

The background of the entire poster is a deep blue underwater scene. Numerous bubbles of various sizes are visible, rising from the bottom towards the top where a bright light source, presumably the sun, creates a shimmering effect. The bubbles are more concentrated in the lower half of the image.

KUNSTRAUM

KUNSTRAUM NIEDEROESTERREICH

EX T R E M

BODY, SPACE AND MOVEMENT

RAUMEMOTIONEN.

DIE SEHNSUCHT NACH NEUER RAUMERFAHRUNG UND SINNLICHEM KÖRPERERLEBEN

GÜNTHER OBERHOLLENZER

„Das Verfügenkönnen über Räume hat es uns angetan.“

Siegfried Kracauer, deutscher Soziologe und Philosoph (1889–1966)¹

Wie äußern sich die Wahrnehmung und Gestaltung von Raum und Landschaft unter extremen körperlichen Bedingungen? Wie verhalten sich Körper, Bewegung und Raum zueinander? Reizvoll, eine Ausstellung zu dieser Fragestellung zu gestalten, ist es doch gelungen, ein Thema zur Disposition zu stellen, das bisher im Kunstdiskurs noch zu wenig Beachtung gefunden hat. Die von Kurator Michael Goldgruber ausgewählten künstlerischen Positionen zeigen eindrucksvoll unterschiedliche Facetten von Körper und Raum und lassen die Komplexität und Vielschichtigkeit erahnen, die dieser Materie innewohnt. Das verbindende Element scheint der menschliche Körper und sein (extremes) Agieren im Raum zu sein oder, anders formuliert, der Mensch, der sein Umfeld wahrnimmt und konditioniert, die Bewegung seines Körpers, die den Raum definiert und Spuren hinterlässt.

Raum ist ohne Körper nicht erfahrbar, in jeder Situation wirkt der Körper als Koordinatensystem in der Welt, mit einem Oben und Unten, einem Rechts und Links, Hinten und Vorne. Er ist Ausgangspunkt für die Orientierung des

Individuums im Raum. Das inkludiert auch, dass es keine objektiv bestimmbare Lage eines Gegenstandes gibt, sondern immer nur seine Wahrnehmung von einem je spezifischen Ort aus, der von der Lage des Wahrnehmenden bestimmt wird. Die Raumwahrnehmung wird also ständig vom Körper konditioniert und vorgegeben.

In der Moderne stehen Raum und Körper auf der Liste der „bedrohten Begriffe“, schreibt Markus Schroer nicht ohne Augenzwinkern in der soziologischen Abhandlung „Räume, Orte, Grenzen. Auf dem Weg zu einer Soziologie des Raums“.² Nicht umsonst wird, so Schroer weiter, selbst in elaborierten Modernisierungstheorien davon ausgegangen, dass die Bedeutung des Raumes einer überwundenen gesellschaftlichen Entwicklung angehört und dass sich für den nirgendwo sonst mehr so recht in Anspruch genommenen Körper mit dem Sport ein spezielles System ausdifferenziert hat, in dem seine Irrelevanz kompensiert werden soll. Dass aber trotzdem seit einigen Jahren gerade Körper und Raum wieder größere Aufmerksamkeit zuteil wird,

zeigt die Notwendigkeit, sich stärker mit dem Wandel der Raum- und Körpervorstellungen auseinanderzusetzen.³

Ohne Anspruch auf Vollständigkeit habe ich intuitiv – und mit Mut zur Lücke – für mich spannende Aspekte von Raumwahrnehmung und Körpererfahrung ausgewählt. Ich finde es reizvoller, einige Problemstellungen etwas tiefgreifender zu untersuchen, als nur grob überblicksmäßig von der Kunstgeschichte über die Philosophie und Soziologie möglichst alle Aspekte des Raumthemas durchzudeklinieren. Beginnen möchte ich mit einem Blick in die Vergangenheit.

KUNST UND RAUM

Die Auseinandersetzung mit dem Raum, seiner Aneignung wie auch andere raumspezifische Fragestellungen haben in der Kunstgeschichte eine lange, vielschichtige Tradition. Man denke nur etwa an eine der zentralen künstlerischen Debatten des Cinquecento, die der Frage nachging, welche der Künste, der Malerei oder der Skulptur (und erweitert der Architektur), der Vorrang zu gewähren sei. Für die Skulptur wurde ins Treffen geführt, dass sie, im Gegensatz zum bloßen Schein, zu täuschenden Evokationen von Räumen und Körpern in der zweidimensionalen Malerei sich selbst repräsentiere, dass man sie anfassen könne, dass sie greifbare Realität sei.

Auf der anderen Seite versuchte die Malerei besonders durch die Entwicklung der Zentralperspektive (in Zusammenhang mit der „camera obscura“), dem Raum und seiner Wahrnehmung gerecht zu werden. Die Perspektive in der Kunst ist die Darstellung des dreidimensionalen Raumes auf einer zweidimensionalen Bildfläche. Wissenschaftlich gesehen der Optik verwandt (also dem Studium der

Wahrnehmungsgesetze), ist sie der Versuch, die komplexe menschliche Wahrnehmung, die Art, wie wir Raum und Gegenstände im Raum wahrnehmen, zu imitieren.

Neben geometrisch-perspektivischen Mitteln kommen aber auch Licht-/Schatten-Modellierung oder Luft- und Farbperspektive zum Einsatz, um Körper und Raum darzustellen. Erwähnenswert scheint in diesem Zusammenhang der Impressionismus, dessen Vertreter/innen es mehr darum ging, ein „Gefühl“ von Körper, Raum und räumlicher Tiefe zu vermitteln als der Natur den Spiegel vorzuhalten. Dieses Gefühl entstand durch das tatsächliche Raumerlebnis der Künstler/innen. Natur und Landschaft wurden nicht mehr durch die camera obscura kopiert oder im Atelier mit geometrischen Hilfsmitteln rekonstruiert, sondern im Freien flüchtig subjektiv eingefangen. Die Darstellung des Raumes in der Malerei ist dabei sowohl Ausdruck innerer Vorgänge der Künstler/innen als auch eine Methode bildhaft-symbolischer Aneignung der gegenständlichen Umwelt, die eine Kommunikation über die Welt der Gegenstände ermöglicht. Auch Fotografie und Film bedienen sich des visuellen Betrachtens, Benennens und Beschreibens, um sich der Welt der Dinge zu vergewissern. Doch auch hier bleibt die Darstellung von Körper und Raum auf der Bildfläche zweidimensional und Abbild, Täuschung und Illusion.⁴

Mit den Rauminstallationen im 20. Jahrhundert wird der Raum zum vollständigen und integralen Bestandteil der Kunst. Das eine ist vom anderen nicht mehr zu trennen, es ist eine Einheit, die ganzheitlich von Künstler/innen gestaltet und so von Betrachter/innen erlebt werden kann. Sowohl Malerei als auch Skulptur erweitern sich in den Raum und tragen damit zur Profilierung der Installation als eigenständige Kunstform bei. Während in der

Vergangenheit der Raum meist mehr als gestalterisches Mittel denn als vordergründiger Bildinhalt in Erscheinung trat, wird nun Bearbeitung und Ausformulierung des dreidimensionalen Raumes zu Thema und Inhalt vieler künstlerischer Arbeiten. „Raumbezogene Installationen sind aktuell, weil sie Gegenräume zur zunehmenden Medialisierung des Alltags anbieten und für des ‚Hier und Jetzt‘ sensibilisieren“, schreibt Nicole Fritz in dem lesenswerten Dossier „Raumbezogene Installation in Deutschland“. Wer eine Installation durchschreitet, wird die Atmosphäre des Raumes in Realzeit nicht nur kognitiv, sondern vor allem durch körperliches Erspüren mit all seinen Sinnen wahrnehmen.⁵

Eine entscheidende Erweiterung der Beziehung von Körper und Raum stellt die performative Kunst dar. Als Performance wird eine situationsbezogene, handlungsbetonte und vergängliche künstlerische Darbietung eines Performers oder einer Performancegruppe bezeichnet. Die relativ junge Erscheinung ging in den 1960er Jahren aus dem klassischen Theater hervor. Vier Grundelemente werden in der Regel genannt: die Zeit, der Raum, der Körper des Künstlers/der Künstlerin und eine Beziehung zwischen dem Künstler/der Künstlerin und dem Zuschauer/der Zuschauerin. Verbindende Kraft ist die Bewegung. Das „Material“ des Künstlers ist sein Körper. Nach neuem Verständnis der Performance ist der menschliche Körper nicht ein Material wie andere Materialien, beliebig bearbeitbar und formbar, sondern ein lebendiger Organismus, der sich beständig im Werden befindet, im Prozess einer permanenten Transformation. Für ihn kann es keinen Ist-Zustand geben. Er kennt Sein nur als Werden, als Prozess, als Veränderung. Er transformiert sich, schafft sich neu und ereignet sich damit in der Aufführung. Mit dieser

Idee wurde das Theater bzw. die Aufführung zu einer eigenständigen Kunstform und fungierte nicht mehr nur als Abziehbild eines Textes des Autors/der Autorin.

Der Raum wird dabei nicht nur als physikalische Größe aufgefasst. Er kann als autonome architektonische Form, als magischer Ort oder als beides zugleich (wie etwa im Theater der Antike) begriffen werden. Er kann aber ebenso als Resultat einer Bewegung in Erscheinung treten und würde in diesem Fall folglich erst durch den sich bewegenden Körper entstehen. In diesem Zusammenhang wird auch vom „geometrischen“ und „performativen“ Raum gesprochen. Beim performativen Raum ist der Gesamteindruck eines Raumes gemeint, der beim Betrachten erzeugt wird. Theaterräume sind paradigmatisch und von vornherein als performative Räume gedacht. Der performative Raum legt als Aufführungsraum das Verhältnis zwischen Akteur/in und Zuschauer/in, Bewegung und Wahrnehmung fest. In einer Performance will man jedoch nicht mehr nur das alte „Guckkastentheater“, sondern den performativen Raum neu bestimmen und eine klare Abgrenzung (zwischen Zuschauer/innen und Akteur/innen) vermeiden oder einfach mit anderen und ungewohnten Raumaufteilungen spielen. Deshalb werden auch andere Räume – wie z.B. Fabriken, Markthallen oder leerstehende Gebäude – als performative Räume genutzt. Der menschlichen Körper vereinnahmt den (geometrischen) industriellen Raum, der Raum wird zum (bewegten) Körper in Beziehung gesetzt, durch die Bespielung einem neuen (performativen) Zweck zugeführt.⁶

KUNST, SPORT UND SPIEL

Die in der Ausstellung „Extrem“ zu sehenden Kunstwerke reichen von Zeichnungen über

Fotografien bis zu Installationen und Videos – alle mit performativem Charakter – alle mit dem Ziel, sich unserer Raumwahrnehmung unter außergewöhnlichen Bedingungen zu nähern. Es fällt auf, dass die Mehrzahl der Arbeiten direkt oder indirekt auf sportliche, insbesondere Extremsportliche Aktivitäten Bezug nehmen.

Die Schau ist dabei eine gewagte Gratwanderung: Viele der präsentierten Arbeiten beschäftigen sich mit (Extrem-)Sport, doch es wird versucht, zu offensichtlichen, allzu plakativen künstlerischen Annäherungen keinen Raum zu geben. Man findet also keine Malereien von waghalsigen Extremsportlern, Filme von coolen Rekordversuchen oder spektakuläre Fotos sportlicher Höchstleistungen. Manche Betrachter/innen wird dies erstaunen oder auch irritieren. Auch wird dezidiert nicht nur Sport oder Extremsport behandelt und so eine vielleicht etwas eindimensionale, auch zu fachspezifische Themenstellung vermieden. Vielmehr werden Phänomene, die im Extremsport in Erscheinung treten, in einen allgemeineren Kontext transferiert und so eine Reihe von grundsätzlichen wahrnehmungsrelevanten und gesellschaftlichen Fragestellungen aufgeworfen. Ähnliches versuche ich auch im nachfolgenden Text.

Wenn von einer zeitgenössisch-künstlerischen Auseinandersetzung mit Sport die Rede ist, wird meist vom massenkulturellen Phänomen des Sports gesprochen: Sport als Spiel, das identifikations- und sinnstiftend ist, Sport als Ort der Freizeitbeschäftigung und des Wettbewerbs. Viele Kunstwerke und Texte zum Thema „Kunst und Sport“ behandeln den kommerzialisierten (Spitzen-)Sport mit kollektiven Identifikationscharakter, Starsystem und Vermarktungsstrategien. Den Motivationen und Bedürfnissen des individuellen Sportlers/der

individuellen Sportlerin, wie letztendlich auch jenen des Extremsportlers/der Extremsportlerin, die natürlich nicht abgekoppelt von einer medialisierten Welt gesehen werden dürfen, wurde bisher eher wenig Aufmerksamkeit gewidmet.⁷

Treten Kunst und Sport in Verbindung, kann das bisweilen auch sonderbare, wenn nicht gar peinliche Folgen haben, man denke nur etwa an die kulturellen Rahmenveranstaltungen rund um Fußball Europa- oder -weltmeisterschaften, die manchmal etwas zu gewollt in ihrem Bemühen erscheinen, diese zwei so konträr wirkenden Aspekte unseres Lebens miteinander zu verbinden. Es gibt aber natürlich auch Gemeinsamkeiten. Ohne hier ins Detail gehen zu wollen möchte ich nur einen Punkt, nämlich jenen des Spiels, herausgreifen. Die menschliche Identität ist „durch einen spielerischen Habitus gekennzeichnet, der die Grundlage der beiden Bereiche Kunst und Sport bildet“, schreibt Oliver Zybok in seinem Aufsatz „Die Inszenierung von Körperlichkeit und Bewegung“. Das Spiel ist Zybok zufolge der entscheidende Konstruktionsmechanismus sowohl personeller wie auch kollektiver Identitäten.⁸

Dabei könnten die Kriterien des Spiels unterschiedlicher nicht sein: Die bestimmenden Elemente heißen Regel und Zufall. Glaubt man Manfred Eigen und Ruthild Winkler, so war der Zufall zuerst vorhanden. Erst die Regel versuchte, ihn zu ordnen, doch nicht im Sinne einer starren Ordnung, sondern als „Ordnung des Lebendigen“. Regel und Zufall sind keine sich negierenden Elemente, sondern stehen im Wechselverhältnis zueinander. Man könnte sogar sagen, dass das Regelgefüge aus einer Dialektik des Zufalls hervorgegangen ist. Es ist „das Spiel und nur das Spiel, das den Menschen vollständig macht“. Kunst und Sport stehen paradigmatisch für diesen Gedanken.

„Zunächst das Spiel der Muskeln und Gliedmaßen: Aus ziellosem Greifen und Strampeln wird präzise korrelierter Bewegungsablauf. Sodann das Spiel der Sinne: Aus spielerischer Neugier wird tiefgreifendes Wissen, aus dem Spiel mit Farben, Formen und Klängen unvergängliches Kunstwerk.“⁹

EXTREMSPORT ALS ANTWORT AUF DIE ABENTEUER- UND RISIKOVERDRÄNGUNG UNSERER GESELLSCHAFT?

Menschen erklimmen die steilsten Bergwände, springen mit Gleitschirmen von deren Gipfeln, fahren mit dem Mountainbike über die unwegsamsten Geländeformen, durchqueren große Sandwüsten, tauchen in unterirdischen Höhlen, durchsegeln die Ozeane: Die verschiedenen Formen und Szenarien des modernen Abenteuer- und Extremsports sind bekannt. Es würde den Rahmen sprengen, dieses Phänomen einer tiefgreifenden Analyse zu unterziehen, aber einige Aspekte sollen in Hinblick auf einen Erkenntnisgewinn für die Ausstellung zur Sprache kommen. Eine große Hilfe und Informationsquelle war mir in diesem Zusammenhang die sehr fundierte und vielschichtige Arbeit von Karl-Heinrich Bette „X-treme. Zur Soziologie des Abenteuer- und Risikosports“ aus dem Jahr 2004.¹⁰

In der traditionellen soziologischen Argumentation wird der Extremsport als ein Versuch gesehen, der gesellschaftlich erzeugten Routine und Langeweile gezielt „vitalisierende Spannungsofferte“ entgegenzusetzen. Menschen suchen bewusst außeralltägliche Situationen auf, sie lassen sich freiwillig auf Risiken ein, um einer durchreglementierten Organisationsgesellschaft zu entgehen und Macht über das eigene Handeln zurückzugewinnen. In diesem Zusammenhang ist von der „Selbstermächtigung

des modernen Subjekts“ die Rede. Der Abenteuer- und Risikosport ermöglicht dem Menschen auch eine verstärkte Individualisierung und Distinktion. Menschen riskieren Kopf und Kragen, um sich sozial sichtbar zu machen und den Nimbus der Einzigartigkeit zu erlangen.

Die riskante Bewältigung naturgegebener Hindernisse verschafft Gefühle der Machbarkeit und Lebendigkeit, wie sie weder in der Büroarbeit noch beim Mähen des Rasens zustande kommen können. Berge, Meere und Wüsten setzen dem Menschen dabei enge Grenzen und schreiben ihm weitestgehend vor, wie er sich zu verhalten hat. Sie werden solcherart paradoxerweise zu Fluchtpunkten der Sinnhaftigkeit, zum Hoffnungsraum in einer Gesellschaft, die durch Mehrsinnigkeit und Widersprüchlichkeit ihrer Kommunikation überfordert scheint. Im Extremsport geht es um das Hier und Jetzt, um den ganz konkreten Moment des menschlichen Handelns.

Einer Gesellschaft, die sehr auf die Zukunft ausgerichtet ist, wird so ein erlebnisintensives Verweilen in der Gegenwart entgegengesetzt. Die Welt des Extremsports ist einfach konstruiert. In einer Zeit voller Unsicherheit und der Destabilisierung tradierter Wirklichkeitsbilder bieten Risiko und Abenteuer Gewissheiten und neue Evidenzgefühle. Die Gefühle im Extremsport erscheinen konkret, eindeutig und wahrhaftig, weil die Situation der Selbstgefährdung konkret und eindeutig sind, die Grenzen der körperlichen Belastung ausgetestet werden und mehr instinktives denn selbstreflexives kognitives Verhalten zum Tragen kommt.

Nach dieser kurzen Einleitung möchte ich mich den zwei für diese Ausstellung zentralen Begriffen widmen: Raum und Körper. Sie spielen natürlich auch im Extremsport eine entscheidende Rolle.¹¹

DIE WIEDERENTDECKUNG DES DREIDIMENSIONALEN RAUMES

Die gesellschaftliche Modernisierung hat das Verhältnis von Individuum, Gesellschaft und Raum nachhaltig verändert. Der vormoderne Mensch hatte ein enges Verhältnis zum Raum, die Wahrnehmung war an das Tempo der Fortbewegung gekoppelt. Distanzen verlieren durch Auto, Zug oder Flugzeug an Bedeutung, der direkte körperliche Kontakt zum durchquerten Raum geht verloren. Auch die modernen Kommunikationstechniken wie Telefon, Fernsehen oder Internet haben zum Bedeutungsverlust des Raumes beigetragen. Menschen können heute miteinander sprechen, ohne in einem konkret vorhandenen Raum gleichzeitig anwesend zu sein. Der Raum ist in der modernen Gesellschaft zu einer marginalen Größe geworden.¹²

Abenteurer/innen und Extremsportler/innen erscheinen vor diesem Hintergrund als Spezialist/innen für die Aufwertung und Rückeroberung der durch Transport- und Kommunikationstechnik verdrängten Zwischenräume. Sie geben die Distanz zum Raum auf und stellen mit Tauchen, Klettern und Gleitschirmspringen eine unmittelbare Nähe zu den Elementen Wasser, Erde, Luft wieder her, sie lassen die physische Aura des Raumes wiederauferstehen und nutzen ihn für ein sinnliches Erleben. Der Raum des Extremsports ist konkret und nicht imaginiert, wie etwa jener im Fernsehen oder Kino, er reduziert die Teilnahme an der Welt nicht auf die Zweidimensionalität eines Bildschirms oder einer Leinwand. Extremsportler/innen gewinnen die Dritte Dimension des Raumes zurück. Die Hinwendung zum Raum und zur Natur ist, wie schon erwähnt, auch als Versuch zu werten, Eindeutigkeit und Gewissheit in einer Gesellschaft zurückzugewinnen,

die erhebliche Uneindeutigkeiten und Gewissheitsverluste produziert. Schon Rousseau etwa verstand seine „Zurück-zur-Natur“-Wendung als Formel, die gegen die Komplexität der Nationalgesellschaft gerichtet war: Der außergesellschaftlichen Umwelt, der Natur und auch dem Körper wird die Aura der Reinheit und Sakralität zugesprochen. Die Natur ist der bessere Ort, an dem die problematische Zurichtung des Menschen durch die Gesellschaft kurierbar ist. Berge, Meere und Wälder erfahren eine idealisierte Überhöhung als Orte, in denen der Mensch zu sich selbst kommen und sich von den gesellschaftlich erzeugten Verwerfungen erholen kann.

Der moderne Abenteuersport (aber durchaus auch die Tourismusindustrie!) greift diese Distanzierungsidee auf, indem er zivilisationsferne Räume jenseits der Städte (wieder-)entdeckt. Berge werden nicht mehr aus geopolitischen Interessen erklommen oder um die Kartographie einer bestimmten Region zu verbessern. Sie werden vielmehr zu Orten, an denen Menschen Freiheits-, Glücks- und Selbstermächtigungshoffnungen in die Tat umzusetzen versuchen, Distinktionsarbeit ableisten und außeralltägliche Erlebnisse sammeln. Abenteuer- und Risikosportler/innen funktionalisieren die Räume für eigene Zwecke um. Die Raumbewältigung ist in vielen Extremsportarten nicht Mittel zum Zweck, sondern das Ziel bzw. das Problem, das es zu bewältigen gilt. In jüngerer Zeit kommt auch die Stadt ins Visier der Extremsportler/innen: indem Abenteurer/innen z.B. Hochhäuser oder Brücken erklimmen, „naturalisieren“ sie gewissermaßen technisch-industriell hergestellte Artefakte der modernen Zivilisation. Der Extremsportler/die Extremsportlerin bemächtigt sich des Stadtraumes und deutet ihn individuell in seine/ihre ganz persönliche Raumerfahrung um. Vermutlich wird dadurch

auch versucht, Körperlichkeit und Körpergefühl wieder zurück in die Zentren der modernen Gesellschaft zu bringen ...

DIE WIEDERBELEBUNG VON KÖRPER UND SINNEN

Extremsportler/innen setzen gegen die Intellektualisierung und Kopflastigkeit des Alltags ein körperorientiertes Handeln. Sie tun dies in einer Gesellschaft, die Körperlichkeit in vielerlei Hinsicht verzichtbar gemacht hat. Da die Bewältigung räumlicher Distanzen im Zeitalter von Autos und Flugzeugen, aber auch durch Handy, Internet und Cyberspace, keine eigene körperliche Fortbewegung mehr erfordert, hat der Körper mit seinen Gliedmaßen als Fortbewegungsmittel generell an Bedeutung verloren. Menschen werden bewegt, ohne sich selbst bewegen zu müssen.

Auch der Arbeitsalltag der Moderne marginalisiert den Körper und richtet ihn entsprechend zu. Der Modernisierungsprozess in der Berufswelt hat physisch-organische Grenzzustände nahezu eliminiert, schwere körperliche Arbeit findet nur noch dort statt, wo Roboterkörper und Maschinen den menschlichen Muskeleinsatz noch nicht ersetzen konnten. Innovationen in der Massenkommunikation haben die Hierarchie der Sinne zugunsten der Augen umgestellt. Taktile, olfaktorische und auditive Wahrnehmungen mussten in unserer medienorientierten Gesellschaft gegenüber dem Visuellen beträchtliche Bedeutungsverluste hinnehmen. Der Extremsport stellt die Körperferne der Moderne systematisch auf den Kopf. Der Marginalisierung körperlicher Arbeit werden bewusst „vormoderne Körperzustände“ gegenübergestellt: eine extreme körperliche Belastung und, verbunden damit, Ermüdung, Schweiß und Verausgabung. Augen, Ohren,

Nase, auch Hände und Füße erfahren eine Wiederbelebung.

Gerade die Hände, im Zeitalter der Technisierung oft auf Drücken von Knöpfen reduziert, werden bei Extremsportarten wie dem Klettern durch Greifen, Halten, Ziehen rehabilitiert und wieder bedeutsam, ja lebensnotwendig. Vor dem Hintergrund einer Gesellschaft, die auf Basis von Kommunikation operiert, stehen im Risikosport nicht Kommunikation, sondern sinnliche Wahrnehmung und Körperhandeln im Vordergrund. Positive Erlebnisse kommen nur dann zustande, wenn dem Erfolgserleben (etwa dem Erreichen eines Berggipfels) ein körperintensives Handeln vorgeschaltet wurde. Unsere Gesellschaft ist vornehmlich durch Sprache, Schrift, Bild und Film geprägt, die Realität erscheint oft als gehörte, erzählte, gelesene oder auf dem Bildschirm gesehene Realität. Doch Sprache und Bilder – und so auch dieser Text – können die Komplexität von Erfahrungen immer nur unzureichend wiedergeben und nie an selbstgemachte Erfahrungen und konkrete sinnliche Wahrnehmungsprozesse heranreichen. Abenteuersportler/innen dagegen sind ihre eigenen Drehbuchautor/innen und Regisseur/innen.

Auch der gängige Sport kompensiert die Sinnunsicherheit des Alltags, indem er den geordneten „Rückzug auf ein sozial sinnvoll definiertes Körperverhalten“ (Niklas Luhmann) ermöglicht. Je virtueller und immaterieller unsere Lebenswelt wird, desto wichtiger ist die Funktion des Sports. In ihm wird der Körper zum Schauplatz des Sinns – gerade weil er in unserer Wirtschaft und Technik keine Rolle mehr spielt. Sport präsentiert, so Luhmann „den nirgends sonst mehr so recht in Anspruch genommenen Körper. Er legitimiert das Verhalten zum eigenen Körper durch den Sinn des Körpers selbst.“¹³

ABENTEUERTOURISMUS ALS ALTERNATIVE EROBERUNG VERDRÄNGTER TERRI- TORIALITÄT

Das einst als gefährlich Wahrgenommene in der Natur erfährt im Extremsport eine positive Umdeutung. Dies allerdings nicht zuletzt auch deshalb, weil es mit Hilfe technischer Errungenschaften gelungen ist, das Wilde zumindest teilweise zu zähmen und gesellschaftlich zu vereinnahmen. Dabei dienen Sportgeräte und technische Artefakte wie Gleitschirme, Surfbretter und Mountainbikes als verlängerte und spezialisierte Körperglieder, als raumgreifende Prothesen. Der Extremsport ist zugleich Negation und Bejahung von Modernität. Er ist eine Gegeninszenierung, die die Erscheinungsformen und Konsequenzen der Moderne hinterfragt und kritisiert, gleichzeitig aber leistungsorientiert und selbstbewusst mit Hilfe von Medien, Technik und all den Errungenschaften der modernen Zivilisation stattfindet – von Funktionskleidung bis zu GPS-Ortung.

Der Extremsport ist ein Spiel. Auch hier gibt es (Spiel-)Regeln. Gemeint sind nicht unbedingt nur jene, die Natur und Naturgewalten den Sportler/innen auferlegen, sondern auch solche, die die Sportler/innen für sich und ihresgleichen bestimmen und so ein komplexes Netz an Regeln und Richtlinien über Raum und Körper spannen – seien es nun festgelegte Routen im Klettergarten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden oder Bergläufe und Wüstenmarathons mit Anleihen aus gängigen Sportarten. Nicht unähnlich einer Performance wird der (Natur-)Raum vereinnahmt, mit Inhalt aufgeladen und einem neuen Zweck zugeführt.

Waren extrem sportliche Betätigungen anfangs noch spektakulär und in der Lage, Aufmerksamkeit zu erziehen, gehören sie heute zu den

Kernbestandteilen eines eigenständigen Sportmodells, das sich auf die Hervorbringung und Inszenierung riskanter Praktiken spezialisiert hat. Die Grenzen von massentauglichem Sport und Extremsport scheinen zu verschwimmen. In reduzierter und entschärfter Form hat das Abenteuer in der Zwischenzeit auch den Breitensport erreicht, so etwa wenn die Reise- und Tourismusindustrie in wachsendem Maße auf extreme Abenteuer motive zurückgreift, um Heils- und Glückserwartungen ihrer Kundschaft zu befriedigen. Der Vorstoß gegen das Übliche ist selbst oft schon üblich geworden. Der Abenteuer- und Risikosport gehört heute zur akzeptierten Vielfalt der modernen Gesellschaft. Wenn nun aber das Außeralltägliche in Serienproduktion geht, könnte man von einer „McDonaldisierung“ des Abenteuers, aber auch des Naturraumes sprechen.¹⁴

Es scheint Anzeichen zu geben, dass die gegenwärtige Unterhaltungs- und Erlebnisindustrie in diese Richtung tendiert. Zahlreiche Tourismusprospekte verheißen ein romantisches Naturerlebnis, ein intensives Körpergefühl und somit die Erfüllung von Sehnsüchten, die der Mensch in einer technisierten Kommunikationsgesellschaft oft nicht mehr finden kann. Doch die vorgefundene Natur ist oft eine berührte, eine durch infrastrukturelle Maßnahmen benutzerfreundlich gemachte Landschaft. Aussichtsplattformen und gesicherte Klettersteige, Schipisten und Lifтанlagen passen die wilden Naturgegebenheiten an die touristischen Bedürfnisse an. Der Naturraum wird vereinnahmt und benutzt, imperialistisch gezähmt und erobert. Das unmittelbare Naturerlebnis geht verloren, die Flucht aus der medialisierten Erlebnisgesellschaft endet genau wieder dort, nämlich mit dem Blick auf eine medialisierte, konsumierbare Naturlandschaft.

CONCLUSIO

Bei aller Modernisierung zu einer raum- und körperlosen Gesellschaft bleibt der Mensch mit Raum und Körper verbunden – und der Boom von Sport und Extremsport, von Abenteuertourismus und körpererlebnisorientierter Freizeitindustrie scheint zu bestätigen, dass gerade heute eine große Sehnsucht nach unmittelbarer Raumwahrnehmung und Körpererfahrung besteht. Sie zu stillen gelingt aber nicht immer. Die Künstler/innen der Ausstellung kommentieren diese Entwicklung auf ganz unterschiedliche Weise – so etwa Markus Sulzbacher, der eine abstrakt, fast an Piet Mondrian erinnernde Rauminstallation in eine Kletterwand umfunktioniert und körperlich erfahrbar macht, oder Johanna Kirsch, die performativ in Industrieanlagen herumklettert und so Körper und umgebenden Raum, menschliche Gliedmaßen und Maschinen skurrile Symbiosen eingehen lässt. Daniel Zimmermann erinnert mit subtilen Zeichen auf einer sommerlichen Bergwiese an die wintersportliche Landschaftsnutzung oder auch -ausbeutung, Michael Goldgruber zeigt eine massive Aussichtsplattform, die sich unheimlich, wie eine Schlange, über einen Bergvorsprung windet, Christoph Grill dokumentiert den absurd scheinenden, immer wiederkehrenden Sprung eines Mannes ins Wasser, und Sissi Makovec schließlich entwickelt gar einen neuen Schwimmstil und dokumentiert dessen Bewegungsablauf auch gleich mit einer Videokamera.

All diese und alle anderen in der Schau zu sehenden Arbeiten geben nicht unbedingt eine Antwort auf die am Anfang des Textes aufgeworfenen Fragen zu Körper und Raum. Doch nach Besuch der Ausstellung wird man sich kaum dem Wunsch entziehen können, auch das eigene Wahrnehmungsempfinden von

Körper und Raum, von Bewegung und modellierter Landschaft einer kritischen Betrachtung zu unterziehen.

Günther Oberhollenzer ist Kurator im Essl Museum, Klosterneuburg.

- 1 Siegfried Kracauer zitiert nach Markus Schroer, *Räume, Orte, Grenzen*. Auf dem Weg zu einer Soziologie des Raums, Suhrkamp Verlag, Frankfurt/Main 2006, S. 9.
- 2 Ebd., S. 276f.
- 3 So beruht etwa der von den Kulturwissenschaften proklamierte „topographical turn“ auf der Annahme, dass Raum nicht einfach gegeben ist, sondern produziert wird. Gegenüber dem Raum als einem natürlichen, physikalisch oder durch Wahrnehmungsbedingungen gegebenen „Behälter“ werden Räume als kulturell konstituiert, als Ergebnis sozialer Beziehungen (siehe etwa den virtuellen Internetraum) und als historisch wandelbar betrachtet. Vgl. Jörg Dünne und Stephan Günzel, *Raumtheorie*. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften, Suhrkamp Verlag, Frankfurt/Main 2006.
- 4 Dies ändert sich nur bedingt durch die virtuellen Welten im Cyberspace oder die jüngst wieder auflebende 3D-Filmtechnik.
- 5 Nicole Fritz, *Raumbezogene Installation in Deutschland*, Homepage des Goetheinstituts Deutschland, <http://www.goethe.de/kue/bku/dos/rid/de6144257.htm> (Stand: 01.02.2011).
- 6 Vgl. Erika Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt/Main 2004.
- 7 Vgl. z.B. die zahlreichen Essays im *Kunstforum International*, Band 169 und 170 zum Titelthema

- Kunst und Sport, hrsg. von Sven Drühl und Oliver Zybok, 2004, S. 32-139 (Bd. 169) und S. 38-141 (Bd. 170). Die Herausgeber und verschiedenen Autoren der auf zwei Bände angelegten Dokumentation versuchen, den sportlichen Seiten der Kunst und den künstlerischen Seiten des Sports auf den Grund zu gehen.
- 8 Oliver Zybok, Die Inszenierung von Körperlichkeit und Bewegung, in ebd. Bd. 169, S. 35-63, hier S. 40f.
- 9 Manfred Eigen und Ruthild Winkler, Das Spiel. Naturgesetze steuern den Zufall, 1975, zitiert nach ebd., S. 40. Der Tanz ist dabei interessanterweise eine Disziplin, die als Sportart und als Kunstform existiert. Jeder Tanz repräsentiert eine spezifische Formung von Körper, Raum und Zeit (und ist damit der Performance sehr verwandt). Die konkrete Gestaltung dieser Parameter ist jeweils abhängig vom kulturellen und historischen Kontext.
- 10 Karl-Heinrich Bette, X-treme. Zur Soziologie des Abenteuer- und Risikosports, transcript Verlag, Bielefeld 2004.
- 11 Vgl. auch ebd., S. 73-83 und 111-115.
- 12 Bei aller Abstraktheit gesellschaftlicher Kommunikation und Technisierung des Personenverkehrs bleiben Körper und Raum aber verbunden – selbst im virtuellen Raum ist ein Minimum an körperlicher Präsenz und Raumfixierung vorausgesetzt.
- 13 Niklas Luhmann, Soziale Systeme. Grundriss einer allgemeinen Theorie, Suhrkamp Verlag, Frankfurt/Main 1984, S. 337, vgl. Norbert Bolz, Sport als Ästhetik der Zukunft, in Kunstforum International Bd. 169, S. 133-139 und Sven Guldénpfennig, Kulturelle Sinnstruktur des Sports, in: Kunstforum International Bd. 170, S. 41-51. Durchaus vergleichbare Leistungen erbringen auch andere körper- und wahrnehmungsorientierte Praktiken, etwa Sexualität oder Tanz. So produziert der Tanz Wirklichkeitsgefühle, indem sich der Mensch im realen Raum in Bewegung setzt und mit ihm körperlich synchronisiert.
- 14 George Ritzer, Die McDonaldisierung der Gesellschaft, Fischer Verlag, Frankfurt/Main, 1993, vgl. Gerhard Schulze, Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart, Campus Verlag, Frankfurt/Main, New York 1992.