

Kunst und Gesellschaft



Andreas Braun
Christian Steuerwald *Hrsg.*

Kunst und Gewalt



Springer VS

Kunst und Gesellschaft

Reihe herausgegeben von

Christian Steuerwald, Fakultät für Soziologie, Universität Bielefeld, Bielefeld,
Deutschland

Die Reihe Kunst und Gesellschaft führt verschiedene Ansätze der Soziologie der Kunst zusammen und macht sie einem interessierten Publikum zugänglich. In theoretischen als auch empirischen Arbeiten werden dabei verschiedene Kunstformen wie etwa die Bildenden und Darstellenden Künste, die Musik und die Literatur hinsichtlich ihrer gesellschaftlichen und künstlerischen Bedeutung und Struktur untersucht. Dies beinhaltet nicht nur Analysen zu Kunstwerken und -formen, sondern auch Studien zur Produktion, Vermittlung und Rezeption von Kunst. Neben aktuellen Arbeiten stellt die Reihe auch klassische Texte der Kunstsoziologie vor. Damit sollen zum einen die Zusammenhänge zwischen Kunst und Gesellschaft herausgearbeitet werden. Zum anderen zielt die Reihe darauf, die Relevanz einer Soziologie der Kunst hervorzuheben.

Andreas Braun · Christian Steuerwald
(Hrsg.)

Kunst und Gewalt

 Springer VS

Hrsg.

Andreas Braun
Universität Bielefeld
Bielefeld, Deutschland

Christian Steuerwald
Universität Bielefeld
Bielefeld, Deutschland

ISSN 2625-1531

ISSN 2625-154X (electronic)

Kunst und Gesellschaft

ISBN 978-3-658-38421-0

ISBN 978-3-658-38422-7 (eBook)

<https://doi.org/10.1007/978-3-658-38422-7>

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© Der/die Herausgeber bzw. der/die Autor(en), exklusiv lizenziert an Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2022

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von allgemein beschreibenden Bezeichnungen, Marken, Unternehmensnamen etc. in diesem Werk bedeutet nicht, dass diese frei durch jedermann benutzt werden dürfen. Die Berechtigung zur Benutzung unterliegt, auch ohne gesonderten Hinweis hierzu, den Regeln des Markenrechts. Die Rechte des jeweiligen Zeicheninhabers sind zu beachten.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag, noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Coverabbildung: © Andreas Braun

Planung/Lektorat: Cori Antonia Mackrodt

Springer VS ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH und ist ein Teil von Springer Nature.

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
Christian Steuerwald	
Gewalt als kreativer Akt	7
Andreas Braun	
Inspirierende Gewalt und inspirierte Gewalt	35
Gerhard Panzer	
Physische Gewalt als Thema der Kunstgeschichte	75
Lutz Hieber	
Mit den Waffen einer Frau	117
Karolina Kempa	
Musikvideoclips als Mittel der politischen Auseinandersetzung um Waffenideologie, Rassismus und Männlichkeits-Images	145
Ulrike Wohler	
Die Hinwendung zur Gewalt	165
Jan Husemann	
Wie Kriegsgewalt darstellen?	189
Christa Karpenstein-Eßbach	
When Anwar Congo meets Randall Collins (while George Herbert Mead lingers in the background): The Act of Killing als Inspiration für gewaltsoziologische Reflexionen	201
Lotta Mayer	

Gewalt als Zuschreibung	243
Anna Staab	
Die Inszenierung der tödlichen Gewalt.	269
Martin Jürgens	
Kunst und Gewalt – Autor*inneninformationen/Kurzbiografien	283



Einleitung

Christian Steuerwald

Gewalt- und kunstsoziologische Fragestellungen lassen sich spätestens seit der im ausgehenden 19. Jahrhundert einsetzenden Institutionalisierung der Soziologie beobachten (siehe etwa Heitmeyer und Hagan 2002; Steuerwald 2016). So behandelt beispielsweise schon Max Weber den Gewaltbegriff in seinen staats- und herrschaftsoziologischen Studien und verfasst eine der ersten systematischen musiksoziologischen Untersuchungen (Weber 1956). Während Weber in seinen Untersuchungen Gewalt und Kunst getrennt voneinander behandelt, weist Norbert Elias in seiner Studie über den Prozess der Zivilisation unter anderem an Kunstwerken auf, wie sich seit dem Mittelalter allmählich eine Monopolisierung von Gewalt beobachten lässt (Elias 1976, 1998). In der Folge werden nicht nur die Krieger verhöflicht, sondern es zeigt sich auch ein Wandel von einer unter anderem durch Gewalt funktionierenden Fremdkontrolle zu einer emotional abgesicherten Selbstkontrolle, sodass im historischen Verlauf seit dem Spätmittelalter immer weniger Gewalt zu beobachten ist. Obwohl Norbert Elias schon früh darauf aufmerksam gemacht hat, wie sich Kunst und Gewalt aufeinander beziehen lassen und seit der Institutionalisierung der Soziologie Gewalt als auch Kunst in zahlreichen Studien untersucht worden sind, sind soziologisch ausgerichtete Studien, die einen Zusammenhang zwischen Kunst und Gewalt herstellen, vergleichsweise selten (für Ausnahmen siehe etwa Jürgens et al. 1970; Munro 1969).

Im Unterschied zu einer Soziologie, die den Zusammenhang von Kunst und Gewalt kaum bearbeitet, ist die Thematisierung von Gewalt in den Künsten

C. Steuerwald (✉)
Universität Bielefeld, Bielefeld, Deutschland
E-Mail: christian.steuerwald@uni-bielefeld.de

keine Seltenheit (siehe etwa Dittmeyer 2014; Grimminger 2000; Seidensticker und Vöhler 2008; Wertheimer 1986).¹ So lassen sich zahlreiche Gemälde, Texte, Musikstücke und Filme aufzeigen, in denen Gewaltakte oder ihre Folgen sowie Symbole von Gewalt dargestellt werden. In den Bildenden Künsten ist es neben einer Herrschaftskunst, die Gewalt unter anderem als Symbole der Macht einarbeitet, wie es etwa das prominente Porträt von *Ludwig XIV.* (1701) von Hyacinthe Rigaud aufzeigt, vor allem eine religiös ausgerichtete Kunst, die die in der Bibel beschriebenen Gewaltakte künstlerisch umsetzt wie etwa die *Kreuzigung und Geburt Christi mit Heiligen* (ca. 1330–1335) von Ambrogio Lorenzetti, die *Apostelmartyrien* (ca. 1435) von Stefan Lochner oder die *Blendung Simsons* (1636) von Rembrandt Harmenszoon van Rijn. Hinzu kommen weitere Gemälde, die Gewalt oder ihre Folgen darstellen oder thematisieren wie etwa das Ölgemälde *peinliches Verhör/Folterszene* (1727–1730) von Alessandro Magnasco oder *Der Acker* (1962) von Georg Baselitz. Im Film zeigt sich die Darstellung von Gewalt und eine ästhetische Inszenierung von Gewalt nicht nur in zahlreichen Filmen, in denen Gewalt und ihre Folgen in einzelnen Szenen aufgezeigt wird wie etwa in Krimis oder Western, sondern auch in Filmen, die durch die eindringliche Darstellung von Gewalt auffallen wie zum Beispiel der Kriegsfilm *Der Soldat James Ryan* (1988) von Steven Spielberg oder die Filmreihe *Saw* (ab 2004). In der Literatur und ihrer Adaption in Theatern wird Gewalt seit der Frühgeschichte der Literatur immer wieder verarbeitet, wie es beispielhaft Homers *Odyssee* und *Ilias* (8./7. Jahrhundert v. Chr.), die skandinavische Helden- und Götter Saga *Edda* (vermutlich im 13. Jahrhundert), *The Tragedy of Macbeth* (vermutlich 1606) von William Shakespeare oder *A Clockwork Orange* (1961) von Anthony Burgess aufzeigen. In der Musik lässt sich die Bezugnahme auf Gewalt in den verschiedensten Musikrichtungen vom Punk über Hip Hop bis hin zu Popmusik beobachten (Frisby und Behm-Morawitz 2019). Und auch in Comics und ihren Geschichten lassen sich zahlreiche Beispiele wie die *Marvel Superhelden*, *Asterix und Obelix* oder *Tim und Struppi* anführen, in denen Gewalt oder eine ästhetische Inszenierung von Gewalt vorkommt.

Diese Omnipräsenz von Gewalt in den Künsten lässt sich möglicherweise so verstehen, dass in der Moderne keine Abnahme von Gewalt zu beobachtet

¹Ob Gewalt selbst als Kunst aufgefasst werden kann, ist eine schwierige Frage. Begriffe wie Kampfkunst oder Kriegskunst zielen begriffsgeschichtlich auf ein Verständnis von Kunst, das Kunst eher als Technik, Wissen oder Übung versteht und weniger die Ästhetik betont.

ist, sodass die These von Elias, der von einem Rückgang von Gewalt im historischen Vergleich ausgeht, korrigiert werden müsste. Im Anschluss an Cas Wouters (1999) lässt sich die Omnipräsenz von Gewalt aber nicht als empirische Falsifikation der Zivilisationstheorie von Elias lesen, sondern vielmehr als ihre Bestätigung. Nach Wouters lassen sich seit dem 20. Jahrhundert Informalisierungsprozesse beobachten, die zwar durch eine Lockerung der Verhaltensstandards gekennzeichnet sind, aber nur möglich sind in Folge einer verstärkten Selbstkontrolle. Dementsprechend ist die künstlerische Auseinandersetzung auf der Produktions-, Vermittlungs- und Rezeptionsebene mit Gewalt im 20. und 21. Jahrhundert nur möglich, weil eine verstärkte Selbstkontrolle vorhanden ist, die die Wahrscheinlichkeit von Gewalt reduziert. Hinzu kommt, dass Gewalt in der Kunst erst mal nur ein Hinweis ist auf eine künstlerische Auseinandersetzung mit Gewalt. Kunst ist eben Kunst und erst mal keine Gewalt, sodass die Frage, ob im historischen Vergleich eine Abnahme von Gewalt zu beobachten ist, über weitere empirische Untersuchungen zu beantworten ist (siehe hierfür etwa Pinker 2011).

Neben einer Verarbeitung und ästhetischen Inszenierung von Gewalt in Gemälden, Filmen, Texten, Musikstücken, Schauspielen, Comics sind auch weitere Zusammenhänge von Kunst und Gewalt zu beobachten. So kann Kunst als Gewalt aufgefasst werden, wenn etwa Graffiti als Sachbestätigung oder als Aufruf zur Gewalt verstanden wird. Darüber hinaus berichten Medien immer wieder von Gewalt, etwa in Ballettschulen oder im Film bei der Vergabe von Schauspielrollen. Aufschlussreich sind diese Beispiele, weil sie auf den Zusammenhang von Macht und Gewalt in Kunstorganisationen aufmerksam machen und sich auf empirisch beobachtbare Gewalthandlungen beziehen. Zum einen zeigen sie, wie sich während der Ausbildung Gewalt in die Disziplinierung der Körper und Psychen einschreiben kann und Gewalt als Disziplinierungsmaßnahme eingesetzt wird, um mehr Leistung einzufordern.² Zum anderen weisen sie darauf hin, wie sich Konkurrenzbeziehungen für Gewalt öffnen. Dadurch, dass Schauspielerinnen und Schauspieler um Filmrollen konkurrieren, können Regisseurinnen und Regisseure oder andere, die über die personelle Besetzung von Filmrollen entscheiden, eher Gewalt einsetzen, die im

²In der Folge müsste sich dies auch in anderen Sozialbereichen beobachten lassen, die hohe Leistung und Erfolg einfordern, wie etwa dem professionellen Sport oder in Bereichen, die durch eine hohe Disziplinierung gekennzeichnet sind wie etwa das Militär (siehe hierfür etwa Bröckling 1997).

Anschluss nicht oder nur mit einer geringeren Wahrscheinlichkeit thematisiert und sanktioniert wird.³

Die nachfolgend versammelten Beiträge, die auf eine gemeinsame Tagung der Arbeitskreise *Soziologie der Künste* und *Gewalt als Problem soziologischer Theorie* zurückgehen, untersuchen nun auf unterschiedliche Art und Weise den Zusammenhang von Kunst und Gewalt. Damit reagieren sie in gewisser Weise auf das diagnostizierte Desiderat hinsichtlich der Seltenheit jener Studien, die sich explizit der Untersuchung des Zusammenhangs zwischen Kunst und Gewalt annehmen. Zugleich dokumentieren die Beiträge unterschiedliche Sichtweisen und Herangehensweisen auf die jeweiligen Phänomene. Dies geht von Theoriefragen bis hin zu empirischen Analysen der verschiedensten Künste wie die Bildenden und Darstellenden Künste, Literatur, Filme, Musikvideos, Computerspiele.

Der Sammelband startet mit einem Beitrag von *Andreas Braun*, der Kunst als auch Gewalt unter anderem als kreative Akte versteht und ihre handlungstheoretische Konvergenz untersucht. Diese nutzt Braun, um einen Begriff von Gewalt herauszuarbeiten, der die von Joas unterstellte „Kreativität des Handelns“ (Joas 1996) aufzeigt und der neurosoziologisch ergänzt wird.

Ähnlich wie Braun interessiert sich auch *Gerhard Panzer* für die Kreativität von Gewalt und Kunst und fragt nach einer inspirierenden Gewalt und inspirierten Gewalt. Am Beispiel der *documenta 13* und *14* und ihren Thematisierungen von Gewalt erarbeitet Panzer schließlich einen Katalog künstlerischer Zugänge zu Gewalt.

Im Anschluss an die Persönlichkeitstheorie von Elias untersucht *Lutz Hieber* die Darstellung von Gewaltakten, aber auch von Erotik in der Kunstgeschichte. Dabei geht es Hieber unter anderem darum, ähnliche Entwicklungen von ästhetischen Geschmacksurteilen sowie von Persönlichkeitsstrukturen aufzuarbeiten und an der Kunst sowie ihrer Zugänglichkeit in Museen oder in Publikationen nachzuweisen.

Gegenstand der Beiträge von *Karolina Kempa* und *Ulrike Wohler* sind Musikvideos, die nicht nur als Kunst verstanden werden können, sondern auch eminent politisch sind. Während Kempa die Verschränkung von Weiblichkeit und Gewalt in dem Musikvideo zu *Bitch Better Have My Money* von Rihanna untersucht

³Dies lässt sich etwa in der Berichterstattung über #MeToo ablesen. Für soziale Ungleichheiten auf dem Arbeitsmarkt für Filmschauspieler und ihre Besonderheiten siehe etwa Lutter (2012). Für ein soziologisches Verständnis, das Konkurrenz als eine Triade versteht, in der zwei Konkurrenten um die Gunst eines Dritten streiten, der über ein begehrtes Gut verfügt, siehe Simmel (2008).

und an gesellschaftliche Aushandlungsprozesse um Geschlecht, Ungleichheit und Zugehörigkeiten anschließt, nutzt Wohler Musikvideos von Lady Gaga und Childish Gambino, um die dort verhandelnden Auseinandersetzungen um Männlichkeit, Waffen und Rassismus vergleichend zu analysieren.

Der Beitrag von *Jan Husemann* interessiert sich für die Indizierung und eine altersklassenspezifische Freigabe von Computerspielen durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM). Am Beispiel verschiedener Computerspiele, die durch eindringliche Gewalthandlungen auffallen, kann Husemann aufzeigen, wie sich die Bewertung durch die Prüfstellen seit den 2010er-Jahren verändert hat, sodass Spiele trotz zum Teil gestiegener Prüfungsverfahren zunehmend weniger indiziert werden.

Am Beispiel der neuen Kriege untersucht *Christa Karpenstein-Essbach*, wie in der Literatur Kriegsgewalt dargestellt wird. Dabei zeigt Karpenstein-Essbach, wie die Darstellung extremer Gewaltarten und -handlungen eine bestimmte Art und Weise künstlerischer Auseinandersetzung einfordert, da die unterschiedlichen Künste unterschiedliche Sinne ansprechen und darüber die Gewalt erst zugänglich machen können.

Dass Kunst für ein soziologisches Verständnis empirischer Phänomene und für die Theoriearbeit helfen kann, zeigen die Beiträge von *Lotta Mayer* und *Anna Staab*. So nutzt Lotta Mayer den Dokumentarfilm *The Act of Killing* um auf den Mehrwert hinzuweisen, wenn Emotionen und Sinnkonstruktionen in die Analyse von Gewalt einbezogen werden. Anna Staab zeigt demgegenüber an der Aufführung von *Hamlet*, wie durch Kunst Möglichkeiten geschaffen werden, sich dem soziologischen Problem von Gewaltbeobachtungen und Gewaltdefinitionen anzunähern.

In dem abschließenden Beitrag zeigt Martin Jürgens am Beispiel der Corrida auf, wie Gewalt ästhetisch inszeniert werden kann. Im Vergleich mit Fußballspielen, Boxkämpfen oder Theatern werden nicht nur die Besonderheiten herausgestellt, sondern auch darauf aufmerksam gemacht, dass die Corrida einem hoch ritualisierten und durch Sanktionen abgesichertem Ablauf folgt, der sie soziologisch in die Nähe von Institutionen rückt und in der das Ausmaß von Gewalt auf ein Minimum beschränkt ist.

Literatur

- Bröckling, Ulrich. 1997. *Disziplin. Soziologie und Geschichte militärischer Gehorsamsproduktion*. München: Wilhelm Fink.
- Dittmeyer, Daria. 2014. *Gewalt und Heil. Bildliche Inszenierungen von Passion und Martyrium im späten Mittelalter*. Köln: Böhlau.

- Elias, Norbert. 1976. *Über den Prozeß der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen. Bd. 2. Wandlungen der Gesellschaft. Entwurf zu einer Theorie der Zivilisation*. Frankfurt: Suhrkamp.
- Elias, Norbert. 1998. *Über den Prozeß der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen. Bd. 1. Wandlungen des Verhaltens in den weltlichen Oberschichten des Abendlandes*. Frankfurt: Suhrkamp.
- Frisby, Cynthia und Elizabeth Behm-Morawitz. 2019. Undressing the Words. Prevalence of Profanity, Misogyny, Violence, and Gender Role References in Popular Music 2006-2016. *Media Watch* 10(1): 5–21.
- Grimminger, Rolf (Hg.). 2000. *Kunst – Macht – Gewalt. Der ästhetische Ort der Aggressivität*. München: Fink.
- Heitmeyer, Wilhelm und John Hagan (Hg.). 2002. *Internationales Handbuch der Gewaltforschung*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Joas, Hans. 1996. *Die Kreativität des Handelns*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Jürgens, Martin, Wolf Lepenies, Karin Schrader-Klebert, Rüdiger Stiebitz, und Annegret Kirchhoff. 1970. *Ästhetik und Gewalt*. Gütersloh: Bertelsmann Kunstverlag.
- Lutter, Mark. 2012. Anstieg oder Ausgleich? Die multiplikative Wirkung sozialer Ungleichheiten auf dem Arbeitsmarkt für Filmschauspieler. *Zeitschrift für Soziologie* 41(6): 435–457.
- Munro, Thomas. 1969. Art and Violence. *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 27(3): 317–322.
- Pinker, Steven. 2011. *Gewalt. Eine neue Geschichte der Menschheit*. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Seidensticker, Bernd und Martin Vöhler (Hg.). 2008. *Gewalt und Ästhetik. Zur Gewalt und ihrer Darstellung in der griechischen Klassik*. Berlin. New York: de Gruyter.
- Simmel, Georg. 2008. Soziologie der Konkurrenz. In: *Individualismus der modernen Zeit und andere soziologischen Abhandlungen*, ders., 202–224. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Steuerwald, Christian (Hg.). 2016. *Klassiker der Soziologie der Künste. Prominente und bedeutende Ansätze*. Wiesbaden: Springer VS.
- Wertheimer, Jürgen (Hg.). 1986. *Ästhetik der Gewalt. Ihre Darstellung in Literatur und Kunst*. Frankfurt a. M.: Athenäum.
- Weber, Max. 1956. *Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriss der verstehenden Soziologie*. Tübingen: Mohr.
- Wouters, Cas. 1999. *Informalisierung. Norbert Elias' Zivilisationstheorie und Zivilisationsprozesse im 20. Jahrhundert*. Opladen: Westdeutscher Verlag.



Gewalt als kreativer Akt

Überlegungen zur handlungstheoretischen Rahmung von Gewaltereignissen

Andreas Braun

1 Einleitung

Die folgenden Überlegungen, die in einer handlungstheoretischen Rahmung von Gewaltereignissen als kreativem Akt münden, beruhen auf zwei Bezugspunkten. Zum einen auf der Beobachtung des gewaltsoziologischen Forschungsstandes und seiner Entwicklung im deutschsprachigen Kontext seit den 1990er-Jahren mit dem spezifischen Blick auf das situative Paradigma Randall Collins' (u. a. 2011). Zum anderen auf dem Begriff der Kreativität, der im Zuge der Auffassung eines schöpferischen Aktes grundlegend auf den Bereich der Kunst rekurriert (siehe u. a. Dewey 2018; Joas 1996; Reckwitz 2014). Die Betrachtung dieser beiden Bereiche bietet sich für das Ziel einer handlungstheoretischen Rahmung von Gewaltereignissen insofern an, als sich hier durchaus Konvergenzen konstatieren lassen, die letztlich das Verständnis eines schöpferisch kreativen Handlungsaktes auf Gewalthandlungen übertragen lassen. Jenseits einer per se normativ aufgeladenen negativen Assoziation bzw. Konnotation, wird dies mithilfe der theoretischen Überlegungen von Hans Joas (1996) zur Kreativität des Handelns ermöglicht und gerahmt. Vor dem Hintergrund der durch pragmatistische Annahmen geleiteten Betrachtung zeigt sich zudem, dass die Konzeptualisierung von schöpferisch kreativen Akten mithilfe neurosoziologischer Überlegungen gewinnbringend ergänzt werden können. Hiermit können die bisher implizit als stillschweigend vorausgesetzten Annahmen bzgl. der Mechanismen und dem

A. Braun (✉)
Universität Bielefeld, Bielefeld, Deutschland
E-Mail: andreas.braun@uni-bielefeld.de

prozessualen Zusammenspiel von Kognitionen, Emotionen, sozialen Erfahrungen und (un-)bewussten Handlungsprozessen spezifiziert werden (Massey 2002, S. 25).

Das Ziel dieses Beitrags besteht somit darin, zunächst die Bereiche Gewalt und Kunst – gemäß den obigen Ausführungen und dem hier vorliegenden Verständnis – zu skizzieren und entsprechende Konvergenzen aufzuzeigen, die vor dem Hintergrund der pragmatistischen Handlungstheorie Joas (1996) bzgl. der Elemente Situation, Körperlichkeit/Leiblichkeit und einer (vorsprachlichen) primären Sozialität gerahmt werden (2). Hieran anschließend wird die Konzeptualisierung von Gewalt als kreativem Akt mithilfe einer neurosoziologischen Ergänzung dargelegt (3) und das Potenzial einer derart fundierten handlungstheoretischen Rahmung von Gewaltereignissen abschließend auch kurz für den Bereich der Kunst skizziert (4).

2 Gewalt und Kunst – zwei gänzlich konträre Phänomene?

Für das hier verfolgte Vorhaben ist, wie eingangs erwähnt, ein kurzer Blick auf die beiden im Fokus stehenden Bereiche Gewalt und Kunst unabdingbar. Dabei soll zunächst skizzenhaft auf Entwicklungen der deutschsprachigen gewaltsoziologischen Forschung eingegangen, zentrale theoretische Ankerpunkte identifiziert und die hier vertretene Auffassung von Gewalt dargelegt werden. Hieran anschließend wird der zweite Bereich, die Kunst, in seinem hier vorliegenden Verständnis skizziert und ebenfalls auf theoretische Ankerpunkte – maßgeblich in Anlehnung an John Deweys (2018) Ausführungen zu „Kunst als Erfahrung“ – rekurriert.

Während die in den 1990er-Jahren proklamierte „Soziologie der Gewalt“ (von Trotha 1997) bis weit in die 2000er-Jahre eher in einem programmatischen Ankündigungsstatus verblieb (Reemtsma 2006, S. 4), lassen sich gegenwärtig neuere Ansätze identifizieren, die diesen Status aufheben und entgegen rein empirisch-kausaldeterministischer Analysen und einer Sichtweise auf Gewalt als „moralisches oder politisches Problem“ (Hartmann 2017a, S. 1) unterschiedliche Aspekte in den Blick nehmen, die sich unter forschungsprogrammatischen Perspektiven aktuell in die Cluster Situationen, Prozesse und Ordnungen als Bestandteile zur Erforschung von Gewalt gruppieren lassen (Braun 2019a, b, S. 63 f., 2020). Die hierunter subsumierbaren Ansätze nehmen dabei Gewalt erneut als zentralen Gegenstand ernst, holen sie in den soziologischen Aufmerksamkeitsfokus zurück (Hartmann 2017b, S. 1) und suchen darüber hinaus

zugleich den Anschluss an sozial- und gesellschaftstheoretische Überlegungen (Braun 2019a, b, S. 63 f.). So lässt sich in sozialtheoretischer Hinsicht – in der Tradition der Phänomenologie oder der Philosophischen Anthropologie – eine Konzentration auf körperlich-leiblich handelnde Akteure konstatieren (siehe u. a. Koloma Beck 2011, 2017; Lindemann 2014, 2017; Reemtsma 2009; Staudigl 2015) und bzgl. gesellschaftstheoretischer Implikationen und des Konnexes zu Fragen sozialer Ordnungsbildung sowie der damit verbundenen (De-)Legitimation von Gewalt zeigt sich eine Fokussierung auf die Bedeutung triadischer Konstellationen, welche Gewalt somit analytisch als eigenständiges Phänomen in den Kontext von strukturell und kulturell variierenden macht- und herrschaftstheoretischen Fragen einbetten (können) (siehe u. a. Koloma Beck 2011, 2017; Lindemann 2014, 2017; Imbusch 2017a, b; Reemtsma 2009; vgl. hierzu auch Braun 2019a, b, S. 63 f.). Diese Befunde sind äußerst gewinnbringend, obgleich bzgl. der Erklärung von individuellen *Gewalthandlungen* kaum theoretisch explizite Bestrebungen vorliegen. Zwar ist die generelle Ablehnung eines strikt (zweck-)rationalen Gewaltverständnisses mittlerweile Konsens und der Blick auf die von Collins (2011) geprägten Gewaltsituationen, „welche die Emotionen und Handlungen derer prägen, die in sie hineingeraten oder sich hineinbegeben“ (Collins 2011, S. 10) weiterhin ein zentraler Faktor (siehe u. a. Braun 2020; Braun und Kron 2020; Collins 2020; Nassauer 2019). Das hiermit verbundene handlungstheoretische Erklärungspotenzial über das zentrale Konzept der emotionalen Energie und der situativ zu überwindenden Konfrontationsanspannung/-angst ist aber – aufgrund eines undifferenzierten Emotionsbegriffs, der Vernachlässigung sozialer Regeln und Normen sowie der Vernachlässigung einer kognitiven Komponente – als vage einzustufen (Greve 2012, 2013; Rössel 1999, 2005; Wolters 2019). Dies gilt jenseits von Collins (2011) gewissermaßen auch für die fruchtbaren Weiterentwicklungen bzw. Ergänzungen des situationistischen Ansatzes. Auch wenn sich diese zwar dem von Collins (2011, S. 35) abgelehnten Potenzial prä-situativer Kontextfaktoren widmen, z. B. im Zuge symbolisch-interaktionaler, kommunikations- oder erwartungsbasierter sowie identitätstheoretischer Erklärungsversuche von Gewalt (u. a. Armbruster 2016; Braun 2016; Leuschner 2016; Nassauer 2016, 2019), vermögen sie trotz Weiterentwicklung nicht den residualen Status emotionaler Energie aufzuheben, obwohl sie durchaus handlungstheoretisches Potenzial aufweisen. Als immer kleinteiliger operierende methodische oder theoretische Zugänge tragen sie zugleich aber auch kaum der Komplexität von Gewalt als generellem Phänomen Rechnung (Knöbl 2017; Kron 2019), welche im Kontext einer allgemeinen theoretischen Rahmung allerdings berücksichtigt werden sollte. Demgegenüber offenbart sich aber durch die empirisch kleinteiligen

Ansätze der Facettenreichtum von Gewalt als Form sozialen Handelns, das je nach Situation oder kontextueller Einbettung – in Anlehnung an Heinrich Popitz (1986, S. 73–78) anthropologisch basierte doppelte Entgrenzung von Gewaltverhältnissen (relative Instinkt- und Realitätsentbundenheit) – auf die nicht-teleologische, situativ individuell problemlösende schöpferische Kraft der Beteiligten bzgl. der Anwendung und/oder Ausübung von Gewalt verweist. Jene problemlösende Kraft kann im Anschluss an Collins (2004, 2009, S. 11 ff., 2011, 2016, S. 20 ff., 2019, S. 60 f.), in der bei antagonistischen Handlungssituationen auftretenden Konfrontationsanspannung/-angst gesehen werden, welche es zu überwinden gilt und die abhängig von potenziell verstärkenden Umweltfaktoren und eigenen Erfahrungen dabei auch in die Anwendung von Gewalt münden kann.

Vor diesem Hintergrund wird unter Gewalt im vorliegenden Beitrag die Ausübung einer Handlung verstanden, die – hier allerdings etwas konträrer zu Collins (2011) – im Kontext der damit verbundenen (psycho-physischen) Dimensionen des Antuns und Erleidens und aufgrund von Erfahrungen und sozialen Umweltkonstellationen eine situative individuelle Problemlösung widerspiegelt.¹

Jene nicht-teleologische, schöpferische Kraft, wie sie bei Gewaltereignissen als Handlung zugrunde gelegt wird, zeigt sich auch im Kontext der Kunst. Dabei ist das hier zugrunde liegende Verständnis von Kunst bewusst breit gehalten und bezieht sich sowohl auf die bildenden als auch auf die darstellenden Künste sowie auf die Musik. Gemeinsam ist diesen unterschiedlichen Arten im breiten Feld der Kunst allerdings der im Gegensatz zur Gewalt offensichtliche basale Akt der Kreativität und Schöpfung von (Handlungs-)Ereignissen, die – aus kunstsoziologischer Perspektive und jenseits der reinen Verbindung zu Prozessen der Ästhetisierung – in gesellschaftliche Kontexte und soziale Situationen eingebunden sind und einen starken körperlichen (Erzeugungs-)Bezug aufweisen (Dewey 2018, S. 9–97; Steuerwald 2017, S. 2, 4). D. h., nicht nur die Handlungen der schöpferischen Personen als Urheber*innen (Autor*innen, Maler*innen,

¹Ogleich Collins (2011, S. 35) in seiner Monografie sozialen Umweltfaktoren im Sinne von Hintergrundfaktoren ursprünglich die explikative Relevanz im Zuge seines situativen Ansatzes abspricht, so verweist er (2019, S. 60 f.) allerdings jüngst darauf, dass auch bei der expliziten Fokussierung auf Gewaltsituationen „die soziale Situation, aus der unter Umständen eine gewalttätige Begegnung wird, nicht auf die raumzeitlich definierte Anwesenheit der Akteure“ begrenzt werden kann, da „sie darüber hinaus auch die routinierten Praktiken der Interaktionsteilnehmer, den für die Akteure wichtigen Bestand an kollektiven Repräsentationen, also auch Identitäten, dank derer sich Personen selbst verorten die soziale Reputation und vieles andere mehr [umfasst]“.

Regisseur*innen usw.) unterliegen einem (körperlich) schöpferischen Akt bzgl. der Erzeugung von Werken (auch hier im weitesten Sinne), sondern auch der Akt der (situativ und gesellschaftlich kontextualisierten) subjektiv wie kollektiv gelagerten Rezeption (Dewey 2018; siehe auch Popitz 2000; Steuerwald 2010): Subjektiv bspw. in der Form einer ideengebenden Aneignung und Umsetzung literarischer Texte oder Filme im Sinne eines produktiven Rezipienten (u. a. Winter 1995), kollektiv bspw. im Sinne einer soziale Affektivität schaffenden kollektiven Effervescenz (Durkheim 1981; Reckwitz 2014, S. 50 f.; siehe hierzu auch die Beiträge von Husemann, Jürgens und Karpenstein-Eßbach in diesem Band).²

Vor diesem Hintergrund wird unter Kunst somit ebenfalls eine nicht eindeutig funktional und teleologisch bestimmte menschliche Tätigkeit (als interaktionale Handlung) verstanden (Dewey 2018; Joas 1996, S. 226–229; Luhmann 2015; Simmel 1917, S. 33–39). Deren schöpferisches Potenzial ist im Anschluss an John Dewey (2018) nicht nur untrennbar mit der (künstlerischen) Produktion und (ästhetischen) Rezeption verbunden, sondern zeigt sich jenseits des kreativ geschaffenen reinen Objektes innerhalb eines interaktionalen Prozesses, der situative Elemente, (emotional basierte) psycho-physische Erfahrungen und beobachter*innenabhängige soziale Umweltfaktoren integriert (Dewey 2018, S. 9–97; Schäfer 2017, S. 136–139).

Abstrahiert vom jeweiligen Forschungsgegenstand, zeigt sich somit bereits, dass zur Erklärung von Gewalt und Kunst situative Aspekte, Erfahrungen und soziale Umweltfaktoren von Relevanz sind. In diesem Sinne handelt es sich bei beiden Bereichen somit auch nicht um zwei gänzlich konträre Phänomene. Sicherlich ist der tatsächliche Akt der Handlung ein anderer, dennoch sind mit Blick auf die analytische Annäherung und die Erklärung die hier dargestellten und zu berücksichtigenden Elemente als durchaus konvergierend zu werten.³

²Siehe hierzu exemplarisch die ideengebende Umsetzung der Inszenierung des eigenen Todes in Anlehnung an (fiktionale) Mediendarstellungen (sog. „Werther-Effekt“; u. a. Till und Niederkrotenthaler 2019) oder die Ausgestaltung von Fantasy und/oder Science-Fiction Szenarien im Kontext von Live Action Rollenspielen oder Cosplays bei Fan Conventions, im Sinne einer Befriedigung und Faszination schaffenden Teilnahme an kulturell Imaginierten (Reckwitz 2014, S. 51).

³Ogleich auch Künstler*innen durchaus gewaltsam mit ihrem Material im Sinne eines Antuns umgehen können, ist hierbei der Aspekt des Erleidens mit Blick auf das Material nicht gegeben. Und auch wenn der*die Künstler*in selbst im schöpferischen Prozess leiden kann, so handelt es sich hier keineswegs um ein tatsächlich interaktionales (d. h., interpersonales) Geschehen aus Antun und Erleiden wie bei Gewalthandlungen.

Während gewissermaßen lediglich das *Was* mit Blick auf den Handlungsakt variiert, scheinen schließlich bzgl. des *Wie* auf dem Weg zur konstaterbaren Handlung Konvergenzen vorzuliegen, die die Konzeptualisierung von Gewalt als kreativem Akt ermöglichen. Hinsichtlich der Überlegungen zur handlungstheoretischen Rahmung von Gewalt als kreativem Akt reicht dieser erste Befund allerdings noch nicht aus. Ist der Kreativitätsbegriff in der Kunst zwar offensichtlich, so ist dessen Verwendung und Bedeutung im Zuge der Gewaltsoziologie doch weniger augenscheinlich und naheliegend – nicht zuletzt aufgrund damit meist verbundener landläufiger moralisch-normativer Assoziationen, die Gewalthandlungen per se ein schöpferisches Potenzial absprechen.⁴ Insofern gilt es diese zunächst nur kurz konstatierten Konvergenzen bzgl. der Merkmale Situation, Körper und soziale Umwelt(-faktoren), die zugleich anschlussfähig an die joassche Handlungstheorie sind, im Folgenden etwas genauer aufzuzeigen.

2.1 Zur Bedeutung der Situation bei Gewalt, Kunst und kreativen Handlungen

Die zentrale Bedeutung von Situationen für die mikrosoziologische Gewaltanalyse geht vor allem seit den 2000er Jahren auf Collins' (2011) Überlegungen zur „Dynamik der Gewalt“ zurück. In Anlehnung an Erving Goffman geht es Collins (2011) dabei „nicht um Menschen und ihre Situationen, sondern eher um Situationen und ihre Menschen“ (Goffman 1986, S. 9). Da es Collins (2011, S. 10) zufolge „ein Irrweg“ ist „nach Typen gewalttätiger Individuen zu suchen, die in allen Situationen gleich agieren“, muss sich die Analyse von Gewalt somit auf „Gewaltsituationen [fokussieren; A.B.] [...], welche die Emotionen und Handlungen derer prägen, die in sie hineingeraten oder sich hineinbegeben“. Vor diesem Hintergrund ist Gewalt bei Collins (u. a. 2004, 2011) eine problem-lösende Handlung bzgl. der Überwindung von Konfrontationsanspannung/-angst in bedrohlichen und als antagonistisch empfundenen Interaktionssituationen, die dem ursprünglich solidarisch wirkenden Gefühl von in Interaktionsritualen erzeugter emotionaler Energie zuwiderlaufen und mittels einer egobezogenen affektiven bzw. emotionalen Evaluation der Handlungsdispositionen begünstigt

⁴Wie schöpferisch, im wahrsten Sinne des Wortes, handlungsbasierte Entwicklungen von Gegenständen und Objekten im Kontext der Anwendung und Ausübung von Gewalt allerdings tatsächlich sein können, verdeutlicht u. a. Popitz (1986, S. 92–106) bzgl. (gewalt-)technologischer Entwicklungen im Zuge der Menschheitsentwicklung.

wird (Braun 2016, S. 248 f.) – sprich den Gewaltakt als solchen erst situativ begünstigen bzw. begründen. Dabei sind aber auch Situationen der Gewalt in vorherige Erfahrungen und Umweltkonstellationen der Akteure eingebettet (Collins 2019, S. 60 f.; siehe auch Collins 2020).

Auch für kunstsoziologische Analysen lässt sich unter Rekurs auf Deweys (2018) Überlegungen zu „Kunst als Erfahrung“ eine zentrale Bedeutung von Situationen konstatieren. Hierbei ist vor allem das mit dem künstlerisch-schöpferischen Akt verbundene Konzept *einer* Erfahrung zentral (Dewey 2018, S. 47–71). Konträr zu Sichtweisen, die Kunst losgelöst von ihrem schöpferischen Subjekt und individuellen Deutungen betrachten, richtet Dewey (2018, S. 47–71) nämlich den Blick bewusst auf den *relationalen* Zusammenhang von Handlung(en), Interaktion(en) und Situation(en) (Schäfer 2017, S. 133 ff.). Schließlich verschmelzen „in einem Kunstwerk die verschiedenen Akte, Episoden und Begebenheiten miteinander und schließen sich zu einer Einheit zusammen, doch weder verschwinden sie dabei, noch verlieren sie ihren eigenständigen Charakter“ (Dewey 2018, S. 49; Dewey 2018, S. 47 ff.). Im Gegensatz zu (einzelnen) interaktionalen Erfahrungen, bei denen „die in dieser Aktion enthaltenen Aspekte von Ich und Welt mit Empfindungen und Vorstellungen“ (Dewey 2018, S. 47) ausgestattet, aber nicht in ihrer Gänze erkannt und/oder zusammengefügt werden, bedeutet dies somit für jene im Kunstwerk vorliegende Einheit als *eine* Erfahrung, dass diese nicht nur „fundamental relational verstanden und als *Interaktionssituation* begriffen [wird] [Herv. A.B.]“ (Schäfer 2017, S. 143), sondern zugleich unabdingbar mit bereits erworbenen (auch emotional bedeutsamen) Erfahrungen „analysiert werden [muss], die die aktuelle Auseinandersetzung rahmen und ausrichten“ (Schäfer 2017, S. 143). Denn stößt ein Künstler bei seiner Arbeit mit unterschiedlichen Objekten, Materialien und Subjekten (z. B. Modelle oder Mäzene) auf verschiedene Herausforderungen, Entdeckungen und (einzelne) Erfahrungen, so wirken diese im schöpferischen Akt sowohl problemlösend als auch bestimmend für das weitere Handeln (Dewey 2018, S. 54–61).

Ähnlich wie bei Collins’ (2004, 2011, 2019) Ausführungen zu Gewaltsituationen sind es also auch bei Dewey (2018) gerade jene (reziproken) Verkettungen aus erfahrungsbasierten (emotionalen) Handlungen und *Situationen*, die den künstlerisch kreativen Handlungsakt erst zu einem solchem werden und damit eine Konvergenz bzgl. der Bedeutung der Situation bei Gewalt und Kunst erkennen lassen.

Hinsichtlich einer handlungstheoretischen Rahmung der Relevanz von Situationen für Handlungen als situativ problemlösendes kreatives Produkt der (selbst-)reflexiven Evaluation potenzieller Handlungsfähigkeiten und -dispositionen im Kontext von (subjektiven) Bedürfnissen, Interessen und (sozialen)

Normen betont auch gerade Joas (1996, S. 218–244) in seiner Theorie des kreativen Handelns die Bedeutung der Situation. Als Prozess jenseits äußerlich vorgegebener und determinierter Zweck-Mittel-Ketten bezieht sich Handeln hierbei auf die Dynamik des Erlebens und auf das „Erkennen der Welt [...] [innerhalb dessen; A.B.] zunächst Orientierungen gefunden [werden], die dann im Handeln verfolgt werden“ (Joas 1996, S. 231; Joas 1996, S. 223–232). Da die Wahrnehmung und Kenntnis angemessener Handlungsweisen als Phase des Handelns aber konkret an Situationen gebunden sind, „durch welche das Handeln in seinen situativen Kontexten geleitet und umgeleitet wird“ (Joas 1996, S. 232) – d. h. „Situationen [...] muten Handlungen zu“ (Joas 1996, S. 236) – ergibt sich für Joas (1996, S. 231–235) hieraus der konstitutive Situationsbezug des Handelns. Gleichwohl lösen Situationen alleine aber noch keine Handlungen aus, sondern stehen mit den Handlungen selbst in einem wechselseitigen Verhältnis, weil die prä-situativ gegebenen Handlungsfähigkeiten des Akteurs, „die die Wahrnehmung der Situation bereits mitbestimmen, sowie aktuell gegebene Handlungsdispositionen aufeinander [treffen]“ (Kron 2010, S. 138) und Handlungen demnach auch „Antworten auf Situationen“ (Joas 1996, S. 236) sind. Vor dem Hintergrund „vage[r] *Zieldispositionen*, die in Gestalt von Bedürfnissen, Interessen und Normen *ante actu* gegeben sind“ (Joas 1996, S. 236), triggert die Situation insofern zunächst einen bestimmten Pool an Handlungsoptionen, wobei die Umsetzung einer Handlung die reflexive Reaktion auf die in der Situation erzeugte Herausforderung für die Handlung ist (Joas 1996, S. 236; Kron 2010, S. 138).

Unter Rekurs auf Joas' handlungstheoretisches Fundament zur Erklärung kreativen Handelns lässt sich mit Blick auf die obigen Ausführungen zu Gewalt und Kunst somit konstatieren, dass die Handlung eines Akteurs in beiden Fällen als kreative Konkretisierung vorreflexiver Erwartungen, Werte und Intentionen in der selbstreflexiven Reaktion auf die in der Situation vorhandenen bzw. erzeugten Probleme/Herausforderungen an den Handelnden gefasst werden kann, was zugleich die Möglichkeit einschließt, dass intentionale Ziele von den tatsächlichen Ergebnissen der Handlung abweichen können (Joas 1996, S. 218–244).

2.2 Zur Bedeutung der Körperlichkeit bei Gewalt, Kunst und kreativen Handlungen

Ausgehend von dem nicht-teleologischen (Handlungs-)Hintergrund der Ansätze Collins' und Deweys offenbart sich als weitere Konvergenz, die sowohl von neueren Ansätzen der soziologischen Gewaltforschung sowie von Collins (2004,

2011) als auch von Dewey (2018) und schließlich wiederum auch die von Joas (1996, S. 245–269) handlungstheoretisch betonte Bedeutung der Körperlichkeit.

Während sich Körperlichkeit bei Collins (2004, 2011) auf ansteckende körperliche Rhythmen in Interaktionsritualen oder auf Gesten und Emotionen bezieht und bei neueren gewaltsoziologischen Ansätzen im Kontext eines (aktiven wie passiven) erfahrungsbasierten Antuns und Erleidens sowie der damit verbundenen (de-)legitimatorischen Frage der Definition von Gewalt *als* Gewalt beruht (Sofsky 1996, 2002; Koloma Beck 2011, 2017; Lindemann 2014, 2017; Reemtsma 2009), verweist auch Dewey (2018, S. 47–71) bei seinem Konzept *der* Erfahrung auf die Unabdingbarkeit körperlicher und emotionaler Erfahrungen für den künstlerischen Handlungsakt. Denn als Akt des Ausdrucks repräsentiert dieser eine „Beziehung von aktivem Tun und passivem Erleben“ (Dewey 2018, S. 62), die auf einem „Antrieb‘ [...] des *gesamten* Organismus [Herv. A.B.]“ (Dewey 2018, S. 72) beruht, von dem aus ganzheitliche Erfahrungen erst in Gang gebracht werden und wobei „durch die Assimilierung von Bedeutungen aus dem Hintergrund vergangener Erfahrung eine Umwandlung von Energie in gedankenvolles Handeln“ (Dewey 2018, S. 74), als qualitative „Neu-Schöpfung“ (Dewey 2018, S. 74), resultiert (Dewey 2018, S. 72 ff.; siehe auch Dewey 1974, Kap. II. und III.). Kreative künstlerische Handlungen sind somit nicht das bloße Resultat Impuls gesteuerter Anregungen (Dewey 2018, S. 75), sondern beruhen auf der psycho-physischen, selbst-reflexiv wahrgenommenen Bedeutung der menschlichen Sinne und damit verbundener (spezifisch erlebter) Gefühle, aus deren aktueller wie memorierter Kombination eine Beeinflussung der Handlung im Kontext der situativen (sozialen) Umwelt erfolgt (Dewey 2018, S. 59–85).

Die Bedeutung einer körperlichen – und zwar jenseits eines Leib-Seele-Dualismus zu verortenden – aktiven wie passiven Komponente als zentrales Handlungselement lässt sich somit auch hier für beide Bereiche (Gewalt und Kunst) als konvergierendes Merkmal konstatieren.

Mit Blick auf die allgemeine theoretische Fundierung und Erklärung von Handlungen als kreativ verweist auch Joas (1996, S. 244 ff.) auf die notwendige Implementierung eines aktiven wie passiven Körperbezugs, sodass auch hier eine handlungstheoretische Rahmung der Körperlichkeit ermöglicht wird. Denn um eine rein aktivistische Sicht des Handelns und eine bloße Instrumentalisierung des Körpers durch den Handelnden zu überwinden, müssen auch nicht-intentionale bzw. vorreflexiv-intentionale Elemente – im Sinne einer Passivität im Verhältnis zwischen Mensch und Umwelt – handlungstheoretisch berücksichtigt werden (Joas 1996, S. 244–250). Hierauf verweisen Joas (1996, S. 247–251) zufolge – in Anlehnung an Maurice Merleau-Ponty (1966) und Helmuth Plessner (1979) – Versuche des Einschlafens oder das Lachen und Weinen, die sich

einer aktiven instrumentalistischen Körperkontrolle entziehen und auf nicht kontrollierbare Handlungen, „die sich aus der vorreflexiven Intentionalität *des Körpers* ergeben [Herv. A.B.]“ (Joas 1996, S. 248 f.), hindeuten.⁵ In anthropologischer und sozialtheoretischer Hinsicht muss sich die handlungstheoretische Berücksichtigung des Körpers somit nicht nur auf biologische Voraussetzungen zum Handeln und damit auf das Zusammenspiel von Physiologie und Psyche im Sinne von Wahrnehmung beziehen, sondern auch auf „das Verhältnis des Handelnden zum Körper“ (Joas 1996, S. 251, S. 252–267). In anthropologischer Hinsicht verweist Joas (1996, S. 252–269) dabei auf die Entwicklung eines über starre Reiz-Reaktions-Schemata hinausgehenden Wahrnehmungssystems, welches in Kombination mit dem neurologischen Zentralnervensystem zu der Ausbildung eines Körperschemas führt, innerhalb dessen der eigene Körper, seine Teile, Haltungen, Bewegungen und Grenzen als solche subjektiv erkannt und als gegenüber anderen Dingen fundamental verschieden aufgefasst wird. Jenseits des Leib-Seele-Dualismus konstituiert sich so in sozialtheoretischer Hinsicht ein Körperschema, das auf einer kognitiv-affektiven Repräsentanz des Körpers in der (Selbst-)Wahrnehmung beruht und von der sich – im Sinne einer prä-reflexiven Intentionalität – auf der Basis einer bereits vorsprachlich vorhandenen kommunikativen Intersubjektivität die Selbstwahrnehmung als Ich zwischen der sozialen und physischen Umwelt konstituiert (Joas 1996, S. 245–269). Die hiermit verbundene, über die (reflexive) Wahrnehmung von Ausdrücken, Gesten etc. erfolgende, körperbasierte antizipatorische Handlungsausrichtung, welche bei Joas (1996, S. 270–285) zudem auf die vorreflexive antizipierte Rollenübernahme

⁵Bezüglich dieser von Joas (1996, S. 248 f.) angeführten „vorreflexiven Intentionalität des Körpers“, die sich einer aktiven instrumentalistischen Körperkontrolle entzieht, lassen sich bereits Anknüpfungspunkte für eine neurowissenschaftliche Ergänzung (oder: neurosoziologische Stärkung) ziehen, da nachgewiesen werden konnte, „dass das Gehirn im sogenannten Ruhezustand nicht untätig ist [...]. Es döst, träumt, erinnert, ahnt, assoziiert, kombiniert das Erlebte mit anderem Erlebtem, das Erwartete mit dem Befürchtetem, die Überraschung mit der Hoffnung.“ (Baecker 2014, S. 12). Zugleich „[legt] [d]ie Entdeckung, dass das Gehirn auch dann etwas tut, wenn der Organismus ruht, die Annahme nahe, dass es möglicherweise erst recht etwas tut, wenn der Organismus aktiv wird“ (Baecker 2014, S. 13). Vor diesem Hintergrund kann zumindest auch der soziologische Status kortikaler Prozesse als notwendige Bedingung hinterfragt werden (Baecker 2014, S. 18): Die Aktivität kortikaler Prozesse im passiven wie aktiven (intentionalen) Handlungszustand, legt zumindest die Vermutung nahe, dass es sich hierbei *sowohl* um eine *notwendige als auch* um eine *hinreichende Bedingung* handelt, was wiederum auf eine zu explizierende Integration in handlungstheoretischen Modellen verweisen würde (siehe Ragin 1989, 2000, 2008).

im Sinne Meads (2013) und damit auch auf den (handlungstheoretisch bedeutsamen) dritten Aspekt der primären Sozialität für kreative Handlungen verweist, findet sich darüber hinaus auch bei Dewey und Collins.

2.3 Zur Bedeutung primärer Sozialität bei Kunst und Gewalt

Im Zuge der Übersetzungsprobleme vermeidenden, basalen pragmatistischen „theoretischen Klammer“ bei Joas (1996) und Dewey (2018) ist eine Übereinstimmung mit Blick auf den Aspekt der primären Sozialität nicht allzu verwunderlich. Wie bei Joas (1996) – und seiner Anlehnung an Mead (2013) – findet sich auch bei Dewey (1974, 2018) die Bedeutung vorsprachlicher Kommunikation und antizipierter Handlungsausrichtungen im Zuge der Sozialisation. Für Dewey (1974, S. 62) existiert das Soziale – und damit Sozialität –, mit dem das Individuum in steter Wechselwirkung steht, bereits vor dem In-die-Welt-Eintreten des Individuums und ist somit bereits (primär) in das Individuum mit einbezogen. So verweist Dewey (2018, S. 76) z. B. darauf, dass, wenn ein Kind auf die Welt kommt und in diese eintritt, es „mit zunehmender Reife [...] lernt, daß bestimmte Handlungen verschiedene Folgen nach sich ziehen, beispielsweise, daß ihm Aufmerksamkeit geschenkt wird, wenn es schreit, und daß Lächeln eine andere, klare Reaktion in seiner Umgebung hervorruft. Es fängt also an, die *Bedeutung* seines Tuns zu begreifen [Herv. i.O.]“ – und dies im Kontext des Erkennens des eigenen Ich in Abhängigkeit der sozialen Umwelt (Dewey 2018, S. 77). Über die (reflexive) Wahrnehmung von Ausdrücken, Gesten etc., erfolgt somit auch bei Dewey (1974, S. 257–272; 2018, S. 76 f.) eine im Zuge der Sozialisation letztlich körperbasierte – entgegen der strikten Auffassung eines Leib-Seele-Dualismus zu verstehende – antizipatorische Handlungsausrichtung des Individuums, indem (auf kommunikativen Akten beruhende) Verhaltensformen zunächst passiv nachgeahmt und später aktiv im antizipierenden Abgleich mit der interaktiven Umwelt gestaltet werden. Bzgl. der für die Nachahmung und antizipierende Gestaltung des Handelns notwendigen Kontinuität und Wechselwirkung von (gemachten) Erfahrungen verweist Dewey (1974, S. 257–271) – ähnlich wie Mead (2013, S. 190–199) – auf die Metapher des Wettspiels, bei dem erst auf Basis der Nachahmung überlieferter feststehender (normativer) Regeln (Meads *play*) im Laufe der Sozialisation eine subjektiv gestalterische Anpassung und Änderung der (normativen) Verhaltensweisen (Meads *game*) erfolgt. Diese generelle Bedeutung primärer Sozialität zeigt sich, wie oben (s. Abschn. 2.1) bereits geschildert wurde, auch stets prozessual im

kreativen Akt des künstlerischen Handelns mit Blick auf die erfahrungsbasierte, antizipierende Auseinandersetzung des künstlerischen Subjekts mit seinen Objekten, Materialien und anderen Subjekten.

Anknüpfungspunkte zum Aspekt einer (vorreflexiven) antizipierten Rollenübernahme im Sinne einer primären Sozialität zeigt aber auch Collins in seinen Ausführungen zu „Interaction Ritual Chains“ (2004), „Bodily Interactions in Interaction Ritual“ (2015) und „Toward a Neo-Meadian Sociology of Mind“ (Collins 1989) auf. Selbst wenn er diese Aspekte in seinem gewaltsoziologischen Ansatz (Collins 2011) nicht weiter detailliert an- bzw. ausführt, weist er dem meadschen role-taking doch den Stellenwert eines Kernkonzeptes bzgl. der Erklärung natürlicher Interaktionsrituale und des zustande kommenden verbindenden Effekts in Interaktionsritualen zu (Collins 1989, S. 18; 2004, S. 48):⁶ Hiermit kann nicht nur der wechselseitige Aufmerksamkeitsfokus und dessen gegenseitige Kommunikation als eine Grundbedingung von Interaktionsritualen erklärt werden, sondern auch wo bzw. wie der verbindliche Sinn von Mitgliedschaft und moralischem Zwang in den symbolhaften und moralisch aufgeladenen Interaktionsritualen generiert wird.

„To focus on a particular social action is to take the role of the other. [...] What makes it so certain is that both participants are carrying out the same activity: Mutual focus is assured because they are doing the same thing, especially on the level of speech acts or micro-physiological orientations.“ (Collins 1989, S. 18)

Im Sinne Meads (2013, S. 81–115, 192–196) handelt es sich bei den auf emotionaler Energie beruhenden Interaktionsritualen somit um das Ende einer prozessual organisierten sozialen Handlung in Form sozialer Kooperation, die auf dem subjektiven role-taking und damit – auf Basis kommunikativer Gesten und signifikanter Symbole – auf dem durch den „social act“ (Joas 1996, S. 277) und qua Sozialisation vermittelten antizipierten Rollenwissen beruht, das als situativ-normativer Handlungsrahmen die reziprok reflektierte Handlungsausrichtung

⁶Collins (1989) wurde zwar für seine frühe Mead Interpretation, insbesondere mit Blick auf seine Einordnung Meads in den zeitgenössischen intellektuellen und philosophischen Kontext und bzgl. seiner weiterführenden Interpretation zur Bedeutung von Sprache stark kritisiert (u. a. Aboulafia 1989; Franks 1989; Joas 1989, 2000, S. XVIII; Manning 1989; McPhail 1989; Rawls 1989). Diese Kritik richtet sich aber vornehmlich auf das *Wie* seiner Interpretation und weniger darauf, *dass* er dem meadschen role-taking explikative Relevanz zuspricht. Insofern wird auch im Folgenden an diesen Aspekt angeschlossen, allerdings ohne Rekurs auf die weitere Interpretation Collins (1989).

generiert. Da Collins (2004) in seinen Ausführungen zu Interaktionsritualen und der damit verbundenen positiven wie negativen emotionalen Energie zugleich auf den von Durkheim (1981) betonten Ritualcharakter in Werte und Affekte erzeugenden und Handlungen beeinflussenden Kollektiven verweist, lassen sich auch hier theoretische Übersetzungsprobleme bzgl. der joasschen Theorie vermeiden – Durkheims Ausführungen zu den Formen des religiösen Lebens bilden schließlich bei Joas (1996, S. 270–285) den zweiten Strang des Konzepts der primären Sozialität.

Demnach können also die drei konvergierenden Elemente Situation-Körperlichkeit-primäre Sozialität aus Collins' (2011) (weiterhin relevanten; siehe hierzu u. a. Braun und Kron 2020) situationistischem Gewaltansatz und Deweys (2018) kunstsoziologisch kreativ-schöpferischen Handlungserklärungen integrativ mit Joas (1996) Theorie des kreativen Handelns in Verbindung gebracht werden. Vor diesem Hintergrund, dass es sich bei Gewalt und Kunst tatsächlich nicht um grundsätzlich konträre Bereiche hinsichtlich einer handlungstheoretisch basierten Rahmung und Erklärung handelt, kann im nächsten Schritt die Konzeptualisierung von Gewalthandlungen als kreativer Akt vorgenommen werden.

3 Gewalt als kreativer Akt

Anknüpfend an die bis hierhin erfolgten Überlegungen und Darstellungen sowie der Überführung der konvergierenden Elemente Situation-Körperlichkeit-primäre Sozialität in einen allgemeinen handlungstheoretischen Rahmen ist für die Überlegungen hin zur Konzeptualisierung von Gewalt als kreativem Akt unter Rekurs auf die von Popitz (1986, S. 73–78) angesprochene doppelte Entgrenzung von Gewaltverhältnissen und dem von Collins nur vage explizierten Mechanismus der Konfrontationsanspannung/-angst zur tatsächlich situativen Anwendung von Gewalt (Nassauer 2016, S. 498) allerdings noch ein weiterer Schritt notwendig. Denn hierfür muss in der Konsequenz der theoretischen Rahmung auch ein solcher (kognitiver) Mechanismus in die handlungstheoretische Konzeption von situativen Gewaltereignissen eingeführt bzw. verankert werden.

Für die theoretische Implementierung eines solchen (kognitiven) Mechanismus bietet sich Meads (2013) Frage nach der Verbindung von Bewusstsein und Handlung und die Berücksichtigung bzw. Integration des neurologisch basierten Zentralnervensystems an, da Mead (2013, S. 65) diesbezüglich konstatiert, „daß die im Zentralnervensystem vorgefundenen Strukturen Handlungsstrukturen sind – nicht Strukturen der Kontemplation, der reinen Anschauung“ (Mead 2013, S. 65). Die von Mead explikativ integrierte Funktion und Wirkung

von kognitiv-affektiven Repräsentanzen ist dabei einerseits in den joasschen (1996) Ansatz bzgl. des ebenfalls auf kognitiv-affektiven Repräsentanzen basierenden Körperschemas integrierbar. Andererseits zeigt sich die Anschlussfähigkeit Meads (2013) auch mit Blick auf die bei Collins (1989, 2004, 2011, 2015) zentralen Interaktionsrituale, welche maßgeblich für den Aufbau und Erhalt emotionaler Energie verantwortlich sind, die wiederum in subjektiv antagonistisch empfundenen Situationen im Zusammenhang mit dem Konzept der Konfrontationsanspannung/-angst steht. Zudem kann Meads Theorie auch an Deweys (2018, S. 49) Überlegungen zur kognitiv-affektiven Verbindung der „verschiedenen Akte, Episoden und Begebenheiten“, die bzgl. *einer* (ästhetischen) Erfahrung – und damit auch einer kreativen Handlung – miteinander verschmelzen (Dewey 2018, S. 47 ff., 54 ff.) sowie zugleich mit neueren Erkenntnissen aus der (kognitiven) neurowissenschaftlichen Aggressions- und Gewaltforschung verknüpft werden; wobei letzteren gerade mit Blick auf die interdisziplinäre (Weiter-)Entwicklung soziologischer Theorien Relevanz zuzusprechen ist (Ray 2018, S. 15–23; Swedberg 2016, S. 18; Tiryakian 2004).⁷ Dies ist in explikativer Hinsicht insofern von Relevanz, als durch den Rekurs auf kognitiv neurowissenschaftliche Erkenntnisse, die sowohl bei Collins (2011) und Dewey (2018) als auch bei Joas (1996) vage formulierten Mechanismen zur Generierung von Handlungen expliziert werden können. So verweist Joas (1996) im Zuge seiner Theorie zwar darauf, dass im Rahmen des kognitiv-affektiven Körperschemas und der primären Sozialität die intentionalen Ziele einer Handlung als Antwort auf die situativen Herausforderungen auch von den tatsächlichen Ergebnissen der Handlung abweichen können. Deutet dies bereits auf das schöpferische Potenzial bzgl. der Kreativität von Handlungen hin, so bleibt hier

⁷Hierbei wird nachfolgend allerdings nur auf solche Ansätze rekuriert, die auf einer multiperspektivischen Betrachtung von neuronalen, emotionalen, affektiven und sozialen Prozessen beruhen und das (komplexe) Zusammenspiel multipler und unterschiedlicher Hirnregionen sowie damit verbundener sozialer und neurobiologischer Faktoren zur Erklärung von Aggression und Gewalt heranziehen. Des Weiteren sind die auf dieser Basis generierten Erkenntnisse als geschlechterunabhängig zu betrachten und sie umgehen zugleich das Problem einer Beschränkung auf lediglich psycho-pathologische Störungen (Coccaro et al. 2007; Eisenberger und Lieberman 2004; Eisenberger et al. 2003; Eisenberger et al. 2006; Krämer et al. 2007; Lang et al. 1998; Lotze et al. 2007; Ray 2018, S. 22; Siever 2008; Singer et al. 2006). Der hiermit verbundene, nicht biologisch-reduktionistische und jenseits eines Gen-Determinismus liegende, Erkenntnisgewinn dieser Studien macht sie insofern auch für eine soziologische Betrachtung interessant und berücksichtigt (Braun 2019a, b; Gruber 2010; Ray 2018, S. 16–23).

dennoch offen, *wie* konkret dieser Prozess mit entsprechenden Mechanismen im Bereich der situationsabhängigen Handlungsinterpretation bzw. -selektion gestaltet ist und somit konkret erklärt werden kann. In ähnlicher Weise gilt dies auch für die Ausführungen Collins' (2011), der die Anwendung von Gewalt über Konfrontationsanspannung/-angst – gewissermaßen ebenfalls im Prozess der Handlungsselektion bzw. -interpretation – erklärt, aber ebenso nicht in der Lage ist konkret zu explizieren, *wie* dieser zentrale Mechanismus zur Erklärung der tatsächlich situativen Anwendung von Gewalt, die in zeitlicher Hinsicht zugleich abhängig von emotionalen und physiologischen Erregungszuständen ist, funktioniert (Nassauer 2016, S. 498). Und auch bei Dewey (2018) bleibt die konkrete Explikation des *Wie* mit Blick auf das wechselwirkende Zusammenspiel aus Wahrnehmung, Sinnen, (sozialer) Umwelt, Interaktion, Sozialisation und all diese situativ rahmenden (auch emotionalen) Retentionsleistungen bzgl. der Erfahrung und des kreativen Handelns als Ausdrucksakt unbestimmt.

Während demnach sowohl Collins (2011) und Dewey (2018) als auch Joas (1996) im Kontext ihrer jeweiligen Erklärungen bei den zentralen Aspekten der situativen Handlungsinterpretation bzw. -selektion auf als *gegeben* behandelte Aspekte und Wirkweisen von Antizipationen, mentalen Repräsentationen, Kognitionen etc. rekurren, können diese explikativen (kognitiv-)mechanismischen (Bunge 2010) *Annahmen* mithilfe der Erkenntnisse kognitiver Neurowissenschaften überwunden und entsprechend explizit für die Erklärung von Gewalt als kreativem Akt modelliert werden (Massey 2002, S. 25), um so eine kognitiv-affektive neurosoziologische Fundierung kreativen (Gewalt-)Handelns zu ermöglichen. Die theoretisch und explikativ quasi implizit integrierten kortikalen Blackboxes im Prozess der Antizipation, Interpretation und Selektion von Handlungen können hiermit, wie im Folgenden explizit für den Bereich der Gewalt aufgezeigt, im weiteren Zusammenspiel von Situation, Körperlichkeit und (primärer) Sozialität jenseits eines soziologisch „gepflegte[n; A.B.:] Nichtwissens“ (Baecker 2014, S. 18) bzgl. neurowissenschaftlicher Befunde und Erkenntnisse entschlüsselt werden.

Wie erwähnt, ist hierfür zunächst Meads (2013) Konzept des role-taking bzw. des über der auf kommunikativen Gesten basierenden aktiven situativ-individuellen Anpassung des reziprok reflektierenden Handelns erfolgenden role-making (R. Turner 1962) zentral. Da Mead (1895, 2001, 2013; Pettenkofer 2012, S. 202, 214–220) trotz seines explizit theoretischen Fokus auf vokale Gesten bei der gegenseitigen Handlungsausrichtung aber auch die grundlegende interaktionale Bedeutung von Emotionen als Gesten nicht per se ausschließt und gemäß neurosoziologischer Befunde Emotionen auch der Status einer primären Sprache aller Hominini zugesprochen werden kann, welche zugleich konstitutiv für die