

Roberto Simanowski

Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft: Epilog 2009

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17731>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Simanowski, Roberto: Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft: Epilog. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 39, Jg. 11 (2009), Nr. 1, S. 1–6. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17731>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft: Epilog

Von Roberto Simanowski

Nr. 39 – 2009

Abstract

Der Epilog in Simanowskis Buch *Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft. Kultur, Kunst, Utopien* unternimmt einen Ausblick auf die aktuelle Rolle der Kunst im Hinblick auf ihre ‚terroristische Sättigung‘. Dabei unterläuft die Terrorisierung des Ästhetischen (der Theaterbesuch mit Bombenalarm) ebenso wie die Ästhetisierung des Terrors (die Installation mit Echtzeittodesmeldungen) das Spaßmodell der Erlebnisgesellschaft dadurch, dass sie die ästhetische Erfahrung doppelt an den Tod bindet: als Gefährdung des Publikums und als unmittelbare Zeugenschaft durch das Publikum.

Am 16. September 2001 nannte Karlheinz Stockhausen im Rahmen einer Pressekonferenz zum Auftakt des Hamburger Musikfestes den Terroranschlag auf die Zwillingtürme des World Trade Centers wenige Tage zuvor „das größte Kunstwerk, was es je gegeben hat“. Man könnte meinen, diese Äußerung folgt der Logik der Präsenzkultur, indem sie die ästhetische Intensität eines Ereignisses von dessen Bedeutung abkoppelt und wertfrei betrachtet. Aber Stockhausen wusste sehr gut, was das Ereignis repräsentierte. Wenn er auf die unvergleichliche Wirkung verweist, die jene „Aufführung“ hatte – „Dass Geister in einem Akt etwas vollbringen, was wir in der Musik nicht träumen könnten, dass Leute zehn Jahre üben wie verrückt, total fanatisch für ein Konzert, und dann sterben“ –, verrät er die Eifersucht des Künstlers auf den Attentäter, der sich für erfolgreicher im Verbrechen erweist, als es der Künstler je sein könnte. Natürlich wirkte ein solcher Neid im Angesicht der fieberhaften Suche nach Überlebenden skandalös und führte zur Absage aller innerhalb des Musikfestes geplanten Stockhausen-Konzerte. Ob Stockhausens Äußerung mit größerer zeitlicher Distanz als zynische, aber angemessene Selbstbeschreibung der Erlebnisgesellschaft tolerierbarer ist, kann hier nicht entschieden werden. Als der britische Künstler Damien Hirst ein Jahr später in einem BBC-Interview den 11. September als „artwork in its own right“ bezeichnete, zwangen jedenfalls, wie zuvor Stockhausen, auch ihn die Wogen der Empörung

bald, seine Worte zu bedauern. In den Beispielen, die uns zum Abschluss beschäftigen sollen, verschiebt sich die Verbindung zwischen Kunst und Terror: Es geht nicht um die ästhetische Anerkennung für erfolgte Terrorakte, sondern um die Wirkung ihrer latenten Drohung auf das ästhetische Erlebnis.

Für die Spaß- und Erlebnisgesellschaft bedeutete der 11. Septembers insofern das Ende, als er wieder Ernst macht mit dem Erlebnis. Das Ereignis des 11. September ist das gerissene Bungee-Seil, der abgestürzte Gleitschirmflieger, der erfrorene Bergsteiger usw. in einer derartigen Potentialität und Öffentlichkeit, die nur noch als Rückkehr existentieller Bedrohung wahrgenommen werden kann. Terrorakte lassen, so möchte man meinen, keinen Spielraum für ästhetische Erfahrung. Dies mag stimmen, wenn es sich, wie bei Stockhausen und Hirst, um die Ästhetisierung terroristischer Akte handelt. Was aber, wenn eine Terrorisierung ästhetischer Ereignisse vorliegt? Davon war in Kapitel 6 mit Blick auf Hans Neuenfels' Inszenierung der Mozart-Oper *Idomeneo* schon die Rede. In diesem Fall hatte der Einspruch eines anonymen Anrufers gegen die ehrfurchtslose Darstellung Mohamets das Gefühl einer diffusen Terrordrohung erzeugt, das zur vorübergehenden Absetzung der Inszenierung führte. Nach Wiederaufnahme in den Spielplan, so lautete die Schlussfolgerung, werden der Theaterbesuch zur Mutprobe und das Spektakel wieder zum ‚Geschoss‘, das dem Betrachter zustößt. Was für die *Idomeneo*-Inszenierung gilt, trifft auch auf Uwe Eric Laufenbergs Inszenierung von Salmon Rushdies *Satanischen Versen* im Potsdamer Hans-Otto-Theater zu, die am 30. März 2008 Premiere hatte. Das Bewusstsein der Gefahr äußerte sich in diesem Fall nicht nur im Rückzug eines türkischstämmigen Schauspielers aus dem Vertrag und in der Diskussion der restlichen Schauspieler, ob man mit kugelsicherer Weste auftreten solle, sondern auch in der Polizeipräsenz: vor dem Theater in Uniform, im Theater in Zivil. Die Situation entbehrt nicht der Ironie, sollten diese ‚Flight-Marshalls‘ mit Bodenhaftung nur aufgrund ihres Einsatzbefehls einen Ort betreten, den sie in ihrem Privatleben möglicherweise beharrlich meiden. Abgesehen davon bedeutet die Situation eher das Ende der Ironie. Wenn der Gang ins Theater zur Mutprobe wird, erhält dieses nicht nur seine allgemein menschliche Bedeutung zurück, sondern wird endlich auch die Kunst zu dem, was für die Erlebnisgesellschaft so zentral ist: zum Abenteuer. Ein Abenteuer allerdings mit zwei ganz neuen Gesichtspunkten.

Die Mutprobe dieses Theatergangs unterscheidet sich grundsätzlich von der des Bergsteigens oder Bungee-Springens, denn sie steht nicht im Zeichen des Erlebniswerts, sondern ist Bekenntnis zum demokratischen Wert freier Meinungsäußerung und offener Kritik auch in satirischer Form. Indem die ästhetische Erfahrung an ein ethisches Statement gekoppelt ist, verwandelt sich – faktisch durch die Hintertür (Metapher!) und schon im Foyer (Ortsangabe!) – die Bühne wieder zu einer moralischen Anstalt. Diese Re-Moralisierung (und Politisierung) des Ästhetischen vermindert paradoxerweise zugleich den sittlichen

Abstand der Erlebnisgesellschaft zu ihren Feinden, die jener ja gerade den Mangel an Werten – nicht zuletzt an solchen, für die man zu sterben bereit ist – vorwerfen. Wer ins Theater geht, um gegen terrorbereite Fundamentalisten sein Leben aufs Spiel zu setzen, rückt diesen auch ein bisschen näher. Diese Situation am Anfang des 21. Jahrhunderts korrigiert die Ersetzung des politisch, funktionalistisch und ethisch basierten Handlungsmodells durch das hedonistische, die Gerhard Schulze für die Erlebnisgesellschaft am Ende des 20. Jahrhunderts feststellte, sowie die Etablierung des *homo aestheticus* als neuer Leitfigur, die Wolfgang Welsch daraus ableitete. Wenn die Terrorisierung des Ästhetischen die Grenze zwischen Kunst und Wirklichkeit durchbricht, kann Kunst bzw. die Begegnung mit ihr wirklich töten. Der kategorische Imperativ lautet dann nicht mehr „Erlebe dein Leben!“ (Schulz 1992: 58f.), sondern: Setze es aufs Spiel!

Der Ernst der Lage führt natürlich zu einer Umkehr der Erwartungen und unterläuft das Prinzip der Erlebnisgesellschaft sowie das Konzept des Erhabenen (wie es Jean-François Lyotard für die Präsenzkultur entwirft). Die Hoffnung besteht nun darin, dass das Ereignis ausbleibt bzw. dass es darin besteht, dass Nichts geschieht. Die Beobachtung, dass solcherart Terrorisierung des ästhetischen Erlebnisses die Erlebnisgesellschaft an ihre Grenzen führt, bedeutet natürlich nicht, dass diese Terrorisierung wünschenswert wäre. Wünschenswert ist, dass die Beispiele der Deutschen Oper und des Potsdamer Theaters Ausnahmen bleiben und somit die Rede von einer neuen Existentialität des Ästhetischen gegenstandslos erscheint. Wenn das ästhetische Erlebnis zur Lebensgefahr wird, gesellt sich zur „falschen Aufhebung“ der Autonomie der Kunst, die Peter Bürger in der Unterhaltungskultur und Warenästhetik sah (1974: 73), eine zweite bzw. tritt ihr am anderen Extrempunkt gegenüber. Steht die eine am Anfang der Erlebnisgesellschaft, stünde die andere an ihrem Ende. Diese Art Einspruch gegen die Erlebnisgesellschaft ist, wie gesagt, nicht zu hoffen. Der Einspruch – und die Verbindung von Kunst und Leben – kann weniger lebensgefährlich erfolgen: im Verweis auf Lebensgefahr durch das Kunstwerk selbst. So wird die Hoffnung, die die Theatergänger in den angeführten Beispielen am eigenen Leibe als Wunsch erfahren, quasi zu einer moralischen Verpflichtung in einem anderen, nicht durch die Umstände, sondern durch einen Künstler geschaffenen Beispiel, das uns zurückführt ins Reich der digitalen Medien.

Caleb Larsens Installation *Monument (if it Bleeds, it Leads)* (2006) untersucht jede Minute, vermittelt über das Google-News-Programm, die Schlagzeilen von 4 500 englischsprachigen Online-Nachrichtenquellen weltweit nach Meldungen über gewaltsame Tode. Für die berichteten Todesfälle entlässt ein Gerät an der Decke des Installationsraums gelbe, fünf Millimeter große Plastik-Kugeln (die englische Bezeichnung dafür lautet: BB) in den Raum, die dessen Boden zu bedecken beginnen. Diese Kugeln führen zurück an den Anfang dieses Buchs, denn sie künden von einem anderen Spiel, mit dem Kinder und Erwachsene die Gräuel der

Erwachsenenwelt imitieren. BBs werden für Spielzeugwaffen benutzt und können, aus entsprechender Nähe und auf entsprechende Körperteile abgefeuert, durchaus schmerzhaft sein. Die BBs, die im Spiel prinzipiell nicht töten, repräsentieren hier, im Kontext der Kunst, bittere Realität. Die Entweihung des Körpers, die Paul Virilio in der Kunst des 20. Jahrhunderts feststellte, wird scheinbar fortgesetzt, indem der geplagte Körper im Moment seines Todes zur spöttischen Unpersönlichkeit einer kleinen gelben Plastikkugel ohne Namen, Herkunftsort und Individualität verkommt. Allerdings wird bald klar, dass *Monument* den Körper des Unbekannten zum Problem des Rezipienten macht gerade durch den Widerspruch zwischen den kullernden BBs und dem fließenden Blut, das sie verkörpern.¹

Die natürliche Erwartung des Publikums, dass etwas passiert, produziert, wie Larsen erklärt, ein moralisches Dilemma angesichts der Konsequenzen dieser Erwartung: "the viewer finds himself secretly and selfishly waiting for someone to be killed only so that he can watch a little yellow ball bounce around on the floor."² In dieses Dilemma verwickelt sich selbst Larsen, dessen natürliche Intention es ist, die technische Meisterschaft seiner Installation zu belegen, während ihn die Konstellation seines Werks zu hoffen zwingt, dass es keinen Nachweis seiner Funktionstüchtigkeit geben kann. So verbaut *Monument* Publikum wie Künstler gleichermaßen den narzisstischen Gefallen an technischer Präzision. Die Spannung, die Larsens Konzeption zwischen dem Spielerischen der Plastikkugeln und der tödlichen Information ihres Erscheinens aufbaut, trifft ins Herz der Medien- und Erlebnisgesellschaft, in der das Spiel zur populärsten Kulturform, die Unglücksmeldung zur unterhaltsamen Begleiterscheinung des Alltags und das Echtzeiterlebnis zum Versprechen von Authentizität geworden sind. Der Fall der BBs ist so aufgeladen, dass das Publikum wünschen muss, das Werk fände nicht statt. Zugleich verbietet sich die Betrachtung von *Monument* im Modell der Präsenzkultur, denn der Fokus allein auf die Materialität, die Entkoppelung des Ereignisses von ihrer Bedeutung bedeutete, die vermeldeten Todesopfer nochmals sterben zu lassen.

Das Wünschen verhindert freilich nicht, dass die nächsten BBs fallen. Diese Erfahrung – dass etwas geschieht und nicht nichts geschieht – gilt es zu ertragen. Das Publikum mag sich unschuldig fühlen, ist sich dessen aber nicht sicher. *Monument* unterminiert das Vergnügtsein, das für Adorno Einverstandensein heißt: „nicht daran denken müssen, das Leiden vergessen, noch wo es gezeigt wird“ (1981: 167). Die Moralisierung des ästhetischen Vergnügens äußert sich im Fall des gelben Balls in doppelter Weise. Das Spiel mit dem Tod (im Abschießspiel) wird Ernst und das Vergnügen am Geschehen (in der ästhetischen Situation) wird durch seine Bedeutung zum Anlass des Missvergnügens. Man kann Adornos Ästhetik, wenn man so will, als „Lehre vom ästhetischen Kreuz“ bezeichnen, die den Ausdruck des Leids gegen den Schein des Schönen setzt und somit das Kunstwerk an die vakante Stelle Christi (Bolz 1999: 134). *Monument* ist ein Beispiel dieser Ästhetik, das das

Bild des gequälten Menschen vor der Verdrängung rettet *im* Bild der Verdrängung: ein gelber Plastikball, der ursprünglich das Spiel des Tötens repräsentiert und nun das Töten als Realität bezeugt. Die Spaßkultur, deren Merkmal der Infantilisierung im Vorwort am Beispiel der Phantasy-World und des Geländespiels für Erwachsene festgemacht wurde, wird zur Leidkultur durch das *Détournement* eines ihrer populärsten Symbole.

Das Missvergnügen beruht allerdings nicht nur auf der ernüchternden Symbolik des Spielballs, sondern auch auf dem Vergnügen, in das sich diese Symbolik auf einer anderen Betrachtungsebene verwandeln lässt. Während die spontane sinnliche Freude am Auswurf der BBs auf raffinierte Weise durch die Kenntnis seiner Hintergründe blockiert wird, erzeugt das Bewusstsein dieser gelungenen Formalisierung des bedrückenden Themas wiederum ein ästhetisches Vergnügen auf der Reflexionsebene. Die Verstörung des Publikums, das clevere Spiel mit seinen Erwartungen, gehört ganz klar zu den Absichten des Künstlers. Je erfolgreicher er das Publikum irritiert, desto überzeugter zollt ihm dieses Beifall, was man intellektuelle Wertschätzung nennen mag oder auch ästhetischen Genuss. Die Erkenntnis dieses moralischen Dilemmas (das Vergnügen an der gelungenen Ästhetisierung des Grausamen) und die Einsicht in seine Unvermeidbarkeit bereitet schließlich ein Missvergnügen höherer Ordnung: Man fühlt sich schuldig, weil man das Leid anderer aus einer ästhetischen Perspektive betrachtet. Dieser Widerspruch ist einerseits unvermeidbar, andererseits ist er auch schon die Lösung: Das Schuldgefühl generiert zugleich ein gutes Gewissen, denn es belegt, dass man als moralisches Wesen empfindet und nicht nur als ästhetisches oder intellektuelles. Rettung auf der intellektuellen Ebene liegt wiederum in einer weiteren dialektischen Wende, die Adornos negative Ästhetik parat hält: Indem das Kunstwerk Zeugnis der Katastrophe ist, hält es, durch die vermittelte Hoffnung, zugleich die Möglichkeit der Utopie wach. Diese Hoffnung wird im vorliegenden Fall durch jeden neuerlichen Einbruch der Katastrophe in die geschaffene Situation erneut produziert; die Hoffnung, dass nichts geschieht.

Monument treibt damit auf die Spitze, was in *Still Standing* (Kap. 5) als Kritik interaktiver Geschäftigkeit angedacht ist, aber, als *Aktion* des Stillstehens, noch dem Paradigma der Interaktivität und des Ereignisses verhaftet bleibt. *Monument* ist der Einspruch gegen eine Ästhetik des Ereignens auch aus produktionsästhetischer Perspektive, da selbst der Künstler hoffen muss, dass sich sein Werk nicht ereignet. Es ist zugleich die Antwort der digitalen Medien auf das Problem der Zeugenschaft in der Mediengesellschaft, das bei Hans Blumenberg als *Schiffbruch mit Zuschauer* 1979 recht ernüchternd verhandelt wurde, als er das „angenehme Grauen“ des Zuschauers, der den Untergang der anderen vom festen Land aus beobachtet, als Paradigma einer Daseinsmetapher beschrieb. Die psychologische Funktion dieser aufregenden Zeugenschaft war schon Lukrez, Blumenbergs Ausgangspunkt,

bekannt, der in seiner Schrift *Von der Natur der Dinge* vor mehr als zweitausend Jahren schrieb:

Süß ist's, anderer Not bei tobendem Kampfe der Winde
Auf hochwogigem Meer vom fernen Ufer zu schauen;
Nicht als könnte man sich am Unfall anderer ergötzen,
Sondern weil man sieht, von welcher Bedrängnis man frei ist.

Aus dieser Perspektive sind Katastrophen und ihre Opfer wichtiger Bestandteil nicht erst der Erlebnisgesellschaft. Der Tod der anderen vermittelt das „süße“ Gefühl, am Leben zu sein. Das ultimative Erlebnis ist das Erlebnis des Todes. Dieses Erlebnis, so könnte man meinen, bietet *Monument* mit jeder Plastikkugel, die in den Raum fällt. Aber das Gefühl, frei von Bedrängnis zu sein, stellt sich nicht ein im Warten auf die nächsten BBs. Die Situation ist zu konstruiert und zugleich zu real. Man fühlt sich ertappt. Nicht weil die Toten Gestalt annehmen, sondern weil das angenehme Grauen des Zuschauens Gestalt gewinnt. Während man angesichts der Katastrophenbilder im Fernseher sagen kann: Das ist die Realität!, stellt Larsens Installation die Frage, wie man sich dazu verhält. *Monument* ist das Kunstwerk, das der Erlebnisgesellschaft die Leviten liest. Es ist – konsequenter und naturgemäß humorloser als *Still Standing* – der Einspruch gegen das Paradigma des Events auf ästhetischer wie ethischer Ebene. Appell des Innehaltens und Aufruf zur Reflektion. Rückkehr ins Leid der Menschen. Détournement der Erlebniskultur - Übertreibung und Ende.

Anmerkungen

1. In diesem Sinn ist der Untertitel der Installation, *if it Bleeds, it Leads*, zu verstehen. Larsen plante ursprünglich, den Bezug zum BB-Abschießspiel deutlicher zu machen durch die Verwendung einer Pistole für den Abschuss der BBs in den Raum. Die Entscheidung für eine weniger militärische Vorrichtung (ein durchsichtiger Kasten gefüllt mit 100.000 BBs) an der Decke des Galerieraums ist gewiss von Vorteil, weil sie die Symbolik abstrakter hält und zugleich durch die Sichtbarkeit der noch vorhandenen BBs (als noch nicht gemeldete, aber zu erwartende Todesfälle) verstärkt.
2. <http://caleblarsen.com/projects/monument/index.html>