

Postironischer Realismus

Zum Bildungspotential von Cultural Hacking

„Im ersten Jahr habe ich versucht, was zu machen, was wie Kunst aussieht.“, berichtet S. aus ihrer Studienbiographie an der Hochschule für bildende Künste. Ich musste herzlich lachen. – „Was machen, was wie Kunst aussieht“, das klingt so herrlich unschuldig. So befreiend. Der ganze Ballast der Jahrhunderte, die Bürde der kulturellen Übermittlung, das Abendland, die Moderne, das Erhabene ... aber auch der Avantgarde-Zwang, die bedeutungsschweren Expressionisten, die postkoloniale Verantwortlichkeit, ... einfach so dahin mit einem unbeschwerten „als ob“ und „so wie“ ...

Und dann habe ich mich gefragt, ob S. das vielleicht nicht nur so unschuldig dahingesagt hat, sondern eine sehr tiefgreifende Wahrheit ausgesprochen hat. Ich habe mich gefragt, ob das nicht eventuell auf alle (zumindest viele) aktuelle Künstler zutreffen könnte: Dass sie etwas machen, „was wie Kunst aussieht.“ Die wenigsten würden das zugeben, selbstverständlich. Aber könnte es sein, dass viele aktuelle Künstler Sachen machen, die „wie Kunst aussehen“? Heimlich? Könnte es sein, dass viele aktuelle Künstler also insofern auch eher aktuelle Künstler*darsteller* sind als aktuelle Künstler? Dass sie den Künstler, die Künstlerin nur mimen, nur imitieren, nur so tun als ob? Und die aktuelle Kunst dann also durchzogen wäre von lauter Imitaten – von lauter Sachen, die nur „wie Kunst aussehen“?

Nicht ganz unschuldig an diesem Gedanken waren Com&Com. Das „Schweizer Künstler-Duo“ kommt mir manchmal vor wie der Proof-of-Concept der professionellen Künstlerdarstellerei. Com&Com führen die Künstler auf, stellen Künstler dar, tun so wie Künstler, ahmen nach. Imitation. Aber das ist kein Fake. Das ist wirklich wahr.

Camouflage

„Mimesis“ ist der biologische Fachbegriff für eine Form der Anpassung eines Lebewesens an seine Umwelt, die mit „Tarnung“ gut gefasst ist. Stabheuschrecken sehen aus wie trockene Äste, Zahnspinner imitieren die Rinde bestimmter Laubbäume und Gespenstschrecken werden von optisch orientierten Fressfeinden für grüne Blätter gehalten. Die Tiere ahmen Gestalt, Farbe, Haltung eines Teils ihres Lebensraumes nach, sodass potentielle Feinde sie nicht mehr von der Umgebung unterscheiden können oder für uninteressant halten. Sie fallen nicht auf. Daraus ergibt sich in der Regel ein Überlebensvorteil.

Auch Menschen ahmen in der Form sozialer Mimesis „Gestalt“, „Farbe“, „Haltung“ (und die entsprechenden Äquivalente) von Teilen ihres Lebensraumes nach. Das ist wesentlicher Bestandteil des Vorgangs, den man „Sozialisation“ nennt. In der sozialen Umwelt Kunsthochschule zum Beispiel ergibt sich – so könnte das Verhalten der oben genannten Kunststudentin gedeutet werden – offenbar ein Überlebensvorteil, wenn man was macht, was „wie

Kunst aussieht“. S. tarnt sich als Wissende, sie tarnt sich als eine, die weiß, was sie tut, die weiß, was Kunst ist, und diesem Wissen entsprechend handelt.

Die mimetische Annäherung ist gerade vor dem Hintergrund mancher Kunsthochschulsozialisation bemerkenswert. Meiner Erfahrung nach wird gerade dort oft die *reflexive* Klärung der Frage, was Kunst ist, (mit dem *Argument* „Nicht schon wieder diese Frage!!“) gern vermieden. S. kann deshalb zwecks Orientierung an der Kunsthochschule nicht auf ein (dort erworbenes) gesichertes reflexives Wissen zurückgreifen, das das Machen von Kunst zu einer bewussten Wahlhandlung machen würde. Ersatzweise kann, vielleicht muss, S. aber mimetisch handeln, indem sie etwas macht, was „wie Kunst aussieht“. Die überlebenswichtige Frage, ob diese Tarnung funktioniert, lässt sich nur empirisch klären: Werden die relevanten Autoritäten (Professoren, Kommilitonen, Käufer) auf das, was nur „wie Kunst aussieht“, hereinfallen und es bei der Jahresausstellung mit *echter* Kunst verwechseln?

Kunst

Anders als es manch mythologisierende „Geschichte der Kunst“ behauptet, ist *die* Kunst im Singular kein unveränderlicher Bestandteil der *conditio humana* und auch keine „transhistorische Substanz“, die sich als anthropologische Konstante unverändert durch die Menschheitsgeschichte zieht. *Die* Kunst ist ein relativ spät in der abendländischen Moderne auftauchendes Phänomen, das sich mit den kulturellen Innovationen im Umfeld der Zentralperspektive, des Buchdrucks und der damit zusammenhängenden Erfindung des Subjekts gebildet hat. *Die* Kunst wurde zunächst noch von *Handwerkern* der Abbilderei gemacht. Sie profitierten von dem in der Renaissance erwachten neuen Interesse an der *sichtbaren* Welt und wurden dann innerhalb kürzester Zeit zu den nun nicht mehr *nach* der Natur, sondern nun *wie* die Natur schaffenden „Genies“, die noch heute manche Akademie (und Volkshochschule) bevölkern. Die mimetischen Prozesse fanden nicht mehr zwischen den Bildern und einer außerhalb ihrer liegenden Wirklichkeit statt, sondern zwischen dem Bildermacher und einer außerhalb der Wirklichkeit liegenden Schöpfungsinstanz. „Genie ist die angeborene Gemütslage (*ingenium*), *durch* welche die Natur der Kunst die Regeln gibt“, hieß es bei Kant.¹ Die Produkte des mimetischen Prozessierens verwandelten sich entsprechend vom Ähnlichen über das Schöne zum Erhabenen. Was diese gottgleichen Schöpfer *machten*, das war etwas, was nicht nur „wie Kunst aussieht“. Das war wirklich Kunst. *Wahre Kunst*. Aber das ist ein Fake.

Stealth

Die Kunst der Moderne kann man verstehen als Nachahmung zweiter Ordnung. Das Künstlergenie imitiert nicht, sondern es ahmt die produktive Freiheit der Natur nach, es ahmt insofern die *Produktion der Produktion* nach. Wenn nun professionelle Künstlerdarsteller wie Com&Com wiederum die Produktion der Produktion der Produktion nachahmen, also nicht *nach* der Natur und auch nicht *wie* die Natur, sondern *nach* dem *Wie* die Natur arbeiten, dann kann solch mimetisches Prozessieren nicht nur als *Versuch* von Kunst gelten, sondern muss vielmehr verstanden werden als Kunst zweiter Ordnung. Was Com&Com machen, sieht aus wie Kunst. Aber nur von Weitem. Es beruht auf optischer Täuschung. Bei genauem Hinsehen ist es ein bibi-NUK dental Nuggi „aus hygienischem, klarem Silikon“ – Merchandisingartikel zum Projekt „Gugus Dada“ (2004-2007), aber handsigniert und *künstlich* knapp gehalten nummeriert: „60/150“.

Vielleicht lieber so: Was Com&Com machen, sieht wie das Machen von Kunst aus. Aber auch das erfordert ein tiefgründiges Wissen über die Codes, die diese Kunst als Wirklichkeit zweiter Ordnung strukturieren und sie mit der notwendigen Redundanz versorgen, damit wir glauben, Kunst als „Kunst“ zu erkennen. Es ist ein Praxiswissen, ein mimetisches, sehr empirisches Wissen darüber, wie diese Codes funktionieren. Es geht dabei nicht um Entzifferung, um theoretische Dekodierung, um hinter dem Schein irgendein „wahres Sein“ zu entdecken. Denn es gibt nichts, worauf man stoßen könnte, wenn man die großen Erzählungen der Moderne (die Vernunft, die Geschichte, der Fortschritt, die Wahrheit, die Kunst ...) „aufklärt“. Bei Com&Com geht es statt dessen um die Performanz der (Bild- und) Sprachspiele, um praktizierende Experimente mit Codierungstechniken und Rekodierungsspielräumen. Man könnte das mit Derrida „Dekonstruktion“ nennen, interessanter scheint mir aber wegen des hohen und wesentlichen Praxisanteils von „Cultural Hacking“ zu sprechen. Die Rekodierungsspielräume nimmt man möglicherweise erst wahr, wenn man diese Experimente wirklich anstellt, wenn man wirklich wirkende „reality hacks“ begeht.

Hacking Mimesis

Dirk Baecker versteht unter einem Hacker ganz allgemein jemanden, der in der Lage ist, einen Code zu knacken, „sei es ein technischer, ein sozialer oder ein psychischer Code.“ Der Hacker ist ein „Spieler“ und ein „Krieger“, der sich „wie ein Parasit“ in bestehende (Bild- und) Sprachspiele einnistet und sie mit seinen Interventionen „zum Rauschen“ bringt und dadurch möglicherweise auch neue Codes in Umlauf bringt (deshalb sind in diesem Sinn auch Jacques Lacan, Bill Gates, Stephen King und Jacques Derrida „Hacker“).² Eine Computertomographie der „Skulls of the Artists“ (2001) kann in diesem Sinne gelesen werden: als „hack“ des Kults um die geheimnisvolle Genialität des Künstlers (erster Ordnung) in der Klassik der Moderne. Und auch wenn Com&Com mittels Kinotrailer („C-Files: Tell Saga“ 2000), MTV-Clip („Side By Side“ 2002) oder „Denkmal“ im öffentlichen Raum („MocMoc“ 2003-2007) formal strenge, aber im Effekt doch sehr befreiende Experimente mit Codierungstechniken betreiben, indem sie die unterschiedlichen Bild- und Sprachspiele ineinander übersetzen, kann das als Praxis des Cultural Hacking verstanden werden: als „Kunst des strategischen Handelns“.³

Suchten der Intellektuelle und sein ungleicher Bruder, der Künstler, als „Helden“ der Moderne nach dem (visuellen) Aphorismus, mit dem sie sich verewigen würden, weil er sie unsterblich machen würde, so haben sich beide in der von Internet und globaler Television geprägten Mediosphäre zum Cultural Hacker zusammengetan, um nach dem Slogan zu suchen, der nicht für immer, sondern genau zum rechten *Zeit-Punkt* „aus keinem Gespräch, von keiner Plakatwand, aus keinem Fernsehfilm wegzudenken ist.“ – Nicht immer, aber immer öfter. Com&Com's „MocMoc“ ist mit seiner Medienpräsenz dafür ein gutes Beispiel. Der Hacker installiert einen „Virus“, eine Störung nicht *am*, sondern *im* System, die die Codestrukturen dieses Systems sichtbar macht und in mimetischer Weise *vorführt*. Und wie ein Graffiti an den Mauern der urbanen Peripherie markiert ein solches Virus jedes Mal, wenn der Code zu Geltung kommt, weil er fast oder vollständig zusammenbricht, „dass jemand da war, der ‚ich‘ sagt, obwohl ihm von den Sprachspielen keine Chance eingeräumt wurde.“⁴

Solches Cultural Hacking kann als mimetisches Handeln verstanden werden. Es ist eine bestimmte *Aufführung*, eine individuelle *Interpretation* eines Codes, der zwar anders gedacht

war, aber dennoch auch bei vermeintlicher Fehlinterpretation oder Zweckentfremdung als symbolische Basis benutzt wird. Hacking ist nicht (nur) Destruktion, aber ganz sicher auch nicht *Abbildung*. Es ist eine von „wild pleasure“⁵ getragene *Nachahmung*, die nicht *Kopie* ist. Es ist die interaktive *Nutzung* eines Codes, eine relativ freie performative *Anwendung* eines „Drehbuchs“, einer Vor-Schrift, eines *Programms*, mit dem Ziel der Abweichung und Innovation. Der Hacker *mimt* den Anwender des Codes. Zugleich *ist* er aber zweifellos auch ein Anwender dieses Codes, ein recht individueller allerdings. Er bringt *sich* mit ein in diesen Code, er sagt ‚ich‘, wo eigentlich nur Platz war für das *intersubjektive* Allgemeine.

Interaktive Sozialisation

„In mimetischen Prozessen ‚gleicht‘ sich der Mensch der Welt an.“⁶ Mimesis ermöglicht es ihm, die Außenwelt in die Innenwelt hineinzuholen und die Innenwelt auszudrücken. In diesem Sinn ‚gleicht‘ sich der Hacker den Codestrukturen an, holt diese Außenwelt in seine Innenwelt und drückt diese Innenwelt wiederum in jene Codestrukturen heraus. Cultural Hacking kann in diesem Sinne als eine zwar besondere, vielleicht radikale, vielleicht aber einfach nur *interaktive* Angleichung an und Aneignung von Kultur verstanden werden.

Beim Hacking geht es um die spielerische und explorative Erkundung eines fremden (Computer-)Systems, um sich – wie Liebl u.a. in Anlehnung an Raymonds „New Hacker’s Dictionary“ schreiben – „darin zurechtzufinden“.⁷ Es geht also auch um Orientierung, nicht nur um Desorientierung. Es geht zwar um Umcodierung, aber damit auch um Re-Orientierung. Es geht also genau um das, was man von jeder guten Sozialisation erwartet. – Jedenfalls, wenn das Medium der Sozialisation als etwas Veränderliches gedacht, wenn also kulturelle Innovation schon einkalkuliert ist.

Diese Art, sich zurechtzufinden, kommt nicht überall gut an. Ich kann mir lebhaft vorstellen, welche Diskussion mein Vorschlag auslösen würde, auch Bildung in der Schule versuchs- halber in der Form des Cultural Hacking zu denken. Schulen dienen soziologisch betrachtet eher einem Cultural Engineering als dem Cultural Hacking. Es geht dort um das Bewahren, nicht um das Weiterentwickeln von Kultur. Es geht um die Weitergabe von als kulturell bedeutsam erachteten Inhalten, um die Tradition dessen, was sich kulturell bewährt hat und deshalb als des Bewahrens wert angesehen wird. Mit ihren Schulen bewähren und bewahren sich Kulturen.

Andererseits ist die Schule aber auch die Institution, an der die Vergangenheit mit der Zukunft in Berührung kommt. Die Schule ist auch so etwas wie die Schnittstelle zwischen Tradition und kultureller Innovation, an der die Vor-Schriften der Kultur immer wieder mit den aktuellen (und absehbar zukünftigen) Realitäten abgeglichen werden muss(t)en und wo, um es drastisch zu sagen, das alte Drehbuch für die Rolle „Mensch“ von immer wieder neuen Darstellern immer wieder neu und immer wieder individuell *uraufgeführt* wird. Wenn aber Drehbuch und Bühne nicht mehr zueinander passen, dann müssen die Darsteller eben viel improvisieren. Das führt möglicherweise automatisch zu einer Art Cultural Hacking.

Getting real

„Im ersten Jahr habe ich versucht, was zu machen, was wie Kunst aussieht.“ – Das ist wohl so eine Improvisation mangels passendem Drehbuch. Und das ist – wenn auch vielleicht

(noch) nicht im Sinne einer Kunst *strategischen*, sondern *orientierenden* Handelns – ein explorativer Hack der Kunsthochschulkultur. Es klingt ironisch, ist aber – genauer betrachtet – sehr ernst. Ironischer Ernst. Es ist getragen von einem Ernst, der weiß, dass man das eigentlich nur ironisch meinen kann. Und es ist getragen von einer abgrundtiefen Ironie, die man wegen dieses Abgrunds sehr, sehr ernst nehmen muss. Man könnte es im Sinne der neusten Arbeiten von Com&Com als „postironisch“ bezeichnen. Damit würde „ein Wiedererkennen möglich – und zugleich verboten.“ Ein Wiedererkennen von „Kunst“, aber als Medium der Selbstverständigung unter anderen gesellschaftlichen Bedingungen. Niklas Luhmann hatte das so für die Rede von der „Postmoderne“ formuliert: „Man soll sich mit dem Vergnügen des Wiedererkennens – wenn zum Beispiel von ‚Subjekt‘ oder von ‚Demokratie‘ [oder von ‚Kunst‘] die Rede ist – nicht begnügen. Das wiederverwendete Formenarsenal ist *anders gemeint*.“⁸

Kann man sagen, dass Ironie virtuell ist? – In dem Sinne, dass, wer ironisch handelt, die Dinge nicht so ganz nah an sich heran lässt und immer einen virtuellen Abstand zur Welt hält? Quasi aus einer zweiten, anderen Welt heraus auf die Dinge der ersten blickt? Prä-ironische Haltungen wären demgegenüber einem naiven Realismus zuzuordnen: Ein Prä-Ironiker steht inmitten der Welt und der Dinge und denkt sich nichts dabei. Auch der Post-Ironiker steht (wieder) mit beiden Füßen auf dem Boden, mitten im Realen (aber in einem anderen Realen), und sieht sich wieder im Sumpf des Irdischen (mit Betonung auf „wieder“). Er weiß vom Virtuellen, von der Distanz, der Ironie, dem Uneigentlichen, dem Abstand zwischen dem Sein und dem Schein und kreiert daraus ein neues Sein (hinter dem Schein): Postironie als Realismus zweiter Ordnung?

Vielleicht bleibt den neuen Darstellern der Rolle „Mensch“ ebenso wie den neuen Darstellern der Rolle „Künstler“ gar nichts anderes übrig als sich diese Kultur hackend anzueignen. Vielleicht ist die Arbeit von Com&Com insofern sehr, sehr *realistisch*.

¹ Kant, Immanuel: Kritik der Urteilskraft §46.

² Baecker, Dirk: Intellektuelle I, in: Nie wieder Vernunft. Kleinere Beiträge zur Sozialkunde, Heidelberg: Auer 2008, S. 74-81, 80.

³ Düllo, Thomas; Liebl, Franz (Hg.): Cultural Hacking. Kunst des strategischen Handelns, Wien/New York: Springer 2005.

⁴ Baecker, ebd.

⁵ Levy, Steven: Hackers: Heroes of the Computer Revolution, New York: Anchor Press/Doubleday 1984, S. 23.

⁶ Gebauer, Gunter; Wulf, Christoph: Mimesis. Kultur – Kunst – Gesellschaft, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 2. Aufl. 1998, S. 11.

⁷ Liebl, Franz; Düllo, Thomas; Kiel, Martin: Before and After Situationism - Before and After Cultural Studies: The secret History of Cultural Hacking, in: Düllo, Thomas; Liebl, Franz (Hg.): Cultural Hacking. Kunst des strategischen Handelns, Wien/New York: Springer 2005, S. 13-46, 28.

⁸ Luhmann, Niklas: Die Gesellschaft der Gesellschaft, Frankfurt/M: Suhrkamp 1997, S. 1148. Herzlichen Dank an Sebastian Plönges für diesen Hinweis!