

DIE WIEDERVERZAUBERUNG DER WELT IN DER GOOGLE-GESELLSCHAFT

STEPHAN MOEBIUS

Postmoderne Kunstbewegungen wie die Digitalkunst zielen weniger darauf ab, ihre Kunst in Museen zu präsentieren, als vielmehr die Kunst ins alltägliche Leben und in die alltäglich verwendeten Kommunikations- und Informationsmedien übergehen zu lassen. Ihre Motivationen liegen darin, *neue* Lebenspraktiken, Wahrnehmungsmuster, Kunstfelder und soziale Verhältnisse zu begründen.

Sowohl die philosophischen als auch die künstlerischen Werke der Postmoderne haben ihren Ausgangspunkt in den historischen Avantgarde-Bewegungen der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Bei diesen finden sich nicht nur die postmodernen Bedeutungsverschiebungen, sondern auch die für die Postmoderne typischen Versuche etwa Literatur und Philosophie, »hohe« und »niedrige/populäre« Kunst oder allgemein: Kunst und Lebenspraxis wieder zu verbinden. Ein Ziel der Avantgarde-Bewegungen war es, eine veränderte Einstellung zur Kunst zu forcieren, den autonomen Status von Kunst zu durchbrechen und die Lebenspraxis insgesamt radikal zu verändern. Auch aktuelle Kunstprojekte der postmodernen Wissensgesellschaft versuchen, die Sphären zwischen Kunst, Kultur und Politik zu verbinden und anhand zeitgenössischer Medien- und Kommunikationstechnologien neu zu gestalten. Wo sind die Verbindungslinien zwischen postmoderner Kunst und Avantgarde zu ziehen und was bedeutet diese Verbindung für die Kunstlandschaft in Zeiten der »Google-Gesellschaft«?

Die Avantgarde-Bewegungen

In der Mitte der 70er Jahre rekonstruierte Peter Bürger die unterschiedlichen Gruppierungen der Avantgarde wie etwa DADA, den Surrealismus und den Futurismus als eine zusammenhängende Periode. In seiner »Theorie der Avantgarde« stellte er eine Gemeinsamkeit der Bewegungen fest: Alle Avantgarde-Bewegungen richteten sich gegen den in der bürgerlichen Gesellschaft des 19. Jahrhunderts entstandenen Auto-

nomiestatus der Kunst. Sie kritisierten dabei weniger die vorangegangenen Kunstrichtungen, als vielmehr die historisch und gesellschaftlich konstituierte bürgerliche Institution Kunst.

»Mit dem Begriff der Institution Kunst sollen hier sowohl der kunstproduzierende und -distribuierende Apparat als auch die zu einer gegebenen Epoche herrschenden Vorstellungen über Kunst bezeichnet werden, die die Rezeption von Werken bestimmen. Die Avantgarde wendet sich gegen beides - gegen den Distributionsapparat, dem das Kunstwerk unterworfen ist, und gegen den mit dem Begriff der Autonomie beschriebenen Status der Kunst in der bürgerlichen Gesellschaft« (Bürger 1974: 29).

Die Avantgardisten hatten sich auf ihre Fahnen geschrieben, diese Folgenlosigkeit der Kunst aufzuheben und die »Kräfte des Rausches für die Revolution zu gewinnen«, wie Walter Benjamin in Bezug auf den Surrealismus schrieb. Die beabsichtigte Aufhebung der Kunst meint Bürger zufolge eine »Aufhebung im Hegel'schen Sinne des Wortes: Die Kunst soll nicht einfach zerstört, sondern in Lebenspraxis überführt werden, wo sie, wenngleich in verwandelter Gestalt, aufbewahrt wäre« (Bürger 1974: 67). Die Avantgarde-Bewegungen zielten auf eine Veränderung der Lebenspraxis ab.

Die anvisierte Überwindung der bürgerlichen Kunst und Gesellschaft hin zu einer anderen Welt und zu einem anderen Leben, nicht zuletzt hervorgerufen durch den Weltkrieg, die russische Revolution und die Verachtung bürgerlicher Werte, geschah nicht nur mittels Kunstwerken. Von zentraler Bedeutung waren auch die Theorien und Manifeste, in denen die Avantgarde nicht nur eine Überschreitung anzudeuten, sondern auch auszuprobieren und durchzuführen versuchte.

Avantgarde und Postmoderne

Die Zusammenhänge zwischen Avantgarde und postmodernem Denken kann man in Anlehnung an Bürger (2000: 150) grob in vier Punkten zusammenfassen.

- Es existiert sowohl bei der Avantgarde als auch im Diskurs der Postmoderne eine radikale Selbstzurücknahme des produzierenden Subjekts, bei der der Künstler oder Autor nicht mehr als reiner Urheber und Schöpfer angesehen werden kann.
- Die Geschichte des Wahnsinns, die Michel Foucault schrieb, führt u.a. eine surrealistische Denkbewegung fort: »Hatte der Surrealismus die Vernunft kritisiert als eine Form von Gewalt, die das

Individuum zurechtstutzt, und den Wahnsinn aufgewertet als Ausdruck einer Freiheit, die nicht einmal die durch die Wirklichkeit gesetzten Grenzen respektiert, so verknüpft Foucault beide Motive« (Bürger 2000: 150). Im Ersten Manifest des Surrealismus vermag Breton (2001: 12) einzig die Freiheit zu begeistern, die er bei den Wahnsinnigen findet.

- Die u.a. vom Surrealismus inspirierte *heterologische Geste der Überschreitung* (Georges Bataille) lässt sich sowohl bei Michel Foucault, Jacques Lacan als auch bei Jacques Derrida – um nur einige der prominentesten Theoretiker zu nennen – ausfindig machen. Sie alle teilen die Suche nach einer Überschreitung hin zu einem ganz Anderen und zum Unmöglichen. Man kann die Rolle von Bataille für das postmoderne (z.B. auch für Jean Baudrillard) und das poststrukturalistische Denken gar nicht hoch genug einschätzen.
- Die Nähe zwischen Postmoderne und Avantgarde, d.h. zu ihrem Anspruch einer Aufhebung der Trennung zwischen Leben und Kunst, ist deutlich erkennbar in Foucaults späten Schriften. Er hat dies in einem Interview mit der folgenden Frage schön auf den Punkt gebracht: »Warum sollte nicht jeder Einzelne aus seinem Leben ein Kunstwerk machen können?« (Foucault 1985: 80)

Zwischen Avantgarde und Postmoderne besteht nicht nur eine Affinität im Denken. Es lässt sich zudem auch eine historische Linie ausmachen, so dass die amerikanische Postmoderne der 60er Jahre (Pop Art, psychedelische Plakatkunst etc.) als eine späte und doch eigenständige Phase der historischen Avantgarde-Bewegungen bezeichnet wird.

Avantgarde und Digitalkunst

Eine von den Avantgarde-Bewegungen inspirierte postmoderne Kunstrichtung kann man in den Digitalfotografien des Künstlers Kytom L. entdecken. In seinem künstlerischen Manifest findet sich sowohl die avantgardistische Verneinung des Autorensubjekts als auch die Initiierung neuer Lebenspraktiken wieder. Sie sollen der von Max Weber diagnostizierten »Entzauberung der Welt« wie insgesamt der Wirklichkeit entgegen treten [1]. Statt Kunst in ein autonomes Feld einzuschließen, geht es Kytom L. um eine Wiederverzauberung der Welt. Sein Referenzpunkt ist vor allem der Surrealismus; entsprechend wird seine Kunstrichtung als Surtualismus definiert. Ganz im Sinne der Avantgarde charakterisiert er diese Art von Digitalkunst und deren theoretischen Hinter-

grund mit einem Manifest, dem »Manifest des Surtualismus«. Darin heißt es in der Vorbemerkung: »Der Kunstbegriff ›Surtualismus‹ steht für die Synthese zwischen der surrealistischen Tradition, der ich mich in meiner fotografischen Arbeit verbunden fühle, und den virtuellen Welten, deren Erzeugung uns die Digitalfotografie gestattet.«

Sieben Thesen des surtuellen Manifestes

- »1. Der Surtualismus gehört zur Ordnung der Simulation, in der die Trennung zwischen ›dem Wahren und dem Falschen, dem Realen und dem Imaginären‹ aufgehoben ist (Baudrillard).
2. Der Surrealismus war die visionäre Antizipation der Simulation.
3. Ziel der Moderne war die Entzauberung der Welt, Ziel des Surtualismus (wie des Surrealismus) war deren Verzauberung.
4. Der Traum des 20. Jahrhunderts war es zu sehen, was nie zuvor ein Mensch gesehen hat, der des 21. Jahrhunderts ist es zu schaffen, was nie ein Mensch zuvor erschaffen hat. Die auf der Macht der Codes beruhenden digitalen Techniken sind nicht von manipulativer, sondern von demiurgischer Qualität.
5. Ihren künstlerisch Sinn erhält die Digitalfotografie nur als nicht-abbildende Anti-Fotografie. Aufgabe des Digitalkünstlers ist entsprechend nicht die Abbildung, sondern die Neuerschaffung der Wirklichkeit.
6. Real für die Subjekte bleibt in der Ordnung der Simulation nur ihr eigener Leib. Seine Abbildung als Körper ist deshalb nicht der einzige aber der erste (gleichsam ›natürliche‹) Ausgangspunkt für die Erschaffung surtueller Welten.
7. Da die Dichotomie zwischen dem Wahren und dem Falschen beseitigt ist, können alle Interpretationen surtueller Welten zugleich wahr und falsch sein. Wahrscheinlich gilt dies ebenso für diese Thesen« (Kytom L.: 2001).

Der Digital-Künstler versteht sich nicht als Autorensujet, sondern als ein hybrides schöpferisches Wesen, das kollektiv arbeitet. In einem Kommentar zur Digitalkunst des Cyberspace-Forschers Michael Schetsche heißt es dazu:

»Da das einzelne Kunstwerk ohne Hilfe von Computer nicht zu erschaffen wäre, weist Digitalkunst immer auch über die Möglichkeiten des menschlichen Künstlers hinaus. Der Computer ist dabei kein Werkzeug im klassischen Sinne (wie etwa der Pinsel in der Malerei), sondern er ist der unverzichtbare Partner des Künstlers. Dies macht den Digitalkünstler zu einem hybriden Kunstschaffenden, zu einer Art Cyborg« (Schetsche 2003).

Ein Beispiel des kollektiven hybriden Schöpfers ist das »Rohrzangenprojekt« [2], in dem ein Digitalbild einer Rohrzange zum Ausgangspunkt für weitere Fotos und Verfremdungen durch andere Künstler

wurde, so dass laufend neue künstlerische Felder und Netzwerke, so genannte Digital Artfields, im Netz entstanden und weiter im Entstehen sind (vgl. Türistig 2003: 183-186). In der Google-Gesellschaft kann demnach – ganz im avantgardistischen Sinne – prinzipiell jeder zum Künstler und schöpferisch tätig werden.

In der Digitalkunst von Kytom L. lässt sich ebenso der avantgardistische Drang erkennen, neue Lebenspraktiken zu konstituieren. Im Anklang an das surturalistische Manifest heißt es in den Visionen der von Kytom L. mitbegründeten Netzwerkgilde »Creative Network Factory«:

»Der Traum früherer Generationen war es, zu sehen, was nie zuvor ein Mensch *gesehen* hat. Der Traum zukünftiger Generation hingegen wird es sein, zu schaffen, was nie ein Mensch zuvor *geschaffen* hat. Digitale Technik und die Macht des Codes ermöglichen es, unendlich vielfältige virtuelle Welten zu erbauen, sie zu besuchen, in ihnen zu leben – und sie wissenschaftlich zu erforschen« (CNF 2003: 227).

Nicht nur das lebensweltliche, auch das (sozial-)wissenschaftliche Denken muss deshalb an die neuen Kommunikations- und Interaktionsstrukturen angepasst werden.

Jede und jeder kann prinzipiell zum Künstler werden. Ganz explizit ist die hier vorgestellte Digital- und Netzkunst nicht für das Museum vorgesehen:

»Wenn das digitale Objekt, zum Beispiel aus ökonomischem Zwang, dauerhaft seiner Re-Präsentation im Netz entzogen wird, zwingt man ihm damit eine letztlich nicht adäquate Form auf. Bei der Ausstellung von Materialisierungen (z.B. der Drucke von Digitalfotografien) wird die adäquate Re-Präsentation des Originals durch ihren materiellen Schatten ersetzt, das digitale Objekt damit gleichsam im Realraum versteinert. Fazit: Digitalkunst gehört in die digitalen Räume der Netzwerkmedien« (Schetsche 2003).

Der Angriff auf die Institution Kunst, den die Avantgarde vor gut 80 Jahren initiierte, findet ihren aktuellsten Ausdruck in der postmodernen Digitalkunst. Sie ist eine genuin *demokratische* Kunstform, sie kann von jedem am Bildschirm betrachtet, verändert, ausgedruckt und so allen zugänglich gemacht werden. Die Digitalkünstlerinnen und -künstler bilden ein *entdifferenzierendes Kollektiv*, ein so genanntes »Kunstnetz« (Türistig), das theoretisch über kulturelle, sprachliche oder nationale Unterschiede hinausgeht. Wie bei ihren Vorgängern der historischen Avantgarde geht es der postmodernen Digitalkunst weniger darum, Kunst in Museen zu präsentieren, als vielmehr die Institution Kunst in die alltägli-

che Lebenspraxis und alltäglich verwendeten Kommunikations- und Informationsmedien übergehen zu lassen, ehemals getrennte Sphären zu entdifferenzieren und damit *neue* Lebenspraktiken, Wahrnehmungsmuster und soziale Verhältnisse zu konstituieren. Oder anders gesagt und um mit den Worten eines Netzkünstlers zu schließen: »Wir brauchen die Netzkunst nicht künstlich auf den herkömmlichen Kunstmarkt beschränken, sondern können gerade diese Beschränkungen aufheben und die Besonderheiten ohne Rücksicht auf den traditionellen Kunstmarkt ausschöpfen« (Türstig 2003: 187).

Literatur

- Breton, André (2001, 1924): *Erstes Manifest des Surrealismus*. In: ebd. (Hg.): *Manifeste des Surrealismus*. Reinbek/Hamburg: Rowohlt, 9-43.
- Bürger, Peter (1974): *Theorie der Avantgarde*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Bürger, Peter (2000): *Ursprung des postmodernen Denkens*. Weilerswist: Velbrück.
- CNF (2003): »Vision der Creative Network Factory«. In: Schetsche, Michael und Kai Lehmann: *Netzwerker-Perspektiven. Bausteine einer praktischen Soziologie des Internet*. Regensburg: S. Roderer, 225-227.
- Foucault, Michel (1985): *Von der Freundschaft*. Berlin: Merve.
- Kytom L. (2001): »Sieben Thesen zum Surtualismus«. [WWW-Dokument: www.kytoml.de/manifest.html - Zugriff: 16.09.2004].
- Schetsche, Michael (2003): »Was ist Digitalkunst? Eine provokative Annäherung«. [WWW-Dokument: www.kytoml.de/kommentar.html - Zugriff: 02.9.2004].
- Türstig, Hans-Georg (2003): »Netzkunst als Kunstnetz«. In: Schetsche, Michael und Kai Lehmann: *Netzwerker-Perspektiven. Bausteine einer praktischen Soziologie des Internet*. Regensburg: S. Roderer, 183-190.

Digitale Verweise

- [@1] www.kytoml.de (Homepage Kytom L.)
- [@2] www.c-n-f.de/netzkunst/kytoml/kunstnetz.html (Das Rohrzangenprojekt)