

## GENERATION #15/26

«eingeladen von

**EDUARDO ABAROA**, Mexico City & Los Angeles «Luis Felipe Ortega

**ROBERT ATKINS**, New York «Deborah Bright

**ALICIA CANDIANI**, Buenos Aires «Suzan Shutan

**SUSANNE VON FALKENHAUSEN**, Berlin «Ulrike Bergermann

**MARIA FERNANDEZ**, Irvine & Nicaragua «Amelia Jones

**SHIRLEY IRONS**, New York «Barbara Ess

**JOANNE MORRA**, London «Marquard Smith

**BORIS PETKOVSKI**, Skopje «Melentije Pandilovski

**LISS PLATT**, New York «Spencer Snygg

**JUDITH RODENBECK**, New York «Janet Kraynak

**AMELIA MIRA SAUL**, New York «Juin Shieh

6, Singapur «Paul Lincoln

**ROBERT ATKINS ZUM LOB EINER HYBRIDEN KUNST!** Ich stelle mir Kunst gern in Großbuchstaben als Kunst-Kunst vor: d. h. museumsgebundene Warenkunst, die die Werte des spätkapitalistischen Status quo verstärkt – und verkörpert. Die Kunst der Zukunft ist anders, etwas Hybrides, eine Bindestrichkunst, wie wir sie bereits in Vielem der besten heutigen Kunst sehen. Ich meine öffentliche Kunst, feministische Kunst, AIDS-Kunst, Öko-Kunst, Medienkunst, Net Art, Gemeinschaftskunst, schwule Kunst, politische Kunst – all die Varianten von Kunst, die durch ein modifizierendes Adjektiv abgeschwächt sind, das sie von der guten alten schlichten Kunst-Kunst unterscheidet. Ich nehme diese Bestimmungswörter wie *schwul* als Medaillen; sie bedeuten, dass diese Kunst ein breiteres, vielfältigeres Publikum anspricht.

Was folgt, sind ein paar Statements/Manifeste meiner eigenen Projekte. Sie

repräsentieren eine Vision der Rolle von Kunst und Künstlern in der zeitgenössischen Gesellschaft, und sie versuchen die Theorie – und viele Jahre der Beobachtung – auf die Praxis anzuwenden. Fallstudien sind häufig die besten Lehrer, und »Do it yourself« ist meist der beste *modus operandi*.

911 – DAS SEPTEMBER 11 PROJECT: KULTURELLE INTERVENTION IN DER BÜRGERLICHEN GESELLSCHAFT ([www.rhizome.org/911](http://www.rhizome.org/911))

Künstler/Kulturarbeiter sind Geistesarbeiter und engagierte Bürger. Sie sind Experten, wenn es darum geht, ihre hybriden Fähigkeiten kreativ einzusetzen, um ein großes Publikum – von Schulkindern und Menschen auf der Straße bis zu Galeriebesuchern und einem weitverstreuten elektronischen Publikum – mit bedeutungsvollen *messages* zu erreichen, von heilenden Bildern und Geschichten bis zu Analysen der Massenmedien-Metaphorik und -Manipulation. Die traditionelle Sichtweise vom Potenzial der Kunst in dieser Krise wurde in der New York Times vom 17. September formuliert, in der die Freuden der Kunst beschrieben wurden als »Trost, Erfüllung, Schönheit«, das Museum als »ein ruhiger Schutzhafen vor verheerenden Ereignissen« und die zukünftige Richtung der öffentlichen Kunst als eine Rückkehr zum Denkmal und als eine Abkehr vom »Humoristischen oder Ironischen«.

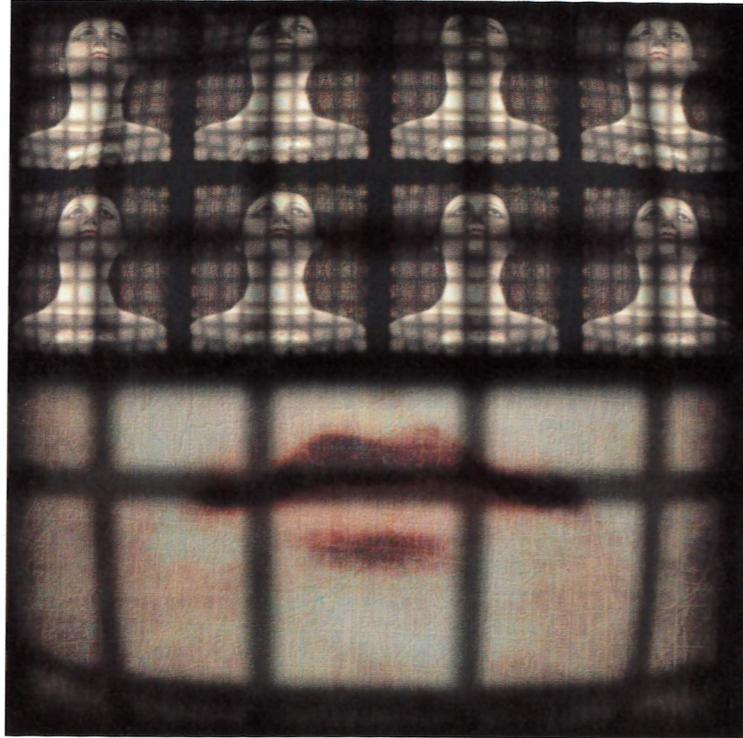
... Kunst kann auch Wege zur Formulierung der Debatten um überstürzte militärische/politische Handlungen und den Terrorismus begünstigende Bedingungen aufzeigen, emotionalen Trost und intellektuelles Engagement durch Kunst und andere Programme bieten und eine Gemeinschaft schaffen, die sich um Fragen sorgt, die über die übliche Galerie-Museum-Kette hinausgehen.

Das SEPTEMBER 11 PROJECT ist die Antwort auf einen Notfall und soll offen und entwicklungsfähig sein. Zu seinen Vorgängern in der Kunstwelt zählen die pädagogischen Impulse von Joseph Beuys, wie sie sich in der Freien Universität manifestierten, gemeinschaftsorientierte *think tank*-Ansätze von Einrichtungen wie Carnegie Mellons STUDIO for Creative Inquiry oder das Center for Advanced Visual Studies am Massachusetts Institute of Technology (MIT) sowie das politische Engagement der Art Workers Coalition, PADD (Political Art Documentation and Distribution) und Artists Call Against U.S. Intervention in Central America. Vielleicht noch wichtiger in unserem Netzwerk-Zeitalter sind die Aktivitäten von Visual AIDS, die als eine von Ehrenamtlichen geführte Dachorganisation, Informationszentrale und Präsentator fungiert.

... In einer monolithischen Medienkultur ist es unbedingt nötig, noch unterschiedlichere Stimmen zu hören.

EDUARDO ABAROA





THE MEDIA CHANNEL ([www.mediachannel.org/arts](http://www.mediachannel.org/arts))

Was ist Medienkunst? Künstler haben ihre Sichtweise schon immer an ihrer Umgebung geschult. Vor einem Jahrhundert haben vorausschauende Künstler die neue industrielle Szene erkundet. Heute reagieren viele Künstler auf die uns umgebende Medienlandschaft des Informationszeitalters. Dazu benutzen sie Massenmedien wie Plakatwände, Werbeplakate, Video, Fotografie und das Internet in Verbindung mit traditionellen Medien wie Malerei. Medienkunst kritisiert die Massenmedien, Werbung und die neuen Kommunikationstechniken, die unser Leben gestalten, aber auch verwandte Themen, die unsere Medienkultur heraufbeschwört, etwa Zensur und Starkult.

So aktuell Medienkunst auch ist, hat sie doch schon eine Geschichte: Es gibt sie mindestens seit 1970, als der Künstler Les Levine den Begriff prägte ... Viele der heutigen Medienkunstwerke nutzen die interaktiven und gemeinschaftsstiftenden Möglichkeiten des Internet. Eine solche Interaktivität ermöglicht es den Betrachtern, an der Schaffung eines Kunstwerks mitzuwirken, das vielleicht nie fertig wird. Im digitalen Zeitalter wird die Vorstellung von Urheberschaft wie so viele einst statische Vorstellungen umdefiniert. Media Channel sieht Kunst als ein weiteres Medium im Zeitalter der Massenmedien. Um sich eines Begriffs des deutschen Philosophen Hans Magnus Enzensberger zu bedienen: Kunst ist Teil der »Bewusstseinsindustrie«, zusammen mit den Produkten von Hollywood, Madison Avenue und den neuen Kartellen.

THE CENTER FOR HYBRID ART SCIENCE TECHNOLOGY EXPERIMENTATION

In den 1960ern erlebten wir das Aufblühen einer experimentellen hybriden Kunst-Naturwissenschaft-Technologie, verkörpert durch die Schaffung neuer Kunstformen und deren Unterstützung durch Forschungseinrichtungen wie das Center of Advanced Visual Studies am MIT (das erste seiner Art, gegründet 1968) und Carnegie Mellons STUDIO for Creative Inquiry sowie ähnliche individuelle und firmengesponserte Initiativen wie Billy Klüvers und Robert Rauschenbergs EAT (Experiments in Art & Technology) und Xerox PARC's Pair Program. Ähnliche Initiativen gibt es auch außerhalb der USA, etwa das IRCAM (Institut de Recherche et de Coordination Acoustique/Musical) in Paris, das Gifu in Japan und das Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe. Solche Einrichtungen bringen Künstler, Naturwissenschaftler, Technologen und (bisweilen) interessierte Bürger zusammen, um bahnbrechende, wissenschaftliche Kunstwerke zu schaffen. Im Fall des STUDIO reicht dies von Projekten zur Wiederherstellung der Umwelt bis zu pädagogischen Multi-Media-Präsentationen für Planetarien.

Diese hybriden Unternehmen haben sich stets von der warenbestimmten Mainstream-Kunstwelt ferngehalten. Dennoch ist die Geschichte der Kunst des 20. Jahrhunderts eine Geschichte der Grenzverletzung und -verwischung. Das 21. Jahrhundert bringt ein bisher nie dagewesenes Interesse an der neuen, hybriden sozialen und kreativen Umwelt, woraus sich eine zentrale Bedeutung der digitalen Methoden für die zeitgenössischen Kunstpraktiken ergibt. Ironischerweise war dieses gesteigerte Interesse nicht von einer gesteigerten interpretatorischen Information begleitet. Wie können die heutigen technologisch orientierten Studenten ohne die Online-Archivierung und die Verbreitung kostbarer historischer Materialien solcher hybriden Kunstforschungszentren etwas über die hybriden Kunst-Wissenschaft-Technik-Experimente der Vergangenheit erfahren? Wie können die Ausbilder dieses Material ohne solche Quellen lehren? Und wie können Kritiker und Gelehrte innerhalb des Ökosystems der Kunstwelt auf innovative Kunst reagieren ohne ein intellektuelles Grundwissen in dieser Tradition?

ARTERY: DAS AIDS-ART FORUM ([www.artistswithaids.org/artery](http://www.artistswithaids.org/artery))

Artery hat es sich zur Aufgabe gemacht, sowohl die Geschichte der Aids-Krise als auch deren sich wandelndes Gesicht im Spiegel der Kunst zu untersuchen. Wir bei Artery glauben, dass die Künste den Dialog über Aids und die zeitgenössische Gesellschaft bereichern können. Das Publikum von Artery ist vielgestaltig: zeitgenössische Künstler und Kunstfans, Menschen, die mit Aids leben, aber auch die breite Öffentlichkeit, die an der heutigen Geschichte, Kultur und den damit verbundenen Fragen interessiert sind. Wie einer der Teilnehmer am ersten Symposium von Artery formulierte: »Der Einfluss der Aids-bezogenen Kunst ist gewaltig – zu gewaltig, um ihn klar zu erkennen, und dennoch allumfassend.« Aids könnte das Vietnam der Achtziger sein, und das Bedürfnis nach Orten, an denen sich relevante Fragen diskutieren und widerstrebende Gefühle artikulieren lassen, hat im Lauf der Zeit kaum nachgelassen.

KUNST-KUNST IST TOT: ES LEBE DIE HYBRIDE KUNST!

**SUSANNE VON FALKENHAUSEN** Eine Kunst, die nicht ›unbekannt‹ sein muss. Langsame Kunst. Blinde Kunst. Unheilige Kunst. ›Bekannt‹ und unberechenbar. Keine Identitätspolitik. Keine Ausrufungszeichen. Keine Didaktik. Keine vorgefertigte ›interaktive Kunst‹. Keine cyber-religiöse Kunst. Keine Verbannung des universellen Projekts/Subjekts in Netz und Cyberspace. Keine Verbannung von Verantwortung in das große Netz, das nur Prozess und nicht Kritik ist. Kein utopischer Entwurf der Kunst, die da kommen wird. Freiheit von Erwartungen. Zynisch, hybrid, intelligent, verantwort-

tungsvoll, schön? Was anfangen mit einer solchen Frage? Die Futurologie hat bislang noch nichts Brauchbares hervorgebracht. Die Vision des Theoretikers ist in der Regel nach den Maßstäben des Negativen geformt – ich weiß, was mich jetzt stört, also ist meine Vision: Das, was mich stört, sollte sich ändern. Kein Theoretiker ist jedoch so unschuldig, auch nur im Traum (und schon gar nicht öffentlich) an die Subversion der aktuellen Strukturen in der Kunstproduktion zu denken: des Markts, der Schlachtlinien von moralischem versus ästhetischem Urteil, des Mythos des Innovativen, der Rhetorik der Cyber-Revolution, die das automatische Verschwinden des Subjekts in der autorenfreien Ausbreitung vorgefertigter Datenverarbeitungssysteme unterstellt. Ich denke nicht im Traum daran, das ganze Paket – Form, Denken, Kritik an Urheberschaft und Macht – an Verarbeitungsprozesse abzugeben.

**MARIA FERNANDEZ** Wenn man über einen nordamerikanischen Campus im Mittleren Westen geht, laufen dort Scharen von Studenten mit einäugigen Sonnenbrillen herum, anscheinend besessen, in Interaktion mit unsichtbaren Geistern, auf der Jagd nach ... irgendetwas. Der Prototyp dieses Multi-User-Mixed-Reality-Spiels wurde 2003 auf genau jenem Campus entwickelt: Eine Miniatur-Videokamera wurde auf der Rückseite des PDA (Personal Digital Assistant) mit GPS (Global Positioning System, weltweites Satelliten-Navigationssystem) und drahtloser Kommunikation montiert. Die physische Welt wurde von der Kamera aufgezeichnet und auf dem Bildschirm wiedergegeben. Virtuelle Objekte, *avatars* und *agents* wurden in dieses Bild eingespielt. Die *agents* wurden vom Teilnehmer oder von anderen Spielern gesteuert oder hatten ihr eigenes Verhalten in der virtuellen Welt. Der physische Standort der Teilnehmer wurde vom GPS ermittelt, und die Spieler konnten *agents* an ihrer Statt an bestimmte Orte innerhalb der virtuellen Welt schicken. So konnten sie zumindest zeitweilig der Beaufsichtigung entkommen. Das Interface für Spiele, die sich dieser oder ähnlicher Elemente bedienen, könnte eines Tages das direkte Beschreiben der Netzhaut sein.

Die Kunst der Zukunft hat Fundamente in der Gegenwart. Gibson imaginierte den Cyberspace nach der Entwicklung von ARPANET und den ersten PCs. 2002 könnten imaginierte zukünftige Kunstformen vorhandene Techniken einbeziehen, etwa drahtlose Informationssysteme, Bio- und Nanotechnologie, tragbare und molekulare Computer. Fiktionale Zukunftsentwürfe wie William Gibsons »Neuromancer« (1984) und »Idoru« (1996), David Cronenbergs »eXistenZ« und »Matrix« der Wachowski-Brüder (1999) gehen

davon aus, dass das nächste Ziel der technologischen Entwicklung darin besteht, die Unterschiede zwischen materiellen und virtuellen Welten abzubauen. Die diese Entwicklungen stützende Philosophie ist bereits Dogma. Fast jeder Akademiker, der auf sich hält, wird die Unmöglichkeit bestätigen, das Reale darzustellen und zu erkennen. Da die Realität immer bereits vermittelt ist, hat es wenig Sinn, von authentischen Ereignissen, Erfahrungen, Bedürfnissen oder Empfindungen zu sprechen. Vorstellungen wie »Gerechtigkeit« werden obsolet. Kriegsmaschinen haben schon immer die Bedeutung von Spielen für die Erzeugung künftiger Soldaten und ihrer Anhänger erkannt. Die Industrie hat die hohe Rentabilität von Spielen wiederholt bestätigt. Spiele, die das Physische und das Virtuelle in einem nahtlosen Kontinuum vereinen, versprechen eine neue Generation der Kunstpraxis und könnten letzten Endes neue Modelle von Staatsbürgertum und Mittlertum schaffen. Spiele, die diese Ziele erreichen, lassen sich innerhalb bereits vorhandener Techniken wie Personal Digital Assistants, Miniatur-Videokameras, GPS und drahtloser Netzwerke entwickeln. Wir stehen bereits am Anfang einer anderen Realität.

**JOANNE MORRA** *Inter.Intra.Translation* »Wie die Tangente den Kreis flüchtig und nur in einem Punkt berührt und wie ihr wohl diese Berührung, nicht aber der Punkt, das Gesetz vorschreibt, nach dem sie weiter ins Unendliche ihre gerade Bahn zieht, so berührt die Übersetzung flüchtig und nur in dem unendlich kleinen Punkt des Sinnes das Original, um nach dem Gesetz der Treue in der Freiheit der Sprachbewegung ihre eigene Bahn zu verfolgen«<sup>1</sup> (Walter Benjamin)

Aufgefordert, über das noch Unbekannte im Lichte des Zeitgenössischen nachzudenken, fühle ich mich sofort zur Elision der Vergangenheit hingezogen. Aus der Gegenwart in die Zukunft zu sehen erfordert eine Betrachtung der Geschichte. Das durch diese Triangulation – Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft – evozierte Zeitgefüge kann man als allegorisches sehen. Die Allegorie ermutigt mich, anderswo zu beginnen, das heißt, mit »anderen Worten«. Ich wende mich an die Schwester der Allegorie, die Übersetzung. Übersetzung als Modus setzt die Berührung einer vergangenen Gegenwart voraus als ein Mittel, die (Un)Möglichkeit zur Artikulation einer Kunstpraxis der Zukunft herauszustellen. Diese Praxis verfolgt als Übersetzung zwangsläufig ihren eigenen Kurs. Ich möchte versuchen, die Übersetzung für eine zukünftige Kunstpraxis zu übersetzen, die vielleicht ebenfalls übersetzt. Um diesen Prozess der Übersetzung zu ermöglichen, beginne ich mit der Etymologie von Übersetzung – *translation*:





[mengl. aus lat. *translatus*, Part. Perf. von *transferre*: siehe Transfer].

[mengl. aus franz. *transfére* oder lat. *transferre* (wie *trans-*, *ferre*, tragen)]  
 Eine übertragende Kunstpraxis wie das Transferieren, Übertragen einer Inschrift von einer Oberfläche oder Stelle an eine andere. Eine Veränderung im Sinn der Inschrift. Eine Re-Artikulierung einer zeitlichen und räumlichen Inschrift mit der Möglichkeit zur historischen und subjektiven Transformation. [franz. *métaphore* oder lat. *metaphora* aus gr. *metaphora* aus *metaphero*, Transfer]

Die metaphorische Konjunktion des Unterschieds unter Anerkennung dieses Unterschieds. Eine nicht-imitative Kunstpraxis, die das Gewalttätige ihrer Kondensationen in Betracht zieht.

[mengl. aus altfr. *litteral* oder nlat. *litteralis* aus lat. *littera* (Letter, Buchstabe)]  
 Die Möglichkeit einer wörtlichen Kunstpraxis, die nicht in einen ontologischen Faschismus verfällt.

[mengl. aus altfr. *allegorie* aus lat. *allegoria* aus *allos* anders + *-agoria*, sprechen]

Die duale Strategie der Allegorie, die eine doppelte Interpretation ermöglicht und so den transformativen Aspekt der Kunstpraxis für den Betrachter motiviert. Der Betrachter spricht (un)bewusst die Sprache der Allegorie durch die Figur der Übersetzung, wenn er diese Transformation artikuliert.

[mengl. aus altfr. *transformation* oder nlat. *transformatio* (wie transformieren, umwandeln)]

Wir werden durch die verführerischen Aspekte eines Kunstwerks umgewandelt. Die Intimität schwächt unser Selbstgefühl: emotional, mental, sinnlich, materiell. Es weicht einer epistemologischen und ontologischen Transformation.

[mengl. = *transform* aus altfr. *transposer* (wie *trans-*, lat. *ponere* stellen)]  
 Die Unreduzierbarkeit der Materialität eines Kunstwerks besteht auf der psychischen Transformation unserer subjektiven Formation. Wir sind transponiert.

[mengl. aus altfr. *transmutation* oder nlat. *transmutatio* (wie *transmute*, verwandeln)]

Innerhalb unterschiedlicher diskursiver Bereiche ermöglicht die Kunst der Transmutation die Übertragung eines epistemologischen Bereichs in einen anderen.

[mengl. aus lat. *symbolum* aus gr. *symbolon* Zeichen, Marke (wie *Syn-*, *ballo* werfen)]

Ein symbolisches Kunstwerk: ein gegenständliches Zeichen, das sich selbst aus der Bahn wirft.

[mengl. aus lat. aus gr. *sunekdokche* (wie *Syn-*, *ekdokhef. ekdekhomai*, aufnehmen)]

Ein strapazierfähiger Warenfetisch für den globalen Kapitalismus: Kunst als Synekdoche.

[lat. *inferre* (wie *In-*, *ferre* bringen)]

Deduktion, Konklusion, Inferenz. Von drinnen nach draußen. Eine zentrifugale Kunstpraxis.

[nlat. *metonymia* aus gr. *metonumia* (wie *Meta-*, *onoma*, *onuma* Name)]

Eine translative Kunstpraxis wie die feinen Verschiebungen der Metonymie, die die (Un)Treue der Übersetzung benennen.

<sup>1</sup> Walter Benjamin, »Die Aufgabe des Übersetzers«, Vorwort zu Charles Baudelaires »Blumen des Bösen«, in: *Walter Benjamin – Gesammelte Schriften*, Band IV-1, Suhrkamp Verlag Frankfurt/M. 1972.

### BORIS PETKOVSKI Über die Kunst am Anfang des 21. Jahrhunderts

Die figurative Kunst von heute hängt auf tragische Weise vom imperialistisch organisierten kapitalistischen Weltssystem ab. Viele künstlerische Ausdrucksformen haben ihr wesentliches anthropologisches Statut vollständig eingebüßt: ästhetische und geistige »Aussagen« frei hervorzubringen, durch die der Mensch sich als denkendes und schöpferisches Wesen erkennt. Als das Wesen demnach, dessen ontologische Essenz es ist, nach der freien Wahl aller seiner Engagements zu streben, insbesondere der künstlerischen. Diese schöpferische Identität von Mensch und Künstler wird heute durch die allgemeine Manipulation im Weltssystem der künstlerischen Produktion schrecklich gestutzt oder entstellt. Wir alle, die wir im System eingeschlossen sind, werden von ihm korrumpiert; wir fühlen uns machtlos gegenüber der Tatsache, dass es von einer internationalen Gruppe unterhalten wird, deren Organisation jener der Freimaurerei oder der Mafia ähnelt. Diese Gruppe hat einen hochgradig effizienten Mechanismus der »Produktion« von Profit durch Kunst entwickelt: Sie erzielt ihn mit bereits etablierten, abgeseigneten und meist irgendwann in der Vergangenheit geschaffenen künstlerischen »Werten«, aber auch mit jedem beliebigen Ergebnis, das aus den neuesten künstlerischen Handlungen unserer Tage erwächst. Zu den auf dem »Markt« der Kunst effizientesten rücken darunter immer mehr die am stärksten »deregulierten« Schöpfungen auf, jene, die häufig die Würde ihres »Produzenten«, also des Künstlers angreifen: Diese »Kunstwerke« sollten, da sie (wenigstens dem Anschein nach) »mit dem guten Geschmack nicht konform« gehen, eine Provokation für die etablierte

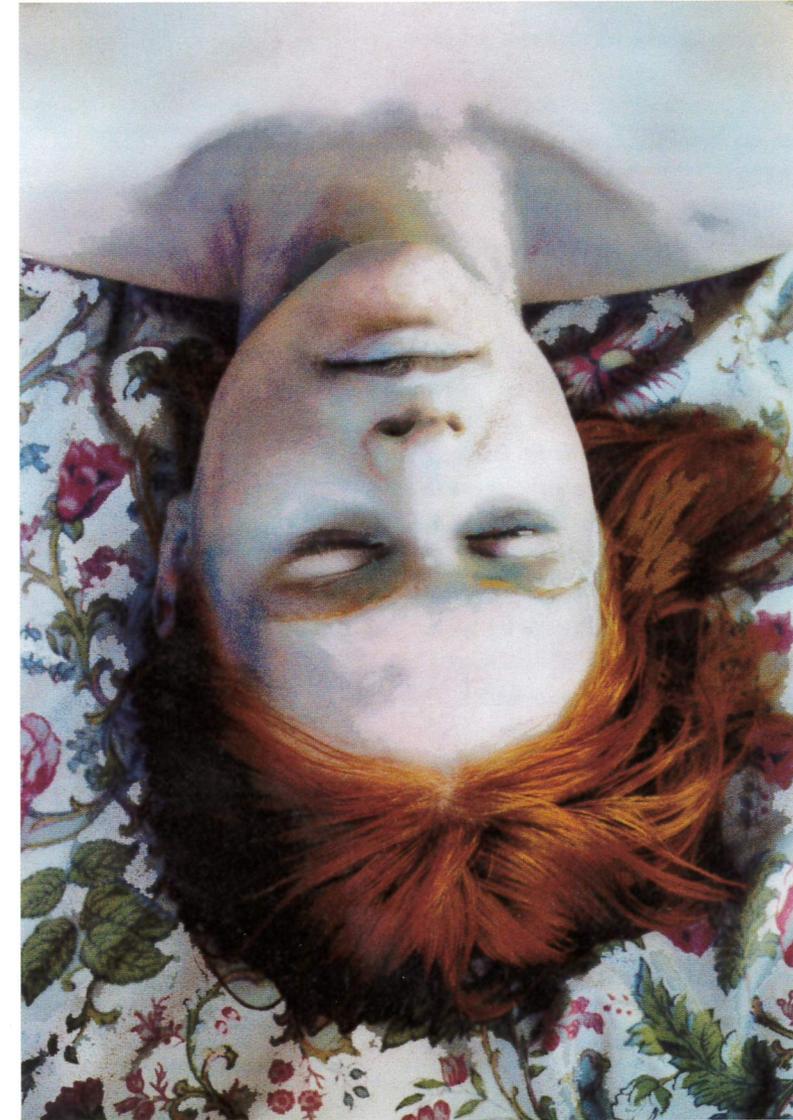
›Macht‹ sein (weil sie politisch, religiös und ethisch ›unkorrekt‹ sind oder zu sein vorgeben). In Wirklichkeit aber ist fast jede auf diesem Gebiet geschaffene Exzentrizität vom Kunstmarkt programmiert und wurde mit allen Mitteln der Vermarktung durchgesetzt: Jegliche Opposition, auch die wildeste Attacke auf die ›etablierte Ordnung‹, verwandelt sich raffiniert in eine Anstiftung zum ›Konsum‹ der Kunsterzeugnisse. Gleichzeitig finden im figurativen Schaffen derzeit zu einem großen Teil elektronische Geräte und Ausrüstungen Verwendung, deren es vor allem zur Aufrechterhaltung der heutigen Zivilisation bedarf. Viele Künstler, und vor allem die ›Distributoren‹ ihrer Multi-Media-Realisationen, lehnen es dabei jedoch ab, wissenschaftliche Erkenntnis hinsichtlich der technologischen, semantischen und philosophischen Beschaffenheit der neuen Medien in Betracht zu ziehen. Die kritische Theorie zu ›vergessen‹, erleichtert es enorm, etwelche visuelle Effekte, die dem routinemäßigen Gebrauch elektronischer Mittel entwachsen, als Kunst zu ›verkaufen‹.

Einige Autoren sind der Auffassung, ein Großteil der derzeitigen Kunstproduktion verkünde mit ›ihren‹ Mitteln die globale Strategie der plutokratischen Weltoligarchie. Und diese setzt ihre Macht sogar in der Kunstausbildung an den Hochschulen durch. So unterstreicht Carol Duncan unter anderem: »Zur selben Zeit, als die moderne Kunst das Museum eroberte, drang sie auch in die Kunstakademien und die universitären Kunstgeschichtsseminare vor, die Stätten, an denen Hochkünstler, Hochkunst-Vermittler und Hochkunst-Benutzer ausgebildet werden. Diese Entwicklungen verzeichnen auch das Wachstum des Kapitalismus und seiner untereinander konkurrierenden Sektoren, personifiziert durch Morgan, die Rockefellers, die Mellons, heute durch IBM, Exxon, Mobil und andere große Mäzene, die uns Hochkunst ›schenken‹. Bei allen diesen Kämpfen hat die Kritik nicht gegen die Hochkunst gefochten, sondern für die Kontrolle über sie, während jene, deren Werte sie beförderte, um die Kontrolle über andere Aspekte der Gesellschaft kämpften. Diese verschiedenen, miteinander verzahnten Kämpfe waren jeweils andere Ausprägungen desselben Feldzugs. Heute wie in der Vergangenheit existiert Hochkunst weitgehend nach dem Willen und zum Nutzen von Reichtum und Macht – und ich möchte hinzufügen, dass sie mehrheitlich als ein Mittel existiert, diese Macht aufrechtzuerhalten.« Eine Präsentation von Mario Perniolas Buch »L'arte e la sua ombra« betont: »Die Leitfrage seiner Untersuchung ließe sich so formulieren: Besteht für die heutige Kunst überhaupt eine Aussicht auf Bedeutsamkeit? Viele bezweifeln das: Die Welt der Kunst scheint von wirtschaftlichen Interessen beherrscht, welche die Kunst auf die Produktion und Verkaufsförderung öko-

nomisch verwertbarer Werke reduzieren. Gegen diese Vermarktung hat sich der Protest der Anti-Kunst erhoben, der dennoch sehr oft mit einer kurzlebigen Spielgemeinschaft verwechselt wird. Dessen ungeachtet wächst und gedeiht (laut Perniola; B. P.) im Schatten dieser beiden gegensätzlichen Standpunkte eine neue künstlerische und ästhetische Ausrichtung, die sich durch die Einsicht auszeichnet, dass Kunst sperrig ist. Das Augenmerk hat sich auf die Idee der Krypta verlagert, die ein geeigneter Ausdruck sowohl für den Widerstand gegenüber Banalität und Gefälligkeit als auch für die Einzigartigkeit eines Raumes zu sein scheint, der sich gleichzeitig als Äußeres und Inneres definiert. Es sieht so aus, (für Perniola; B. P.) als werde das Kunstwerk der Zukunft entweder kryptisch sein oder gar nicht.« Ich bin nicht bereit, Perniolas Überlegungen zur Zukunft der Kunst *à la lettre* zu akzeptieren, doch stellt sich diese Frage in der Theorie eindeutig, und zwar in oftmals beunruhigender Weise. Das gilt auch für das Buch »Das Ende der Kunstgeschichte« von Hans Belting (1995). Bei aller Traurigkeit und Triftigkeit eröffnen uns die Überlegungen Beltings (über die Unmöglichkeit, die Kunst von heute mit den Instrumenten der alten Kunstgeschichte zu begreifen) letztlich doch ein ›verborgenes‹, optimistisches Rahmenwerk. Ich stimme mit ihm überein, denn die Kunst kann auf eine kanonisierte Geschichte verzichten, sofern sie ihre eigenen Grundstrukturen in Bewegung hält und mit ihren eigenen Mitteln zu einem tiefgreifenden Wandel ausnahmslos aller heutigen Gesellschaften beiträgt.

**JUDITH RODENBECK** Von vielen Möglichkeiten kommt hier eine, die anscheinend schon eingetreten ist: dass die Kunst, immer erfolgreicher verdinglicht, endlich untrennbar mit der Mode und der öffentlichen Beichte verbunden ist – dies ist perverserweise der letzte Sieg des Maoismus. Und noch während das Akademikertum gegen die Kommerzialisierung wettet und heftige Warnungen gegen die proteische Natur der Warenform ausstößt, produziert es immer unlesbarere Theorien und immer uninteressantere Kunst. Die Widersprüche, heißt das, sind von unserem eigenen »Leuchtenden Pfad« von Experten erfolgreich verschärft worden. Was ist denn schlimmer, die spektakularisierte Produktion der Spektakeltheorie oder die ›Verkünstung‹ von *lifestyle* und *nesting*, von personalisierten Mobiltelefonen und Designer-DNA?

Das Wort ›Kunst‹ erhielt die Bedeutung, in der wir es (nostalgisch) verwenden, erst zu Beginn der Aufklärung; in dieser kurzen Geschichte bezeichnet es autonome, selbstkritische, im Wesentlichen kognitive Objekte oder Handlungen. Eine noch unbekannte Kunst könnte man sich dann in diesem Zu-



sammenhang als umgekehrte, negative oder rekursive Möglichkeit vorstellen: bereits produzierte Objekte oder Aktivitäten, für die es keine kritische Sprache gibt, nicht einmal eine Definition als ›Kunst‹, mit der man das Werk angehen, verarbeiten, kategorisieren und einbalsamieren kann. Ein neues Verständnis für reflexive kognitive Praktiken wie etwa beim gemeinsamen Musizieren – Trommeln, Zuhören, Körperresonanz – könnte erfordern, dass wir wir den aktivierenden ›Kunstkoeffizienten‹ von einem zum anderen weitergeben. Eine Kunst, die Konsumtion so begreift, wie Kochen das Essen begreift; eine revitalisierende Zunge. Eine Kunst, die sich nicht selbst verkauft – und auch sonst nichts. Eine Kunst, die die blutig-blöde Prosa einer falschen analytischen Reinheit aufgibt, die ihre Blutgefäße öffnet. Eine Kunst der Eintagsfliegen und Heuschrecken. Eine Kunst, die sich in den Händen jedes Individuums, das auf sie trifft, neu erfindet. Eine Kunst des lebenswürdigen Dialogs. Eine Kunst aus Knoten und Luft.

Ein Freund, Fotograf, erzählte mir vom winzigen Inselstaat Tuvalu im Südpazifik. Tuvalu, sagte er, versinke im Ozean. Tuvalu werde von seinen Einwohnern dem ansteigenden Wasser des Pazifiks überlassen. Das Meer schwelle an, und wir, mit unseren neoprimitiven Terminator-Accessoires und unserer optimierten, globalisierten theoretischen Askese, seien betroffen. Er wolle dorthin, um aufrüttelnde Bilder davon zu machen, von der Insel und ihrem Verschwinden, einer Umweltkatastrophe, die unausweichlich verknüpft sei mit dem Schmelzen und Abgasen, mit Bitstreams und ganze Ozeane entfernten Sonnenbänken. Tuvalu hat zwei Haupteinnahmequellen: Da seine Internetadresse mit .tv endet, hat es sich als enorm lukrativ erwiesen, diese Adresse an Unterhaltungskonzerne zu verkaufen, und da das Land eine der letzten und am wenigsten genutzten Telefonvorwahlen besitzt, vergibt es diese Nummer in Lizenz an multinationale Firmen. »Oh«, sagte ich, »wie wenn man sein Schiff in Panama registrieren lässt. Nur dass es kein Schiff gibt. Und bald gibt es geografisch auch kein Panama mehr.« Der Fotograf sagte seine Reise ab. »Da gibt es nichts«, sagte er. Aber ich warte darauf, zu sehen, was – oder wer – mit der Fracht hinausgeschmuggelt wird.

