



Next Art (and Media) Education 7 Thesen zum Selbstverständnis der pädagogisch motivierten Auseinandersetzung mit Kunst im Kontext aktueller Medienkultur

Torsten Meyer

Die nächste Kunst ist die Kunst der nächsten Gesellschaft. Als nächste Gesellschaft bezeichnet der Soziologe und Kulturtheoretiker Dirk Baecker – im Anschluss an den Managementdenker Peter F. Drucker – die Gesellschaft, die auf dem Computer als geschäftsführender Medientechnologie basiert. Baecker geht dabei von der u.a. auch von Marshall McLuhan, Manuel Castells, Niklas Luhmann, Régis Debray und anderen formulierten Vermutung aus, dass kaum etwas so große Bedeutung für die Strukturen einer Gesellschaft und die Formen einer Kultur hat wie die jeweils dominierenden Verbreitungsmedien. Folglich wird die Einführung des Computers für die Gesellschaft ebenso dramatische Folgen

haben wie zuvor nur die Einführung der Sprache, der Schrift und des Buchdrucks. Next Art Education ist der Versuch, an diese Vermutung mit der Frage nach adäquaten Reaktionen im Feld der Verkoppelung von Kunst und Pädagogik anzuschließen. Next Art (and Media) Education ist der Versuch, diese Vermutung in den Diskurs der Medienpädagogik zu übertragen.

Next art is the art of the next society. Dirk Baecker pinpoints the term Next Society to those societies based upon the computer as the leading form of media technology. Baecker furthermore builds his argument on the assumption – also conveyed by Marshall McLuhan, Manuel Castells, Niklas Luhmann, Régis Debray, among others – that nothing influences societal structures or cultural forms as significantly as the respective dominating media technology. As a result the introduction of the computer into society will produce the same dramatic impact as has previously only been caused by the introduction of language, writing and printing. Next Art Education is the attempt to connect this hypothesis with adequate reactions within the field of art education. Next Art (and Media) Education is the attempt to bring this hypothesis into the discourse of Media Education.

Die nächste Kunst ist die Kunst der nächsten Gesellschaft. Als nächste Gesellschaft bezeichnet der Soziologe und Kulturtheoretiker Dirk Baecker – im Anschluss an den Managementdenker Peter F. Drucker – die Gesellschaft, die auf dem Computer als geschäftsführender Medientechnologie basiert. Baecker geht dabei von der u.a. auch von Marshall McLuhan, Manuel Castells, Niklas Luhmann, Régis Debray und anderen formulierten Vermutung aus, dass kaum etwas so große Bedeutung für die Strukturen einer Gesellschaft und die Formen einer Kultur hat wie die jeweils dominierenden Verbreitungsmedien. Folglich

wird die Einführung des Computers für die Gesellschaft ebenso dramatische Folgen haben wie zuvor nur die Einführung der Sprache, der Schrift und des Buchdrucks (vgl. Baecker 2007).

Next Art Education ist der Versuch, an diese Vermutung mit der Frage nach adäquaten Reaktionen im Feld der Verkoppelung von Kunst und Pädagogik anzuschließen (vgl. Meyer 2013). Next Art (and Media) Education ist der Versuch, diese Vermutung in den Diskurs der Medienpädagogik zu übertragen. Diesem Übertragungsversuch geht ein Grundverständnis von "Medium" voraus, das ich im Hinblick auf die beiden hier relevanten Komposita "Medienpädagogik" und "Medienkunst" kurz klären möchte.

Die grundlegendste Definition von Medium ist die des "Dazwischen". Dieses Dazwischen kann man denken als "Kanal" zwischen Sender und Empfänger, als ein passives technisches Werkzeug, Gerät oder Instrument für die – zumeist intentional ausgerichtet gedachte – Übertragung und Verbreitung von Information. Das wäre nach Christoph Tholen ein "schwacher", weil harmloser, Medien-Begriff. Jenseits der Kanal-Metapher kann Medium in Form einer konstitutiven Aktivität eines "informellen Dazwischen" (Debray 2004: 68) gedacht werden. In diesem Sinn ist die Rede nicht vom Kanal, sondern vom "Medium als Milieu" (Tholen 2005: 151).

"Medienkunst" ist vor diesem Hintergrund ein etwas problematischer Begriff. Mit dem Kanal zwischen Sender und Empfänger bzw. wie man hier zu sagen pflegt, Künstler und Betrachter, hat man im Fall der Kunst immer und grundsätzlich zu tun – auch wenn das materielle Desiderat des Kunstwerks nicht an die Steckdose angeschlossen werden muss. Im folgenden interessiert mich deshalb vor allem die Kunst, die im Milieu der aktuellen Medienkultur entsteht. Statt also explizit "Medienkunst" im Verständnis der 1990er Jahre zu thematisieren geht es mir um eine neue Generation von Kunstschaffenden, die sich nicht mehr kulturkritisch oder gar kulturpessimistisch an den Traditionen der Moderne abarbeitet, sondern – wie das für die Generation der Digital Natives üblich ist – pragmatisch, postutopisch und postironisch mit den aktuellen

Lebensumständen befassen, zu denen – selbstverständlich – auch das Internet gehört. Diese Haltung wird aktuell diskutiert unter dem Label Post-Internet.

1. These

Das ist ein allgemeiner Ausgangspunkt für Next Art (and Media) Education: Sie muss, wie alle Pädagogik, radikal in Richtung Zukunft gedacht werden. Es geht um das Werden, nicht um das Sein. Das erreicht man am besten, indem man sich ernsthaft am Jetzt orientiert.

Krise



Abb. 1: Marisa Olson hat den Begriff Post-Internet Art 2008 eingeführt.

Ihre YouTube-Karaoke-Version von Richard Serras und Nancy Holts Videoarbeit Boomerang (1974) setzt dem kühlen, technikfokussierten Gestus des Originals demonstrative Alltäglichkeit entgegen: <http://www.marisaolson.com/boomerang/> (letzter Zugriff: 19.06.2014).

Mit der Rede von der nächsten Kunst ist mehr gemeint als den nächsten Hype im Betriebssystem der Kunst anzukündigen, der ebenso schnell wie angesagt, wieder verschwunden ist. Die nächste Kunst ist in größerem Rahmen gedacht. Es geht um die Folgen medienkultureller Wandlungsprozesse im Großmaßstab. Hintergrund dafür ist die in

epistemologischer Tradition (z.B. Michel Foucault, Jean-François Lyotard etc.) stehende Grundannahme, dass sich die symbolischen Aktivitäten einer Gesellschaft – zum Beispiel ihre Religion, ihre Ideologien, ihre Kunst – nicht unabhängig von den Technologien erklären lassen, die diese Gesellschaft benutzt, um ihre symbolischen Spuren zu erfassen, zu archivieren und zirkulieren zu lassen (vgl. Debray 2004: 67). In diesem Sinne macht Dirk Baecker in den "Studien zur nächsten Gesellschaft" soziologische Entwicklungen an Aufkommen und Gebrauch bestimmter Medientechnologien fest: Die Einführung der Sprache konstituierte die Stammesgesellschaft, die Einführung der Schrift die antike Hochkultur, die Einführung des Buchdrucks die moderne Gesellschaft und die Einführung des Computers wird die "nächste Gesellschaft" konstituieren.

Als Erklärung für die aus den medienkulturellen Neuerungen je folgenden gesellschaftlichen Wandlungsprozesse, die sich als existentielle Krisen im Sinne von Höhe- und Wendepunkten potentiell katastrophaler Entwicklungen darstellen, bietet Baecker die Hypothese an, dass es einer Gesellschaft nur dann gelingt, sich zu reproduzieren, wenn sie auf das Problem des Überschusses an Sinn eine Antwort findet, das mit der Einführung jedes neuen Kommunikationsmediums einhergeht. So hatte es die Antike durch die Verbreitung der Schrift mit einem Überschuss an Symbolen zu tun, die Moderne hatte durch die Buchdrucktechnologie und die damit verbundene massenhafte Verbreitung von Büchern mit einem Überschuss an Kritik zu tun und die nächste Gesellschaft wird sich durch einen Überschuss an Kontrolle auszeichnen, der mit der Einführung des Computers verbunden ist (vgl. Baecker 2007: 147ff).

Solche mediologischen Revolutionen haben tiefgreifende Auswirkungen auf die Gesellschaft und ihre Funktionssysteme. Die Suche nach neuen Kulturformen, die der Überforderung der Gesellschaft durch das jeweils neue Kommunikationsmedium gewachsen sind, stürzt die Gesellschaft zunächst in fundamentale Krisen. Mit einer solchen Krise haben wir im Moment zu tun. Deshalb kann man sagen: Die Kunst nach der Krise ist die Kunst der nächsten Gesellschaft. Sie wird Formen hervorbringen, die es

uns erlauben, "das Potential des Computers auszunutzen, ohne uns von ihm an die Wand spielen zu lassen." (Baecker 2012)

Genau so, wie die moderne Gesellschaft Wege gefunden hat, mit dem Überschuss an Kritik umzugehen, und zwar sowohl mit der Möglichkeit zu kritisieren wie auch mit der Möglichkeit, kritisiert zu werden, muss die nächste Gesellschaft Umgangsformen mit Kontrolle entwickeln, die nicht nur reagieren auf die Möglichkeit, kontrolliert zu werden, sondern auch auf die Möglichkeit, zu kontrollieren. Kontrollüberschuss heißt zweifellos auch, dass Computer Menschen kontrollieren können oder Menschen andere Menschen mit Hilfe von Computern kontrollieren können. Aber die Kontrollgesellschaft lediglich von Orwells "Big Brother" aus zu denken, deutet auf eine an den Erfahrungen der Moderne orientierten Perspektive hin, die der Komplexität der nächsten Gesellschaft nicht angemessen ist.

2. These

Das wäre ein weiterer Ausgangspunkt für Next Art (and Media) Education: Der Held der nächsten Gesellschaft, Sachverwalter der Kultur und vorbildliches Ideal für Bildungsprojekte ist nicht mehr der an die öffentliche Vernunft appellierende Intellektuelle der Aufklärung, nicht mehr der den Vergleich des Realen mit dem Idealen beherrschende Kritiker, kurz: nicht mehr das souveräne Subjekt der Moderne, sondern der Hacker (vgl. Baecker 2008).

Kontrolle



Abb. 2: Johannes Gees: SALAT 2007. Zunächst in Bern, später in Zürich und St. Gallen wurden umgebaute, mit MP3-Player und Timer bestückte Megaphone auf Kirchtürmen platziert. Zu regelmäßigen Zeiten schallte daraufhin das Gebet des Muezzins durch die Schweizer Innenstädte.

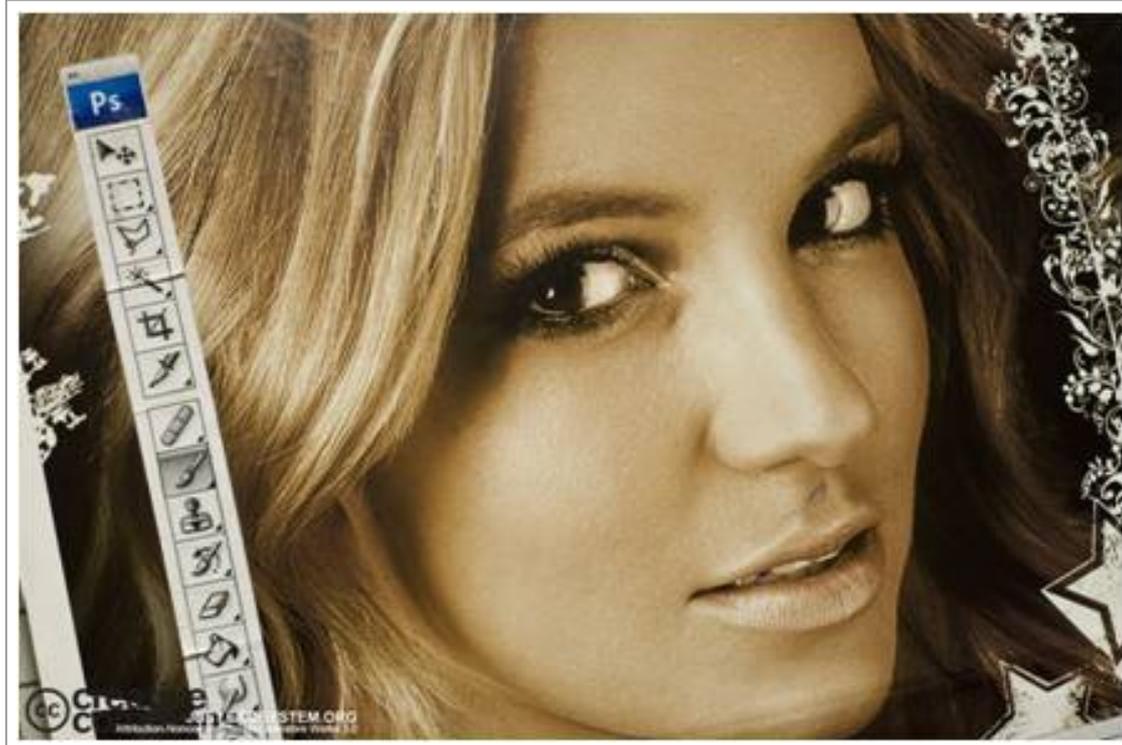




Abb. 3–6: Streetart und Adbusting. Oben: Digital Natives haben Interface-Paletten der Bildbearbeitungssoftware Photoshop auf Werbeplakate für die neusten Alben von Britney Spears, Leona Lewis und Christina Aguilera geklebt. Unten: Manipuliertes Wahlplakat zur Bundestagswahl 2009: Montgomery Burns, Kunstfigur aus der TV-Serie "The Simpsons" ist bekannt für seine typische Handhaltung, seinen grünen Anzug und seine Haltung zur Atomkraft (weitere Beispiele zum Cultural Hacking: siehe <http://culturalhacking.wordpress.com> [letzter Zugriff: 19.06.2014]).

Wenn das Leitmedium der nächsten Gesellschaft der Computer ist, drängt sich der Hacker als Leitfigur hier offensichtlich auf. Aber allzu konkret ist es gar nicht gemeint. Bezogen auf die Kunst der nächsten Gesellschaft geht es vor allem um Cultural Hacking und entsprechend soll Hacking deshalb als allgemeines, grundlegendes Arbeits- und Handlungsprinzip verstanden werden, das mit dem Computer nur insofern zu tun hat, als es auf die Überforderung der aktuellen Gesellschaft durch den Computer reagiert – und zwar indem es auf Kontrolle mit Kontrolle reagiert. Der Hacker ist hier deshalb einfach jemand, der die Kulturtechniken beherrscht, die notwendig sind, um das Kontrollieren und das Kontrolliert-Werden als die beiden Seiten einer Medaille zu begreifen.

Düllo und Liebl bezeichnen Cultural Hacking ganz in diesem Sinn auch als "Kunst des strategischen Handelns" (Düllo/Liebl 2005). Sie charakterisieren Cultural Hacking als kritisches und subversives Spiel mit kulturellen Codes, Bedeutungen und Werten, das allerdings nicht mit der Kulturkritik der Modernen zu verwechseln ist (vgl. Meyer 2014). Es geht dabei um die Erkundung kultureller Systeme mit dem Ziel, sich darin zurechtzufinden, und zugleich neue Orientierungen in diese Systeme einzuführen. Der Hacker installiert Störungen im System, er nistet sich ein in bestehende Kontrollprojekte wie ein Parasit – und beantwortet so den Kontrollüberschuss, indem er eigene Kontrollprojekte auf die Kontrollprojekte der anderen aufsetzt.

"Die Kunst der nächsten Gesellschaft ist leicht und klug", prognostiziert Baecker, "Sie weicht aus und bindet mit Witz. Ihre Bilder, Geschichten und Töne greifen an und sind es nicht gewesen." (Baecker 2011) – Das kann man als Werk eines Cultural Hacker lesen. Der Künstler der nächsten Gesellschaft ist jemand, der in der Lage ist, einen Code zu knacken, sei es technischer, sozialer, psychischer oder kultureller Code (vgl. Baecker 2008: 80). Er betreibt formal strenge, aber im Effekt sehr befreiende Experimente mit Codierungstechniken, die unterschiedliche Bild- und Sprachspiele ineinander übersetzen.

3. These

Das wäre ein konkreter Fund für Next Art (and Media) Education: Orientierung an den für den Umgang mit dem Sinnüberschuss an Kontrolle notwendigen Kulturtechniken. Der Künstler der nächsten Gesellschaft beherrscht (kontrolliert) die Kulturtechniken seiner Zeit. Seine Kunst "zittert im Netzwerk" und "vibriert in den Medien" (Baecker 2012). Er muss kein Experte der Informatik sein, aber er pflegt einen kreativen Umgang mit Codierungstechniken und Kontrollprojekten.

Post Art









Abb. 7–10: Post Art, Impressionen d13: Pierre Huyghe, Tamas St. Turba, Baktrische Prinzessin, Theaster Gates. Mitte links: "An early example of marriage between media and activism, these 'devices' represent[...] a non-art art for and by all'." (Lucarelli 2012) Tschechoslowakei 1968. Nachdem Verbot des öffentlichen Rundfunks verbreiteten sich in der Bevölkerung diese Fake-Radios. Die Sowjet-Armee beschlagnahmte die "Geräte" dennoch. Unklar ist, ob versteckte Kommunikationsgeräte darin vermutet oder die Backsteine als anarchische Kunstwerke interpretiert wurden.

Die Krise, die den Übergang in die nächste Gesellschaft markiert, ist für die Kunst eine Katastrophe. Das hatte Régis Debray in seiner "Geschichte der Bildbetrachtung im Abendland" (Debray 1999) schon angekündigt. In gedanklicher Nähe zur Idee der nächsten Gesellschaft entlarvt er die Kunst (oder besser DIE Kunst) als ein Symptom der durch Buchdruck und Zentralperspektive geprägten Mediosphäre. Kunst ist demnach "kein unveränderlicher Bestandteil der *conditio humana*" und auch keine "transhistorische Substanz", die sich als anthropologische Konstante unverändert durch die Kulturgeschichte zieht, sondern ein erst "spät im

neuzzeitlichen Abendland" aufgetauchter Begriff, dessen Fortbestand "keineswegs" gesichert ist. Kunst – so Debray – "das reißerische einsilbige Wort stellt sich jedem Erklärungsversuch in den Weg, der die Wandelbarkeit von Bildern im Auge hat. Es stellt ein Artefakt als Natur vor, einen Augenblick als etwas Wesentliches und die Folklore als universell Gültiges." (Debray 1999: 149)

Auch die Chefkuratorin der weltweit größten und bedeutendsten Ausstellung für zeitgenössische Kunst bezweifelt inzwischen, "dass die Kategorie Kunst eine gegebene Größe ist. Nichts ist einfach gegeben", meint Carolyn Christov-Bakargiev und erklärt, dass sie im Rahmen der documenta 13 die Gewissheit erschüttern will, "dass es ein Feld namens Kunst überhaupt gibt." (Christov-Bakargiev 2012: 62) Die Konzeption von Kunst, "die Farbe mittels Farbe untersucht, Form mit Form, Geschichte mit Geschichte, Raum mit Raum", bezeichnet sie als "bourgeoise, eurozentrische Idee" und ist sich deshalb "ehrlich gesagt" nicht sicher, ob das "Feld der Kunst" – bezogen auf die große abendländische Erzählung – "auch im 21. Jahrhundert überdauern wird." (Christov-Bakargiev 2011: 27) Entsprechend versammelt sie in Kassel Kunst von Outsidern: von Menschen, die keine (professionellen) Künstler sind oder sein wollen und das "Feld der Kunst" eher nur von der Außenseite kennen (Outsider Art), und – wie das seit Okwui Enwezors documenta 11 in solchen Kontexten angemessener Standard ist – von Menschen, die außerhalb eurozentrischer Kulturhoheiten leben (Global Art).

Die nächste Kunst verlässt das "bourgeoise, eurozentrische" Feld und die gewohnten Mechanismen der Ein- und Ausschließung. "Sie sprengt ihre hochkulturellen Fesseln und verlässt das Gefängnis ihrer Autonomie. Sie wird sich", so Dirk Baecker im Gespräch mit Johannes Hedinger, "neue Orte, neue Zeiten und ein neues Publikum suchen. Sie wird mit Formaten experimentieren, in der die gewohnten Institutionen zu Variablen werden." (Baecker 2012)

Die nächste Kunst ist nicht mehr Kunst. Sie ist darüber hinaus. Jerry Saltz hat hier den schwer fassbaren Begriff Post Art eingebracht: "Post Art – things that aren't artworks so much as they are about the drive to make

things that, like art, embed imagination in material [...] Things that couldn't be fitted into old categories embody powerfully creative forms, capable of carrying meaning and making change." (Saltz 2012b) Er hat dabei Dinge im Sinn, "that achieve a greater density and intensity of meaning than that word usually implies" – zum Beispiel das Hinweisschild neben den kleinen, unscheinbaren Landschaftsmalereien im Brain der documenta 13, das darüber informiert, dass der Künstler und Physiker Mohammad Yusuf Asefi in den späten 1990er und frühen 2000er Jahren ca. 80 Gemälde der National Gallery in Kabul vor der Zerstörung durch die Taliban bewahrt hat, indem er die menschlichen Figuren, deren Abbildung unter dem fundamentalistischen Regime verboten war, in den Landschaften sorgfältig und akribisch reversibel übermalt hat: "A number of things at Documenta 13 that weren't art took my breath away, in ways that turned into art." (Saltz 2012a)

4. These

Der nächste Fund trifft die Kunst ins Mark. Next Art (and Media) Education bricht mit der Geschichte der Kunst als große Erzählung eurozentrischer Hochkultur. Sie begibt sich auf ungesichertes Terrain. Sie lässt sich ein auf die andere und auf die nächste Kunst und versucht, Post Art zu denken. Sie steht wiedererkennbar in Verbindung mit dem Feld der Kunst, denkt aber darüber hinaus. Und sie weiß: Die nächste Kunst bleibt nicht unbeeindruckt von der Welt, in der sie entsteht. Sie befasst sich mit aktuellen Gegenständen des aktuellen Lebens, sie nutzt dafür aktuelle Darstellungstechnologien und sie operiert auf dem Boden alltagskultureller Tatsachen.

Inside Out



Abb. 11: Der Berliner Künstler Aram Bartholl installiert im Rahmen des Projekts "Map" (2006-2010)

Artefakte aus dem Cyberspace im real life: Google-Maps-Pin.

Der Cyberspace gehörte zu den Metaphern, mit denen in den frühen Jahren des Internets versucht wurde, das Neue des neuen Mediums irgendwie fassbar, greifbar, begreifbar zu machen. Als William Gibson das Wort 1984 erfand, prägte er damit nachhaltig unsere Vorstellungswelt. Science-Fiction-Filme der 1990er Jahre trugen ihren Teil dazu bei und so stellten wir uns diesen Cyberspace folglich vor als einen großen, dunklen, kalten (am Bild des Weltraums orientierten), "virtuellen" Raum, als eine Art Jenseits-Welt, eine "virtual reality".

Diese "virtual reality" war scharf abgegrenzt vom sogenannten "real life". Die Grenze zwischen beiden Welten war aus irgendeinem Grund sehr wichtig. Die virtuelle Realität hatte zu tun mit dem Nicht-Wirklichen, mit dem Fiktionalen, Traumhaften, mit den Imaginationen und Illusionen, manchmal auch dem Imaginären, dem Magischen und Unheimlichen. Diesseits der Grenze war "real life", die wirkliche Wirklichkeit, das echte Leben. Wer sich zu sehr ins Jenseits der virtuellen Realitäten bewegte, zu tief drin war im Cyberspace, für den bestand Gefahr, nicht mehr herauszufinden, süchtig zu werden, unter "Realitätsverlust" zu leiden usw.

Piotr Czerki beschreibt das in seinem Web Kids' Manifesto sehr eindringlich: "we do not 'surf' and the internet to us is not a 'place' or 'virtualspace'. The Internet tousis not something external-to reality but a partofit: an invisible yet constantly present layer intertwined with the physical environment." (Czerski 2012)

5. These

Next Art (and Media) Education muss sich orientieren an den Prinzipien des ins real life gestülpten Cyberspace: der Verbindung aller mit allen, der Schaffung virtueller Gemeinschaften und der kollektiven Intelligenz (vgl. Lévy 2008: 72). Next Art (and Media) Education muss die Themen, Problemstellungen und Phänomene, an denen ihre Schüler und Studenten sich bilden sollen, in den Horizont und Kontext der digital vernetzten Weltgesellschaft stellen. Und das heißt, sie kann sich nicht mehr das moderne Bildungsziel des "kritischen" und zugleich beschaulichen Umgangs mit Büchern und Bildern zum Paradigma nehmen, sondern muss sich orientieren an der Zerstreung in die Netzwerke und am operativen Umgang mit Komplexität (vgl. Baecker 2007: 143).

The Global Contemporary

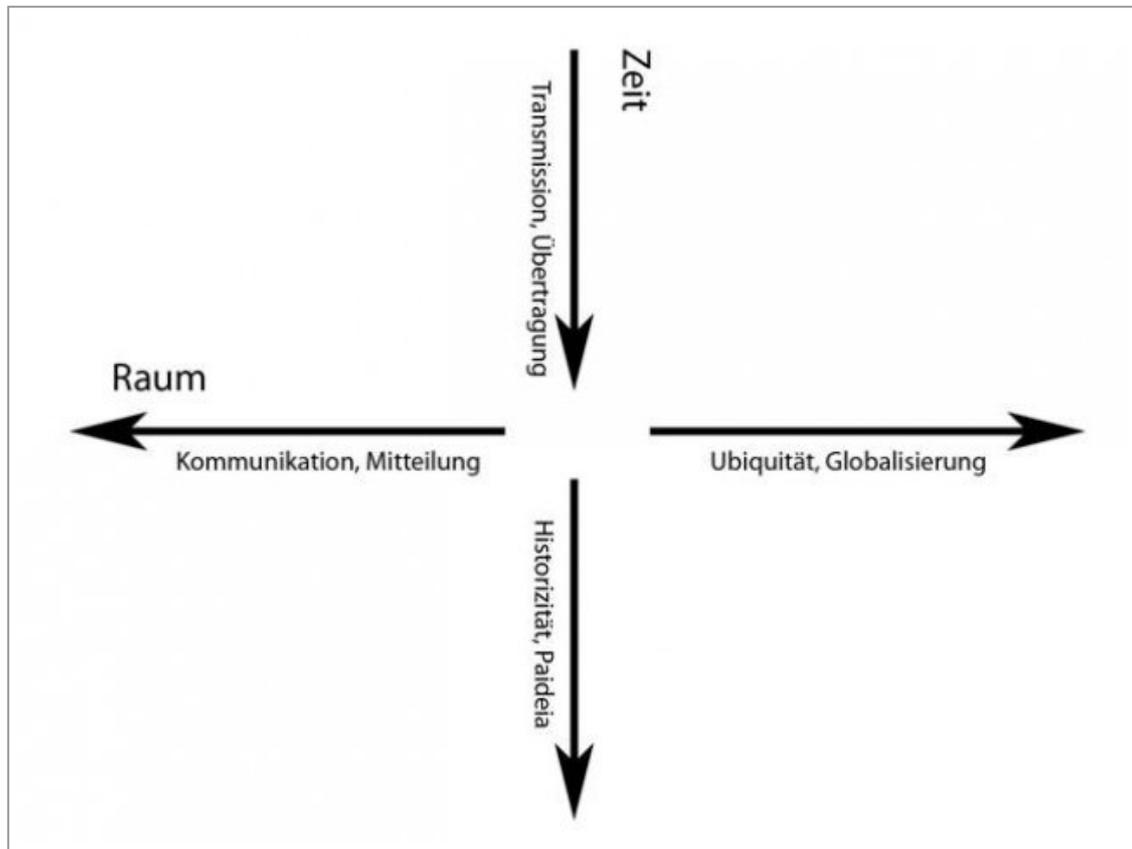


Abb. 12: Kommunikation in Raum und Zeit.

Zeit-Genossen erleben die Welt gleichzeitig, sie befinden sich in einer raum-zeitlich gemeinsamen Welt, deren Größe – sowohl räumlich wie zeitlich – von der Beschaffenheit der jeweils geschäftsführenden Kommunikations- und Informationsmittel abhängig ist. Sie sozialisieren sich gegenseitig und bilden miteinander und füreinander jeweils Umwelt und System. Innerhalb solcher Zeit-Genossenschaften entstehen neue Ideen, neues Wissen, neue Kunst und andere neue Artefakte menschlicher Einbildungskraft. Jugendliche Subkulturen zum Beispiel entwickeln in Zeit-Genossenschaften neue Musik und neue Bilder, neue Formen von Kultur und neue Formen des Selbst-Verständnisses.

Den tendenziell innovierenden Kommunikationsprozessen in der globalen Zeitgenossenschaft stehen die prinzipiell konservierenden

Kommunikationsprozesse entgegen, die – in Familie, Schule, Universität, Akademie usw. – das kulturelle Wissen und Können und das kulturelle Selbstverständnis einer Generation von Menschen in das Bewusstsein der nächsten Generation übertragen. Diese kulturellen Übermittlungsprozesse hängen traditionellerweise eher mit Ort- oder Raum-Genossenschaft als mit Zeit-Genossenschaft zusammen. Kulturelle Tradition und kulturelles Erbe sind – so kennen wir es aus der Vergangenheit – auf ein Territorium bezogen, auf Nationalstaaten, Sprachgemeinschaften usw.

Menschen kommunizieren miteinander im Raum und in der Zeit. Die nächste Gesellschaft bevorzugt die neuen Kommunikationsmittel zur Verbreitung von Informationen im Raum, vernachlässigt aber die Mittel zur Verbreitung von Informationen in der Zeit. Diese Entwicklung lässt sich – dem Konzept zur Ausstellung "The Global Contemporary" folgend – auch an der jüngeren Geschichte der Kunst ablesen: Im 19. Jahrhundert war Kunst eine national relevante Angelegenheit. Im Zuge der allgemeinen Fokussierung auf historische Herkunft wurden Nationalmuseen eröffnet, die Disziplin der Kunstgeschichte vor allem als nationale Kunstgeschichte erfunden und international vergleichende Leistungsschauen der Kultur – wie z.B. die Biennale Venezia – gegründet. Im 20. Jahrhundert wendete sich die neu entstandene international orientierte Avantgarde gegen die alten Nationalismen und eignete sich zugleich die "primitive Kunst" der (ehemaligen) Kolonien als neue Inspirationsquelle an. Dahinter stand aber, wie Belting/Buddensieg betonen, "eine hegemoniale Moderne, die ihren Kunstbegriff für universal erklärte." Im Gegensatz und in betonter Abgrenzung zur Moderne entsteht im 21. Jahrhundert nun weltweit eine trans- und hyperkulturelle Kunst mit dem Anspruch auf "Zeitgenossenschaft ohne Grenzen und ohne Geschichte." (Belting/Buddensieg 2013: 61)

6. These

Das wäre der nächste Fund für Next Art (and Media) Education: Die nächste Gesellschaft denkt Zeit nicht mehr vorwiegend als Linie, die vom

Gestern nach Morgen führt und Her- und Zukunft kausal verbindet. Geschichte gehört der Moderne. Ebenso wie Teleologie. Die nächste Gesellschaft denkt Zeit als Punkt. Relevant ist das Jetzt. Der umgestülpte Cyberspace entwickelt sich zum Medium einer globalen Zeitgenossenschaft. Kulturelle Globalisierung wird damit zum "constantly present layer of reality".

Post Production





Abb. 13–15: Camille Henrot, *La GrosseFatigue*, 2013. Postproduktion der Geschichte des Universums: mit Hip-Hop-Predigt der Schöpfungsgeschichte unterlegte Montage einer Folge von Pop-up-Fenstern aus Hunderten von Filmschnipseln.

Der Künstler der nächsten Gesellschaft fragt nicht mehr "what can we make that is new?", sondern "how can we produce singularity and meaning from this chaotic mass of objects, names, and references that constitutes our daily life?" (Bourriaud 2002: 17) Der Künstler der nächsten Gesellschaft bezieht sich nicht mehr auf ein Feld der Kunst als Hochkulturmuseum, voll mit Werken, die "zitiert" oder "übertroffen" werden müssen. Er bezieht sich auf die globale Zeitgenossenschaft als die von allen geteilte Welt. Bei Nicolas Bourriaud ist das "a territory all dimensions of which may be travelled both in time and space" (Bourriaud 2009a) – ein riesiger Hypertextals "weltweiter Raum des Austauschs" (Bourriaud 2009b: 203), in dem die Künstler herumwandern, browsen, sampeln und kopieren wie DJs und Websurfer "in geography as well as in history."

Bourriaud nennt das treffend "Postproduction" – ein Begriff aus dem Vokabular der TV- und Filmproduktion, der sich auf Prozesse bezieht, die auf das bereits aufgenommene Rohmaterial angewendet werden: Montage, Schnitt, Kombination und Integration von Audio- und Video-Quellen, Untertitel, Voice-Overs und Special Effects. Bourriaud rechnet die Postproduction dem "Tertiären Sektor" der Volkswirtschaft zu, um metaphorisch den Unterschied zur Produktion von "Rohmaterial" im Agrar- bzw. Industriellen Sektor zu markieren. Es geht also nicht um die Produktion von zum Beispiel schönen oder neuen Bildern, sondern um den Umgang mit all den schönen und neuen Bildern im Vorrat des (inter-)kulturellen Erbes, das die globale Zeitgenossenschaft zur Verfügung stellt. Das Bild ist nicht mehr Ziel der Kunst, sondern deren Rohstoff und Material.

Es geht nicht mehr um das Bild als Ding und Objekt. Es geht um den symbolischen Umgang mit dem Bild. Die nächste Kunst erfindet Modelle für den Gebrauch der Bilder, sie komponiert nicht mehr die Formen des Sichtbaren, sondern programmiert die Formate des Sehens. Dabei geht es um die interaktive Aneignung der verschiedenen kulturellen Codes und Formen alltäglicher Lebenswelt – mit dem Ziel sie in der globalen Zeitgenossenschaft funktionieren zu lassen. Das kann man als Cultural

Hacking verstehen: Statt rohes Material (leere Leinwand, Tonklumpen etc.) in schöne oder neue Formen zu verwandeln, machen die Künstler der Postproduction Gebrauch vom Gegebenen ("use of data") als Rohmaterial, indem sie vorhandene Formen und kulturelle Codes remixen, copy/pasten und ineinander übersetzen.

7. These

Next Art (and Media) Education weiß, dass die nächste Kunst das Bild nicht mehr als Ziel der Kunst betrachtet, sondern als deren Rohstoff und Material. Sie zielt nicht mehr auf das eine große Meisterwerk, sondern geht um vor allem mit dem Plural von Bild. Sie produziert tiefgründiges Wissen über die Codes, die unsere Wirklichkeit strukturieren, und entwickelt die Fähigkeit zur interaktiven Aneignung von Kultur in der Form des Sample, Mashup, Hack und Remix. Und sie ahnt, dass Kontrolle über die globale Lebenswirklichkeit nur zu erlangen ist in Formen von partizipativer Intelligenz und kollektiver Kreativität.

Literatur

Baecker, Dirk (2007): Studien zur nächsten Gesellschaft, Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Baecker, Dirk (2008): Intellektuelle I., in: Baecker, Dirk: Nie wieder Vernunft. Kleinere Beiträge zur Sozialkunde. Heidelberg, 74–81.

Baecker, Dirk (2011): 16 Thesen zur nächsten Gesellschaft, in: Revue für postheroisches Management, Nr. 9/2011, 9–11.

Baecker, Dirk; Hedinger, Johannes M. (2012): Thesen zur nächsten Kunst, in: Schweizer Monat Nr. 993, Februar/2012, online unter: <http://www.schweizermonat.ch/artikel/thesen-zur-naechsten-kunst> (letzter Zugriff: 19.06.2014).

Belting, Hans/Buddensieg, Andrea (2103): Zeitgenossenschaft als Axiom von Kunst im Zeitalter der Globalisierung, in: Kunstforum international, Nr. 220, März-April/2013, 61–69.

Bourriaud, Nicolas (2002): Postproduction. Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World, New York: Lucas & Sternberg.

Bourriaud, Nicolas (2009a): Altermodern explained: manifesto, Tate Gallery London 2009, online unter: <http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/exhibition/altermodern/explain-altermodern/altermodern-explainedmanifesto> (letzter Zugriff: 19.06.2014).

Bourriaud, Nicolas (2009b): Radikant. Berlin: Merve.

Cahan, Susan, Zoya Kocur (Hg.) (1996): Contemporary Art and Multicultural Education. New York, London.

Christov-Bakargiev, Caroline (2011): Brief an einen Freund/Letter to a friend, Ostfildern-Ruit: HatjeCantz (dOCUMENTA(13): 100 Notizen / 100 Gedanken).

Christov-Bakargiev, Caroline/Hohmann, Silke (2012): "Vielleicht gibt es Kunst gar nicht". Interview mit der Chefkuratorin der documenta 12, in: Monopol. Magazin für Kunst und Leben 6/2012, 60–63.

Czerski, Piotr: We, the Web Kids, zitiert nach, online unter: <http://boingboing.net/2012/02/22/web-kids-manifesto.html> (letzter Zugriff: 19.06.2014).

Debray, Régis (1999): Jenseits der Bilder. Eine Geschichte der Bildbetrachtung im Abendland, Rodenbach: Avinus.

Debray, Régis (2004): Für eine Mediologie, in: Pias, Claus/Vogl, Joseph/Engell, Lorenz (Hg.): Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard, Stuttgart: DVA, 67–75.

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

Lévy, Pierre (2008): Menschliche Kollektivintelligenz bedeutet Symbolische Kollektivintelligenz. Ein Gespräch mit Klaus Neumann-Braun., in: Kunstforum international Bd. 190/2008, 72–75.

Lucarelli, Fosco (2012): Documenta 13: Czechoslovak Radio 1968, by Tamas St. Turba, online unter: <http://socks-studio.com/2012/08/01/documenta-13-czechoslovak-radio-1968-by-tamas-st-turba/> (letzter Zugriff: 19.06.2014).

Meyer, Torsten (2011): Next Nature Mimesis., in: Schuhmacher-Chilla, Doris/Ismail, Nadia/Kania, Elke (Hg.): Image und Imagination. Oberhausen: Athena 2010. 211–227.

Meyer, Torsten (2013): Next Art Education. Erste Befunde, in: Johannes M. Hedinger, Torsten Meyer (Hg.): What's Next? Kunst nach der Krise. Berlin: Kadmos. 277–284.

Meyer, Torsten (2014): Cultural Hacking als Kulturkritik?, in: Baden, Sebastian/Bauer, Christian Alexander/Hornuff, Daniel (Hg.): Formen der Kulturkritik, München: Fink.

Saltz, Jerry (2012a): Eleven Things That Struck, Irked, or Awed Meat Documenta 13, in: Vulture vom 15.6.2012, online unter: <http://www.vulture.com/2012/06/documenta-13-review.html> (letzter Zugriff: 19.06.2014).

Saltz, Jerry (2012b): A Glimpse of Art's Future at Documenta, in: Vulture vom 16.6.2012, online unter: <http://www.vulture.com/2012/06/documenta-13-review.html> (letzter Zugriff: 19.06.2014).

Seemann, Michael (2013): ctrl-Verlust, online unter: <http://www.ctrl-verlust.net/glossar/kontrollverlust> (letzter Zugriff: 19.06.2014).

Tholen, Georg Christoph (2005): Medium/Medien, in: Roessler, Alexander/Stiegler, Bernd (Hg.): Grundbegriffe der Medientheorie, München: Fink, 150–172.

POST INTERNET KUNST KUNST NACH DEM NETZ

JOHANNES Thumfart, Johannes (2011): Kunst nach dem Netz, in: artnet Magazin vom 15.12.2011, online unter: <http://www.artnet.de/magazine/post-internet-kunst/> (letzter Zugriff: 19.06.2014).

Abbildungen

Abb. 1: Marisa Olson: Boomerang 2007, online unter: <http://www.marisaolson.com/boomerang/> (letzter Zugriff: 19.06.2014).

Abb. 2: Johannes Gees: Salat 2007, online unter: <http://johannesgees.com/?p=225> (letzter Zugriff: 19.06.2014).

Abb. 3/4: FTW-Crew/Mr. Tailon, BaveuxProd., Kone&Epoxy, Berlin, Januar 2009, online unter: <http://www.ekosystem.org/forum/viewtopic.php?p=43571> (letzter Zugriff: 19.06.2014).

Abb. 5: Manipuliertes Wahlplakat zur Bundestagswahl 2009, zitiert nach Nonstopnerds 2009, online unter: <http://nonstopnerds.com/blog/blog/3253.html> (letzter Zugriff: 19.06.2014).

Abb. 6: Manipuliertes Wahlplakat zur Bundestagswahl 2009, zitiert nach Michaelrichel 2009, online unter: <http://twitpic.com/h6vbw> (letzter Zugriff: 19.06.2014).

Abb. 7: Pierre Huyghe: Untilled 2012, online unter: <http://rebelart.net/pierre-huyghe-untilled/0013822/> (letzter Zugriff: 19.06.2014).

Abb. 8: Tamas St. Turba, Czechoslovak Radio 1968, online unter: <http://socks-studio.com/2012/08/01/documenta-13-czechoslovak-radio-1968-by-tamas-st-turba/> (letzter Zugriff: 19.06.2014).

Abb. 9: Baktrische Prinzessin, Afghanistan, online unter: <http://www.businessinsider.com/carolyn-christov-bakargiev-and-documenta-13-2012-11?op=1> (letzter Zugriff: 19.06.2014).

Abb. 10: Theaster Gates: 12 BalladsForHuguenot House, online unter: <http://www.nytimes.com/slideshow/2012/06/15/arts/design/20120615-DOCUMENTA-6.html> (letzter Zugriff: 19.06.2014).

Abb. 11: Aram Bartholl: Map, 2006-2010, online unter: <http://datenform.de/map> (letzter Zugriff: 19.06.2014).

Abb. 12: Torsten Meyer: Kommunikation/Transmission.

Abb. 13–15: Camille Henrot: GrosseFatigue, 2013, online unter: <http://palaisdetokyo.com/en/performances/grosse-fatigue>; <http://www.kamelennour.com/media/6304/camille-henrot-grosse-fatigue.html>; <http://www.kamelennour.com/media/6298/camille-henrot-grosse-fatigue.html> (letzte Zugriffe: 19.06.2014).