

LUISA HOFFMANN

WAHRHEIT, SPIEL UND VERLETZBARKEIT

INTIMITÄTSPRAKTIKEN ZWISCHEN MODERNE, KRITISCHER THEORIE UND ÄSTHETISCHER ERFAHRUNG

Gesellschaftsspiele erscheinen in der Geschichtsschreibung zumeist als randständige Phänomene, verortet im Bereich der Freizeit, der Geselligkeit oder der Alltagskultur.¹ Selten jedoch werden sie als dichte kulturelle Formen gelesen, in denen sich historische Selbstverhältnisse im Kleinen kristallisieren.² Gerade solche scheinbar nebensächlichen Praktiken sind jedoch aufschlussreich, weil sie soziale Normen, Erwartungen und Konflikte in verdichteter, ritualisierter Form sichtbar machen.³ In ihnen lassen sich kulturelle Leitvorstellungen oft klarer erkennen als in programmatischen Texten oder institutionellen Dokumenten.⁴

Vor diesem Hintergrund ließe sich das Spiel *Wahrheit oder Pflicht* als eine Mikroszene moderner Wahrheits- und Intimitätskultur verstehen. Es inszeniert eine Situation, in der Subjekte vor anderen über ihr Inneres Auskunft geben oder ihren Körper symbolisch exponieren müssen.⁵ Besonders dort, wo Fragen nach Liebe, Begehren und vergangenen Bindungen gestellt werden, tritt eine Form affektiver Exponiertheit ein, die über bloße Unterhaltung hinausgeht.⁶ Das Spiel ist somit ein kultureller Ort, an dem sich verdichtet zeigt, wie moderne Gesellschaften Wahrheit an Innerlichkeit koppeln, Authentizität moralisch aufladen und zugleich die Verletzbarkeit von Subjektivität produzieren.⁷ Die folgende Untersuchung geht daher davon aus, dass sich an dieser Spielform exemplarisch nachvollziehen

Abb. 1: Emma Hegemann: *Wahrheit oder Pflicht – Die Partyedition*. (Abb.: MVG Verlag)



lässt, wie Praktiken der Selbstoffenbarung historisch entstehen, wie sie sich in Spannungen, Brüchen und Schmerzen äußern und wie sie ästhetische Erfahrungsformen berühren.

HISTORISCHE TIEFENDIMENSION: WAHRHEIT ALS INNERLICHKEIT

Aus kulturhistorischer Sicht zeigt sich, dass sich der Ort der Wahrheit in der Neuzeit schrittweise verschiebt.⁸ Wahrheit ist nicht länger primär an äußere Autorität, Tradition oder metaphysische Ordnung gebunden, sondern wird zunehmend im Inneren des Subjekts verortet.⁹ Gefühle, Gewissen und Authentizität gewinnen an epistemischem Prestige.¹⁰ Diese Entwicklung wird von Praktiken des Geständnisses, der Autobiografie, der literarischen Selbstenthüllung und später der psychologischen Selbstanalyse begleitet.¹¹ Das Subjekt beginnt, sich selbst als Träger einer verborgenen Wahrheit zu begreifen, die zur Sprache gebracht werden muss.¹²

Gerade im Bereich der Liebe erweist sich diese Verschiebung als folgenreich. Das romantische Paradigma stärkt die Vorstellung, dass „wahre“ Gefühle ausgesprochen werden sollen, um Geltung zu erlangen.¹³ Verschweigen erscheint nicht mehr als legitime Zurückhaltung, sondern als Mangel an Authentizität.¹⁴ In diesem historischen Horizont ist *Wahrheit oder Pflicht* eine populärkulturelle Miniatur einer langen Geschichte westlicher Wahrheitspraktiken.¹⁵ Das Spiel inszeniert eine Situation, in der Subjekte angehalten sind, ihr Inneres öffentlich zu artikulieren.¹⁶ Wahrheit erscheint nicht als objektive Feststellung, sondern als Bekenntnisform, als intime Selbstoffenbarung, die sozial eingefordert wird.¹⁷

WAHRHEIT IM MODUS DER NICHT-IDENTITÄT

Im Lichte der kritischen Theorie von Theodor W. Adorno erscheint diese Praxis nicht als ungebrochene Geschichte zunehmender Authentizität, sondern als ambivalente Konstellation. Adorno lässt Wahrheit gerade dort aufscheinen, wo Identität misslingt, wo Erfahrung nicht restlos in Begriffe eingeht. Wahrheit ist keine harmonische Übereinstimmung, sondern Ausdruck von Dissonanz, von dem, was sich der begrifflichen Vereinnahmung entzieht.¹⁸

Diese Verschiebung des Wahrheitsbegriffs hat weitreichende Konsequenzen für das Verständnis von Intimität und Selbstauskunft.¹⁹ Wenn Wahrheit nicht in der Deckungsgleichheit von Subjekt und

Aussage liegt, sondern in der Spannung zwischen beiden, dann ist jede Form der Selbstoffenbarung strukturell von Unangemessenheit durchzogen.²⁰ Das Subjekt identifiziert sich nicht vollständig mit dem, was es über sich sagt. Sprache ist kein durchsichtiges Medium, sondern eine Form, die zugleich ermöglicht und verzerrt.²¹ In dieser Perspektive wird nicht das Gelingen, sondern gerade das Misslingen von Identität erkenntnisträchtig.²²

Übertragen auf das Spiel heißt dies, dass die ausgesprochene Wahrheit über Gefühle nie deckungsgleich mit dem Erlebten ist.²³ Zwischen Empfindung und sprachlichem Ausdruck besteht eine Differenz.²⁴ Das Wort fixiert, während das Gefühl sich verändert.²⁵ Ein Geständnis über Liebe oder Nicht-Liebe erzeugt sprachliche Eindeutigkeit, die der inneren Ambivalenz Gewalt antut.²⁶

Gerade in dieser Fixierung liegt eine Form von Verhärtung, die Adornos Denken immer wieder thematisiert: Das Lebendige wird in Begriffe gepresst, die es zwar fassbar machen, aber zugleich verfehlen.²⁷ Das Gefühl, das im Moment des Sprechens vielleicht noch schwankt, verdichtet sich im Satz zu einer scheinbaren Klarheit.²⁸ Die Aussagen „Ich liebe dich“ oder „Ich liebe dich nicht“ erscheinen in diesem Kontext als definitive Setzung, während das Innere von Unsicherheit, Erinnerung, Projektion und Angst durchzogen bleibt. Sprache stabilisiert, wo Erfahrung fließt.

In der Spielsituation tritt diese Problematik in zugespitzter Form hervor. Die Szene, der Blick der anderen, die Erwartung einer klaren Antwort erzeugen einen Druck zur Eindeutigkeit.²⁹ Das Subjekt ist gehalten, sich festzulegen, sich selbst in einer Aussage zu fixieren.³⁰ In diesem Moment wird die Spannung zwischen lebendiger Erfahrung und sprachlicher Form besonders schmerzhaft spürbar.³¹ Das, was gesagt wird, kann das, was gefühlt wird, nicht einholen und doch muss es dafür einstehen.

Herzschmerz erscheint hier als ein Moment negativer Wahrheit: als leiblich erfahrene Einsicht in die Nicht-Identität zwischen Wunsch und Wirklichkeit.³² Der Schmerz markiert, dass Subjektivität sich nicht vollständig kontrollieren oder transparent machen lässt.³³

Er ist nicht bloß Reaktion auf ein unerfülltes Begehren, sondern Ausdruck einer tieferen Struktur.³⁴ Das Subjekt erfährt, dass sein inneres Bild von Beziehung nicht mit der Realität des Anderen zusammenfällt.³⁵ Es erfährt die Grenze seiner Verfügungsmacht über Sinn, Bedeutung und Nähe.³⁶ In diesem Leiden wird eine Wahrheit sichtbar, die sich nicht positiv formulieren lässt, sondern gerade im Scheitern spricht.³⁷ Adorno sieht darin keinen bloßen Mangel, sondern ei-

nen Hinweis darauf, dass Wirklichkeit mehr ist als das, was sich harmonisieren lässt.³⁸

Demnach ist der Schmerz nicht das Gegenteil von Wahrheit, sondern ihr Medium. Er zeigt, dass Subjektivität nicht identisch mit sich selbst ist, dass sie von Fremdheit durchzogen bleibt. Das Subjekt entdeckt sich nicht als souveräne Einheit, sondern als etwas, das an sich selbst und an der Welt anstößt. Gerade diese Erfahrung der Nicht-Identität bewahrt im adorno'schen Sinn einen Rest von Wahrheit gegen die Illusion vollständiger Transparenz.³⁹

So ist das Spiel ein Ort, an dem negative Wahrheit nicht theoretisch behauptet, sondern affektiv erfahren wird. In der Diskrepanz zwischen Gefühl und Wort, zwischen Wunsch und Antwort, zwischen Nähe und Distanz tritt jene Dissonanz hervor, die Adorno als Signatur einer unverfügbaren Wirklichkeit beschreibt. Wahrheit erscheint hier nicht als Klarheit, sondern als Wunde – als etwas, das gerade dadurch wahr ist, dass es schmerzt.

ÄSTHETISCHE ANALOGIE: DAS BLAU VON YVES KLEIN

Diese Erfahrung ist als *Ästhetische Erfahrung* zu begreifen, wofür die monochromen Bilder von Yves Klein eine aufschlussreiche Analogie bieten.⁴⁰ Kleins *In-*



Abb. 2: Yves Klein,
*Monochrome
bleu, IKB 219.*
(Foto: Verf.in)



ternational Klein Blue erscheint als homogene Fläche und entzieht sich doch jeder begrifflichen Fixierung.⁴¹ Es gibt keinen Gegenstand, keine narrative Orientierung. Wahrnehmung gerät in eine offene, bodenlose Weite.⁴²

Gerade diese Struktur der gleichzeitigen Präsenz und Unverfügbarkeit macht die ästhetische Qualität dieser Erfahrung aus. Das Bild ist intensiv da – farblich, sinnlich, körperlich wirksam – und zugleich nicht festzuhalten. Der Blick findet keinen Punkt, an dem er sich ausruhen kann, keine Figur, die Bedeutung stabilisiert. Stattdessen wird er auf sich selbst zurückgeworfen. Wahrnehmung wird zu einer Erfahrung der eigenen Unsicherheit, der eigenen Ausgesetztheit. Das Blau eröffnet keinen Raum, es ist selbst Raum: eine Fläche, die Tiefe nicht darstellt, sondern als Empfindung erzeugt.

Historisch ist diese ästhetische Radikalität als Reaktion auf eine Situation zu lesen, in der traditionelle Repräsentationsformen ihre Selbstverständlichkeit verlieren.⁴³ Nach den Erschütterungen des 20. Jahrhunderts erscheint die Welt nicht mehr als kohärent darstellbar, sondern als fragmentiert, prekär, offen.⁴⁴ Kleins monochrome Malerei ist daher eine ästhetische Form einer Erfahrung, in der Subjektivität keinen festen Grund mehr voraussetzen kann.⁴⁵ Daraus folgt: Das Bild bietet keinen Halt und gerade darin eine eigentümliche Wahrheit über die Lage des Wahrnehmenden.

Ähnlich wirkt die ausgesprochene Wahrheit im Spiel. Ein einzelner Satz steht im Raum – klar, unumkehrbar –, und eröffnet doch eine Tiefe, die niemand vollständig überblicken kann.⁴⁶ Das Gesagte ist präsent, deckt aber das Gemeinte nicht. Unter seiner Oberfläche vibrieren Bedeutungen, Erinnerungen und Projektionen.⁴⁷ Wie das Blau Kleins ist die Wahrheit zugleich Faszination und Überforderung, Präsenz und Entzug.⁴⁸

Der Satz fungiert dabei nicht als transparente Mitteilung, sondern als Ereignis.⁴⁹ Er verändert die Situation, noch während er ausgesprochen wird. Beziehungen verschieben sich, Erwartungen werden neu justiert, Selbstbilder erschüttern sich. Und doch lässt sich nicht eindeutig sagen, „was“ genau geschieht. Wie das monochrome Bild entzieht sich die Wahrheit der vollständigen Aneignung. Sie wirkt, ohne vollständig verstanden zu sein.⁵⁰

Für die Beteiligten entsteht eine Erfahrung, die der ästhetischen nahekommt: ein Moment intensiver Gegenwärtigkeit, in dem sich Bedeutung verdichtet und zugleich entgleitet. Man ist betroffen, berührt, vielleicht überwältigt und weiß doch nicht genau, wie das Erlebte zu fassen ist. Die Wahrheit steht im Raum wie Farbe auf Lein-

wand: unwiderruflich da, aber nicht auf einen stabilen Sinn reduzierbar.

In dieser Perspektive ist Herzschmerz selbst als ästhetische Kategorie zu verstehen. Er ist das leibliche Zeichen dafür, dass Bedeutung über das hinausgeht, was begrifflich integriert werden kann.⁵¹ Wie der Blick im Blau keinen festen Boden findet, findet auch das Subjekt in der Wahrheit keinen sicheren Halt. Gerade in dieser Bodenlosigkeit liegt jedoch eine Form von Intensität, die weder rein negativ noch rein positiv ist. Sie ist Erfahrung im emphatischen Sinn: ein Ergriffenwerden, das das Subjekt übersteigt.⁵²

So macht die Analogie zu Klein sichtbar, dass intime Wahrheit nicht nur ein kommunikatives oder psychologisches Phänomen ist, sondern eine ästhetische Struktur besitzt. Sie tritt als etwas auf, das zugleich anzieht und verstört, klärt und verunsichert. Wahrheit ist hier keine stabile Aussage, sondern ein Feld von Intensitäten – ein Blau, das nicht darstellt, sondern erfahrbar macht.

PFLICHT, KÖRPER UND INSZENIERUNG

Auch die „Pflicht“ ist nicht bloß als spielerische Ergänzung zur Wahrheit zu verstehen, sondern als eigenständige historische Figur sozialer Praxis. Während die Wahrheit im Modus des Sprechens das Innere exponiert, verlagert die Pflicht die Exponiertheit auf den Körper, auf Handlung, Geste und Sichtbarkeit. Sie ruft eine Situation hervor, in der Subjektivität nicht durch Selbstdeutung, sondern durch performativen Vollzug hervortritt. In dieser Verschiebung vom Wort zur Geste zeigt sich ein bedeutsamer Aspekt moderner Kulturgeschichte: die zunehmende Bedeutung von Sichtbarkeit, Inszenierung und leiblicher Präsenz als Träger sozialer Bedeutung.⁵³

Die geforderte Handlung erscheint zunächst als klar umrissener Akt – ein Kuss, eine Umarmung, eine körperliche Nähe, eine symbolische Grenzüberschreitung. Gerade in dieser scheinbaren Eindeutigkeit liegt jedoch ihre Mehrdeutigkeit. Ob es sich um Spiel, Ernst, Ironie, Provokation oder tatsächliches Begehren handelt, bleibt strukturell unentscheidbar. Die Geste lässt sich nicht vollständig stabilisieren; sie oszilliert zwischen verschiedenen Bedeutungsebenen. Diese Unentscheidbarkeit ist nicht zufällig, sondern entspricht einer historischen Situation, in der soziale Handlungen zunehmend als Zeichen gelesen werden, ohne je ganz im Zeichenhaften aufzugehen.⁵⁴

In der Pflicht-Szene wird das Subjekt zum Bildträger innerhalb einer sozialen Anordnung.⁵⁵ Die Handlung vollzieht sich vor den Augen der Gruppe, unter deren Blicken und Deutungen.⁵⁶ Das Individuum handelt, aber es handelt zugleich für andere, in einem Raum, der von Erwartung, Spannung und Bewertung durchzogen ist. Hier zeigt sich eine Nähe zu historischen Formen öffentlicher Sichtbarkeit, in denen Körper nicht bloß Träger individueller Erfahrung, sondern Medien sozialer Bedeutung sind.⁵⁷ Die Pflicht reproduziert im Kleinen eine Logik, in der Subjektivität sich nur durch Sichtbarwerden bestätigt, zugleich jedoch dem Zugriff fremder Deutungen ausgesetzt ist.⁵⁸

Gerade in dieser Konstellation treten moderne Formen der Selbstinszenierung hervor.⁵⁹ Seit dem 19. Jahrhundert, verstärkt im 20. und 21. Jahrhundert, etabliert sich eine Kultur, in der Individuen zunehmend aufgefordert sind, sich darzustellen, sich zu zeigen, sich performativ zu entwerfen.⁶⁰ Authentizität ist nicht mehr bloß innerer Zustand, sondern etwas, das sichtbar gemacht werden muss.⁶¹ Die Pflicht im Spiel ist ein Mikromodell dieser Dynamik. Die Handlung ist nicht nur Tat, sondern Darstellung; nicht nur Ausdruck, sondern Szene.⁶²

Dabei entsteht eine Spannung zwischen Authentizitätsanspruch und Rollenhaftigkeit. Wer eine Pflicht ausführt, kann sich zugleich als „wirklich“ föhlend erleben und weiß doch, dass die Situation gerahmt, künstlich, spielerisch ist. Das Subjekt befindet sich in einer Doppelposition: Es ist beteiligt und distanziert, ernst und ironisch zugleich.⁶³ Diese Doppelstruktur entspricht einer historischen Erfahrung, in der Subjektivität nicht mehr als geschlossene Einheit gedacht wird, sondern als etwas, das sich in wechselnden Rollen, Masken und Kontexten konstituiert.⁶⁴

Hinzu kommt die Dimension sozialer Macht. Auch wenn das Spiel formal freiwillig erscheint, wirkt in der Pflicht ein sozialer Erwartungsdruck.⁶⁵ Die Weigerung, eine Aufgabe zu erfüllen, kann als Bruch der Szene, als Störung der gemeinsamen Ordnung wahrgenommen werden.⁶⁶ So gerät der Körper in eine Situation, in der er zugleich eigener und fremder Verfügung unterliegt.⁶⁷ Diese Ambivalenz ist charakteristisch für moderne Gesellschaften, in denen Autonomie hochgeschätzt wird, Individuen jedoch zugleich in dichte Netze sozialer Erwartungen eingebunden bleiben.⁶⁸

Schließlich berührt die Pflicht die Grenze zwischen Spiel und Realität auf besonders intensive Weise. Während Worte sich noch als „nur gesagt“ relativieren lassen, haftet der vollzogenen Handlung eine an-

dere Qualität an. Der Kuss, die Berührung, die Nähe haben stattgefunden; sie lassen sich nicht vollständig in den Rahmen des Spiels zurückholen. Die Geste hinterlässt Spuren, verschiebt Beziehungen, erzeugt neue Bedeutungsfelder. Gerade darin liegt ihre historische Aussagekraft: Sie zeigt, dass moderne Subjektivität nicht allein im Inneren oder im Diskurs verankert ist, sondern ebenso im Körper, in der Sichtbarkeit, in der performativen Szene.

DIE PERSISTENZ DER AUSGESPROCHENEN WAHRHEIT

Wenn das Spiel endet, bleibt kein spektakulärer Bruch, sondern ein leiser Nachhall. Die Szene löst sich äußerlich auf, Stimmen wechseln das Thema, Körper bewegen sich weiter, als sei nichts geschehen.⁶⁹ Und doch bleibt etwas im Raum, kaum sichtbar und gerade deshalb wirksam. Worte hängen in der Atmosphäre wie Farbe auf Leinwand, nicht mehr zurücknehmbar, nicht mehr vollständig kontrollierbar. Sie lösen sich von ihren Sprechenden, werden Teil der gemeinsamen Geschichte, sedimentieren im Gedächtnis der Beteiligten.⁷⁰

Beziehungen verschieben sich, oft in kaum merklichen Nuancen. Ein Blick dauert einen Moment länger, ein Lachen klingt anders, ein Schweigen wird dichter. Was gesagt oder getan wurde, lässt sich nicht mehr in den Rahmen des Spiels zurückholen. Die Fiktion der Situation verblasst, während ihre Effekte real bleiben. Gerade diese Unaufdringlichkeit der Veränderung macht ihre historische und soziale Bedeutung aus.⁷¹ Intimität zeigt sich nicht als stabiler Besitz, sondern als fragile Konstellation, die durch Sprache und Geste fortwährend neu justiert wird.

In dieser Stille nach dem Sprechen, in diesem kaum artikulierbaren Ziehen im Inneren, verdichtet sich eine historische Wahrheit über moderne Intimität: Nähe existiert nur im Medium von Verletzbarkeit, Offenheit bedeutet immer auch Verlust, jede Geste enthält mehr, als sie sagen kann – Wahrheit oder Pflicht.

ANMERKUNGEN

- 1 Vgl. Johan Huizinga, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek bei Hamburg 1956, S. 13–45.
- 2 Ebd.
- 3 Vgl. Erving Goffman, *Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Kommunikation*, Frankfurt/M. 1986, S. 54–70.
- 4 Ebd.
- 5 Vgl. Pierre Bourdieu, *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*, Frankfurt/M. 1982, S. 277–310.
- 6 Vgl. Richard Sennett, *Verfall und Ende des öffentlichen Lebens. Die Tyrannei der Intimität*, Frankfurt/M. 1983, S. 25–54.
- 7 Ebd.
- 8 Vgl. Michel Foucault, *Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit 1*, Frankfurt/M. 1977, S. 23–27.
- 9 Ebd.
- 10 Vgl. Jürgen Habermas, *Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft*, Frankfurt/M. 1990, S. 107–115.
- 11 Ebd.
- 12 Vgl. Foucault, *Wille zum Wissen* (s. Anm. 8).
- 13 Vgl. Charles Taylor, *Quellen des Selbst. Die Entstehung der neuzeitlichen Identität*, Frankfurt/M. 1996, S. 211–245.
- 14 Ebd.
- 15 Vgl. Habermas, *Strukturwandel* (s. Anm. 10), S. 238–248.
- 16 Vgl. Foucault, *Wille zum Wissen* (s. Anm. 8).
- 17 Ebd.
- 18 Vgl. Theodor W. Adorno, *Ästhetische Theorie*, Frankfurt/M. 1970, S. 229–239.
- 19 Ebd.
- 20 Vgl. Niklas Luhmann, *Liebe als Passion. Zur Codierung von Intimität*, Frankfurt/M. 1982, S. 21–34.
- 21 Ebd.
- 22 Vgl. Eva Illouz, *Warum Liebe weh tut. Eine soziologische Erklärung*, Berlin 2012, S. 205–227.
- 23 Ebd.
- 24 Ebd.
- 25 Vgl. Luhmann, *Liebe* (s. Anm. 20), S. 153–163.
- 26 Ebd.
- 27 Vgl. Adorno, *Theorie* (s. Anm. 18), S. 244–248.
- 28 Ebd.
- 29 Ebd.
- 30 Vgl. Luhmann, *Liebe* (s. Anm. 20), S. 21–34.
- 31 Ebd.
- 32 Vgl. Illouz, *Liebe* (s. Anm. 22), S. 357–387.
- 33 Ebd.
- 34 Vgl. Luhmann, *Liebe* (s. Anm. 20), S. 153–163.
- 35 Ebd.
- 36 Vgl. Illouz, *Liebe* (s. Anm. 22), S. 357–387.
- 37 Ebd.
- 38 Vgl. Adorno, *Theorie* (s. Anm. 18), S. 219–229.

- 39 Ebd.
- 40 Vgl. Hans Robert Jauß, Kleine Apologie der ästhetischen Erfahrung, in: Jürgen Stöhr (Hg.), Ästhetische Erfahrung heute, Köln 1996, S. 15–41, hier: S. 20.
- 41 Vgl. Adorno, Theorie (s. Anm. 18).
- 42 Ebd.
- 43 Vgl. Adorno, Theorie (S. Anm. 18).
- 44 Ebd.
- 45 Ebd.
- 46 Vgl. Jauß, Apologie (s. Anm. 40).
- 47 Ebd.
- 48 Vgl. Adorno, Theorie (s. Anm. 18).
- 49 Ebd.
- 50 Vgl. Jauß, Apologie (s. Anm. 40).
- 51 Vgl. Illouz, Liebe (s. Anm. 22).
- 52 Ebd.
- 53 Vgl. Theodor W. Adorno, Negative Dialektik, Frankfurt/M. 1970, S. 120.
- 54 Ebd.
- 55 Vgl. Walter Benjamin, Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, Frankfurt/M. 1963, S. 19–30.
- 56 Ebd.
- 57 Vgl. Taylor, Quellen des Selbst (s. Anm. 13), S. 301–330.
- 58 Ebd.
- 59 Vgl. Goffman, Interaktionsrituale (s. Anm. 3), S. 10–18.
- 60 Ebd.
- 61 Vgl. Judith Butler, Körper von Gewicht. Die diskursiven Grenzen des Geschlechts, Frankfurt/M. 1997, S. 21–45.
- 62 Ebd.
- 63 Ebd.
- 64 Vgl. Bourdieu, Unterschiede (s. Anm. 5).
- 65 Ebd.
- 66 Vgl. Benjamin, Kunstwerk (s. Anm. 55).
- 67 Vgl. Adorno, Theorie (s. Anm. 18).
- 68 Vgl. Luhmann, Liebe (s. Anm. 20), S. 217–230.
- 69 Vgl. Illouz, Liebe (s. Anm. 22).
- 70 Ebd.
- 71 Vgl. Luhmann, Liebe (s. Anm. 20), S. 217–230.

ABBILDUNGEN

Abb. 1 Emma Hegemann, Wahrheit oder Pflicht – Die Party-edition. MVG Verlag: München 2019.

Abb. 2 Luisa Hoffmann, Eigene Fotoaufnahme von Yves Klein: *Monochrome bleu (IKB 219)*. Pigment in Kunstharz auf Leinwand, Paris, 1952. Aktuell in der Staatsgalerie Stuttgart seit 1970.

Luisa Hoffmann ist als persönliche Referentin des Prorektors für Lehre und Weiterbildung an der Universität Stuttgart beschäftigt. Sie studierte Literatur-, Kunst- und Medienwissenschaften an der Universität Konstanz und promovierte ebenda in der Medienwissenschaft zur Ökomodifizierung von Brett- und Videospiele.