Die tägliche Präsenz technisch generierter Menschenbilder wird die Wahrnehmung sozialer Realitäten verändern: Die Phantome und Fiktionen der medialen Kommunikation werden zunehmend alltäglich, während das Körperliche – als strukturierendes Moment aus der Lebenswelt gedrängt – mehr und mehr den Charakter des Außergewöhnlichen annimmt. Die Evidenz des Körpers wird, von den neuen Eliten eingeklagt, zur exclusiven Form der Transzendierung; Fiktion und Künstlichkeit dagegen fusionieren mit der sozialen Normalität.

Zurück ins Leben

Symbolische Form und virtuelle Realität*

Von Peter Ulrich Hein

Angesichts neuer Möglichkeiten der Gen- und Biotechnologie, der elektronischen Vernetzung – so hat es den Anschein – definieren auch die Künste und das sie kommentierende Umfeld ihr Publikum neu: Während noch die aus dem Geist des Neoplatonismus erwachsende klassische Avantgarde und der Minimalismus jüngeren Datums mit einem im Schopenhauerschen Sinne auf Kontemplation ausgerichteten Betrachter oder Zuhörer rechnen konnte, fordern die Medienkünste *Vita Activa*. Gefragt ist Kommunikation statt Kontemplation, anstelle von Entlastung tritt die Assimilation ständig neuer, Aufmerksamkeit erzeugender Informationen an die Alltagspraxis der Akteure. Wenn vor hundert Jahren die künstlerische Moderne sich philosophisch nobilitierte, indem sie „uns vor allen Nah- und Fernwirkungen des Lebens, die uns niedrig halten“, von der „Verworrenheit des Weltbildes“[1] Abstand gewinnen ließ, so ist heute eher das Gegenteil der Fall. Verworrenheit, Irritation, Polyvalenz und Pluralität bilden die Imperative der Gegenwart, die jedes Streben nach universeller Geltung zum Scheitern bringen und es hoffnungslos veraltet wirken lassen.

Wenn die Transzendierung des Alltäglichen die Künstler und ihre Kommentatoren immer weniger interessiert und damit eine klassische Legitimation außer Kraft gesetzt wird, wo ließe sich dann eine systematische Einbindung finden – vorausgesetzt, dass man die Frage danach überhaupt noch als legitim erachtet. Aus meiner Sicht lassen sich

Peter Ulrich Hein. Foto: André Zelck

hier zwei Richtungen ausmachen, in die sich viele Künstler und Kunsttheoretiker zunehmend bewegen. Die eine könnte man als system- oder differenztheoretisch bezeichnen: Erweitern doch sowohl die Luhmannsche Konstruktion des Kunstsystems als perennierender Unterscheidungsmodus ebenso wie die von Lacan und Derrida vertretene Freisetzung der Signifikanten vom Bedeuteten das Feld kunstwissenschaftlich relevanter Zeichenproduktion ganz erheblich. Negation, wie sie von Kant bis Adorno einem eigens dafür geschaffenen Gegenstand vorbehalten sein sollte, ist nunmehr jedem symbolischen Akt als Modus mitgegeben. Wie man an den Assemblagen etwa der Pipilotti Rist, der Tracey Emin und anderer erkennen kann, sind der Dekonstruktion einstmals klar konnotierter Geltungen kaum mehr Grenzen gesetzt, wobei sich die Begeisterung der neuen Kunstkenner schon am geringfügigen Derangement banaler Alltagsgegenstände zu entzünden vermag.

Die andere Richtung verlagert den einstmals sich klar von einer praktischen Bedeutung distanzierenden Anspruch in den Bereich des Virtuellen oder Scientistischen. In den letzten Jahren ist die Zahl der Künstler, die sich implizit Fragen der Gentechnik oder der Ausstattung des Cyberspace widmen, sprunghaft angestiegen. Dem Postulat der Avantgarde, Kunst möge in Lebenspraxis übergehen, ihrem Hang zum Demiurgischen, ihrem futuristischem Aufbegehren, welches durch kulturpessimistische und technikkritische Traditionen lange Zeit zurückgedrängt worden war, kommt nun entgegen, dass in den Labors und im Cyberspace – sowohl ideologisch als auch praktisch – die Nachfrage nach Biological Design wächst. Was dabei das Attribut des Virtuellen einerseits und des Realen andererseits verdient, ist schwer zu entscheiden: die virtuelle Stadt oder das Real-Life-Charakter beanspruchende *Container-TV*?

Wir können aber sagen, dass durch eine – im Vergleich zum 19. Jahrhundert – erheblich beschleunigte soziale und mentale Mobilität, dem einstmals von der Kunst verwalteten Transzendierungsbedürfnis des Menschen neue Möglichkeiten erschlossen werden. Fast analog zum Markt der säkularisierten Heilslehren scheint auch die Realität selber zunehmend zum Gegenstand individueller Optionen zu werden. Von der Wahl des Programms hängt es ab, nach welchem Muster der Bewusstseinsstrom sich organisiert. Je mehr die Imagination die materiellen Artefakte des Alltags verdrängt –

(1) Tracey Emin: Buchcover

man denke an Formulierungen wie *Ästhetik des Verschwindens, Ökonomie des Unsichtbaren*[2] usw. – desto reibungsloser freilich gestaltet sich der Wechsel von der einen zur anderen Realität. Aus der Vielzahl der künstlichen Realitäten ist ein prioritärer Wirklichkeitszustand offenbar immer schwerer zu isolieren – zumindest verliert er an Terrain.

All dies vollzieht sich unter dem Patronat des Mimetischen. Elektronische Medien, Vorstellungen vom Cyberspace und gentechnische Visionen perpetuieren in der Regel das naive Alltagsverständnis von den Dingen: Obwohl die medial inszenierte Eifersuchtsszene so künstlich ist wie nur irgend etwas, reproduziert sie nichts anderes als die Klischees der Kleingruppe – sei es im konsumhedonistischen oder im sogenannten Anspruchsmilieu. Die virtuelle Stadt fasziniert vor allem, weil man darin genau so gut oder noch besser einkaufen kann wie in der standardisierten Einkaufszone vor der Haustür; und der gentechnisch manipulierte Mensch wird gewiss an jenen Standards gemessen werden, denen jedes Fitness-Studio sich verpflichtet fühlt und an denen per *In-Vitro-Fertilisation* bereits eifrig gearbeitet wird. Seitdem es der Kunst an Gelegenheit fehlt, sich sozialkritisch zu gebärden, scheint sie ihren Ehrgeiz auf die Simulation bzw. Substitution einer mehr oder weniger naiven, naturalistischen Welterfahrung zu setzen, wobei Begriffe wie *Cybersociety, Mediamorphosis, Cyborgisierung* usw. die Antiquiertheit der hier agierenden virtuellen Communities eher verschleiern. Diese Art der Überwindung von Raum und Zeit, vor allem die damit mobilisierte simulatorische Energie, richten sich bei näherer Betrachtung auf Vorteile und Bequemlichkeiten eher hausbackenen Zuschnitts.

So zeigt sich Manfred Faßler in einem der zahlreichen neu erschienenen Bücher über die Cybermoderne vom sogenannten *Echtzeitkorridor* beeindruckt, welcher zwei Zimmer, das eine in Wien, das andere in Winnipeg problemlos in unmittelbare Nachbarschaft versetzen könne.[3] Auch die zahlreichen Clubs und Quasselgruppen, die er erwähnt, lassen einen gewissen Hang zur Bequemlichkeit erahnen.

Die mit dem Cyberspace oft in Verbindung gebrachte Entgrenzung ist so gesehen nur um den Preis einer eigentümlichen Umkehrung des Paradigmas der Moderne zu haben: Entmaterialisierung im Sinne eines im Kunstwerk aufgehobenen symbolischen Aktes wird ersetzt durch simulierte Materialität eines globalen

Erfahrungspotentials, dessen sich der Mensch nur vergewissern kann, wenn er seinerseits auf leibliche Präsenz verzichtet. Die Paradoxie besteht darin, dass das *Bewusstsein* nicht wie behauptet von den „Nah- und Fernwirkungen“ der empirischen Existenz entlastet wird. Im Gegenteil, es wird – ich benutze hier die Formulierung René Königs – mit „Kulturmüll“ förmlich zugeschüttet. In einen entgrenzten Zustand dagegen gerät der *Körper*, der – nunmehr als Artefakt begriffen – der alltäglichen Erlebniswirklichkeit entgleitet und zunehmend als Bühne für Extravaganzen dient.

Läßt nicht das Surfen im Internet eine Figur Carl Sternheims wieder aufleben? Theobald Maske will jeden Morgen aus der Zeitung erfahren, ob die „Seeschlange in Indien“ wieder gesichtet wurde, wobei er dieses doch so bedeutende Ereignis gerne zum diskursfähigen Problem im Familienkreis erheben möchte. Theobald Maskes Nachfahren im Cyberspace haben zugegebenermaßen den Vorteil, dass sie die Seeschlange je nach Bedarf selber erzeugen können, wenn sie sich einmal nicht zeigen sollte …

Ich möchte die ernst zu nehmende Empfehlung, eine Wissenschaft vom Künstlichen mit klassischen Entwurfsbereichen wie Kunst und Design in Verbindung zu bringen[4], jedoch nicht zu früh im Anekdotischen versinken lassen und zu der Frage zurückkehren, *wieviel Realität die Kunst voraussetzen muss, um sich selbst als Realität jenseits des Realen behaupten zu können*. Denn wie ich zu skizzieren versucht habe, löst sich der Realitätsbegriff in beiden aktuellen Tendenzen auf – im Dekonstruktivismus ebenso wie bei der Generierung virtueller Realität einschließlich der Medienkunst.

Wer die naturwissenschaftliche Wende in den Sozialwissenschaften, etwa den Hang zum Biologismus in der Soziologie vor Augen hat, stellt bald fest, dass an die Stelle des offenbar obsolet gewordenen Realitätsbe-

(2) Mariko Mori: Aus der „Serie Birth of a Star“, 1995

griffes die Objektivität naturwissenschaftlicher Modelle gerückt werden soll. Und es gibt durchaus Künstler, die sich dies zunutze machen – ähnlich wie um die Jahrhundertwende die zum Zauberformel erhobene Evolution mit ihren kristallinen und ornamentalen Vergegenständlichungsformen großen Teilen der Avantgarde als Vorbild diente. Stärker als um die Jahrhundertwende kommt die Kunst heute aber in den Verdacht, nicht mehr als eine Paraphrase naturwissenschaftlicher Systematik zu liefern, etwa wenn sie binäre Operationen als Aggregatzustand eines autopoetischen Systems hypostasiert, alles weitere dagegen zum bloßen Sensualismus herabwürdigt. So wie die Dekonstruktionen des Bildhauers Olaf Metzel eine Allegorie auf die Begriffe bilden, die sie zu entlarven vorgeben; so wie Mariko Mori den großstädtischen Alltag in Mythologie verwandelt; so lassen auch die Hybriden der Inez van Lamsweerde kaum einen Unterschied von Wirklich und Unwirklich mehr erkennen – das Reale und das Künstliche fließen in einer Dimension zusammen. Je nach Laune können wir uns entscheiden, ob wir das Künstliche für real oder das Reale für künstlich halten wollen. Während dieses Vexierspiel für die Kunst und die Kunstwissenschaft außerordentlich fruchtbar sein mag und so sehr es vielen Menschen auf anspruchsvolle Weise die Langeweile vertreiben mag, verbunden mit diesem Spiel ist zugleich eine veränderte Perspektive der Formen sozialen Handelns. Ich möchte knapp skizzieren, in wie weit die virtuellen Welten als funktionales Äquivalent der erodierten traditionellen Lebenswelten zu betrachten sind, und daran die Erörterung anschließen, auf welches symbolische Feld sich langfristig die Distinktionsbedürfnisse der Menschen verlagern könnten.

Dass schon normale Fernsehprogramme heute nachbarschaftliche sowie familiäre Beziehungen stützen, bzw. ihren Funktionsverlust kompensieren helfen, ist wenig strittig. Dies gilt auf mittlere Sicht auch für *Cybercommunities, virtuelle Peer-Groups* usw., von denen allenthalben die Rede ist. Und natürlich ersetzt heute schon manche rechnergenerierte Schönheit als leibhaftige Verkörperung sexueller Begierden ihre „realen“ Abbilder. Die hier besonders avanciert zum Ausdruck gebrachte ästhetische Substitution von Sozialbeziehungen ist im Prinzip nichts Neues. Auch der mit bildungsbürgerlicher Raffinesse inszenierte Kunstbetrieb folgt einem ähnlichen Muster. Die Odyssee von Ausstellung zu Ausstellung, von Event zu Event, das speziell für ein Mittel-

(3) Inez van Lamsweerde: Joop-Reklame 1997

schichtspublikum zur Glaubensfrage hypostasierte Ringen um Kitsch oder Design – all dies hat weniger mit den Gegenständen zu tun, als vielmehr mit Gesellungs- bzw. Distinktionsformen, wie wir nicht erst seit Pierre Bourdieus einschlägigen Untersuchungen wissen.[5] Die Assimilation der Museumskunst an die Labels der Massenproduktion könnte man gleichsam als Hinweis verstehen, das dieses oder jenes anspruchsvolle Museumsprojekt eben nicht einem kognitiven oder gar einem „höheren“ Zweck dient, sondern in erster Linie Gelegenheit zur Gesellung und sozialer Differenzierung bietet. Um diese Funktionen unter den Bedingungen einer zunehmenden Vergesellschaftung kulturellen Kapitals erfüllen zu können, müssen Medienkunst und Museum etwas erfinden, was der Alltagsdramatik stärker Rechnung trägt, als ein postmondrianischer Minimalismus – wobei das Spektrum von Kai Pflaume über Lara Croft bis zu Demien Hirst reicht. Identifikation, Irritation, Neugier, Kolportage, Entrüstung, Ekel, Fraternität und Streit – all diese Stimmungslagen, die einer außertheoretischen, wenngleich nicht *per se* irrationalen Weltaneignung entsprechen, greifen in den elektronischen Medien wie im Museum zunehmend Raum.

Eine lebenswelttliche Dramatik läßt sich freilich nur simulieren, wie wir nicht zuletzt am Beispiel des Container-TV erkennen können. Denn in den virtuell erzeugten Sozialbeziehungen fehlen zwei wichtige Momente der lebenswelttlichen Praxis, nämlich die geographisch-ökonomische Kontinuität und Tradition, Bindungen auf niedrigem Gratifikationsniveau, die den eigentlichen Ort jener Antiquiertheit des Menschen bilden, von der Günter Anders gesprochen hat.[6] Insofern ist der ständige Wechsel im Gleichförmigen unerläßlich, nur er kann verhindern, dass der „Schwindel“ auffliegt und die Medienrealität, die den gewitzten Zwanzig- und Dreißigjährigen der Golf-Generation[7] ebenso wie vielen Rentnern ein Zuhause bietet, als Derivat durchschaut wird. Was man heute innerhalb der gesellschaftlichen Kommunikation als die *Ökonomie der Aufmerksamkeit*[8] beobachten kann, ist dadurch begründet. Die Fluktuation der Ereignisse und Bedeutsamkeiten täuscht über den Verlust der Tradition hinweg. Weil jede Versprechung zwangsläufig in der Frustration enden wird, müssen ständig neue Erwartungen geweckt werden. In der Computersprache könnte man sagen: Die Identifikation ist lediglich auf die Zeitspanne bis zum nächsten *Back up* dimensioniert.

Auf diese Weise entspricht die Entwicklung der *Simulacra* von der normalen *Familiensoap* über den *Container* ins Internet und damit in den *Cyberspace* nicht nur einer Mediatisierung der Lebenswelt, sondern ist gleichsam eine Rationalisierung ihrer Substitute. Das Internet läßt tendenziell die Rekrutierung von Real-Life-Akteueren für ein mehr oder weniger fremd-initiiertes Geschehen überflüssig werden, indem nun mehr *jede* Banalität durch das Medium der elektronischen Kommunikation selbst öffentlich wird. Absurderweise scheint diese vorangehende Veräußerung und Fetischisierung die Voraussetzung dafür zu sein, das die Akteure ihre eigene Intimssphäre repropriieren können. Wir entwickeln uns zunehmend zu Menschen, die ohne Anschluss an das Netz eine gewisse Heimatlosigkeit empfinden, bei dem Gedanken, möglicherweise eine Mail verpasst zu haben, nervös werden und ohne die vielfältigen Belanglosigkeiten interaktiver Teilnahme Amputationsängste verspüren. Die *Mediatisierung der Lebenswelt* – wie Habermas sie beklagte – scheint ihren Schrecken zu verlieren, da die im Cyberspace geknüpften Beziehungen privaten Charakter annehmen, und eine Erosion von konventionellen Face-to-Face-Kontakten nicht mehr als Bedrohung empfunden wird.

Wenn nun der Kommunikation mit Hilfe des Rechners so etwas wie lebenswelttliche Realität zugemessen werden kann, wird man aber fragen müssen, auf welches Medium bzw. auf welche Realitätsebene sich denn das Bedürfnis nach Imagination verlagert? Oder können wir uns vorstellen, dass der Bildschirm sich gleichermaßen als Bühne des alltäglichen Rollenspiels und der freien Phantasie eignen würde? Es gibt Anzeichen dafür, dass es die Sphäre der körperlichen Präsenz ist, die imaginativ aufgeladen wird, die Negationspotentiale freisetzt und künstlerisch-kognitiven Realitätserfahrung Raum schafft, während die ursprünglich als

(4) Olaf Metzel: Aus dem Labor, 1991 (Ausschnitt)
Quelle: Zeichnungen und Modelle zu Projekten im Außenraum, Berlin 1995

Orte der Fiktion konnotierten Medien den Part des Normalen, der naiven Realitätkonstitution übernehmen. Dies ist der Hintergrund, auf dem wir den alltäglichen Körperkult betrachten müssen, die Selbstinszenierung auf der Lebensbühne, die Identifikation mit Moden, Mythen und Marken. Soll dies alles der sozialen Differenzierung, der Distinktion dienen, wie viele Kultursoziologen immer noch glauben, oder treten die industriell erzeugten Mythen das Erbe der Kunstreligion an, fokussieren sich hier alle Potentiale, die die Menschen über die „normale“ Alltagsrealität hinausstreben lassen?

Die Ausdifferenzierung der Lebensstile, unterstützt durch die vielfältigen neuen Instrumente der Trendsteuerung verweisen zunächst auf alles andere, als auf autonome Entscheidungen der Individuen. Doch es ist nicht zu übersehen, wie stark Kunst- und Lebensstile heute miteinander korrespondieren, wie bestimmte *Habita* sich erst durch einen entsprechenden Kunstgeschmack konfigurieren, oder umgekehrt, künstlerische Richtungen offenbar nach einem Publikum verlangen, dessen Gestik und Outfit einen konstitutiven Bestandteil der Performance bilden.

Auf die Frage, welche Funktionen die künstlerisch inspirierte Distinktion im allgemeinen Kontext der Lebensstile erfüllt, finden sich Hinweise bereits in den Schriften Georg Simmels. Simmel hat sehr früh erkannt, dass die moderne Kunst gleichsam als Paradigma kultureller Modellbildung fungiert. Was auf die Kunst zutrifft, läßt sich auf den „Stil des Lebens“ insgesamt übertragen. Dass „die sämtlichen Anschauungsinhalte unseres Kulturlebens in eine Vielheit von Stilen auseinandergegangen sind, löst jenes ursprüngliche Verhältnis zu ihnen, in dem Subjekt und Objekt noch gleichsam ungeschieden ruhen und stellt uns einer Welt nach eigenen Normen entwickelter Ausdrucksmöglichkeiten, der Formen, das Leben überhaupt auszudrücken, gegenüber.“[9] Auch der Lebensstil ist potentiell so konfigurierbar, dass er aus der Einheit mit dem Subjekt heraustritt, sich „verselbständigt“, autonom wird und an die Stelle jener Negation tritt, die sich einst des künstlerischen Artefaktes bedient hatte.

Die weit über die Bedarfsdeckung hinausweisenden, sich weder an formalen Problemen abarbeitenden noch teleologischen Setzungen folgenden Objektivationen bilden jene „Partei“, mit der uns ein „rein zufälliges Verhältnis von Berührungen, Harmonien und Disharmonien“[10] verbindet. So sehr das Interesse am Körper, an Mode und Konsum noch alltagspraktischen Erwägungen verhaftet und marktstrategisch kanalisiert sein mag – so sehr müssen wir doch erkennen, dass es pragmatische Dimensionen überschreitet. Im Bewusstsein dieser Differenz zelebrieren heute die jüngeren Angehörigen kultureller Eliten ihr Kunsterlebnis und erinnern damit an die Möglichkeiten der ästhetischen Negation, wie sie weder das Kunstwerk im konventionellen Sinne noch die technischen Möglichkeiten des Cyberspace bieten. Der Aufenthalt dort wird mit alledem, was an mentaler und körperlicher Modellbildung zu erwarten ist, eher einem Besuch im Panoptikum entsprechen und sich dabei in den Rhythmus einer normalen Alltagsmotorik eingliedern. Das Künstliche erscheint „natürlich“ beziehungsweise „alltäglich“, während das Natürliche und Alltägliche zunehmend und offensiv ihrem künstlichen Charakter Geltung verschaffen werden.

Summary

As medial communication is progressing, the limits of fiction and reality are beeing blurred. Simultaneously the claim of the art to deploy a new reality on a symbolic level ist tottering. In everyday life, marked by virtuality and fiction, the imaginative intrest of the public is more and more fixed onto body and behavior. While arts and technics are classified into normal everyday life, the aesthetic revalorization of the body and the social part appears as the overcoming of the real.

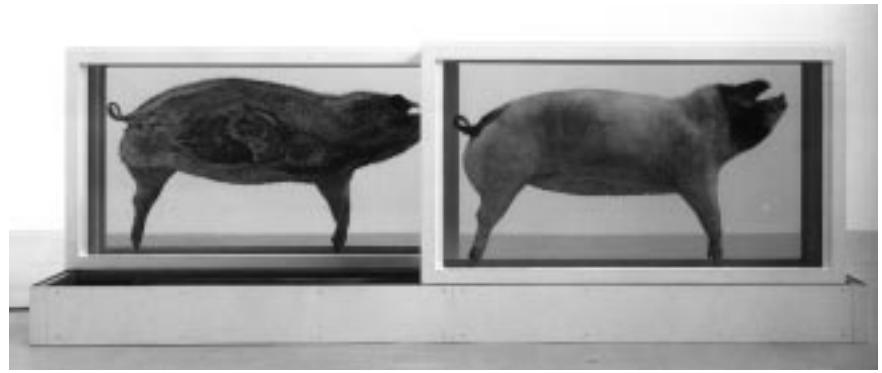
Anmerkungen:

* Bei dem Text handelt es sich um die gekürzte Fassung eines Vortrages, den der Autor anläßlich des Hermann Sturm gewidmeten Symposiums „Die Wissenschaft vom Künstlichen“ an der Universität Essen gehalten hat.

1) Georg Simmel: Zur Philosophie der Kunst, Potsdam 1922, S. 8
2) Paul Virilio: Ästhetik des Verschwindens, Berlin 1986; Norbert Bolz: Die Wirtschaft des Unsichtbaren. München 1999
3) Manfred Faßler: Cyber-Moderne, Wien/New York 1999, S. 172
4) Ebenda
5) Pierre Bourdieu: Die feinen Unterschiede, Frankfurt a. M. 1982
6) Günther Anders: Die Antiquiertheit des Menschen, München 1956, S. 16
7) Florian Illies: Generation Golf, Frankfurt a. M. 1999
8) Georg Franck: Ökonomie der Aufmerksamkeit, München/Wien 1998
9) Georg Simmel: Philosophie des Geldes, Frankfurt a. M. 1989, S. 642
10) Ebenda, S. 643

Der Autor:

Peter Ulrich Hein studierte Kunstpädagogik, Kunstgeschichte, Publizistik und Soziologie in Münster und Paderborn. 1980 promovierte er mit einer Studie über die Berufsrolle des Künstlers in der modernen Dienstleistungsgesellschaft. Er war von 1980 bis 1987 Mitarbeiter am Institut für Bildende Kunst an der Universität zu Köln, wo er sich 1990 mit einer Untersuchung über die deutsche Kultur- und Kunsterziehungsbewegung habilitierte. Von 1990 bis 1992 lehrte er Kultursoziologie an der Wirtschafts- und Sozialwissenschaftlichen Fakultät der Universität zu Köln, 1997 Kunsterziehung an der Akademie der bildenden Künste in München. 1999 wurde er Professor für Kunstpädagogik an der Universität Essen. P. U. Hein ist Autor zahlreicher Schriften zur soziologischen Ästhetik. Seine Forschungsschwerpunkte liegen auf den Gebieten der Sozialgeschichte der ästhetischen Erziehung, der Soziologie der modernen Kunst und der Veränderung dieser Gegenstandsbereiche durch neue Medien und Technologien. Hein gründete in den achtziger Jahren in Köln eine Werbeagentur und wirkte in vielen interdisziplinären Forschungsprojekten mit.



(5, 6) Richard Billingham: Ohne Titel, 1993-95 (oben), Damien Hirst: Das erste kleine Schweinchen ging auf den Markt, das zweite blieb zu Hause, 1996
Quellet: Sensation, Ostfildern 1998