¹² zum Subjekt der Gesellschaft. In dem Moment, in dem es bezeichnet wird, z.B. „Es ist ein Junge!“, wird es in die symbolische Ordnung des Diskurses gewissermaßen eingeschlossen.

Die Geschlechternorm ist derart konstruiert, dass ein Wechsel der sozialen Geschlechtsidentität im Lauf des biographischen Lebens normativ nicht vorgesehen ist. Dadurch wird die Frage evident, durch welche identifikatorischen Praktiken Geschlecht aufrechterhal-

¹⁰ Die Herausforderung, wissenschaftlich mit der Kategorie Geschlecht zu arbeiten, besteht darin, als forschende Person selbst Teil der symbolischen Ordnung einer geschlechtlich organisierten Kultur zu sein, die Untersuchungsgegenstand und Lebenswelt zugleich ist. Als inkorporiertes Herrschaftsverhältnis strukturiert eine patriarchale Geschlechterordnung in der Regel unbewusste Wahrnehmungs- und Bewertungsschemata ihrer Akteure (vgl. Bourdieu, 2013, S. 14).

¹¹ Von Iteration lat. wiederholen. Siehe diesbezüglich insbesondere den Text über Différance bei Jacques Derrida.

¹² Diese Idee der Anrufung übernahm Butler von Louis Althusers.

ten und reproduziert wird. Eine theoretische Annäherung an eine Antwort darauf kann im Konzept der Performativität gesehen werden.

Performativität wird von Butler im Anschluss an Lacan, Austin und Derrida als zitatförmige Wiederholung gedacht. Die Idee der Performativität entlehnt Butler vom Sprachphilosophen John Austin, welcher zwischen konstativen und performativen Äußerungen unterscheidet. Konstative Äußerungen beschreiben oder stellen etwas fest. Eine performative Äußerung ist diejenige diskursive Praxis, die das vollzieht oder produziert, was sie benennt (vgl. Butler, 1997, nach Austin, 1975). Ein prominentes Beispiel wäre die standesamtliche Aussprache: „Hiermit erkläre ich sie zu Mann und Frau.“ Mit diesen Worten wird nicht die Ehegemeinschaft beschrieben, sondern sie wird als solche überhaupt erst hervorgebracht. Das heißt, bezogen auf die Performativität von Geschlecht wiederholen sich Äußerungen, die den semantischen Unterschied zwischen den Kategorien Mann und Frau hervorbringen. „Performativität wird nicht als der Akt verstanden, durch den ein Subjekt dem Existenz verschafft, was sie/er benennt, sondern vielmehr als jene ständig wiederholende Macht des Diskurses, diejenigen Phänomene hervorzubringen, welche sie reguliert und restringiert“ (Butler, 1997, S. 22). Aus dieser Perspektive können Video- und Computerspiele dahingehend befragt werden, welche Vorstellungen von Geschlechtlichkeit sie zitieren und irritieren. Wichtig ist, dass die Wiederholung nicht das gleiche reproduziert, was sie wiederholt. Der Begriff der Iteration beschreibt das Phänomen der Wiederholung des Gleichen mit geringfügigem Unterschied. Ein Beispiel dafür sind Unterschriften. Sie stellen Wiederholungen dar, die jedoch nicht das Gleiche sind wie ihre Referenz.

Mit dem Begriff der Performativität ist die alltägliche, zitierende und normierende Ausführung von Geschlecht, die auf der Wiederholung von Normen beruht, gemeint (vgl. Lünenborg & Maier, 2013, S. 44). Geschlechterperformativität ist nicht etwas, das ein Subjekt tut, sondern meint einen Prozess, der das Subjekt konstituiert (vgl. Jagose, 2001, S. 113, zit. nach Lünenborg & Maier, 2013, S. 44).

Geschlechternormen sind kulturell und historisch wandelbar.

Vor diesem Hintergrund können wir kulturelle Artefakte wie Computerspiele, Spielfiguren, Erzählungen, ästhetische Körper, etc. als sich wiederholende Zitationen/Iterationen geschlechtlich konnotierter Gestalten betrachten, die nicht nur repräsentative Funktionen haben, sondern als Handlungsagenten der spielenden Person Geschlecht performativ reartikulieren.

Perspektiven auf konkrete Video-Computerspiele

Anhand der folgenden drei Computerspiele soll exemplarisch die digitale Ästhetik performativer Männlichkeitskonstruktion veranschaulicht werden. Meine Auswahl hat sich an beliebten Genres orientiert, in welchen jeweils unterschiedliche Involvierungsstrategien wirksam werden und unterschiedliche Männlichkeitskonstruktionen performativ erlebt werden können.

Max Payne 3¹³ (Rockstar Games 2012) ist dem Genre des Third-Person-Shooter zuzuordnen, welcher die spielende Person als Alter Ego des namensgebenden Protagonisten adressiert. Die Kameraperspektive in diesem Genre liegt schräg oberhalb der Spielfigur, sodass die Spielhandlungen der Figur als Selbstwirksamkeitserfahrung der spielenden Person zugänglich werden.

Die Figur Max Payne im dritten Teil der Serie wird als Alkoholiker inszeniert, welcher in Sao Paulo als Bodyguard eine ökonomisch reiche und politisch einflussreiche brasilianische Familie beschützen soll. Die dichte Story involviert spielende Personen über ein Wechselspiel zwischen nicht-interaktiven Erzählsequenzen und interaktiven Spielsequenzen. Die Figur repräsentiert einen leidenden weißen Mann mittleren Alters, dessen Innenleben durch zahlreiche innere Monologe und Zwischensequenzen zugänglich wird. Der diegetische Kontext des Spiels konfrontiert die spielende Person mit permanenter Bedrohung durch andere Männer. Die marginalisierte Männlichkeit der Favela-Bewohner, welche durch Drogenproduktion, unbedeckte Körperlichkeit und dunkle Hautfarbe charakterisiert werden, wird als Bedrohungsquelle im Laufe der Handlung abgelöst durch Söldner, die mit der Polizei Geschäfte machen, sich außerhalb des Gesetzes bewegen und eine unbegrenzte Möglichkeit intersubjektiven Gewalthandelns haben, sowie gegen Ende des Spiels durch die Polizei. Die Polizei repräsentiert das staatlich-patriarchale Monopol legitimer Gewalt. Zwischenzeitlich sorgen Spielabschnitte, in denen die italienische Mafia in New York als Gegnerschaft, in Form jener Männlichkeit, die weder marginalisiert noch ausgeschlossen ist und auch nicht der Macht der staatlich legitimierten Gewalt

¹³ Eine detaillierte Analyse der Männlichkeitskonstruktion in Max Payne 3 ist bei Zimm 2016 nachzulesen. Eine ausführliche Analyse des Vorgängers *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* wurde von Daniel Kringsiel 2009 vorgelegt, ohne im Speziellen auf Geschlechtlichkeit einzugehen.

subordiniert ist, für die Erfahrung homosozialer¹⁴ Dominanz.

Weibliche Figuren spielen die Rolle der wehrlosen Objekte im Spiel der Männer. Sie werden entweder von anderen Männern entführt und spielen als Objekte der Ökonomie eine Rolle, indem sie als Tauschobjekt in einer männerdominierten Welt repräsentiert werden. Gleichzeitig mobilisieren Sie die Beschützmotive dominanter Männlichkeit. D.h. Frauen werden weniger als eigenständig handelnde Subjekte charakterisiert, sondern eher durch ihre Bedeutung für bestimmte Männer. Weiters tritt die Frau als verlorene Liebe auf, an welcher das schöne Leben hing, welches der Protagonist nicht mehr zu leben im Stande ist.

Als Spielfigur ermöglicht Max Payne ästhetische Action-Sequenzen im Stil des Hollywood-Films *The Matrix* (Regie: Wachowski-Geschwister 1999). Das für die Max Payne-Serie charakteristische ludologisch-ästhetische Spielelement der „Bullet-Time“ ermöglicht der spielenden Person, die Spielfigur in einen Zeitlupe-Modus zu versetzen und dadurch präziser schießen zu können, wodurch gleichzeitig eine Ermächtigungserfahrung zugänglich wird.

Die spielende Person wird narrativ in archaische männliche Rollen gebracht. Als Beschützer, Befreier, Krieger und Draufgänger wird die Spielerfahrung bewältigbarer konfliktärer Machtkämpfe in homosozialen Räumen performativ wirksam.

Starcraft 2 (Blizzard Entertainment 2010) ist ein 3D- Echtzeitstrategiespiel in einem Science-Fiction Universum. Die spielende Person blickt aus der Vogelperspektive auf Teile des begrenzten Spielfeldes. In diesem Genre verfügt die spielende Person meist über keine Spielfigur, die sie auf dem Spielfeld repräsentiert, sondern die Steuerung erfolgt im Wesentlichen über eine Computer-Maus, welche in der fiktiven Welt des Spiels als eine Art Hand eines Befehlshabers imaginiert werden kann. Der spielenden Person obliegt die Kontrolle einer fiktiven Spezies, die als Miniaturspielfiguren befehligt werden können, aber auch durch die künstliche Intelligenz des Spiels über simulierte basale eigenständige Handlungsmöglichkeiten verfügen, wie z.B. in der räumlichen Nähe befindliche gegnerische Einheiten anzugreifen.

Generell geht es darum mit bestimmten Ressourcen zu wirtschaften, um Gebäude zu bauen, kriegerische oder wirtschaftliche Einheiten auszubilden, gegnerische Spieler auf dem Spielfeld zu bekämpfen und das Spielfeld zu dominieren. Insofern simuliert das Spiel per

se einen antagonistischen Wettstreit um wirtschaftliche Ressourcen und militärische Dominanz.

Die Repräsentation der spielenden Person auf dem Spielfeld in Gestalt einer der drei Spezies – Terraner (Menschen), Zerg (insektoide Aliens) und Protoss (anthropomorphe Aliens) – ist aus geschlechterperformativer Perspektive interessant, nicht nur weil die meisten Figuren männlich konnotiert sind, sondern auch, weil sich hier Geschlecht mit Ethnizität verbindet und daraus ludologische und taktische Unterschiede gemacht wurden.

Als taktisch angelegtes Strategiespiel involviert *Starcraft 2* durch die Möglichkeit, die Gegner immer noch effizienter mit den ökonomischen und militärischen Ressourcen zu dominieren. Die Rolle der spielenden Person als BefehlshaberIn konnotiert u.a. durch das militärische Setting die ludologische Subjektposition männlich.

Call of Duty-Serie (Activision 2001-2015) wird hier exemplarisch als Genvertreter der Ego-Shooter thematisiert. Die Perspektive von Video- und Computerspielen dieses Genres ist charakterisiert durch den Point of View, welcher gleichgesetzt ist mit dem Point of Action der Spielfigur. Die Spielfigur ist für die spielende Person nur partiell sichtbar. In aller Regel werden nur eine Waffe und die Hand, die sie hält, am Bildschirm visualisiert. Generell besteht das Spielprinzip in diesen als Killer-Spiele in Verruf geratenen Spielen darin, gegnerische Figuren auf dem Spielfeld zu erschießen oder anderweitig zu töten. Insofern steht männliches Gewalthandeln im homosozialen Raum im aktionalen Mittelpunkt des ludologischen Geschehens, welches dramaturgisch und narrativ unterschiedlich gerahmt ist. Der narrative Kontext der äußerst erfolgreichen *Call of Duty-Serie* versetzt die spielende Person meistens in die Subjektposition eines Soldaten in konfliktären oder kriegerischen Szenarien rund um den Globus. Männlichkeit wird performativ in Spielsequenzen nicht nur durch den unerbittlichen Kampf gegen Gegnerscharen inszeniert, sondern auch durch nicht-interaktive Erzählsequenzen, die wesentlich durch die anstandslose Darstellung homosozialer physischer Gewalt¹⁵, zu einer spezifischen Konstruktion militärischer Männlichkeit im digitalen Spiel (u.a. Kontour 2012) beitragen. Die visuell-taktile Inszenierung männlichen Dominanzhandelns ästhetisiert harte, unverletzliche Männlichkeit und macht sie durch den ludologisch-perfor-

¹⁴ Der Begriff geht auf die Arbeiten von Jean Lipman-Blumen 1979 zurück.

¹⁵ z.B. wird in *Call of Duty: Modern Warfare 3* (Activision 2012) die Spielfigur in der Ego-Perspektive in einer nicht-interaktiven Zwischensequenz bei lebendigem Leib verbrannt.

mativen Akt des Spielens für die spielenden Personen erlebbar.

Ästhetik digitaler Performativität dominanter Männlichkeit als Involvierungsfaktor

Video- und Computerspiele bieten spielenden Personen unterschiedliche Subjektpositionen und Handlungsmöglichkeiten als geschlechtlich kodierte Spielfiguren im virtuellen Raum an. Wie die drei exemplarisch skizzierten Computerspiele veranschaulichen, ermöglichen sie dadurch männliches Präsenzerleben¹⁶ in fiktionalen Welten im Wechselspiel interaktiver Spielsequenzen und nicht-interaktiver Erzählsequenzen.

Durch unterschiedliche Involvierungsstrategien können Video- und Computerspiele die spielenden Personen in geschlechtlich konnotierte Erlebenszusammenhänge verstricken und entfalten dadurch ihr ästhetisch-sinnliches Potential. Sie bieten Subjektpositionen an, stellen Identitätsentwürfe dar und konstruieren fiktionale Welten, in welchen Handlungspotenziale ermöglicht werden, die in realweltlichen Zusammenhängen sanktioniert werden würden oder gar unmöglich sind. Die hier behandelten Computerspiele ermöglichen die Erfahrung, tradierte Männerrollen im ludischen Raum zu bewältigen. Durch unterschiedlich gestaltete Feedbacks zwischen Spiel und spielender Person ermöglichen sie zeitlich nahe Selbstwirksamkeitserfahrungen. Das egologische Spielprinzip des Computerspielens wurde durch die Möglichkeit des Multiplayerspiels zumindest virtuell in die Sphäre sozialen Handelns verschoben.

Als simulierte Ermöglichungsräume entfalten Video- und Computerspiele eine mediumsspezifische ästhetisch-performative Geschlechtlichkeitserfahrung, die, zumindest bei den drei exemplarisch skizzierten Spielen, unterschiedliche Formen männlichen Dominanzstrebens virtualisieren. Aus dieser Perspektive wird ersichtlich, dass Video- und Computerspiele Männlichkeitserfahrungen ermöglichen, die in realen Lebenszusammenhängen nur als Phantasie zugänglich sind.

In Bezug auf exzessives Video- und Computerspielverhalten bleibt fraglich, ob die Möglichkeit ästhetischen Erlebens in der virtuellen Welt nicht eher Formen anästhetischen Reagierens in den ludischen Zwängen und algorithmischen Wiederholungen gleichen, die

digitales Video- und Computerspielen im Kern charakterisieren.

Literatur

- Batthyány, D., Müller, K. W., Benker, F. & Wölfling, K. (2009). Klinische Merkmale von Abhängigkeit und Missbrauch bei Jugendlichen. *Wiener klinische Wochenschrift. Computerspielverhalten*, 121, 502-509.
- Bourdieu, P. (2013). *Die männliche Herrschaft*. 2. Aufl. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Bubner, R. (1989). *Ästhetische Erfahrung*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Butler, J. (1991). *Das Unbehagen der Geschlechter*. *Gender Studies*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Butler, J. (1997). *Körper von Gewicht. Die diskursiven Grenzen des Geschlechts*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Calleja, G. (2011). *In-Game. from immersion to incorporation. Digital Games as Designed Experiences: Reframing the Concept of Immersion*. Cambridge: MIT Press.
- Connell, R. (2006). *Der gemachte Mann: Konstruktion und Krise von Männlichkeiten*. Opladen: Leske + Budrich.
- Consalvo, M. (2008). Crunched by passion: woman game developers and workplace challenges. In Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner, J. & J. Y. Sun (Eds.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat. New perspectives on gender and gaming* (pp. 177-192). Cambridge: MIT Press.
- Dill, K. & Thill, K. (2007). Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions. *Sex Roles*, 57, 851-864.
- Dorer, J. (2002). Diskurs, Medien und Identität. Neue Perspektiven in der feministischen Kommunikations- und Medienwissenschaft. In J. Dorer & B. Geiger (Hrsg.), *Feministische Kommunikations- und Medienwissenschaft* (S. 53-78). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Ermi, L. & Mäyrä, F. (2005). *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*. Digital Games Research Association DiGRA Conference 2005: Changing Views: Worlds in Play. http://people.uta.fi/~tlilma/gameplay_experience.pdf (29.2.2016)
- Ernst, W. (2002). Zur Vielfältigkeit von Geschlecht. Überlegungen zum Geschlechterbegriff in der feministischen Medienforschung. In J. Dorer & B. Geiger (Hrsg.), *Feministische Kommunikations- und Medienwissenschaft* (S. 33-52). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Feierabend, S., Plankenhorn, T. & Rathgeb, T. (2015). *JIM 2015 Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis*

¹⁶ Zur näheren Diskussion des Präsenz-Konzepts, ohne auf geschlechtliche Einschreibungen einzugehen, siehe Gross (2015).

- 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- Feige, D. M. (2015). *Computerspiele. Eine Ästhetik*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Fuxjäger, A. (2007). Diegese, Diegesis, diegetisch: Versuch einer Begriffsentwerrung. *Montage A/V*, 16.2.2007, 17-37.
- Galloway, A. (2006). *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Electronic Meditations, Vol. 18. London, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Gross, R. (2015). Präsenz – ein Konzept zwischen Kulturwissenschaft und therapeutischem Diskurs. In M. Poltrum & U. Heuner (Hrsg.), *Ästhetik als Therapie. Therapie als ästhetische Erfahrung*. Festschrift zum 60. Geburtstag von Michael Musalek. Berlin: Parodos.
- Hall, S. (1999). Cultural Studies. Zwei Paradigmen. In R. Bromley, U. Göttlich & C. Winter (Hrsg.), *Cultural Studies. Grundlagentexte zur Einführung* (S. 113-138). Lüneburg: zu Klampen.
- Hipfl, B. (1999). Inszenierungen des Begehrens. Zur Rolle der Fantasie im Umgang mit Medien. In A. Hepp & R. Winter (Hrsg.), *Kultur-Medien-Macht. Cultural Studies und Medienanalyse* (S. 145-160). Wiesbaden: VS-Verlag.
- Ivory, J. (2006). Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games. *Mass Communication & Society*, 9, 1, 103-114.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Johnson, R. (2014). Hiding in Plain Sight. Reproducing Masculine Culture at a Video Game Studio. *Communication, Culture & Critique*, 7, 4, 578-594.
- Kirkland, E. (2009). Masculinity in Video Games: The gendered Gameplay of Silent Hill. *Camera Obscura* 71, 24, 2.
- Koch, A.; Wlachojiannis, J.; Albrecht, U. (2011). Entwicklung und Behandlung der Computerspielabhängigkeit: eine Kasuistik. *Suchttherapie*, 12 (2), 87-91.
- Kontour, K. (2012). The Governmentality of Battlefield Space: Efficiency, Proficiency, and Masculine Performativity. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 32, 2, 353-360.
- Kringiel, D. (2009). *Computerspielanalyse konkret. Methoden und Instrumente erprobt an Max Payne 2*. München: kopaed.
- Lipman-Blumen, J. (1979). Toward a Homosocial Theory of Sex Roles: An Explanation of the Sex Segregation of Social Institutions. *Signs*, 1, 3, 15-31.
- Lünenborg, M. & Maier, T. (2013). *Gender Media Studies. Eine Einführung*. Konstanz, München: UTB.
- Meißner, H. (2012). *Butler*. Stuttgart: Reclam.
- Miller, M.; Summers, A. (2007). Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines. *Sex Roles*, 57, 733-742.
- Near, C. (2012). Selling Gender: Associations of Box Art Representation of Female Characters With Sales for Teen- Mature-rated Video Games. *Sex Roles*, 68, 252-269.
- Neitzel, B. (2012). Involvierungsstrategien des Computerspiels. In GamesCoop¹⁷ (Hrsg.), *Theorien des Computerspiels. Zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- Rehbein, F., Kleimann, M. & Mößle, T. (2009). *Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale*. Kriminologisches Forschungsinstitut Nieder-

¹⁷ Die Games Coop ist eine Kooperation aus Mitgliedern des Medienwissenschaftlichen Seminars der Universität Siegen.

Internet-Abhängigkeit über Kognition auflösbar

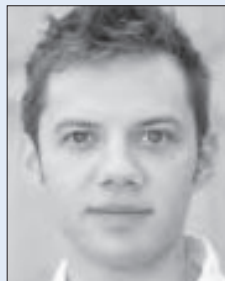
Für die Behandlung von Internet-Abhängigkeit werden kognitive Verfahren am häufigstem empfohlen.

„Der kognitive Therapieanteil setzt auf die Analyse und Veränderung pathologischer Denkprozesse im Hinblick auf die Erkennung positiver Verstärker (virtuelle Belohnungen) und negativer Verstärker (reale Kränkungen). Der verhaltenstherapeutische Teil zielt mehr auf die konkrete Veränderung von Verhaltensweisen, wobei es v.a. darum geht, das pa-

thologische Mediennutzungsverhalten durch positive Erlebnis- und Verhaltensweisen in der konkret-realen Umwelt zu ersetzen,“ fasst der Psychiater Prof. Dr. Bert te Wildt moderne Behandlungsstrategien zusammen – in seiner Monografie

Medialität und Verbundenheit – Zur psychopathologischen Phänomenologie und Nosologie von Internetabhängigkeit.
Pabst. ISBN 978-3-89967-609-9

- sachsen e.V. Forschungsbericht Nr. 108. <http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/fb108.pdf> (16.9.2014)
- Ryan, M. (2001). *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Scharrer, E. (2009). Virtual Violence: Gender and Aggression in Video Game Advertisements. *Mass Communication and Society*, 7, 4, 393-412.
- Sorg, J. (2010). Figurenkonzepte in Computerspielen. In R. Leschke & H. Heidlbrink (Hrsg.), *Formen der Figur. Figurenkonzepte in Künsten und Medien*. Konstanz: UVK.
- Souriau, E. (1997). Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie [frz. 1951]. *Montage A/V*, 6.2.1997, 140-157.
- Willoughby, T. (2008). A short-term longitudinal study of internet and computergame use by adolescent boys and girls: prevalence, frequency of use and psychosocial predictors. *Developmental Psychology*, 44, 1, 195-204.
- Zimm, J. (2014). Computerspielsucht als Konstruktion hegemonialer Männlichkeit. *soziales_kapital*, 12, 74-87.
- Zimm, J. (2016). *Die Figur im Computerspiel. Zur Repräsentation von Männlichkeiten in Max Payne 3*. Unveröffentlichte Masterarbeit. Wien: Universität Wien.



Johannes M. Zimm, Bakk. MA

Soziologe, Klinischer Sozialarbeiter. Beschäftigt sich mit Gender Media Studies, kritischer Männlichkeitsforschung und Gruppendynamik. Tätigkeit als Studienassistent am Institut für Soziologie. Seit 2015 Sozialarbeiter im Anton-Proksch-Institut. zimm.johannes@gmail.com

NACHRICHT

Abhängig vom Internet und reich an Ressourcen

Häufig ist Internetabhängigkeit mit anderen psychischen Leiden assoziiert. Ob ein kausaler Zusammenhang besteht, lässt sich einstweilen kaum klären. Dr. Kay Uwe Petersen und Prof. Dr. Rainer Thomasius sehen „depressive Symptome und soziale Ängste“ im Vordergrund. „Neben affektiven Störungen gilt die Komorbidität mit der Aufmerksamkeitsdefizit-Hyperaktivitätsstörung als am besten belegt.“ Persönlichkeitsstörungen werden gleichfalls gesehen, relativ selten jedoch stoffgebundene Abhängigkeitserkrankungen.

Die Autoren empfehlen, einerseits die Internetabhängigkeit eigenständig zu behandeln. Davon ist jedoch nicht zu erwarten, dass auch die andere Problematik gelöst wird; vielmehr benötigt auch sie eine spezifische Therapie. Ei-

nerseits wird die Behandlung beim pathologischen Internetgebrauch meist an der etablierten Therapie stoffgebundener Süchte orientiert, andererseits liegt jedoch der Fokus stärker auf Ressourcenorientierung. „Die Betroffenen werden als reich an Ressourcen beschrieben.“ Ob eine vollständige Computer-Abstinenz verordnet werden sollte, bleibt umstritten.

Die Autoren haben die gesamte Fachliteratur zum Thema aufgearbeitet und die Befunde in einer umfangreichen Expertenbefragung vertieft.

K. U. Petersen, R. Thomasius: Beratungs- und Behandlungsangebote zum pathologischen Internetgebrauch in Deutschland. Pabst. ISBN 978-3-89967-663-1

Zwischen Hedonismus und Puritanismus: Zeitgenössische Reflexionen über Rausch, Genuss und Abstinenz

Martin Tauss im Gespräch mit dem Wiener Philosophen Robert Pfaller¹

Dass unsere Kultur ein Problem mit dem Genuss hat und nur dem ersten Anschein nach hedonistisch wirkt, hat der Wiener Philosoph Robert Pfaller in seinem bisherigen Werk provokant herausgearbeitet. In Wirklichkeit sei unser Zugang zum Genuss, zu Glamour und Großzügigkeit durch Verbote und staatliche Regulierungswut immer mehr bedroht, so die These in Pfallers Buch „Wofür es sich zu leben lohnt“ (2011). Wie aber verhält es sich vor dem aktuellen gesellschaftlichen Hintergrund mit dem Rausch? Ein Gespräch quer durch Kulturgeschichte, Psychoanalyse und Gesundheitspolitik.

Martin Tauss: *Herr Professor Pfaller, Sie haben viel über den Genuss und seine Bedingungen reflektiert – wie sehen Sie das Verhältnis von Rausch und Genuss?*

Robert Pfaller: Der Rausch ist eine der erheblicheren Genussmöglichkeiten, die uns im Leben offenstehen. Der Kulturtheoretiker Roger Caillois hat im Rausch (Ilynx) eine der vier Formen des Spiels erkannt – neben Wettkampf (Agon), Glücksspiel (Alea) und nachahmendem Spiel (Mimesis). Die zunehmende Beliebtheit von Rauschspielen lässt sich zum Beispiel in den Vergnügungsparks beobachten, in denen diverse Arten von Hochschaubahnen, Schaukeln, Zentrifugen und was sonst noch die verteilte Zuckerwatte wieder zum Vorschein zu bringen vermag, die älteren Wettkampf- und Geschicklichkeitsspiele, all diese altmodischen Ballwurf-, Schießbuden und Autodrom-Etablissements, mehr und mehr ablösen. Nach der kühnen These aus Johan Huizingas Buch „homo ludens“ ist das Spiel das Grundprinzip aller Kultur – und somit auch alles dessen, was das Leben lohnend und genussvoll macht. Freilich aber ist nicht jeder Rausch ein Spiel und mithin auch nicht notwendigerweise ein Genuss. Damit der Rausch ein Genuss bleibt, muss er wohl ein Element jenes „Als Ob“ mit sich führen, wie es für das Spiel konstitutiv ist. Zum

Beispiel beim Feiern und Tanzen, als ob es kein Morgen gäbe – obwohl ich genau weiß, dass ich das alles nur heute tun kann, weil morgen ein Feiertag ist und ich genug Zeit habe zum Regenerieren.

M. T.: *Sigmund Freud betrachtete Rauschmittel als „körperfremde Stoffe“, deren „Anwesenheit in Blut und Geweben“ dem Menschen unmittelbare Lustempfindungen verschafft, während sie gleichzeitig die „Aufnahme von Unlust-Regungen“ verhindert. Was liegt Ihrer Ansicht nach hinter der wiederkehrenden menschlichen Sehnsucht nach dem Rausch?*

R. P.: Der Rausch erspart uns nach Freuds Erkenntnis einiges an Aufwand, wie ihn die Realitätsanforderungen mit sich bringen: unbequeme Tatsachen, Anstrengungen, Schmerzen etc. Übrigens gibt es nicht nur stofflich induzierte, substanzbedingte Rauschzustände. Es gibt ja auch den Kaufrausch, den Spielrausch (in den zum Beispiel Fussballmannschaften geraten können, sobald ihnen etwas gelungen ist), den religiösen Rausch (wenn Sie an die antiken Bacchantinnen denken oder an ihre heutigen Pendanten, die vielleicht gar nicht viel säkulareren Love Paraders), den Geschwindigkeitsrausch, den sexuellen Rausch, oder auch das rauschhafte Arbeiten, wenn manches plötzlich besser oder leichter gelingt als erwartet. Das Bedürfnis nach dem Rausch scheint sich aus seiner Natur als Unterbrechung gegenüber unserem alltäglichen Funktionieren zu ergeben. Wenn wir funktionieren und der Erhaltung unseres Lebens dienen, schreibt Georges Bataille, dann sind wir in gewisser Weise servil. Souverän hingegen, sozusagen auf Augenhöhe mit dem Leben, sind wir dann, wenn wir dieses Funktionieren unterbrechen und zum Beispiel feiern und zum Leben gleichsam sagen: „Die ganze Woche habe ich für dich geschuftet; jetzt zeig mir mal, was du mir zu bieten hast.“

M. T.: *Worauf gründet andererseits die Angst vor dem Rausch und die Rauschfeindlichkeit mancher Epochen und Kulturen?*

¹ Das vorliegende Interview wurde schriftlich geführt und ist in gekürzter Form in der österreichischen Wochenzeitung „Die Furche“ (18.6.2015) erschienen.

R. P.: Der Religionssoziologe Emile Durkheim unterscheidet zwischen „positiven“ und „negativen Kulturen“. Es kann zum Beispiel zu einer Religion gehören, dass man zu einer bestimmten Zeit etwas Bestimmtes feierlich gemeinsam verzehrt oder trinkt; wohingegen es in einer anderen Religion (oder sogar in einer späteren Phase derselben Religion) vorgeschrieben ist, diese Sache eben niemals zu essen oder zu trinken. Sigmund Freud hat auf die Parallele zwischen diesen religiösen Phänomenen und den Erscheinungsformen der Zwangsneurose hingewiesen, wo ebenfalls „positive“ Zwangshandlungen plötzlich durch „negative“ Abstinenzriten ersetzt werden können. Sehr allgemein könnte man sagen: positive Kulte sind gesellig und bringen Lust. Negative Kulte dagegen steigern die Selbstachtung und befördern Vereinzelung. Je mehr Gesellschaften sich entsolidarisieren, desto mehr scheinen sie bestrebt, positive Kulte durch negative zu ersetzen. Unsere Kultur scheint mir gerade einen solchen „Reformschub“ durchzumachen. Die zu beobachtende zunehmende Verfemung von Sex, Tabakkultur, Pelz, Höflichkeit, Parfüm, fettem Essen etc. sowie der mit diesen Elementen verbundenen „Kulte“ lese ich darum als ein Symptom gesellschaftlicher Entsolidarisierung.

M. T. Wie lässt sich in der gegenwärtigen – neoliberalen – Gesellschaft der Umgang mit Rausch und Genuss charakterisieren?

R. P.: Genau in dem Maß, in dem das Arbeiten sich nach allen Richtungen hin entgrenzt – nicht nur, weil man jetzt überall und ständig arbeiten kann oder soll, sondern auch weil viele kaum mehr Arbeit haben, wohingegen einige wenige nur noch dann arbeiten können, wenn sie unendlich viel arbeiten –, genau in diesem Maß scheinen die Unterbrechungen der Arbeit, zum Beispiel durch Riten des Rausches, der Verfemung zu verfallen. Bezeichnend ist, dass in solchen arbeitswütigen Ambientes zum Beispiel das Trinken, Partys Feiern oder auch Koksen oft schon Teil des (nicht enden wollenden) Arbeitsalltags ist. Damit verliert der Rausch seine rituelle Form und seine Funktion als Unterbrechung. Das ist meines Erachtens eine der Voraussetzungen dafür, dass die Rauschmittel zu Suchtmitteln werden. Übrigens wird auch die Arbeit selbst auf diesem Weg zum Suchtmittel. Und wenn die Arbeit grenzenlos wird und nicht mehr nur unsere Disziplin, sondern unsere gesamte Kreativität und völlige Hingabe fordert, werden wir nicht selbstverwirklicht und souverän, sondern leider eher totale Arbeitssklaven.

M. T.: In den Jahren um 1968 erlangte der Rausch in der studentisch-intellektuellen Pro-

testbewegung eine subversive Funktion; eine ganze Generation pflegte einen stark affirmativen Zugang zur Welt der Drogen. Wie bewerten Sie hier das Erbe der 68er bzw. was ist aus diesem Erbe geworden?

Der heute bekannte Umstand, dass ein großer Teil der 1968er-Drogenmode auf Experimente der US-Armee zurückgeht, die davon träumte, ihre Feinde unter LSD zu setzen, stützt wohl auch die emanzipatorischen Hoffnungen ein wenig zusammen, die manche damals mit ihrem Drogengebrauch verbunden haben mögen. Gegenwärtig fällt mir auf, dass es oft dieselben Leute sind, die sich einerseits für die Freigabe sogenannter weicher Drogen einsetzen und andererseits für totale Rauchverbote. Das „antiautoritäre“ Moment, das spezifisch mit den 68er-Drogen verbunden wurde, scheint Leute zu formen, die an bestimmten Punkten auch wieder sehr wenig erwachsen und sehr autoritätshörig sind.

M. T.: Studien beschreiben den hohen Anteil von Alkohol- und Drogenthemen als roten Faden in der Pop-Kultur und Musik, durchaus vergleichbar mit der Liebe, die ja auch als rauschhaftes Erlebnis besungen wird. Was verraten uns die Pop-Kulturen über den Rausch bzw. was verrät der Rausch über die Pop-Kulturen – damals und heute?

R. P.: Mit Nietzsche könnte man sagen, dass rund um 1968 in westlichen Ländern eine grundlegende Veränderung der Massenkultur stattgefunden hat: weg vom bis dahin vorherrschenden „apollinischen“ Prinzip des Bildes (und der Literatur), hin zur Vorherrschaft der Musik und des „dionysischen“ Prinzips des Rausches. Freilich ist genau dadurch auch die Musik selbst viel dionysischer geworden, etwa als Rockmusik. Und das ganze Leben bekommt etwas Rauschhaftes, wenn Leute zum Beispiel in zunehmendem Maß – und egal, wo sie sich befinden – laute Musik hören. Auch die Verbreitung des Fernsehens und anderer Medien, in denen, wie Marshall McLuhan feststellte, das Medium (und nicht der Inhalt) die Botschaft ist, wirkt in diesem Sinn berauschend. Denn detailreichere, sperrigere Inhalte lassen sich da gar nicht mehr kommunizieren. Unter dieser Perspektive ist das um 1968 erwachte, neue Interesse für Drogen verständlich. Freilich hat man auch früher schon reichlich diverse Drogen konsumiert, aber unter anderen Voraussetzungen.

M. T.: Der deutsche Philosoph Thomas Metzinger betrachtet Alkoholkonsum etc. gleichsam als „Holzschlaghammer“-Methode der Bewusstseinsveränderung und geht davon aus, dass wir unser Bewusstsein durch technologischen Fortschritt künftig viel feiner modu-

liert werden können. Wie ist Ihr Ausblick auf die „Rauschtechniken“ der Zukunft?

R. P.: Ob und in welchem Maß Rauschmittel zu massenhafter Beliebtheit finden, hängt nicht nur von den verfügbaren Substanzen oder technischen Möglichkeiten ab, sondern vor allem auch davon, ob die mit dem jeweiligen Stoff verbundenen Glücksversprechen in der Gesellschaft geschätzt werden oder nicht. Viele einst berühmte Drogen wie zum Beispiel der Absinth sind heute zwar durchaus noch vorhanden, werden aber nur noch von Gourmets oder sozusagen von pharmakologischen Oldtimerfans kultiviert. Es könnte darum auch sein, dass wir in Zukunft noch viel abstinenter werden, als wir es uns heute träumen lassen, und dass wir alle unsere technischen Manipulationsmöglichkeiten vorwiegend zur Effizienzsteigerung benutzen.

M. T.: Ist gegen den Alkohol künftig ein ähnlicher Feldzug wie derzeit gegen das Rauchen vorstellbar, oder bleibt der Alkohol als prägendes Rausch- und Genussmittel unserer Kultur unangetastet?

R. P.: Den Alkohol umgibt in Europa, zum Beispiel was führende Politiker betrifft, derzeit noch ein höflicher Schleier des Schweigens – ähnlich wie früher die Liebschaften der französischen Präsidenten. Da die kulturelle Hegemonie der USA aber in zunehmendem Maß zu einer Bekenntnis- und Geständniskultur führt, wie sie Michel Foucault hellsichtig beschrieben hat, könnte sich auch hier eine Veränderung ergeben. Es werden dann immer mehr Leute,

schon bei geringen konsumierten Mengen, als süchtig angesehen werden, und der Druck zum Geständnis wird stärker werden. Verschärfend könnte die Feindseligkeit gegen andere Genussmittel hinzukommen; zusammen mit der einfachen Beobachtung, dass die Trinkerin, zum Beispiel, wenn sie Auto fährt, ihre Mitmenschen ja noch viel stärker und unmittelbarer gefährdet als die Raucherin. Die zu beobachtende Verfeinerung unserer Glücksmöglichkeiten wird also wohl auch um den Alkohol keinen Bogen machen.

M. T.: Wie könnte eine vernünftige Politik der Rausch- und Genussmittel aussehen?

R. P.: Zunächst sollte die Politik erwachsene Menschen auch als erwachsene Menschen behandeln. Sie zum Beispiel mit Schockbildern auf Weinflaschen oder Zigarettenpackungen vor der Leberzirrhose oder dem Lungenkrebs zu warnen, ist lächerlich und unwürdig. Und natürlich muss die Politik andererseits den Kranken und Süchtigen helfen. Aber das ist nicht zu schaffen, indem man nur die Suchtmittel verfermt oder den Zugang dazu erschwert. Denn wie in der Suchtforschung allgemein bekannt ist, lassen sich Süchte sehr leicht von einem Objekt auf ein anderes verlagern. Sogar auf Selbsthilfegruppen kann man süchtig werden – um nicht von den neuen, nicht substanzbasierten Formen der Sucht wie Arbeitssucht (workaholism), Aufmerksamkeits-Defizitsyndrom (in Wahrheit: Aufmerksamkeitssucht), Hyperaktivität, Hyperkonnektivität (dauernd online sein müssen), Selbstperfektionierungssucht etc. zu

TTIP würde Verbesserungen der Tabakkontrolle verhindern

„Das transatlantische Freihandelsabkommen TTIP, das derzeit zwischen EU und USA ausgehandelt wird, würde der Tabakindustrie zusätzliche Möglichkeiten zur Einflussnahme auf den Gesetzgebungsprozess eröffnen,“ warnt Dr. Dietmar Jazbinsek im aktuellen „Jahrbuch Sucht 2016“.

„So ist im Zuge der ‚regulatorischen Kooperation‘ beabsichtigt, ausländische Investoren frühzeitig über jedes Gesetzesvorhaben zu informieren, das ihre Gewinnerwartungen beeinträchtigen könnte. In Brüssel arbeiten Lobbyisten aus Unternehmen und Wirtschaftsverbänden darauf hin, dass der Tabakindustrie

im Rahmen von TTIP dieselben juristischen Privilegien zugestanden werden wie allen anderen Branchen auch. Rechtsexperten rechnen für diesen Fall damit, dass die Gesetze zum Schutz vor den Gefahren des Rauchens auf dem aktuellen Stand eingefroren werden; denn der Gesetzgeber muss befürchten, bei weitergehenden Regulierungen von Schadensersatzklagen überzogen zu werden.“

**Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen:
Jahrbuch Sucht 2016.
Pabst. ISBN 978-3-95853-172-7**

sprechen. Eine entscheidende Suchtbedingung ist heute mangelnde Existenzsicherheit. Es sind vor allem die Verzweifelten und Übergestressten, die süchtig trinken und spielen. Und es sind die vom unsinnigen, Bologna-bedingten Prüfungs- und Karrierestress überforderten Studierenden, die mittlerweile massenhaft aufmerksamkeitssteigernde Drogen wie Ritalin nehmen. Wenn die Leute nicht ständig um ihre Jobs, ihre Karrieren und ihre Existenz zittern müssten, wären sie auch bedeutend weniger suchtfährdet. Gesundheitspolitik ist darum zuallererst Sozialpolitik.

M. T.: Dem Ritual wird aus kulturhistorischer, aber auch suchtherapeutischer Sicht oft eine Schutzfunktion beim Umgang mit Rauschmitteln zugeschrieben. Wie sehen Sie das Verhältnis von Rausch und Ritual?

R. P.: Das Ritual ermöglicht den Rausch und die mit ihm verbundene Voraussetzung der Geselligkeit. Denn alleine wollen viele gar nicht trinken, ja oft nicht einmal essen. Aber es begrenzt den Rausch auch – und damit auch seine Gefahr. Denn das Ritual setzt räumliche und

zeitliche Grenzen. Daher erklärt sich übrigens die Wirksamkeit von Selbsthilfegruppen: weil sie mit ihren Ritualen der Zusammenkunft das für den Drogengebrauch entscheidende, rhythmisierende Moment der Geselligkeit bewahren sowie auch die Priorität im Leben beanspruchen, die früher die Droge innehatte. Auf diese Weise bekommen Süchtige zwei Momente wieder, die für sie entscheidend waren, und erhalten Zugang zu einer Abstinenz, die nicht einfach nichts ist. Wirklich gefährlich hingegen wird es vor allem dann, wenn die mit dem Gebrauch von suchtfährdenden Substanzen verbundenen Rituale ihre Unterbrechungsfunktion gegenüber dem Arbeitsleben verlieren. Denn wenn das rituelle Unterbrechen scheitert, muss der Versuch des Unterbrechens fortwährend wiederholt werden. Dann wird beim Arbeiten selbst geraucht, getrunken oder gekokst etc; ohne jede Zäsur. Wenn wir den Leuten hingegen ihre Pausen und Feiertage zugestehen und die Arbeit nicht selbst zur Droge machen, dann können sie auch mit den anderen Drogen meist einigermaßen gut umgehen.



Univ. Prof. Dr. Robert Pfaller

Österreichischer Professor für Philosophie
 Essayist und Buchautor. Zuletzt erschienen:
Kurze Sätze über gutes Leben.
 Frankfurt a. M.: Fischer Taschenbuch, 2015
 anfrage@robert-pfaller.at
 www.robert-pfaller.com



Dr. Martin Tauss

Autor und Journalist
 Leiter des Ressorts „Wissenschaft“
 bei der österreichischen Wochenzeitung
 „Die Furche“
 mtauss@kabelplus.at

Philippinen

Im Rausch der Selbstjustiz

Seit einem Monat richten philippinische Todesschwadronen mutmaßliche Dealer und Abhängige auf offener Straße hin. Der Präsident hatte seine Bevölkerung dazu aufgerufen.

Auf den Straßen der Philippinen sammeln sich jede Nacht die Leichen. Die Mörder kommen aus dem Nichts, oft auf Motorrädern. Sie schießen ihre Opfer nieder, und bevor sie wieder verschwinden, legen sie noch Schilder neben die leblosen Körper. „Ich bin ein chinesischer Drogenboss“ steht darauf. Oder: „Ich bin ein Taschendieb, folge nicht meinem Beispiel“.

Redakteure der Nachrichtenseite Inquirer haben in ihrer „Kill List“ insgesamt 512 Todesfälle gesammelt.

Ihre Liste ist die Chronologie einer dramatischen, mörderischen Wende, die die philippinische Drogenpolitik seit Juni genommen hat. Der Inselstaat gilt eigentlich als funktionierende und lebhafteste Demokratie. Nun ziehen hier nachts Unbekannte durch die Straßen und ermorden Drogenabhängige. Sie tun das mit staatlicher Billigung, wenn nicht gar Auftrag. Wie konnte es soweit kommen?

Der Präsident rief zur Lynchjustiz auf

Es begann auf der südlichen Insel Mindanao, in der katholischen Stadt Davao. Lange Zeit galt sie als Mordhauptstadt, dann kam Rodrigo Duterte. 22 Jahre lang regierte er dort als Bürgermeister und drohte Dealern und Gangstern damit, dass sie seine Stadt entweder senkrecht oder waagrecht verlassen würden. Tatsächlich wurde Davao zu einer der sichersten Städte des Landes. Todesschwadronen auf Motorrädern hatten wortwörtlich weite Teile der Kriminalität ausgerottet. Sie werden mit DDS für Davao Death Squads abgekürzt.

Heute ist Duterte der Präsident der Philippinen und hat seine Death Squads gleich mitgebracht. Am Tag sei-

nes Amtsantritts fuhr er in einen Slum bei Manila und hetzte gegen Drogendealer und -abhängige. „Das sind Hurensöhne, die unsere Kinder zerstören“, sagte er und rief zur Lynchjustiz auf. „Wenn Sie einen Abhängigen sehen, zögern Sie nicht und töten Sie ihn. Es wäre zu schmerzhaft, wenn die Eltern es selbst tun müssten.“ Später verlas er die Namen mutmaßlicher Dealer.

400 Tote in einem Monat

Nur vier Tage danach meldete die philippinische Nachrichtenseite PhilStar, dass bereits 18 Dealer getötet worden seien und sich 952 den Behörden stellten. Inzwischen ist die Zahl mehr als 22-mal so hoch. Laut der philippinischen Polizei wurden im Juli 402 mutmaßliche Drogenhändler und -konsumenten bei Razzien getötet, rund 5.500 wurden verhaftet und rund 600.000 hätten sich selbst gestellt. Viele weitere starben in undokumentierten Schusswechseln. Wie viele, kann niemand genau sagen. Human Rights Watch geht von 465 Toten innerhalb des ersten Monats aus.

Aus den nun überfüllten Gefängnissen häufen sich Berichte über katastrophale Haftbedingungen. Im Quezon-Gefängnis in Manila sind beispielsweise rund 3.800 Menschen untergebracht, obwohl das Gebäude nur für ein Fünftel davon ausgelegt ist. „Viele drehen durch“, erzählte Mario Dimaculangan der Nachrichtenagentur AFP. Von allen Häftlingen ist er am längsten in Quezon. „Die Leute können keine klaren Gedanken mehr fassen. Es ist so voll. Bei jeder kleinsten Bewegung stößt man gegen etwas oder jemanden.“

Für Menschenrechtler wie Jesus Falcis von der Far Eastern University in Manila sind die jüngsten Entwick-

lungen eine Katastrophe. „Duterte wurde gewählt, weil er versprach, den Frieden wiederherzustellen und dem Rechtsstaat zu dienen“, sagt Falcis, „dabei verletzt er seit seinem Amtsantritt rechtsstaatliche Grundprinzipien.“ Dazu gehöre die Vorverurteilung von mutmaßlichen Kriminellen. „Wenn Duterte entsprechende Informationen vom Geheimdienst hatte, dann hätte er auf dieser Grundlage eine Klage einreichen und allen Beteiligten ein faires Verfahren ermöglichen müssen. Stattdessen suchen seine Leute die Verdächtigen auf und rufen ihre Namen durch Megafone aus.“

Duterte ignoriert Mahnung der Vereinten Nationen

Auch Unbeteiligte würden in Mitleidenschaft gezogen. Unter dem Deckmantel der Kriminalitätsbekämpfung gebe es ständig unangekündigte, zum Teil brutale Personenkontrollen, und für Minderjährige wurde vorübergehend eine Ausgangssperre ab 22 Uhr verhängt. Frühere Regierungschefs hätten Falcis zufolge Menschenrechtsverletzungen zumindest noch öffentlich abgelehnt und Untersuchungen eingeleitet, Duterte dagegen verteidigt sie. Duterter Meinung nach dürfen Menschenrechte kein Deckmantel für Kriminelle sein.

Die internationale Gemeinschaft reagiert hilflos. Bereits zwei Wochen nach Duterter Amtsantritt verurteilte der UN-Generalsekretär Ban Ki Moon dessen Drogenkrieg. Die außergerichtlichen Tötungen seien illegal und ein Bruch mit Grundrechten. Zu Einsicht führte das nicht – im Gegenteil. In seiner jüngsten Regierungserklärung stellte Duterte klar, dass er mit dem Feldzug nicht aufhören würde, bis der letzte Drogenboss und der letzte Dealer sich gestellt habe und hinter Gittern sei – „oder unter der Erde, wenn sie so wollen“. Nun fordern über 200 Nichtregierungsorganisationen aus der ganzen Welt in einem gemeinsamen Statement die UN und das International Narcotics Control Board (INCB) auf, die Philippinen dazu zu bringen, sich wieder an völkerrechtliche Standards zu halten.

Dutertes Stärke ist die Schwäche des philippinischen Rechtsstaats

Global betrachtet hat hartes Durchgreifen bestehende Drogenprobleme eher verschlimmert als verbessert. In Zentralamerika gab es seit der Jahrtausendwende viele Politiker, die mit den Slogans „mano dura“ oder „super mano dura“ in den Wahlkampf zogen, also „harte“ beziehungsweise „superharte Hand“. Nach ihrer Wahl wurden ähnlich wie jetzt auf den Philippinen Abhängige stigmatisiert und inhaftiert. Damit verschwanden zwar die unmittelbare Nachfrage und die Beschaffungskriminalität. „Mittelfristig kam das Problem aber wieder zurück, zum Teil noch gravierender als vorher“, erklärt Günther Maihold, Experte für organisierte Kriminalität in Zentralamerika bei der Stiftung Wirtschaft und Politik.


Schließlich verschwanden die Nachfrage und die übergreifenden kriminellen Strukturen nicht durch die harte Hand. Letztlich wurden in Zentralame-

rika Milliarden in eine nicht endende Spirale aus Gewalt und Gegengewalt investiert. Auf den Philippinen kommt hinzu, dass nicht nur Dealer, sondern auch Konsumenten gejagt werden. „Es wird nicht mal auf die zentrale Ebene der Drogendealer und Vertriebsketten abgehoben. Stattdessen wird Druck auf das schwächste Glied der Kette ausgeübt“, so Maihold.

Die Philippiner lieben ihren Präsidenten

Der Bevölkerung ist das offenbar egal. Viele Philippiner im In- und Ausland bewundern Duterte für sein entschiedenes Durchgreifen. Bei den Präsidentschaftswahlen im Mai kam er auf 39 Prozent der Stimmen, so viel wie seine beiden größten Kontrahenten zusammen. Zwei Monate nach der Wahl, Ende Juli, sprachen ihm einer Umfrage nach 91 Prozent ihr Vertrauen aus. Vor allem in den sozialen Medien erfährt er viel Unterstützung, auch in Deutschland

gibt es Duterte-Facebook-Gruppen mit Zehntausenden Likes. Viele wollten einen Wandel, mit Duterte bekamen sie ihn. Kritische Berichte empfinden Duterte und seine Anhänger als Missverständnisse oder gar Propaganda eines Establishments, das keinen Wandel zulassen will. Bis zum Ende seiner Amtszeit im Jahr 2022 will Duterte deswegen keine Pressekonferenzen und Interviews mehr geben.

Für Michael Buehler verkörpert die Stärke Dutertes in erster Linie die Schwäche des philippinischen Rechtssystems. Buehler ist Professor für vergleichende Politikwissenschaft mit Schwerpunkt auf Südostasien. „Auf den Philippinen und in den meisten anderen südostasiatischen Staaten sind die Rechtssysteme gezeichnet von Korruption, geheimen Absprachen und Vetternwirtschaft“, sagt Buehler. Das habe deren Glaubwürdigkeit untergraben und den Weg geebnet für Straßengerechtiz und Politiker, die einfache Lösungen auf sehr komplexe Situationen bieten. 

Abstinenzphasen bei Alkoholabhängigen führen zu mehr Dopamin im Gehirn

In einer neuen Studie berichten Suchtforscher am Institut für Psychopharmakologie und an der Klinik für Abhängiges Verhalten und Suchtmedizin, dass Alkoholiker erhöhte Konzentrationen an Dopamin in Regionen des Gehirns aufweisen, wenn sie längere Zeit auf Alkohol verzichten. Die Ergebnisse der Studie wurden Ende Februar in der Fachzeitschrift Proceedings of the National Academy of Sciences (PNAS) veröffentlicht.

Bei Alkoholismus wechseln sich häufig Perioden der Trunkenheit mit Abstinenzphasen ab, in denen die Betroffenen versuchen, auf Alkohol zu verzichten. Am Ende dieser Phasen steht dabei oft der Rückfall, wodurch die Sucht nur vertieft wird. Während dieser Zyklen finden viele Veränderungen im Gehirn statt. Besonders wichtig ist dabei der Neurotransmitter Dopamin, der die Signalübertragung in Belohnungszentren im Gehirn vermittelt.

Wenn sich gelegentlicher Alkoholkonsum zu einer Sucht entwickelt, verändern sich auch die Bindungsstellen für Dopamin, über die der Botenstoff seine Wirkungen vermittelt. Diese Veränderungen untersuchten Dr. Natalie

Hirth und ihre Kollegen, indem sie Gehirnprouben von verstorbenen Alkoholikern mit denen von Menschen verglichen, die in ihrem Leben wenig oder gar keinen Alkohol getrunken hatten. Dabei fanden die Wissenschaftler Hinweise auf deutlich erhöhte Dopaminspiegel in bestimmten, für die Verhaltenskontrolle wichtigen, Bereichen des Gehirns der Alkoholsüchtigen. Durch ergänzende Versuche an alkoholabhängigen Ratten konnten die Forscher die Humanstudien bestätigen und weitere detaillierte Erkenntnisse gewinnen. Es zeigte sich, dass die Dopamin-Mengen im akuten Entzug stark vermindert sind. Doch wenn die Tiere über einen längeren Zeitraum keinen Alkohol er-

hielten, stiegen die Dopamin-Werte deutlich über das Normalniveau. Dies hatte unter anderem den Effekt, dass die Tiere hyperaktiv wurden.

Aufgrund ihrer Ergebnisse glauben Natalie Hirth und Kollegen, dass Dopamin beim akuten Alkoholentzug verringert ist und dann stark ansteigt, wenn die Alkoholiker die Abstinenz länger durchhalten. „Diese Erkenntnisse könnten sowohl den initial verminderten Antrieb und die gesenkte Stimmungslage im frühen Entzug erklären, als auch die später häufig bei Suchtpatienten auftretenden Symptome von Rastlosigkeit und gestörter Impulskontrolle“ ergänzt Professor Kiefer, Direktor der Klinik für Abhängiges Verhalten und Suchtmedizin am ZI. Auf diese Befunde aufbauend können nun Verhaltensexperimente entworfen werden, um den Zusammenhang zwischen erhöhtem Dopamin und dem Rückfall in die Alkoholsucht besser zu verstehen. Letztendlich sollen so Wege gefunden werden, um den Rückfall gänzlich zu verhindern und damit den erkrankten Menschen helfen, die Sucht endgültig zu überwinden. 