

EINE KULTUR DER KULTUREN

SIEGFRIED J. SCHMIDT

1. DREI ZENTRALE PROBLEME DER KULTURWISSENSCHAFT(EN)

In den Diskussionen der Kulturwissenschaft(en) haben sich in den letzten Jahren vor allem drei Probleme als besonders dringend herauskristallisiert:

- die Entwicklung eines hinreichend komplexen Konzepts von „Kultur“;
- eine plausible Dimensionierung des „kulturellen Raums“;
- die Vermeidung impliziter wie expliziter (normativer) Normativität bei den Diskussionen über Kultur bzw. über kulturelle Phänomene.

Die Schwierigkeit bei der Beantwortung dieser Fragen liegt einmal darin, dass die Begrifflichkeit sehr explikationsbedürftig ist, sie ist zum zweiten dadurch bedingt, dass diese Fragen eng miteinander zusammenhängen.

In den nachfolgenden Überlegungen werde ich versuchen, die Fragen nacheinander zu behandeln und ihren inneren Zusammenhang aufzuzeigen. Dabei beginne ich mit dem problematischen Kulturbegriff, der den folgenden Überlegungen zu Grunde liegt, und zwar eingedenk des autologischen Problems, dass jede Klärung eines Kulturbegriffs eine Kultur der Begriffsklärung voraussetzt.

In verschiedenen Publikationen der letzten Jahre habe ich ein Konzept von Kultur als Programm der gesellschaftlich relevanten Bezugnahme auf das Wirklichkeitsmodell einer Gesellschaft vorgeschlagen.¹ Diesen Vorschlag will ich an dieser Stelle kurz zusammenfassen, um die theoretische Folie für die Überlegungen zum Thema Kultur der Kulturen zur Verfügung zu stellen.

1 Vgl. zuletzt Schmidt 2003.

2. WIRKLICHKEITSMODELLE

Das System der Sinnorientierungsoptionen einer Gesellschaft kann als deren Wirklichkeitsmodell konzipiert werden. Es wird hier bestimmt als das aus Handeln hervorgegangene und durch Handlungserfahrungen systematisierte und bestätigte kollektive Wissen der Mitglieder einer Gesellschaft über „ihre Welt“. Kollektives Wissen wird nicht als eine Entität, sondern wiederum als Prozess-Resultat von Reflexivität konzipiert und bezeichnet den kognitiven „Inhalt“ der Erwartungs-Erwartungen, die Aktanten sich gegenseitig im Sinne einer operativen Fiktion als kollektives Wissen unterstellen.

Ein Wirklichkeitsmodell etabliert sich durch sozial-reflexive Bezugnahmen von Aktanten in Handlungen und Kommunikationen und verfestigt sich als symbolisch-semantische Ordnung durch Sprache, die Benennungskonstanz und Benennungsschematisierung von Kategorien und deren semantischen Ausdifferenzierungen für alle Gesellschaftsmitglieder ermöglicht, indem sie konkrete Bezugnahmen in Gestalt semiotischer Materialitäten (Zeichen) kollektiv stabilisiert.

Reflexiv entstandenes und selektiv wirkendes kollektives Wissen wird von den Aktanten im Zuge ihrer Bewusstseinstätigkeit laufend neu gebildet und steht nicht etwa als thesaurierter Informationsbestand auf Abruf zur Verfügung. Darum ist die operative Fiktion kollektiven Wissens für den einzelnen Aktanten durchaus riskant (er kann sich täuschen über das Wissen anderer), gesellschaftlich aber höchst effizient. Man kann zwar nicht wissen, was die Anderen denken, aber man glaubt zu wissen, dass sie ähnlich denken wie man selbst.

Wirklichkeitsmodelle systematisieren für alle Aktanten den Umgang mit allen für lebenspraktisch wichtig gehaltenen Handlungs- bzw. Bezugnahmebereichen in gesellschaftlichen Interaktionen, und das heißt vor allem

- mit Umwelt(en) und allen darin wichtigen Ressourcen;
- mit Aktanten in der jeweiligen Umwelt, die als Interaktionspartner eine Rolle spielen;
- mit Vergesellschaftungsformen (Institutionen, Organisationen), also mit allen sozial geregelten Handlungsmöglichkeiten bzw. Handlungsbeschränkungen, die Aktanten akzeptieren bzw. erdulden;
- mit Gefühlen, deren Stellenwert, Ausdrucksmöglichkeiten, Ansprüchen und Einschränkungen;
- mit moralischen Orientierungen (Werten), die vorausgesetzt/erwartet, zugelassen oder verboten sind.

Diese fünf für zentral gehaltenen Handlungs- bzw. Bezugsbereiche sind eng miteinander verschränkt: Jede Umweltauseinandersetzung ist mehr oder weniger bewusst mit Gefühlen und moralischen Orientierungen

verbunden, ebenso wie jeder Umgang mit Aktanten oder das Handeln in Institutionen. Es gibt eine Moral des Gefühls wie ein Gefühl der Moral, eine Vergesellschaftung des Gefühls wie ein Gefühl der Vergesellschaftung usw.

Eine Begründung dafür, warum gerade diese fünf Bereiche so bedeutsam sind, lässt sich wie folgt anlegen. Systeme müssen aus Gründen der Konstitution wie der Erhaltung ihrer Identität die Differenzen System/Umwelt sowie System/System (Aktant) systemspezifisch bestimmen können; ferner müssen sie die Selbstbeschränkung von Handlungsmöglichkeiten in Interaktionsformen (Vergesellschaftungsformen) selbst definieren können. In der Aktant-Aktant-Beziehung muss die Bewertung der eigenen Handlungen wie der Handlungen der Anderen fortlaufend geregelt werden (Moral); und die Körpergebundenheit menschlicher Systeme macht Gefühle zu unvermeidlichen Dauerattraktoren aller Arten von Handlungen (Emotion).

Soll ein Wirklichkeitsmodell nicht als neutrale und intern ungeordnete Größe konzipiert werden, was wenig Sinn machen würde, dann muss man annehmen, dass seine benennbaren Konstituenten, also die Kategorien und semantische Differenzierungen, hinsichtlich ihrer jeweiligen gesellschaftlichen Bedeutsamkeit gewichtet sind (etwa mit Hilfe der Differenz zentral/peripher oder verzichtbar/unverzichtbar), dass sie mit unterschiedlich vielen anderen Kategorien und semantischen Differenzierungen in Beziehung gebracht werden können, und dass sie unterschiedlichen Geltungs- und Veränderungsbedingungen unterliegen. Die Gewichtung wie die Besetzung von Kategorien und Differenzierungen erfolgt nicht jeweils neu in den Setzungen von Aktanten, die sie in Anspruch nehmen. Vielmehr dürften sie schon als Selbstverständlichkeiten vorentschieden sein, wenn Aktanten das Wirklichkeitsmodell ihrer Gesellschaft partiell „erwerben“.

3. KULTURPROGRAMME

Wirklichkeitsmodelle als Einheit der Differenz von Kategorien und semantischen Differenzierungen enthalten diejenigen Unterscheidungsmöglichkeiten, mit denen eine Gesellschaft in den fünf oben genannten zentralen Dimensionen operieren kann. Wirklichkeitsmodelle als Modelle für mögliche Wirklichkeiten werden hier beschrieben als strukturorientierte, also statische semantische Netzwerke. Sie werden erst dann handlungswirksam, wenn ein Programm zur Verfügung steht, das die möglichen Formen von Bezugnahmen auf Kategorien und semantische Differenzierungen in einer gesellschaftlich verbindlichen Weise in konkrete Unterscheidungssetzungen zu überführen erlaubt, also situationspezifische Selektionen aus möglichen Beziehungen zwischen Setzungen und Voraussetzungen ermöglicht. Diese Konkretisierungen vereinen

wiederum kognitive, affektive und moralische Komponenten. Als Selektionen sind Unterscheidungssetzungen kontingent; und diese Kontingenz ist unvermeidlich, weil jede Setzung Entscheidungen für eine bestimmte Option vor dem sinnkonstituierenden Hintergrund der gegenwärtig ausgeschlossenen Möglichkeiten zugleich erfordert und erlaubt.

Das Programm der gesellschaftlich praktizierten bzw. erwarteten Bezugnahmen auf Wirklichkeitsmodelle, also auf Kategorien und semantische Differenzierungen, ihrer affektiven Besetzung und moralischen Gewichtung bzw. das Programm der zulässigen Orientierungen im und am Wirklichkeitsmodell einer Gesellschaft nenne ich Kultur. Dabei gilt als Prinzip, dass das Bewusstsein der Aktanten Bezug nimmt auf Kultur als dynamische Ordnung für Bezugnahmen auf Wirklichkeitsmodelle und sich damit selbst vollzieht.

Diese Argumentation verdeutlicht, dass Wirklichkeitsmodelle und Kulturprogramme nur in strikter Komplementarität gedacht werden können. Da im Prinzip alle Kategorien mit allen Kategorien verbindbar wären (eine ontologische Ausschlussregel ist nicht erkennbar), sind Selektions- und Kombinationsregeln sowie Kompatibilitätskriterien in Gestalt eines Kulturprogramms erforderlich, die eine dauerhafte Reduktion der Mannigfaltigkeiten von Beziehungen bewirken und damit jeweilige Wirklichkeiten als kontingente Selektionen unendlicher Mannigfaltigkeit entstehen lassen. Erst als Einheit der Differenz von kontingenter Selektion und unendlicher Mannigfaltigkeit von Beobachtbarem und Nicht-Beobachtbarem gewinnt eine jeweilige Wirklichkeit prozesshaft Identität.

Als Programm muss Kultur in jedem Akt der Anwendung als lernunwillig konzipiert werden, weil es sonst für Aktanten keine verbindliche Orientierung leisten könnte. Langfristig gesehen aber erweist sich Kultur als durchaus lernfähig, was sich dadurch erklären lässt, dass das Programm über die Beobachtung und Bewertung seiner Anwendungsergebnisse beobachtet und (bewusst oder unbewusst) reflexiv nachjustiert bzw. verändert werden kann. Metaphorisch könnte man auch sagen, Kultur sei die Energie, die die „Maschine“ zur Wirklichkeitsproduktion „zum Laufen bringt“, indem Stabilisierung (Tradierung) und Destabilisierung (Entwicklung) von Problemlösungsmöglichkeiten zugleich voneinander unterschieden und miteinander kombiniert werden. Das Arbeiten dieser „Maschine“ durch/in kognitive/n Systeme/n verläuft in aller Regel unreflektiert als endloser Prozess ordnungsbildender Bezugnahmen, also des Verknüpfens und Bewertens semantischer Kategorien und Differenzierungen im Rahmen von Unterscheidungs-Operationen, die im Aktanten in seinen Handlungs- und Diskurszusammenhängen bzw. in seinen Geschichten und Diskursen das entstehen lassen, was als Sinn erlebt wird.

Sinn kann im Rahmen dieser Argumentation als die dauerhafte Erfahrung des Bezugs auf funktionierende Kulturprogramme bzw. als sozial erfolgreiches Differenzierungs- und Unterscheidungsmanagement von

Aktanten beschrieben werden, als gezieltes Handeln im semantischen Raum, der in jeder Setzung vorausgesetzt werden muss, sollen Sinnerfahrung und Sinnzuschreibung für den einzelnen Aktanten überhaupt möglich und sozial übertragbar bzw. kompatibel sein. Insofern ist Sinn nach N. Luhmann eine differenzlose Kategorie bzw. in der hier vollzogenen Argumentation eine sich selbst voraussetzende Kategorie, die in jeder Setzung immer schon implizit mitgeführt wird, auch wenn man sich nicht reflexiv darauf bezieht. Wir können uns nicht vorstellen, etwas zu tun, was nicht mit Hilfe der Kategorie „Sinn“ beobachtet wird.

Auf der anderen Seite muss Sinn aber auch durch die Ordnung von Bezugnahmen „gemacht“ werden. Das heißt, Sinn wird hier nicht als die Alles fundierende Grundkategorie konzipiert, sondern als jeweils vorausgesetzte und mitlaufende Deutung des Prozesses von Setzung und Voraussetzung.

Die bisherigen Überlegungen zu Kultur als Programm sollten verdeutlichen, dass „Kultur“ in dem hier vorgeschlagenen Theorieentwurf keine „gegenständliche Existenz“ als beobachtbare Entität zugesprochen, dass sie also nicht substantialisiert wird. Kultur als Programm vollzieht sich in konkreten Aktantenhandlungen in Form von Optionseröffnungen und Optionsschematisierungen für Bezugnahmen auf das Wirklichkeitsmodell für alle Aktanten in einer Gesellschaft, die genau diese Leistungen in Anspruch nehmen und erwarten, dass alle anderen grosso modo ebenso verfahren. Solche Eröffnungen und Schematisierungen können geändert werden; aber das neue Design wirkt dann – der Logik des Kulturprogramms entsprechend – wieder als Vorschrift. Als Programm für Ordnungsbildungen und Bezugnahmen, das sich in Ordnungsbildungen und Bezugnahmen stabilisiert und durch Reflexivierung als operative Fiktion wirkt, die kognitive Autonomie und soziale Orientierung miteinander verbindet, dienen Kulturprogramme als Erzeugungsmechanismen für alle Phänomene im weitesten Sinn, die von Aktanten in einer Gesellschaft als kulturelle Phänomene eingeschätzt werden. Pointiert gesagt, ohne die Inanspruchnahme des Kulturprogramms in situationsspezifischen Aktantenhandlungen könnten wir nicht wissen, was kulturelle Phänomene „sind“, wie wir sie erkennen und bewerten (sollen).

Bei dieser Argumentation dürfen zwei Aspekte nicht übersehen werden. Zum einen können Kulturprogramme sich im Lauf ihrer Evolution stark ausdifferenzieren², so dass die Rede vom Kulturprogramm immer auch so gelesen werden kann, dass das Kulturprogramm einer Gesellschaft die Einheit der Differenz seiner Sub- oder Teilprogramme bildet (so vor allem in funktional differenzierten Gesellschaften). Zum anderen muss berücksichtigt werden, dass einzelne Aktanten bestenfalls kleine

2 Andererseits sind auch Prozesse der Entdifferenzierung möglich, wenn sich Teilprogramme als dysfunktional erweisen.

Ausschnitte aus dem Kulturprogramm einer Gesellschaft anwenden bzw. als Beobachter beobachten und beschreiben können – „die Kultur“ ist mithin eine Diskursfiktion. Anders gesagt: Es „gibt“ keine Kultur als berechenbare Summe von Phänomenen, aber wir brauchen sie als Programm, um kulturelle Phänomene generieren, beobachten und bewerten zu können. Jede Kulturtheorie ist daher notwendig eine Form kultureller Praxis (sprich Programmanwendung), und Kulturbeschreibungen verweisen immer auf Beschreibungskulturen. Jede Beobachtung von „Kultur“ ist zugleich eine Form ihrer Gestaltung durch die Anwendung des Kulturprogramms.

Wie für Bewusstsein und Kommunikation gilt auch für „Kultur“, dass Kulturprogramme die unhintergehbare Bedingung für die Beschäftigung mit Kulturprogrammen sind, weshalb es illusorisch wäre, so etwas wie eine richtige oder eine objektive Kulturtheorie schreiben zu wollen, in der alle kulturellen Phänomene in einer Gesellschaft sozusagen von außen bestimmt werden könnten.

Im Rahmen dieser Argumentation wird es möglich, die bisher alltags-sprachliche Verwendung des Begriffs „Gesellschaft“ zu präzisieren. Gesellschaft wird hier bestimmt als Einheit der Differenz von Wirklichkeitsmodell und Kulturprogramm. Diese Bestimmung ermöglicht es zugleich, die Rede von der Unhintergebarkeit, Unerreichbarkeit bzw. Unbeschreibbarkeit von „Gesellschaft“ wie von „Kultur“ dahingehend zu explizieren, dass auch das „Gesellschaft“ Genannte als Diskursfiktion anzusehen ist. Das heißt, auch „der Gesellschaft“ wird keine gegenständliche Existenz als beobachtbare Entität zugesprochen. Sie vollzieht sich vielmehr unentwegt in Form des tatsächlichen In-Anspruch-Nehmens von Wirklichkeitsmodellen und Kulturprogrammen in aktantenspezifischen und kontextgebundenen Setzungen und Voraussetzungen.

In der Logik der hier vorgestellten Argumentation ist es undenkbar, „Gesellschaft“ ohne „Kultur“ und „Kultur“ ohne „Gesellschaft“ zu konzipieren. Beide werden erst wirksam und beobachtbar in den Anwendungen bzw. den In-Anspruch-Nahmen des Kulturprogramms durch kognitiv und kommunikativ aktive Aktanten. Ohne Aktanten würden Kulturprogramme im wörtlichen Sinn des Wortes keinen Sinn machen. Insofern arbeitet jeder Aktant an seiner „Kultur“ mit, obwohl er im Vollzug der Anwendung von Kulturprogrammen zugleich an deren Anwendungsspielräume gebunden ist. Damit ist das Spezifikum von „Kultur“ beschrieben, nämlich dass sie in konkreten Anwendungen des Kulturprogramms zugleich als Setzung und Voraussetzung, Programm und Anwendung, Vorschrift und Veränderung beobachtet werden kann.

„Kultur“ als Kulturprogramm kann doppelt perspektiviert werden:

- als Gesamtheit aller zu einem bestimmten Zeitpunkt realisierten Programmanwendungen, über die als bekannt verfügt werden kann (Tradition);
- als offener Horizont von realisierbaren alternativen Programmprojekten und Programmanwendungen (Potentialität).

Die relative Differenz zwischen diesen beiden Beobachtungsmöglichkeiten bestimmt gewissermaßen das dynamische Potenzial eines Kulturprogramms.

Die Perspektivisierung als Tradition hat N. Luhmann dahingehend interpretiert, „Kultur“ sei das Gedächtnis einer Gesellschaft. Diese Annahme kann so konkretisiert werden, dass in den Traditionen einer Gesellschaft erfolgreiche Problemlösungen im Rahmen des Kulturprogramms „aufbewahrt“ werden, die einen wichtigen Beitrag zur Identität einer Gesellschaft leisten. Aus dem sicheren Bewusstsein, „das haben wir immer so gemacht“, resultiert Handlungssicherheit durch Invisibilisierung von Kontingenz.

Die Perspektivisierung als Potentialität kann unter der generellen Überschrift „Kreativität“ bzw. „Lebendigkeit“ neuer Programmnutzungen erfolgen, die Kulturprogramme vor Routinisierung und Erstarrung bewahren und es Gesellschaften ermöglichen, auf wahrgenommene Wandlungsprozesse systemspezifisch zu reagieren.

4. ZUR DIMENSIONIERUNG DES „KULTURELLEN RAUMS“³

Im Folgenden soll der Versuch unternommen werden, Konsequenzen aus den kulturtheoretischen Überlegungen für eine Dimensionierung des kulturellen Raums zu ziehen:

Kulturprogramme lassen sich inhaltlich bestimmen und nicht-normativ (deskriptiv) miteinander vergleichen:

- Nach Art und Anzahl basaler Kategorien und semantischer Differenzierungen (Dimensionierung bzw. Reichhaltigkeit);
- nach Art und Anzahl möglicher Relationierungen (Komplexität bzw. Vielschichtigkeit);
- nach dem Grad der Kompatibilität der Relationsnetze (Anschlussfähigkeit);
- nach der Hierarchisierung und Gewichtung von Relationierungen (Relevanzverteilung, Zentrum- und Peripheriebildungskapazität);

3 Die Metapher „Kultureller Raum“ steht hier als Abkürzung für alle Aktivitäten und deren Resultate, die auf der Grundlage des Kulturprogramms bzw. der Kulturprogramme einer Gesellschaft vollzogen werden.

- nach der Eindeutigkeit der semantischen Differenzierungen (Distinktivität);
- nach dem Grad der Aus- und Entdifferenzierungspotentiale (Integrativität).

Die Ausdifferenzierung des kulturellen Raums vollzieht sich in Form der Ausdifferenzierung von Teil- oder Subprogrammen unterschiedlicher Reichweite und Relevanz aus dem allgemeinen Kulturprogramm einer Gesellschaft, das alle basalen Sinnorientierungen liefert. Durch diese Ausdifferenzierung wird eine Differenz etabliert, die die Beobachtungsverhältnisse innerhalb einer Gesellschaft beobachtbar verändert. Die bisher dominanten bzw. verwendeten Teilprogramme und die neu ausdifferenzierten Teilprogramme bzw. deren Anwender beobachten sich selbst und beobachten sich gegenseitig, um die beobachtete Differenz kognitiv, emotional und moralisch zur eigenen Identitätsbildung nutzen zu können. Damit ereignet sich zwangsläufig eine Autokonstitution und Selbstorganisation des kulturellen Raums sowie die Ausdifferenzierung einer Beobachtungskultur, die diesen Raum als „kulturell“ beobachtet, beschreibt und bewertet, indem sie den jeweiligen Programm-Anwendungen Sinn zuschreibt.

Die Ausdifferenzierungsprozesse und -produkte können/müssen in Beziehung gesetzt werden zu den jeweiligen Trägern dieser Prozesse, seien das soziale Gruppen/Schichten/Klassen, unterschiedliche Generationen, Geschlechter oder, wie etwa in multikulturellen Gesellschaften, ethnische Gruppen. Als zweites muss das Problem gelöst werden, wie die Kompatibilität zwischen rivalisierenden Kulturprogrammen von ihren Anwendern wie von ihren Beobachtern eingeschätzt und im Rahmen der jeweiligen Orientierungsdirektrizen der Kulturprogramme verarbeitet und bewertet wird. Bei dieser Einschätzung spielt die Frage eine wichtige Rolle, welches Problem mit der Ausdifferenzierung eines kulturellen Teilprogramms für wen gelöst bzw. welches Ziel erreicht werden soll (Funktionszuschreibung), und wie Problemstellung und Problemlösung von den Anwendern der verschiedenen Kulturprogramme interpretiert, empfunden und bewertet werden.

Dabei spielt der Bezug auf einschlägige Kategorien des Wirklichkeitsmodells, das vom jeweiligen Kulturprogramm dynamisiert wird, eine entscheidende Rolle. Wenn Teilkulturprogramme sich bezüglich ihrer Teil-Wirklichkeitsmodelle signifikant voneinander unterscheiden, sind gegenseitige Sinnzuschreibungen problematisch wenn nicht gar unmöglich, es sei denn, die Anwender sind zu Beobachtungen zweiter Ordnung in der Lage.

Die Aus- und Entdifferenzierungskapazität eines Kulturprogramms kann als Indikator für dessen Dynamik gesehen werden. Dabei geht es in einem nicht-normativen Sinne um Fragen der Kohärenz und Kompatibilität und nicht um die Wertigkeit der Programme. Konflikte zwischen

den Teilprogrammen werden so lange toleriert, so lange sie nicht gegen geltendes Recht verstoßen. Mit diesem Beschreibungsszenario wird eine nicht-normative Beschreibung von Kulturprogrammen möglich, auch wenn die Anwender der verschiedenen Teilprogramme ihre Anwendungsmodalitäten im Diskurs normativ vertreten.

Das Verhältnis der verschiedenen Teil-Kulturprogramme zueinander muss als komplementär bestimmt werden. Das heißt, erst und nur die wahrgenommene und Kulturprogramm-spezifische Bearbeitung der Differenz zwischen den Programmen sichert deren Identität. Damit wird aber zugleich die geheime Zugehörigkeit aller Programme zueinander konstituiert, bestätigen sich die Programme gegenseitig als erfolgreiche „Bearbeitungsagenturen“ von Differenzen im globalen Rahmen des Wirkungszusammenhangs von Wirklichkeitsmodell und Kulturprogramm einer Gesellschaft.

Das bedeutet: In der hier vorgeschlagenen Beschreibung tritt an die Stelle von Hegemonial- oder Hierarchiemodellen ein Modell des symbolischen Kampfes zwischen den verschiedenen Kulturprogrammen einer Gesellschaft um:

- Die Transformation von Dingen in Zeichen und umgekehrt (Semio-setransfer);
- Stil(e) als Form der Differenzanmaßung und Differenz Verkörperung (Repräsentationsmanagement).

Von „Kampf“ ist hier ganz bewusst die Rede, um darauf aufmerksam zu machen, dass solche Auseinandersetzungen in aller Regel hoch emotional und moralisch geführt werden, nicht zuletzt deshalb, weil es für die Kontrahenten um ihre individuelle wie soziale Identität geht.

Aufgrund der bisher angestellten Überlegungen empfiehlt es sich, die Rede von Mainkultur und Subkultur, von High und Low oder von U und E, die immer implizite normative Implikationen mitführen, zu entnormativisieren und zu plausibilisieren durch eine genaue Analyse von Aus- und Entdifferenzierungen von Kulturprogrammen sowie der Pragmatik der Nutzung solcher Differenzierungen durch Trägergruppen unter konkreten soziokulturellen und ökonomischen Bedingungen.⁴ Dabei stellt sich dann zum Beispiel heraus, dass eine Beschreibung über Dis-

4 So schlagen etwa Jacke/Zurstiege in ihrem Beitrag zu diesem Band vor, den Begriff Popkultur als Massenkultur zu definieren: „Der Begriff Popkultur bezeichnet jenen kommerzialisierten gesellschaftlichen Komplex, der Themen industriell produziert und in Form von Medienangeboten vermittelt, die durch zahlenmäßig überwiegende Bevölkerungsgruppen – egal, welcher Schicht und Klasse – mit Vergnügen genutzt und weiterverarbeitet werden.“ (S. 224) Vgl. ausführlich zu Mainkultur und Subkultur Jacke 2004.

junktionen keineswegs trennscharf ist; denn gerade Jugendkulturen wie etwa HipHop lassen längst Binnendifferenzierungen in jeder Seite solcher Disjunktionen erkennen, die für Identitätsbricolagen genutzt werden (können).

5. MEDIEN-KULTUREN

Kulturprogramme sind angewiesen auf ständige Anwendung und Kommunikation ihrer Orientierungsdirektiven. Die Kommunikation vollzieht sich heute primär in Form medienvermittelter Kommunikation. Mediensysteme als systemische Wirkungszusammenhänge von Kommunikationsinstrumenten, technischen Dispositiven, sozialsystemischen Institutionalisierungen und resultierenden Medienangeboten fungieren als Konstruktionsmaschinen für Medien-Tatsachen (= systemspezifische Wirklichkeiten), die ihre Konstruktionsleistungen zu invisibilisieren versuchen – sie gehen sozusagen hinter ihren Medienangeboten dergestalt in Deckung, dass diese als Repräsentationen von Wirklichkeit ausgegeben werden können und dieser Fake von Vielen geglaubt wird.⁵

Die Anwendung von Kulturprogrammen verkörpert sich in Medienkultur-Gesellschaften dominant in Medien-Angeboten, die um Aufmerksamkeit im Medienmarkt konkurrieren. Der symbolische Kampf der Programme vollzieht sich als Kampf um Quoten, um ökonomisches und kulturelles Kapital im Sinne von P. Bourdieu.

Medien haben sich im Laufe der Evolution des modernen Mediensystems zunehmend zu Beobachtungsinstitutionen entwickelt, die Beobachter beim Beobachten beobachten, und zwar einmal beobachtende Akteure, zum anderen beobachtende Mediensysteme. Diese Beobachtungsverhältnisse 2. Ordnung haben die Kontingenzproblematik prinzipiell für jeden Medienbeobachter virulent werden lassen. Jeder kann heute sehen/erfahren, dass andere Menschen und andere Gesellschaften andere Probleme haben als wir und diese Probleme auf ganz andere Art lösen, als dies „bei uns“ geschieht. Damit wird die Einsicht unvermeidlich, dass auch das eigene Kulturprogramm kontingent und stets darum bemüht ist, diese Kontingenz durch scheinbare Evidenz oder Selbstverständlichkeit zu invisibilisieren. Diese Selbstverständlichkeit wird in der Sozialisation jedes Gesellschaftsmitglieds eingeübt und in der täglichen interaktiven und kommunikativen Praxis faktisch bestätigt, ohne dass diese Prozesse bewusstseinspflichtig wären.

Unter dieser Perspektive kann man weitere Differenzierungen zwischen Kulturprogrammen vornehmen:

5 Vgl. dazu u.a. Schmidt 2000.

- So genannte Mainstreams sind in aller Regel kontingenzblind bzw. kontingenzindifferent und beschäftigen sich deshalb kaum mit (kontingenten) Alternativen oder Konkurrenten, was von den Vertretern konkurrierender Kulturprogrammanwendungen oft als Dummheit oder Arroganz empfunden und angeprangert wird.
- So genannte Subkulturen als Differenzsetzende Alternativen zum so genannten Mainstream sind in der Regel kontingenzbewusst, weil sie nur aus bewusster Differenz zum scheinbar selbstverständlichen Mainstream ihre Identität und ihre stilistische und thematische Kreativität entwickeln können. Aus dieser bewusst erlebten Differenz speist sich auch die revolutionäre bzw. heroische Attitüde der Vertreter von Alternativprogrammen, die ihren Mut zu Alternativen als eigene Form von kulturellem Kapital bewerten, das zur Identitätsbildung taugt.

Diese Differenzierung kann auch entlang der Frage durchbuchstabiert werden, welcher Differenzmechanismus faktisch eingesetzt wird: A gegen X, A außerhalb von X, A als Alternative zu X, A indifferent zu Alternativen usw.

In diesem Kampf um die Durchsetzung von Differenzmanagement zeigen sich rivalisierende Kulturprogramm-Anwender gegenseitig des Kaisers neue Kleider. Das bedeutet aber zugleich: Als Alternative zu allen bereits angewandten Teilkulturprogrammen ausgeflaggte Teilprogramme können gar nicht (mehr?) revolutionieren, sondern bestenfalls revoltieren; aber eben damit können sie andere Kulturprogramme zu schmerzlichen Selbstbeobachtungen zwingen und durch Kontingenzerfahrung zumindest deren trügerische Selbstverständlichkeit ins Wanken bringen. Durch solche Beobachtungsmanöver wird „die Kultur“ einer Gesellschaft insgesamt labilisiert, was wiederum Aus- und Entdifferenzierungen erleichtert, durch Beschleunigung aber auch immer irrelevanter macht.

6. SCHUTT, RECYCLING, MÜLL

Im letzten Teil dieser Überlegungen soll wenigstens kurz angedeutet werden, welche Konsequenzen aus den bisher angestellten Überlegungen sich für einige zentrale Konzepte von Kulturschutt, Recycling und Müll ergeben.

„Kulturschutt“ ist ein Begriff aus der Archäologie, der Ausgrabungsschutt und damit eine rudimentäre Form des kulturellen Erbes als Bestandteil der Tradition einer Gesellschaft bezeichnet. Kulturelles Erbe ist unter postmodernen Bedingungen⁶ generell zur Disposition gestellt wor-

6 Zum hier verwendeten Postmoderne-Begriff vgl. Schmidt/Spieß 1996, Kap. 5

den, sozusagen als Schutthalde depotenziert worden, aus der man sich bedient, um in neuen Produktionsprozessen um- und recodierend bekannte kulturelle Phänomene zu verarbeiten. Dies gelingt nur im Modus des Spiels; aber dieses Spiel setzt voraus, dass die Bezüge zum kulturellen Erbe bekannt sind, um die Neu-Produktion als kreative Variante und nicht als zeitgenössische Erfindung erkennen zu können. Dabei müssen diese Bezüge eine spezifische Differenz zur kulturellen Vorlage aufweisen, um als kreative Wieder-Holung und nicht als bloß iterierende Kopie gedeutet werden zu können.

In der Diskussion über Produktionspraktiken der so genannten Postmoderne ist der kreative Umgang mit kulturellen „Beständen“ der Vergangenheit unter dem Stichwort „Recycling“ thematisiert worden, wobei diese Strategie sowohl unter dem Gesichtspunkt der Enthistorisierung/Entkontextualisierung als auch unter dem Gesichtspunkt des entweder wertindifferenten oder des subversiven Umgangs mit diesen Beständen beschrieben worden ist.⁷

Im Duktus der hier angestellten Überlegungen lässt sich „Recycling“ bestimmen als bewusstes Spiel mit Brüchen und Differenzen, als Einbau von Phänomenen historischer Anwendungen von Kulturprogrammen jeder Art in neue Programme durch Beobachtungs- und Beschreibungswechsel. Dieser Einbau muss den Beschreibungstest aushalten und von einem Beschreibungskulturprogramm erfasst werden können; das heißt, er muss in der Medienkultargesellschaft „funktionieren“. Erst dieser pragmatische Test legitimiert die Zuordnung einer bestimmten Semantik.

Recycling betrifft nicht nur Strategien und Prozesse im Bereich der Produktion kultureller Phänomene, sondern auch im Bereich der Beobachtungen und Beschreibungen. Auch kulturwissenschaftliche Kulturbeschreibungen, heißt das, brauchen Kulturschutt, um sich Differenzsetzend aufbauen zu können, und auch sie haben ihr Verfallsdatum und können selber zu Kulturschutt werden, mit der wackeren Hoffnung – auf Recycling.

Im Unterschied zum recyclebaren Kulturschutt wird dagegen all das als „kultureller Müll“⁸ bezeichnet, was nicht mehr zu erfolgreichen Differenzsetzungen taugt, was ausgesondert und weggeworfen wird und aus der Aufmerksamkeitsökonomie herausfällt, wofür es aktuell kein Verwendungsprogramm gibt. Kultur-Müll ist im Unterschied zu Schutt ein eindeutig negativ besetzter Begriff. Eben deshalb kann das mit ihm jeweils Bezeichnete durch die Verwendung in kulturell akzeptierten Teilprogrammen provokativ wirken, indem es Erwartungen und normative Vorentscheidungen enttäuscht und Rezipienten vor Entscheidungen

7 Zum Thema Sampling vgl. den Beitrag von Bonz in diesem Band.

8 Wohlgermerkt geht es hier nicht um Müllkunst im Sinne der Bestimmungen im Band „Müllkunst“ des Kunstforums Bd. 168, Januar-Februar 2004.

stellt, die ihre eigene kulturelle Praxis in Frage stellen und im Extremfall deren Kontingenz visibilisieren.

Mit anderen Worten, Müll und Schutt sind „diskursive“ Fiktionen, die eine bestimmte Differenz markieren, aber keine festen Identitäten. Wandeln sich die Diskurse, wandelt sich auch der Müll- und Schutt-Status der so behandelten Phänomene nach Maßgabe des Traditionsbewusstseins (in) einer Gesellschaft, das – wie nicht anders zu erwarten – kulturell programmiert ist.

LITERATUR

- Jacke, Christoph (2004): Medien(sub)kultur. Geschichten – Diskurse – Entwürfe. Bielefeld: transcript.
- Schmidt, Siegfried J. (2000): Kalte Faszination. Medien, Kultur, Wissenschaft in der Mediengesellschaft. Weilerswist: Velbrück.
- Schmidt, Siegfried J. (2003): Geschichten & Diskurse. Abschied vom Konstruktivismus. Reinbek: Rowohlt.
- Schmidt, Siegfried; Spieß, Brigitte (1996): Die Kommerzialisierung der Kommunikation. Fernsehwerbung und sozialer Wandel 1956-1989. Frankfurt/Main: Suhrkamp.