

Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft: Kapitelabstracts

Von Roberto Simanowski

Nr. 39 – 2009



Die digitalen Medien bestimmen die Kultur der Erlebnisgesellschaft so nachhaltig, dass die meisten Abenteuer heutzutage im Internet stattfinden. Auch dieser Sachverhalt hat seinen eigenen Begriff hervorgebracht: „Intertainment“, das Entertainment im Internet. Vor allem die jüngeren Generationen erleben sich und ihre Umwelt primär mittels Handy, Blackberry, Laptop, MySpace, Weblog, YouTube, Instant Message, Online-Chat usw. Die älteren Generationen ziehen nach mit mehr oder weniger Enthusiasmus und gutem Willen. Die Kunst hat sich längst in jeglicher Form – als Text, Musik, Tanz, Theater, Fotografie – vielfach mit den digitalen Medien verbunden, wobei selbst die Formen der digitalen Literatur bzw. „Netzliteratur“, wie der Fachbegriff bei Peter Gendolla und Jörgen Schäfer heißt, sich unter dem Spiel-Begriff fassen lassen (2007: 30). Auch die Utopien sind in den Cyberspace ausgewandert, von wo man sich die Entwicklung einer allgemeinen Partizipationskultur, einer universellen Öffentlichkeit, einer kollektiven Intelligenz und einer supranationalen Weltgemeinschaft erhofft. In der Wissenschaft

verweisen neue Forschungsrichtungen („digital studies“) und Institutionalisierungsformen („digital humanities“) auf den zunehmenden Einfluss der digitalen Medien, die inzwischen ihre eigenen theoretischen Begriffe hervorbringen: „Thumb Culture“ im Hinblick auf Mobiletelefone, „Interfasciology“ und „Algorithmic Semiotics“ im Hinblick auf die Sprache digitaler Medien.¹ Die digitalen Medien sind, da besteht kein Zweifel, die Leitmedien der Erlebnisgesellschaft. Die Frage ist, wie sie diese in ihren vielfältigen Erscheinungsweisen bestimmen und welche neuen Formen der ästhetischen Erfahrung sie schaffen.

Das vorliegende Buch verfolgt keine globale These, sondern ein Hauptthema. Es untersucht verschiedene Phänomene der digitalen Medien in der Erlebnisgesellschaft im Hinblick auf ihre kulturellen, künstlerischen und utopischen Aspekte, situiert diese Phänomene in ihrem (historischen, nicht-digitalen) Kontext, diskutiert die verschiedenen Perspektiven, die in der Forschung angeboten werden, und kommt dabei zu Thesen mittlerer Reichweite. Im Zentrum der Betrachtung steht die (interaktive) Kunst in und mit den digitalen Medien, deren Beispiele auch in der Behandlung nicht-ästhetischer Phänomene immer wieder zum illustrativen Bezugspunkt der Diskussion werden. Das generelle Anliegen des Buchs ist die Praxis einer Hermeneutik der digitalen Medien. Es gilt, aus informierter Position heraus nach Sinn, Zusammenhang und Perspektive der behandelten Phänomene zu fragen. Natürlich ist es immer leichter, die eine oder andere radikale Perspektive einzunehmen, als beiderlei abzuwägen und im Sowohl-als-Auch Kontur zu gewinnen. Gleichwohl beabsichtigt dieses Buch, die verschiedenen Phänomene der digitalen Medien mit der geforderten Offenheit nach beiden Seiten sowohl kritisch als auch positiv zu besprechen. Die Fragen, denen nachgegangen wird, lauten unter anderem: Wie aktiv ist das Publikum interaktiver Kunst? Wie kreativ sind Personal Websites? Wie demokratisch sind Internet-Foren? Wie alternativ ist der Identitätstourismus im Cyberspace? Wie verrückt ist der Cybersex? Wie kosmopolitisch ist die Online-Nation? Welche neuen Formen einer „Ästhetik des Widerstandes“ gegen die „Gesellschaft des Spektakels“ entstehen im Internet?

Interaktive Kunst: Kapitel 1 diskutiert interaktive Installationen, wobei ein vielschichtiges Beispiel außerhalb der digitalen Medien in den Fragenkomplex der geschlossenen und offenen Interaktionssysteme einführt. Zu den Fragen gehört, wann ein Kunstwerk zum Werkzeug für die Erstellung von Kunstwerken wird und wie die „Grammatik der Interaktion“ zu lesen ist. Eine Detailanalyse zu Scott Snibbes *Deep Walls* zeigt, wie sich die körperliche Selbsterfahrung des Interakteurs mit einer hermeneutischen Analyse des Werks verbinden lässt. Diese Verbindung wird schließlich mit Blick auf das postmoderne Konzept der Doppelkodierung, das anthropologische Konzept der Zerstreuung und das ideologiekritische Konzept der Kulturindustrie kontextualisiert. Das Kapitel erörtert kritisch die utopische Aufladung interaktiver Kunst in aktuellen Medientheorien und schließt mit der Frage, ob die

Kulturindustrie ihr Überleben im 21. Jahrhundert durch Camouflage als Partizipationskultur und interaktive Kunst sichert.

Aufmerksamkeitskämpfe: Kapitel 2 diskutiert die persönliche Webcam-Reality-Show und Selbstdarstellungsportale wie MySpace oder Facebook unter dem Aspekt des Narzissmus, der Datenpreisgabe und der „Kultur des Selbst“. Die These von der individuellen Selbstbehauptung der Blogger und MySpacer wird relativiert mit Blick auf den Gruppenzwang und Konformismus solcher Selbstdarstellungen im Kontext der zeitgenössischen Aufmerksamkeitsökonomie. Aus der Sicht der Werbung sind Blogger, MySpacer und YouTuber vor allem interessant als Umfrageobjekte sowie als Rezipienten, aber auch Produzenten und Vermittler von Werbung in den verschiedensten Verkleidungsformen der Internet-Demokratie: als gekaufte Blogger, bezahlte Geschichtenschreiber und kostenlose Amateur-Werber.

Kultur der Mitgestaltung: Kapitel 3 konfrontiert den Beifall für die Kultur der Amateure im Web 2.0 (Partizipationskultur, Intelligenz der Masse, Bürgerjournalismus) mit den Einwänden der Kritiker (Jahrmarkt der Eitelkeiten, Ästhetik des Mittelmäßes, Niedergang der Kultur). Die Untergangsklagen basieren zum Teil auf einer richtigen Befürchtung, versperren sich den Blick auf das basisdemokratische Potential der neuen Entwicklung aber schon durch die falschen Begriffe. Statt vom Amateur wäre in vielen Fällen angemessener vom Autodidakt zu reden, der sich an der „Polizei des Diskurses“ vorbei zum Experten entwickelt und statt Banales zu produzieren Medienkritik praktiziert. Daneben gibt es Blogs, die sich an die literarischen Experimente der klassischen Avantgarde anschließen lassen, sowie Profis, die, getarnt als Amateure, avancierte Formen der Unterhaltungskultur im Spannungsfeld von Fiktion und Authentizität entwickeln. Interessant sind ebenfalls die „Hacks“ in Computerspielen und das Phänomen der Fanfiction, mit denen der Leser oder die Spielerin jeweils zu (Gegen-)Autoren werden. Solche Ausdrucksformen der Partizipationskultur werden oft im Sinne des Subversionmodells der Cultural Studies als „Culture Jamming“ apostrophiert, können aber auch als eine Art kultureller Sozialfrieden zwischen Avantgarde und Kulturindustrie verstanden werden.

Datenabfallkunst: Kapitel 4 widmet sich den Kunstprojekten, die ihren Inhalt ganz dem Internet entnehmen. So durchsucht das Webprojekt *Dumpster* das Internet nach Meldungen zum Ende von Liebesbeziehungen und *We Feel Fine* nach Gefühlsbekundungen (Sätze, die mit „I feel“ beginnen). Die Attraktion solcher „Social Data Browser“ oder „kommunikativen Readymades“ ist das Angebot vergleichbarer Daten, die nach spezifischen Aspekten (alle depressiven Gefühle von Berlinern zwischen 30 und 39 Jahren im November 2007, als es regnete) erforscht oder an ihren Ausgangspunkt im Internet zurückverfolgt werden können. Solche Werke provozieren natürlich Fragen über den Datenschutz, denn die Sender jener Sätze wissen nichts über ihren aus dem Zusammenhang gerissenen Auftritt in einem Webprojekt. Sie lassen aber auch nach ihrem funktionalen Status fragen: Was

macht ein Suchprogramm zu Kunst? Ist es die einfache Bedienbarkeit, das metaphorische Interface, die Spezifik der gesammelten Daten? Antwort gibt die ausführliche Analyse eines dritten Beispiels (*Listening Post*), das die Daten (Sätze, die mit „I am“ beginnen) durch eine besondere Präsentationsweise in audiovisuelle Objekte verwandelt und dadurch eine künstlerische Botschaft vermittelt, die weit über das hinausgeht, was die gesammelten Daten selbst sagen.

Text-Kannibalismus: Kapitel 5 diskutiert die an *Listening Post* beobachtete Überführung des Textes in eine unlesbare Form an verschiedenen Fallstudien als Trend digitaler Kunst. Ausgangspunkt der Betrachtung ist die konkrete Poesie, die die repräsentative Funktion des Textes durch dessen besondere visuelle Präsentation erweitert. In den digitalen Medien verdecken neue Effekte der Textpräsentation die hermeneutische Autorität des Worts, indem sie dieses in Bild, Licht, Tanz und Musik verwandeln oder zum Anlass einer Performance ‚degradieren‘. Wie weitere Beispiele zeigen, wird diese Tilgung des Textes als Spannung zwischen Lektüre und Interaktion mitunter zum eigentlichen Gegenstand der interaktiven Installation. Der Interakteur wird dann zur Aktionslosigkeit genötigt, damit Text in lesbarer Form erscheint. Die damit erzwungene Rückkehr der kontemplativen Situation kann kulturtheoretisch als Einspruch gegen das Betriebsamkeitsdogma der Erlebnisgesellschaft verstanden werden sowie medienphilosophisch als ‚trojanisches Pferd‘ innerhalb der auf Interaktion fokussierten digitalen Medien.

Ästhetik der Täuschung: Kapitel 6 berichtet von den Möglichkeiten, innerhalb oder mittels der digitalen Medien gerade dadurch künstlerisch tätig zu sein, dass man suggeriert, es handle sich nicht um Kunst. Dazu gehört der Verkauf der eigenen schwarzen Hautfarbe auf eBay ebenso wie das Nachspielen des Theaterstücks „Waiting for Godot“ in einem Chat oder die Produktion falscher Online-Shops. Eine besonders aufwendige Form sind die Aktionen der Performancegruppe *The Yes Men*, die sich zum Beispiel im Internet als Repräsentanten der World Trade Organization ausgeben, um dann als eingeladene Sprecher auf Konferenzen die unglaublichsten Dinge zu tun. Die Pointe liegt in diesem Fall nicht nur in der politischen Funktionalisierung des Spektakels, sondern auch darin, dass das Publikum dieser schließlich mittels Website, Buch und Film erzählten Geschichten nie weiß, wo der Schwindel aufhört und ob es nicht selbst noch zu den Betrogenen gehört. Zu dergleichen subversiver Zweckentfremdung von Kommunikationsformen gehört schließlich auch die Verwandlung kommerzieller Computerspiele in ein kritisch-reflexives Kunstwerk durch die Modifikation der Spielbedingungen.

Kunst und Überwachung: Kapitel 7 erörtert den Beitrag digitaler Technologien zum Ausbau der Überwachungsgesellschaft und zum Aufbau einer Wunschbiographie, um jene, die möglicherweise unsere Daten abrufen, gezielt zu manipulieren. Diskutiert werden Kunstprojekte, die einerseits durch künstliche Personenprofile

kommerzielle Datenjäger in die Irre führen, andererseits durch freiwillige Aufdeckung persönlichster Daten auf das Datenschutzproblem aufmerksam machen. Da verschiedene Formen digitaler Kunst auf dem Einsatz von Überwachungstechnologie beruhen, stellt sich die Frage, ob damit unbewusst und ungewollt die gesellschaftliche Akzeptanz dieser Technologie gefördert wird. Die Besprechung einiger Beispiele zeigt, in welcher Weise Überwachungstechnologie ästhetisch eingesetzt und die Gewöhnung des Publikums daran unterstützt oder problematisiert wird.

Körperlichkeiten: Kapitel 8 untersucht die Verwandlung des Körpers in Text sowie dessen Rückverwandlung in die Körperlichkeit des Avatars. Im Cyberspace ist man, was man tippt. Das bedeutet die Überwindung des Körperkults und die Radikalisierung der „negativen Einbildungskraft“, vor der schon im ästhetischen Diskurs des 18. Jahrhunderts im Kontext des Onanie-Diskurses gewarnt wurde. Zugleich ändert die Spezifik des Mediums die Machtposition im Liebesspiel. Weder heftige Küsse noch wilde Locken oder blaue Augen sind ein Argument, wenn man sie nicht überzeugend *sagen* (d.h.: tippen) kann. Während die körperliche und sexuelle Interaktion im Cyberspace die Sprache favorisiert, orientieren pornographische Bilder und Videos wieder ganz auf den Körper. Neu ist dabei die zunehmende öffentliche Präsenz des Körpers auch der Amateure. Dieser Exhibitionismus (nun nicht im Hinblick auf private Daten, sondern auf intime Bilder) ist Anlass zu sozialpsychologischen Spekulationen und Ausgangspunkt für künstlerische Werke. Thomas Ruffs Fotoserie *Nudes* basiert auf pornographischen Bildern aus dem Internet, die mittels Bildbearbeitungsprogramm manipuliert und als überdimensionale ‚Fotos‘ in Kunstgalerien ausgestellt wurden. Die Analyse dieses Werks beginnt mit Überlegungen zur Technik des Ausziehens und Zeigens als ein „Gewand aus Gesten“ und zeigt, wie erst Ruffs Modifikation die Fotografierten wirklich entkleidet, indem es ihnen den Blick zurück auf die Voyeure verstellt. Der dritte Abschnitt des Kapitels untersucht kritisch den Identitätstourismus, den das Internet ermöglicht und den einige euphorische Beobachter vorschnell als „Identity-Workshop“ und Rezept gegen Identitätsfixierung und -klischees willkommen hießen. Abschnitt 4 widmet sich dem Auftritt des Cyberspace-Körpers als grotesken Körper und zeigt an einer Fallstudie, wie die durch digitale Medien vermittelte Performance den Körper auf Seiten sowohl der Künstler als auch des Publikums nur noch als Simulation zum Zentrum des Geschehens macht.

Online-Nation: Kapitel 9 geht der Ansicht nach, das Internet sei wie ein Vaterland, das, über alle Ländergrenzen hinweg, eine eigene Nation schaffe. Pierre Lévy's Vision einer auf kollektiver Intelligenz basierenden *Kosmopädie* von 1994 verweist auf frühere informationsspezifische Weltbürger-Modelle, die vom jeweiligen Medium (Buch, Telegraph, Fernseher) die Überwindung des Nationalismus erhofften. Mehr als ein Jahrzehnt später wird die Sachlage weit kritischer betrachtet. Unter den Stichworten des „Daily me“, der „interest-based communities“ und der

„Balkanisierung“ der Öffentlichkeit erscheint das Internet nicht mehr als erweiterte Form bürgerlicher Öffentlichkeit im Sinne der Aufklärung, sondern eher als das Ende demokratischer Diskussionskultur. Während die Vaterlandsthese die von Francis Fukuyama 1989 als *End of History* prophezeite Weltbürgergesellschaft nach dem Ende des Kalten Kriegs durch die Utopie einer technologisch vereinten Usergemeinde fortschreibt, formuliert die Balkanisierungsthese den von Samuel Huntington 1993 vorausgesagten *Clash of Civilisation* in eine Berührungsvermeidung der Interessengruppen um. Der Zusammenhang Internet und Nation erhält zusätzliche Brisanz, betrachtet man die digitalen Medien als Ausdruck westlicher Kultur und ihre Verbreitung als symbolischen Kolonialismus. In diesem Sinn diskutiert Abschnitt 3 ausführlich die interaktive Installation *Vectorial Elevation* von Rafael Lozano-Hemmer, die den Besuchern einer Website erlaubte, die Lichtshow über dem Plaza el Zócalo in Mexiko City zu gestalten und somit diesen Raum seinen zum Großteil analphabetischen Nutzern zu enteignen. Die Problematik dieses Zugriffs aus der Ferne wird deutlich im Kontrast zu einer anderen emblematische Subversion des Zócalo, die sich durch ihre doppelte Ortsverbundenheit rechtfertigt: Spencer Tunicks Installation mit 18.000 unbedeckten Mexikanern, die den Platz mit ihren Körpern bedeckten.

Sinn und Präsenzkultur: Kapitel 10 kontextualisiert die diskutierten Beispiele der interaktiven Kunst durch zeitgenössische ästhetische Theorien. Das Modell der Kultur als Text wurde in der Theoriebildung der 1990er Jahre zunehmend vom Modell der Kultur als Performance verdrängt, womit das Ereignis und die Materialität der Zeichen in den Vordergrund traten und der hermeneutische Ansatz der Deutung der Zeichen an Geltung verlor. Der Fokus auf den unmittelbaren Moment, der sich in ästhetischen Theorien der Präsenzkultur und der Intensitäten äußert, passt zum Erlebnismodell der Spaßgesellschaft wie auch der interaktiven Kunst. Einspruch gegen dieses Modell erfolgt von seiten der Souveränitätsästhetik, die ästhetische Erfahrung prinzipiell als Spiel mit Deutungen beschreibt und daher als Mittel der Vernunftkritik begreift. Das Kapitel erörtert beide Position, stellt sie jeweils in Beziehung zum postmodernen Werterelativismus, zur Massenkultur, zum Projekt der Aufklärung sowie zum Konzept politisch engagierter Kunst und illustriert an einem Fallbeispiel die Optionen einer bloß körperlichen sowie einer auch kognitiven Interaktion mit dem Kunstwerk. Während im Modell der Präsenzkultur das intellektuelle Abenteuer der Interpretation ausgeschlossen bleibt, werben die Vertreter der Sinnkultur für das Spiel des Hin- und Herdenkens. Der Verfasser versteht das Unternehmen der Deutung eines erlebten (künstlerischen) Ereignisses als Begehren nach einer eigenen Redeweise und will diesen Ausdruck autoerotischer Lust in das Hedonismusmodell der Spaß- und Erlebnissgesellschaft integriert wissen.

Epilog: Der Epilog 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.

Anmerkungen

1. Vgl. stellvertretend: *Critical Digital Studies: A Reader*, hg. v. Arthur Kroker und Marilouise Kroker (2008); *A Companion to Digital Humanities*, hg. v. Susan Schreibman, Ray Siemens und John Unsworth (2005); *Thumb Culture: The Meaning of Mobile Phones for Society*, hg. v. Peter Glotz und Stefan Bertsch (2005); *Paradoxes of Interactivity. Perspectives for Media Theory, Human-Computer Interaction, and Artistic Investigations*, hg. v. Uwe Seifert, Jin Hyun Kim und Anthony Moore (2008).