

## **Roberto Simanowski: Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft. Kultur – Kunst – Utopien**

Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2008, 303 S.,  
ISBN 978-3-499-55696-8, € 16,95

Mit dem vergangenen 15. Geburtstag des ‚World Wide Webs‘ ist das, was man allgemein als Netzkunst bezeichnen kann, längst den Kinderschuhen entwachsen, erwachsen geworden und hat sich als ernstzunehmende künstlerische Strömung fest etabliert, auch weil bereits Vorläufer in der Prä-Web-Zeit existierten. Roberto Simanowski legt mit seinem neuen Buch *Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft* nun eine aktuelle Bestandsaufnahme dieser digitalen Kunst vor. Er analysiert maßgebliche Werke der jüngeren Vergangenheit, diskutiert die zentralen Themen sowie Poetiken dieser Projekte und stellt Bezüge zu den traditionellen Vorläufern heraus. Dabei verortet er – der Titel kündigt es programmatisch an – digitale Kunst in der ‚Erlebnisgesellschaft‘ (vgl. Gerhard Schulze: *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart* [Frankfurt a. M., New York 1992]).

Der Autor weiß, wovon er spricht: Seit etwa zehn Jahren erforscht Simanowski das Phänomen, wobei ihn sein Weg von der (vor allem deutschsprachigen) Netzliteratur hin zur (internationalen) Netzkunst geführt hat. Von ihm stammen nicht nur zentrale Studien und Sammelbände zum Thema (z.B. *Interfictions* [Frankfurt a. M. 2002] und *Literatur.digital* [München 2002]), sondern er gibt mit *dichtung-digital* auch eine der wichtigsten digitalen Zeitschriften zur Netzkunst heraus. Seinen analytischen Ansatz behält der Autor in seinem neuen Buch bei: Er changiert zwischen detaillierten Analysen exemplarischer Projekte im Sinne des ‚close reading‘ und übergreifenden theoretischen Diskussionen, konstatiert dabei: „Das generelle Anliegen des Buches ist die Praxis einer Hermeneutik der digitalen Medien.“ (S.24) Wenn Simanowski seine Diskussionen auf das Konzept der Erlebnisgesellschaft bezieht, geschieht dies weder als ihr Fürsprecher noch als ihr Kritiker. Stattdessen benutzt er den Begriff pragmatisch als für ihn geeignetes Beschreibungsmodell der postmodernen Gesellschaft und schließt seine Argumentation bezeichnenderweise mit einem erlebniskritischen Projekt. Seine Grundthese ist dabei, dass in der Erlebnisgesellschaft Botschaften nicht mehr nüchtern vermittelt werden können, sondern stets dramatisch aufbereitet werden müssen. Diese dramatische Aufbereitung gelte auch für die digitale Kunst, weshalb sie ihr Publikum physisch einzubeziehen trachte und damit zur ‚interaktiven Kunst‘ werde.

Es sind insgesamt neun maßgebliche Phänomene und Themen, die Simanowski in der gegenwärtigen Netzkunst ausmacht, womit er den reichen künstlerischen Diskurs klug strukturiert. Diese werden im Folgenden knapp zusammengefasst. Zunächst markiere die „interaktive Kunst“ (S.31) eine wichtige Perspektive für die gesamte Kulturindustrie. Indem sich diese Kunstform nur durch Partizipation des Betrachters überhaupt realisiere bzw. ‚passiere‘, werde dieser zum aktiven

„Interakteur“. Wenn Netznutzer selbst Inhalte generierten und ihre eigenen Daten nahezu ‚schamlos‘ zur Schau stellten, komme es durch die schiere Menge der Nutzer zu „Aufmerksamkeitskämpfen“ (S.55). Diese gingen einher mit problematischen Geschäftsmodellen der dahinterstehenden Website-Inhaber: „Die viel gelobte Interaktivität der neuen Medien [...] ist auch Ausbeutung von Basisarbeit.“ (S.71) Trotz dieser versteckten Ausbeutung feiert Simanowski die „Kultur der Mitgestaltung“ (S.75) als eines der wertvollsten Potenziale des sogenannten Web 2.0. Er beschreibt die Werke der Nutzer (der ‚Autodidakten‘) als mannigfaltig und professionell. Dies bedeute allerdings nicht, dass der professionelle Künstler verabschiedet werde. (vgl. S.101) Stattdessen würden publikumsgenerierte Webdaten von Künstlern verarbeitet und somit zur „Datenabfallkunst“ (S.102). Diese bediente sich virtuos verschiedener Suchtechnologien zur Datengewinnung und reflektierten dabei die Bedeutung und die Probleme von Google und Co. Dass in den digitalen Medien der Text immer noch von Bedeutung ist, aber gleichzeitig stärker zum Ornament wird, beschreibt das Phänomen des „Text-Kannibalismus“ (S.117). Dabei wird auf Traditionen, wie etwa auf die konkrete Poesie, Bezug genommen, die die Textbedeutung um die Ebene der visuellen Präsentation erweitern. Netzkunst setzte aber auch auf Aktionen, die scheinbar nicht-künstlerisch daherkommen und deshalb eine „Ästhetik der Täuschung“ (S.133) entwickelten. Diese subversive Methode sei in vielerlei Varianten möglich, verlange aber stets nach medialer Öffentlichkeit. Ähnlich subversiv seien Projekte, die „Kunst und Überwachung“ (S.155) verbinden. Dabei arbeite Netzkunst einerseits progressiv, da sie etwa auf Datenschutzprobleme aufmerksam macht. Andererseits würden Überwachungstechnologien ungewollt auch legitimiert. Ein wichtiger Aspekt von Netzkunst sei aller Digitalität zum Trotz seit jeher ihr Bezug zur „Körperlichkeit“ (S.178), zum einen im Gewand von Cybersex oder unter Nutzung von Pornografie als Mittel. Zum anderen seien online virtuose Spiele mit Identitäten möglich. Schließlich und endlich ist dem Autor zufolge zu analysieren, inwieweit internationale digitale Kunst zu einer grenzenübergreifenden „Online-Nation“ (S.216) führt.

Simanowski schließt seine Darstellung doppelt: Im Kapitel „Sinn und Präsenzkultur“ bettet er die von ihm diskutierten Werke in den aktuellen ästhetischen Theoriediskurs ein. Dabei setzt er das ereignisorientierte Kunstmodell der Erlebnisgesellschaft gegen die vernunftgeprägte Souveränitätsästhetik und plädiert – wenig überraschend – für eine Verbindung beider Modelle. Der Epilog thematisiert die Rolle der Kunst im Zeitalter des ‚internationalen Terrorismus‘ und insbesondere, wie Kunst mit dieser Bedrohung umgeht bzw. sie thematisiert. Dies schlägt als negatives, aber sozusagen maximal aufgeladenes Ereignis den Bogen zu den Startüberlegungen.

Roberto Simanowski legt hier eine wichtige, fundierte und kenntnisreiche Bestandsaufnahme der aktuellen Netzkunst samt der in ihr verhandelten Themen und Ästhetiken vor. Die Studie hat dabei das Zeug zum Standardwerk, weil sie

glänzend vorführt, mit welcher Methodik digitale Kunst analysiert werden kann und welche Herangehensweise den reichsten Ertrag findet. Von besonderem Nutzen sind nicht zuletzt die gelungene Strukturierung des künstlerischen Feldes sowie die souveräne Einordnung der digitalen Kunst in die Reihe ihrer traditionellen Vorläufer.

Florian Hartling (Halle)

### **Hinweise**

Bockbühl, Eva: Demokratische Willensbildung im Internetzeitalter. Eine politökonomische Analyse. Betrachtungen und Herausforderungen in der Mediendemokratie. Hamburg 2008, 354 S., ISBN 978-3-8300-3712-5

Zumbansen, Lars: Dynamische Erlebniswelten. Ästhetische Orientierungen in phantastischen Bildschirmspielen. Kontext Kunstpädagogik, Bd.16. München 2008, 250 S., ISBN 978-3-86736-116-3