

Roberto Simanowski: Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft. Kunst, Kultur, Utopien. Reinbek: Rowohlt 2008. 304 S. Kartoniert. [Preis: 16,95 Euro] ISBN: 978-3-499-55696-8.

Abstract

The increasing presence of digital media forms our new understanding of community and calls for a closer examination of the culture of networks we are participating in. A central point of interest concerning our culture becomes the convergence of Arts, Entertainment, and Digital Interactive Media Technologies. These change the way we perceive arts, daily news or have an impact on how we communicate with each other. In his new book, Roberto Simanowski refers to Gerhard Schulze's sociological theory of the *Event Society* (*Erlebnisgesellschaft*, 1992), observing that nowadays social events ostensibly take place on the Internet. Along with discussions on the politics of the World Wide Web and its participatory values, Simanowski focuses on the significance of digital media in artistic practices. He considers interactive art as a key to the understanding of the event society. Choosing a hermeneutic approach to analyse »processing signs« in arts, Simanowski defends participatory art against Adorno's notion of distraction. The author proves, in a number of case studies, that interactive art calls for both immersion and cognitive reflection.

Erlebnisorientierte Handlungen im Netzwerk des Web 2.0 bestimmen den Umgang mit digitalen Medien und können zu einer Ästhetisierung des gesellschaftlichen Lebens beitragen.¹ Roberto Simanowski stellt daher die digitalen Medien als Leitmedien der Erlebnisgesellschaft in den Vordergrund und thematisiert in der vorliegenden Publikation, wie die »digitalen Ureinwohner« des Internets (»Digital Natives«) sich und ihre Umwelt im Netzwerk der Social Web-Plattformen, die zur Bühne des

¹ Im Hauptwerk zur Erlebnisgesellschaft von Gerhard Schulze (1992) zeichnen sich erlebnisorientierte Handlungen durch Innenorientierung aus, die als subjektive Erlebnisrationalität dadurch gekennzeichnet sind, dass private, innerliche Glückszustände angestrebt werden. In der Erlebnisgesellschaft des Web 2.0 rücken zunehmend gemeinschaftliche Erlebnisse, sowie die Teilhabe in einem auf Interaktion basierendem Netzwerk in den Vordergrund. Digitalen Medien kommt dabei eine besondere Bedeutung zu.

virtuellen Lebens werden, wahrnehmen.² Zur Veranschaulichung der Erlebnisgesellschaft und seiner Ästhetisierung wählt Simanowski vor allem Beispiele aus dem Bereich der digitalen Kunst, die er zur Behandlung von auch nicht-ästhetischen Phänomenen immer wieder zum illustrativen Bezugspunkt der Diskussion nutzt. Insbesondere die interaktive Kunst scheint, da sie auf dem unmittelbaren Erleben ihrer Rezipienten beruht, in den Augen Simanowskis die »passende Kunst« für die Erlebnisgesellschaft zu sein, da sie ihr Publikum nicht nur psychisch, sondern auch physisch beansprucht (vgl. S. 31).

In zehn Kapiteln wird die »Online Nation« im Rahmen einer »Kultur der Mitgestaltung« kulturpolitisch und kritisch beleuchtet. Diskutiert werden unter anderem virtuelle »Körperlichkeiten«, gesellschaftliche »Aufmerksamkeitskämpfe« sowie die »Ästhetik der Täuschung«, die »Kunst und Überwachung« und zu guter Letzt »Sinn und Präsenzkultur«. Dazu versucht der Autor, »die Praxis einer Hermeneutik der digitalen Medien« zu entwickeln, um »die verschiedenen Phänomene der digitalen Medien mit der geforderten Offenheit nach beiden Seiten sowohl kritisch als auch positiv zu besprechen«. (S. 24)

Simanowski, der seit zehn Jahren die Online-Zeitschrift *Dichtung Digital* herausgibt und sich in zahlreichen Schriften mit digitaler Literatur – die sich zunehmend mit dem Bereich der digitalen Kunst überschneidet – kritisch auseinandergesetzt hat, gelingt nach *Interfictions* (2002) und der Mit-Herausgabe von *Transmedialität. Studien zu paraliterarischen Verfahren* (2006) ein weiteres überzeugendes Buch zum Thema. Dazu trägt vor allem die strategische Vorgehensweise des Autors bei; Simanowski verfolgt keine globale These, sondern ein Hauptthema. Dies ermöglicht es ihm, auf der Grundlage vielfältiger theoretischer Ansätze zu argumentieren. So werden etwa ästhetische Theorien zur Präsenzkultur, Ereignisästhetik und Performativität (Fischer-Lichte, Mersch, Gumbrecht), Souveränitätsästhetik (Menke), sowie neben anderen auch traditionelle, hermeneutische Ansätze in der Folge Gadamers aufgegriffen, gegenübergestellt und diskutiert. Neben ästhetischen Fragen, die ein Hauptanliegen Simanowskis sind, stehen auch Adornos Kritik der Kulturindustrie, Debords Thesen zur Gesellschaft des Spektakels und Lyotards Theorie der Postmoderne zur Diskussion.

Simanowski rückt den Menschen als (Ereignis-) Konsumenten der digitalen Erlebnisgesellschaft in den Vordergrund, der im Zustand der »produktiven Rezeption« (S. 146) und der Zerstreuung zum »Prosumen-

² Palfrey/Gasser: 2008.

ten« (Toffler) wird und die Entfremdung seiner selbst durch Interaktion im Internet, so scheint es, selbst verantwortet. Die Distanz zwischen Kunstwerk und Betrachter wird in der digitalen Kunst zunehmend aufgehoben, da zahlreiche Kunstprojekte erst in einem kollaborativen Akt zwischen Kunstwerk und Rezipient vollendet werden. Bestätigt wird damit Nakes Annahme, dass eine »Ästhetik der Unvollendung« in den Vordergrund rückt und dass die »Abkehr vom festen einzelnen Werk, ohne dass das Werk, wie man es meinte, verschwindet«, virulent wird.³ Was von den Künstlern geboten wird, ist ein Rahmen, in dem das Publikum agieren und das Kunstwerk durch Interaktion modifizieren kann.

Ein gutes Beispiel hierfür bietet Simanowski in Kapitel 1 »Interaktive Kunst«. Hier wird (neben anderen Kunst-Projekten) die Installation *Deep Walls* von Scott Snibbe ausführlich besprochen und auf ihre Rezeptionsmöglichkeiten hin untersucht. Diese Installation aus dem Jahr 2003 bietet zunächst nur einen weißen »Rahmen«: *Deep Walls* ist ausgestattet mit einer Kamera und nimmt die Bewegungen des Interakteurs auf, welche in einer Endlosschleife auf der aus 16 Quadraten bestehenden Leinwand, wiedergegeben werden.



Abbildung 1: Eine Betrachterin von *Deep Walls* in Interaktion mit der Installation.

³ Nake (2007: 13).

Leer wirkt diese Arbeit im ersten Augenblick, und solange sich vor der weißen Fläche niemand bewegt, bleibt Snibbes Werk inhaltslos: Erst die Körperbewegungen des Rezipienten füllen die Installation mit Inhalt.

So wie viele andere digitale Kunstprojekte auch verlangt dieses Kunstwerk Aktion vom Publikum, um Inhalte zu erzeugen. Verwehrt sich das Publikum dieser Aufforderung, so kann es geschehen, dass es die Intentionen des Kunstwerks verfehlt, da es sich diesen erst durch Interaktion annähern kann. Dies allerdings kann auch passieren, wenn sich Interakteure lediglich auf die Funktionsweise und die (körperliche) Erkundung der Installation beschränken, anstatt ihre Bedeutung zu eruieren. (S. 47) Simanowski deutet hier die Problematik der Aufmerksamkeitsverschiebung in interaktiven Installationen an und mahnt zu einer Balance von kognitiver und körperlicher Wahrnehmung. Dass die digitalen Medien zu einer Vernachlässigung kontemplativer Momente führen, ist ein Vorwurf, dem sich folglich auch interaktive Installationen stellen müssen, da sie sich, so Simanowski, »potentiell einer Ästhetik des Spektakels und dem Prinzip der Zerstreuung verschreiben« (S. 47). Folgerichtig diskutiert Simanowski an dieser Stelle die historischen Zerstreuungsentwürfe des 18. Jahrhunderts und ihre Fortführung im 20. Jahrhundert, in dem die Massensorientierung der Medien im Blickpunkt einer kritischen Theorie der Kulturindustrie stand. In Adornos und Horkheimers Dialektik der Aufklärung wird die Gesellschaft als Objekt der Kulturindustrie beschrieben, die dem inhärenten Betrug der »Vergnügungsindustrie« ausgesetzt ist und von ihren eigentlichen Interessen abgelenkt wird. (Vgl. S. 48)

Produktions- und rezeptionsästhetisch begründet Simanowski, wie sich interaktive Kunstwerke gegen diesen Vorwurf im 21. Jahrhundert behaupten: zum einen durch ihren experimentellen, avantgardistischen Charakter, dem sich die Künstler ohne kulturindustriell kalkulierte Absichten verschrieben. Zum anderen wird der Vorwurf der Zerstreuung abgewertet durch die aktive »Kultur der Mitgestaltung«, die interaktive Kunstwerke und Medien der digitalen Erlebnisgesellschaft erst ermöglichen hätten. Mitunter formten sich daraus jedoch auch »hoffnungsvolle Utopien politischer und gesellschaftlicher Veränderung«, (S. 50) auf die Simanowski bereits im Untertitel seines Buchs indirekt aufmerksam macht: die Auflösung von Hierarchien durch die Beseitigung der Asymmetrie von Produzent und Rezipient sollten das Internet zu einem interaktiven, demokratischen Massenmedium entwickeln. Dass dem nicht so ist, macht Simanowski zum Abschluss dieser Diskussion deutlich:

Die List der Kulturindustrie, so die vorläufige These, liegt ästhetisch in der Aufmerksamkeitsverschiebung (weg vom Verstehen des Werks

hin zu seiner Funktionsweise) und politisch im Bündnis mit der direkten Demokratie (Jedermannkünstler) bei gleichzeitiger Entpolitisierung des öffentlichen Raums (durch Verstopfung mit Privatem). (S. 54)

Diese Tendenzen werden im Buch gründlich diskutiert. So nutzt Simanowski zur Erläuterung von »Aufmerksamkeitsverschiebungen« das digitale Medien-Kunstwerk RE:Positioning Fear [2] von Rafael Lozano-Hemmer aus dem Jahr 1997 als Referenzpunkt, um die Aufmerksamkeitsverschiebung weg von der »hermeneutischen Autorität des Worts« (S. 27) aufzuzeigen. Die Diskussion des Kunstprojekts ist im zweiten Kapitel »Text-Kannibalismus« situiert. Erörtert werden hier die Transformationen des Textes, seine (Un-)Lesbarkeit und die Herausforderungen für die Rezeption des Betrachters. Um textbasierte Installationen ansatzweise als Text wahrnehmen zu können, wird Körpereinsatz des Rezipienten gefordert. Die Rezeption erfolgt somit als performativer Akt, der sich als Störung im Ablauf des kontemplativ-kognitiven Lesens erweist, da die Aufmerksamkeit auf den sinnlich-ästhetischen Prozess des Lesens abgelöst wird durch physische Wahrnehmung in Aktion. Doch Simanowski wägt stets positive und negative Aspekte seiner Beobachtungen ab und ruft die Vertreter des bildungsbürgerlichen Milieus dazu auf, »sich nicht auf die Rolle des Beobachters zurückzuziehen. Vielmehr sollte die Chance ergriffen werden, durch ein »Sich-einlassen auf die physische Aktion sich selbst körperlich neu zu erfahren« (S. 52).⁴ In welchen Bereichen Text und körperliche Selbsterfahrung in der medialen Erlebnisgesellschaft verschmelzen, wird auch im Kapitel »Körperlichkeiten« deutlich. Obgleich Cybersex ohne Text in Webcams mit bewegten Bildern auskommen kann, ist ein Großteil der Cybererotik auf Text, sowie die Einbildungs- und Vorstellungskraft konzentriert und spielt sich in den Privaträumen der erotischen Cyberchats ab, während im öffentlichen Webraum von youporn.com eine exhibitionistische Revolution durch die Invasion von unerschrockenen Medienamateuren vonstatten geht. Die Themen reichen hier vom »Identitätstourismus« zum »Körperschwindel«, wobei das Verschwinden des Individuums in einer gesichtslosen Gesellschaft, die ihren Körperkult feiert, vom Autor problematisiert wird. Medienamateure verweisen dabei auf die »Jedermannkünstler« (S. 54) des Internets, die sich dank der Tools des Web 2.0 auf dem Netz selbst darstellend profilieren und sich in Kommentar-Threads mit ihren Freunden feiern. Hier setzt auch die »Entpolitisierung des öffentlichen

⁴ Die Diskussion von Kontemplation und Aktion verweist auf Gerhard Schulzes »ästhetischen Zeichenkosmos«, in dem sich die Subjekte der Erlebnisgesellschaft in genau diesen Grenzverkehr befinden.

Raums in der digitalen Gesellschaft« ein, die, so der Autor, »verstopft wird mit Privatem« (ebd.). Diskutiert wird dabei die Demokratisierung des Internets und es wird hinterfragt, wie demokratisch Webforen tatsächlich sind. In vorbildlich recherchierten Abschnitten zur Werbemaschinerie und zu webbasierten Geschäftsmodellen klärt der Autor darüber hinaus über die ökonomische Ausbeutung der unentgeltlich produzierenden User auf. Web 2.0-Portale wie MySpace, Facebook, Flickr und YouTube werden dabei zunächst als grundsätzlich »basisdemokratische Unternehmen« bezeichnet, die der Erlebnisgesellschaft des Web 2.0 eine Artikulationsplattform bieten. Dahinter, so macht Simanowski allerdings deutlich, verbirgt sich jedoch ein Geschäftsmodell, das die Netzaktivisten zu Produzenten und Vermittlern von Werbung macht, die für ihre großzügigen Förderer von besonderem ökonomischem Interesse sind: »Sie [Werbung] verkleidet sich als Inhalt und zehrt vom guten Ruf des Amateurs, der in Blogs oder auf YouTube in Erlebnisberichten und gutgemeinten Ratschlägen unbezahlt für ein Produkt wirbt« (S. 74). Simanowski verurteilt dies als einen »Missbrauch des Interaktionsmodells«, macht aber auch gleichzeitig auf Beispiele aufmerksam, die User-Karrieren aus jenen Webportalen hervorgebracht und mithilfe der webbasierten »Technologien des Selbst« (Foucault) persönliche Medienutopien erfüllt haben. In diesem Kontext thematisiert er unter anderem die Partizipationskultur im Netz anhand von sog. Fanfictions, in denen Leser zu »(Gegen-)Autoren« (S. 26) werden und stellt Blogs vor, die sich an die literarischen Experimente der klassischen Avantgarde anschließen lassen. Daran anknüpfend diskutiert Simanowski das Phänomen des »Culture Jamming« im Zeichen einer »semiologischen Guerilla« (Umberto Eco) und stellt dieses den Intentionen der Avantgarde und Kulturindustrie gegenüber. In Anlehnung an Jenkins schließlich scheint es, als laute die neue Losung »friedliche Koexistenz und Kooperation von Kulturindustrie und aktivem Publikum« (S. 98). Diese Form der Koexistenz spiegelt sich wiederum in einer weiteren Kunstform, die die digitale Erlebnisgesellschaft hervorgebracht hat: »Datenabfallkunst«. Dies sind Kunstprojekte, die inhaltlich dem Internet entspringen und mit denen beabsichtigt wird, die Online-Gesellschaft in digitalen Kunstwerken wie Listening Post von Ben Rubin und Mark Hansen [5] oder We Feel Fine von Jonathan Harris [6] und Sep Kamvar zu spiegeln. Die Künstler nutzen das Internet dabei als Datenbank, dessen Text-Bestände (Blogs, Chatrooms, Foren) sie nach selbst gewählten Regularien und mittels programmierter Software (Web Crawler) durchforsten, um ihre Ergebnisse in ein neues ästhetisches Zeichensystem zu überführen. In Listening Post wird beispielsweise ein Web Robot eingesetzt, der in

Chatrooms und Diskussionsforen nach Passagen sucht, die »I love« und »I like« enthalten oder mit »I am« beginnen. Der Spider von Harris und Kamvar hingegen sucht nach Postings, in denen Gefühle verbalisiert werden. In beiden Projekten werden die Suchmaschinenergebnisse visualisiert: Harris und Kamvar bieten in ihrem webbasierten Projekt verschiedene Auswahlmöglichkeiten zur Visualisierung der Gefühlsbekundungen der Netzgemeinde an; Rubin und Hansen hingegen haben die gefundenen Einträge ihres »Social Data Browsers« in eine audio-visuelle Skulptur aus 231 kleinen Text-Display-Screens überführt, die in Museen als Installation erfahren und als gespiegeltes Selbstverständnis des schreibenden Webkollektivs verstanden werden können (vgl. S. 109). Simanowski interpretiert diese Form des webbasierten Mappings als »adäquate kulturelle Ausdrucksform«, die die Wirklichkeit der Online-Gesellschaft spiegelt und in der Lesart Lev Manovichs ein »Gruppenbild« der digitalen Gesellschaft repräsentiert (vgl. S. 112). Die Beispiele des künstlerischen Mappings legen dar, wie aus Statistik Kunst gemacht wird. Auf der Basis von »Close Readings« urteilt Simanowski über die soziologischen sowie künstlerischen Aussagen, die die Kunstprojekte illustrieren. Dabei kommt er zu dem Schluss, dass die Kunst der »post-modernen Informationsgesellschaft« es offenbar bevorzugt, »wissenschaftlich« anstatt »utopistisch« aufzutreten, und er begreift dies – resultierend aus den Diskussionen um Sinnhaftigkeit und Zerstreuung – als willkommenen Ausweg, um »die narzisstische Kränkung der weltanschaulichen Desorientierung durch virtuose Datenkontrolle zu verdrängen« (vgl. S. 112).

Datenkontrollen und Überwachungstechnologien sind auch Gegenstand eines weiteren Kapitels. In »Kunst und Überwachung« werden Kunstprojekte, die mithilfe von Überwachungstechnologien produziert wurden (GPS, RFID-Chips, Kameras) hinsichtlich ihrer gesellschaftlichen Akzeptanz thematisiert. So werden Rezipienten, Museumsbesucher und Passanten in Kunstprojekten, die Überwachung zum Thema haben, selbst zum Gegenstand von Kunstwerken.⁵ Wie der ästhetisch-künstlerische Einsatz von Überwachungstechnologien auf das Publikum wirkt, und ob dies die Akzeptanz der gesellschaftlichen Kontrollmechanismen fördere, ist eine der Kernfragen des Kapitels. Simanowski deutet dabei darauf hin, dass die Frage nicht konkret zu beantworten sei, da zu-

⁵ David Rokebys Installation *Taken* [3] beispielsweise präsentiert mittels Überwachungskameras die Aktivitäten im Ausstellungsraum in einer Doppelprojektion; *Habeas Corpus* von Simon Biggs [4] konfrontiert das Publikum mit sich selbst, indem Bilder vom Betrachter aufgenommen und wiedergegeben werden.

nächst nur diskutiert werden könne, wie die Überwachungstechnologie eingesetzt worden sei und welche Gedanken und Gefühle dies erzeugen mag (vgl. S. 171). Zugleich macht er auf den fahrlässigen Umgang von Nutzern mit ihren selbst im Netz veröffentlichten privaten Daten aufmerksam.

Simanowski diskutiert die zahlreichen Themen im Rahmen von künstlerisch-ästhetischen und gesellschaftlich-politischen Fragestellungen, die geschickt auf das finale Kapitel »Sinn und Präsenzkultur« abgestimmt sind. Dort werden die vorangegangenen Diskussionsgegenstände auf der Basis zweier unterschiedlicher interpretatorischer Ansätze verhandelt: die auf hedonistischer Weltanschauung beruhenden Theorien zur Präsenzkultur, die die Spaß- und Erlebnisgesellschaft von hermeneutischen Bedeutungszuschreibungen befreien, während Theorien zur Souveränitätsästhetik genau diese einfordern. Die von Simanowski zur Diskussion gestellten Kunstprojekte verdeutlichen, dass man sich den künstlerischen Werken stets aus beiden Perspektiven nähern kann. Dem Rezipienten steht es frei, ob er selbst zum Interakteur eines Kunstprojekts wird und sich auf das Angebot des Spiels als Teil der Präsenz- und Erlebniskultur einlässt, oder ob er erzürnt aufspringt und den Zeigefinger hebt, weil er die Kultur der Überwachung als gesellschaftliches Phänomen ablehnt und weder dieses noch sich selbst in der Kunst verarbeitet sehen will. Ob sich die Vernunftkritik durchsetzen wird, so formuliert Simanowski in seinem Epilog, hängt ab vom Vergnügungsverlangen der Erlebnisgesellschaft, denn die hedonistische und auf Vergnügen ausgerichtete Erlebnisorientierung wird bei Kunstprojekten rund um die »Ästhetisierung des Terrors« auf die Probe gestellt.

Anhand von *Monument (if it Bleeds, it Leads)* von Caleb Larsen [7], einem Extrembeispiel zum Thema, das sich zwischen Spiel und Tragik situiert, diskutiert Simanowski die Rolle des Ästhetischen in der von digitalen Medien bestimmten Erlebnisgesellschaft, ihre Moralisierung und Politisierung, die Ästhetik des Ereignens, sowie das *Détournement* der Erlebniskultur. Er beweist, dass die interaktive Kunst als ein Spiel mit digitalen Medien konzipiert ist, die ebenso zur Immersion wie auch zur Reflexion einlädt.

Bibliographie

Adorno, Theodor W.

- 1981 Gesammelte Schriften, Bd. 3: Max Horkheimer und Theodor W. Adorno: Dialektik der Aufklärung, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Jahrbuch für Computerphilologie 10 (2008), Rezension Tomaszek über Simanowski,
<http://computerphilologie.de/jg08/tomaszek.pdf> (23. April 2009)

Nake, Frieder

2007 In: Klütsch, Christoph. Computergrafik: Ästhetische Experimente zwischen
zwei Kulturen. Die Anfänge der Computerkunst in den 1960er Jahren. Wien:
Springer.

Palfrey, John / Urs Gasser.

2008 Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives. New
York: Perseus.

Schulze, Gerhard

1992 Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart. Frankfurt am
Main/New York: Campus.

Internetseiten

- [1] Snibbe, Scott. Deep Walls.
<http://snibbe.com/scott/ mosaics/deep%20walls/deep_walls.html> (24.01.2009).
- [2] Lozano-Hemmer, Rafael. RE: Positioning Fear.
<<http://www.rhizome.org/artbase/2398/fear/>> (24.01.2009).
- [3] Rokeby, David. Taken.
<<http://homepage.mac.com/davidrokeby/taken>> (22.12.2008).
- [4] Biggs, Simon. Habeas Corpus.
<<http://hosted.simonbiggs.easynet.co.uk/installations/corpus/index.htm>>
(24.01.2009).
- [5] Rubin, Ben/Mark Hansen Listening Post.
<<http://www.earstudio.com/projects/listeningpost.html>> (24.01.2009).
- [6] Harris Jonathan/Sepandar Kamvar. We Feel Fine.
<<http://www.wefeelfine.org/mission.html>> (24.01.2009).
- [7] Caleb Larsen. Monument (if it Bleeds, it Leads).
<<http://caleblarsen.com/projects/monument/>> (24.01.2009).

Patricia Tomaszek, M.A.
Universität Siegen
FK 615 „Medienumbrüche“
Literatur in Netzen/Netzliteratur
D-57068 Siegen

tomaszek@fk615.uni-siegen.de
<http://www.litnet.uni-siegen.de/>