

„Kluge Kunst“ ist der Titel eines Manifest-ähnlichen Textes, der provokativ und zeitbezogen auf Ereignisse der Kunstszene reagiert, ein Desiderat formuliert und extrapolativ Möglichkeiten einer Entwicklung aufzeigt, die Seriosität, Neue Nützlichkeit, Cooperation und Interdisziplinarität im Blick hat.

Therapeutische und Beschäftigungsaspekte bleiben unberücksichtigt, ebenso das Marktgeschehen samt seiner Gesetze, Agenten und Profiteure. Kunst als Geschäft interessiert ebenso wenig, wie Kunst als Standortfaktor, Softskills und Investitionsgut.

Die Kunstgeschichte und Kunsttheorie wird als Steinbruch betrachtet, der nach brauchbaren Spolien und Versatzstücken untersucht und archäologisch umgegraben wird und sich eine Internet-hafte und gänzlich unakademische Behandlung gefallen lassen muss, ebenso wie die Philosophie, die noch immer als Orientierung und metaphorische Metatheorie fungiert; sie wird in Ermangelung einer vertretbaren Alternative weiter beachtet und fruchtbar gemacht. Die „Mindset-Theory“, jenes kumulativ-integrative Amalgam aus Philosophie, Psychologie und Soziologie kann als Stichwortgeber dienen und wird als summarische Bezeichnung verwendet, wenn es um die drei angesprochenen Disziplinen in ihrer Gesamtheit geht.

Um das Vorhaben modisch einzuordnen, und es als irgendein „Post-xy“ zu kategorisieren, könnte man es als Post-Duchamps, Post-Postmoderne, als Post-Benjamin und vor allem als Post-Neue Medien und Post-Market beschreiben. Sie hat sich vom Duchamps-Schock, den er durch seine Abkehr von der „Retinalen Kunst“ erzeugt hatte, erholt und hängt nicht mehr an den Problemen fest, die Benjamin diagnostiziert hatte, hat sich von der problematischen Indirektheit der Medien und der subtilen Brutalität des Marktes emanzipiert, um die Gefilde des Geistes zurückzuerobern, die überwuchert und dadurch unzugänglich geworden waren.

Die Klugheit zeigt sich in einer epistemischen Orientierung, in welcher Erkenntniskritik und offene Experimente eine interessante Verbindung eingehen, und die Neue Dinglichkeit könnte man als das Medium der Klugen Kunst bezeichnen, deren Erzeugnisse von neuen „epistemischen Objekten“ bis zur kritischen Aufarbeitung bestehender Modelle reichen. Um das dialektische Gebilde eines „intellektuellen Handwerks“ noch deutlicher zu machen, sollte angemerkt werden, dass Metaphorologie, Symbolismus, Analogik, Modellierung, Begriffsgeschichte,

Kontextualismus und Iconographie gleichrangig behandelt werden wie Ebenistik, Labortechnik, Modell-, Display- und Apparatebau, Kartographie, Lehrmittelherstellung, Metrologie und Technikgeschichte.

„Voir et Savoir“ das unnachahmliche französische Begriffspaar transportiert eine komplette Epistemologie; oft missbraucht und entstellt, hat es doch eine geheime visuelle Pädagogik zum Inhalt, die noch immer Erkenntnis über die Sinne verspricht, obwohl die betreffenden Zusammenhänge im Dunkel liegen. Ein kritischer Sensualismus ist ein weiterer Schwerpunkt der Klugen Kunst, in der entsprechend Sinnestäuschungen untersucht werden, Fehlschlüsse und -urteile auf sinnlicher Grundlage und neue Täuschungsformen durch neue Technologien.

Das schließt den Versuch einer Effekten- und Figurenlehre mit ein, die jenseits der statistischen Wahrscheinlichkeiten ihres Auftretens erst einmal in der Qualität ihres So-und Möglichseins erfasst werden müssen. Effekte sind schwierige Phänomene, voller Überraschungen, unberechenbar entziehen sie sich leicht einer systematischen Vorhersage. Unbekannte Wechselwirkungen, Übersummativität, die Phäno-/Genotyp-Täuschung und alle Arten der Kausalitätstäuschungen sorgen dafür, dass Aussagen über die Geschichte und Werdegang von Ist-Zuständen nur mit Vorsicht getroffen werden können.

Figuren hingegen sind Ergebnisse langer verdichtender Prozesse. Sowohl literarische, Theater- und Filmfiguren, als auch Denk- und Handlungsfiguren sind ebenso wie Grapheme, Bewegungsfiguren in der Musik und Bilder geronnene Gedanken, die sich zu einer Figur verfestigt haben, wie die Girlanden, Kränze und Blumen im Stuck, den lebendigen und passageren Schmuck eines Raumes festhalten und in ihm das schöne, aber flüchtige Fest verewigen wollen.

Was erzeugt welchen Effekt, welche Figur suggeriert was, welche Zutaten sind notwendig, um einen bestimmten Effekt zu erzeugen, was geschieht mit dem Verständnis, wenn ich den Marquis von Posa als mühsam beherrschten Revoluzzer mit offenem Hemdkragen oder als schillernden, angepassten Höfling anlege, welchen Effekt hat ein halb abgedunkelter Raum, was symbolisiert Zentralität und Symmetrie, wie hat sich die Figur des Hofnarren geschichtlich entwickelt...etc. etc.

sind Fragen, welche die Kluge Kunst und Neue Dinglichkeit beschäftigen und bewegen.

Warum „Kluge Kunst“ und warum „Neue Dinglichkeit“ ?

Intelligente, weise, geistvolle, intellektuelle, gebildete, reflektierte, seriöse, nachdenkliche, ernste, objektive Kunst hätten zur Auswahl gestanden und allesamt hätten die vorzustellende Kunst auf irgendeine Weise ausgezeichnet und ohne auf ihren Inhalt einzugehen formal und gestisch charakterisiert.

„Kluge Kunst“ ist eine heftige Provokation, die allerdings nicht bedeutet, dass jede andere Kunst, die nicht unter dieser Fahne segelt darum dumm oder töricht wäre, sie ist einfach etwas anderes wie etwa unterhaltende Kunst, Kuratoren-Kunst, marktgängige Kunst, Verlegenheitskunst, Retinale Kunst, dekorative, engagierte, soziale, oder aufklärerische Kunst. Um die Klugheit einer Kunst zu erkennen, hält man sich am Besten an die üblichen Kriterien, mit deren Hilfe man Klugheit misst. Stringenz, Konsequenz, Einsicht in die Begrenztheit, Überblick und Kontextualität, Interessanz der Fragestellung, Bedeutung und Tragweite der jeweiligen Hypothesen, Weite der Assoziationen, Aspekte und Perspektiven, Genauigkeit der Beobachtung, Exzellenz der Detailbehandlung, Güte und Durchdachtheit des Handwerks und der eingesetzten Techniken, Schlüssigkeit der Präsentation, intellektuelle Durchdringung, Plausibilität der Argumente, Entfernung vom Üblichen und Konventionellen, hinreichende Berücksichtigung der Dialektik und der Erfordernisse der Sinnlichkeit... etc etc-

Die Betonung auf mentalen oder intellektuellen Qualitäten scheint einseitig zu Ungunsten der emotionalen, sentimental, im- und expressiven Qualitäten auszufallen, was erklärungsbedürftig ist. Natürlich liegt die Stärke und Besonderheit auch der Klugen Kunst in ihrer Subjektivität, mit der sie objektive Fragen behandelt. Aber Subjektivität alleine, dh ohne objektiven Widerpart, Persönliches und Hermetisches ohne Reibung mit dem allgemeinen und öffentlichen Diskurs gerät leicht zum Autismus, zum Spiegel-Labyrinth und zu leerlaufender Nabelschau, ohne Erkenntnisgewinn, ohne frucht- und erkennbaren Widerspruch und zur Verweigerung eines Verständigungsangebots. Da die Kluge Kunst sich ihres kommunikativen Charakters umfänglich bewusst ist, versucht sie ständig jedweder Einseitigkeit entgegenzuwirken, dh wo Subjektivität zur Norm erhoben wird, betont sie die Objektivität und umgekehrt, wo

Emotionalität verehrt wird legt sie Wert auf präzise Sachlichkeit, dem zweiseitigen Austausch, dem Dialog und Gleichgewicht zuliebe.

Die Frage, ob Kunst nicht ohnehin klug sei und sich ihre Bezeichnung als klug nicht damit erübrige, könnte man auf einem sehr hohen Reflexionsniveau durchaus bejahen. Das aber setzt die propagandistische Wirkung der begrifflichen Reibung außer Kraft und nimmt dadurch dem Ausdruck seinen anmaßenden und reizvollen Schwung. Eine Kunst, die sich selbst als klug bezeichnet, stellt sich selbst unter einen gewaltigen Beweiszwang und der kann der augenblicklichen Kunst nur gut tun. Das Argument, luxuriös, überflüssig und verzichtbar zu sein, mit dem sich die Kunst seit den Tagen von Lascaux konfrontiert sieht und nur in Zeiten großer und dominanter Religiosität davon ausgenommen war, hat sie in die extremistische Position der gleichzeitigen Verehrung und Verachtung gebracht, aus der sie sich nur mit Mühe befreien kann. Die Doppelbindung, die nach den Erkenntnissen der Kommunikationstheoretischen Schule nur durch Metakommunikation überwunden werden kann, zwingt die Kunst ihrerseits in die metakommunikative Phase der Klugen Kunst, einer Kunst die sowohl ihr Wieso und Warum, als auch ihre Rezeption schon vor Beginn der Produktion mitbedenkt.

Spontaneität ist damit nur als gebrochene denkbar, wenn sie nicht geradewegs in die paradoxe Intention münden soll, die das Elend nur durch neue Doppelbindungen verlängert. Kluge Kunst versucht also, über sich selbst Bescheid zu wissen, auf interne Brüche zu achten, Inkonsistenzen festzustellen und die eigenen Reaktionsmuster zu identifizieren und analysieren. Um der drohenden, unproduktiven Verquältheit zu entgehen, nutzt sie das Objektive, das Nicht-Eigene und das Experiment, vor allem aber die „sekundäre Naivität“, von der Kleist am Ende seines Marionettentheaters sprach:

„Wir sehen, dass in dem Maße, als, in der organischen Welt, die Reflexion dunkler und schwächer wird, die Grazie darin immer strahlender und herrschender hervortritt. – Doch so, wie sich der Durchschnitt zweier Linien, auf der einen Seite eines Punkts, nach dem Durchgang durch das Unendliche, plötzlich wieder auf der andern Seite einfindet, oder das Bild des Hohlspiegels, nachdem es sich in das Unendliche entfernt hat, plötzlich wieder dicht vor uns tritt: so findet sich auch, wenn die Erkenntnis gleichsam durch ein Unendliches gegangen ist, die Grazie wieder ein; so, dass sie, zu gleicher Zeit, in demjenigen menschlichen

Körperbau am reinsten erscheint, der entweder gar keins, oder ein unendliches Bewusstsein hat, d. h. in dem Gliedermann, oder in dem Gott. Mithin, sagte ich ein wenig zerstreut, müssten wir wieder von dem Baum der Erkenntnis essen, um in den Stand der Unschuld zurückzufallen?“

Ein zweites Mal vom Baum der Erkenntnis essen, um in den Stand der Unschuld zurückzufallen, als Erwachsener Kind werden oder sein dürfen, (nicht etwa „sein müssen“, was die Hölle der Neurosen bedeutete) erneut arglos sein, frei von Kalkül, schielender Taktik und hinkender Selbstkorrektur, spielend und neugierig, anarchistisch, wunschdenkend und bedenkenlos projektierend ...

Die sekundäre Naivität als Voraussetzung der Klugen Kunst ist eine strenge Disziplin, die verlangt, dass man das Prätentiose, Vernünftelnde und Besserwisserische ablegt, ebenso das Unechte, An-empfundene und Eitle, dass man sich die festgewachsene Charaktermaske vom Gesicht reißt, was nicht nur wehtut, sondern problematisch bis tödlich ausgehen kann. Alle reformerische Ideen, vom „Monte Verita“ bis zur „Simplify your Life“- Bewegung träumen diesen kindlichen Schatzgräber-Traum, unter dem Zivilisationsmüll irgend ein Ursprüngliches, Heiles und wahrhaft Wertvolles zu finden, um es blankzuputzen und auf den neu gezimmerten Altar zu stellen.

Zum Glück gibt es aber auch weniger totalitäre und gefährliche Empfehlungen, nüchterner und fernab von jeglicher Kunstreligiosität kann eine behutsame, erneuerte Phänomenologie, ohne problematische „Wesensschau“ und „eidetische Reduktion“ dazu dienen, die Dinge dieser, oder besser und präziser „meiner“ Welt deutlicher in den Blick zu nehmen, wohl gemerkt die „Dinge“, nicht die Abbildungen von Dingen, die Beschreibungen von Dingen, oder deren Stellvertreter, Avatare, Klone und sonstige Ersatzformen.

Die anfängliche Begeisterung für das „second life“ ist in Überdruß umgeschlagen und die Abbilder von Abbildern von Abbildern haben zu einer dramatischen, allgemeinen Indirektheit geführt, deren psychische Begleiterscheinungen und Auswirkungen noch nicht abzuschätzen sind. Der ubiquitäre Reproduktionismus hat selbst die Benjaminsche Aura um das Original beschädigt und die Digitalisierung der Kulturgüter, die offiziell ihrer Erhaltung dienen soll, hat Sammlungen und Museen zu zweifelhaften Event-Schuppen verkommen lassen. Das unermessliche Anwachsen des visuellen Trashes, den kein Mensch mehr sortieren kann, ist schon jetzt zu einem der größten mentalen, künstlerischen und kulturellen Entsorgungsprobleme geworden. Was bedeutet das für unser Wahrnehmen, Denken und Handeln, welche Reaktionsformen sind zu beobachten und welche Auswege, die keine Fluchtwege sind stehen uns offen ?

Zunächst einmal wird es wohl notwendig sein, langsamer und sorgfältiger

zu produzieren, eine visuelle Diätetik sollte zudem entwickelt und pädagogisch eingeführt werden, und auf die Kategorie der Qualität größere und gezielte Aufmerksamkeit zu richten, das käme einer neuen Diskussion der Wertschöpfung zugute. Das klingt als ginge es um eine ökonomische Reform und es ist auch tatsächlich in eine Zeit gesprochen, die ganz offensichtlich nur noch ökonomische Argumente versteht und gelten lässt. Für das Geld verdienende Arbeiten wurden zeit- und raumversetzte werbende Identifikationsfiguren erfunden, die mit elektronischem Gerät im Dschungel sitzen, oder auch Sportler, die ihre Aktivitäten von am Körper befestigten sogenannten Aktioncams begleiten lassen. Die Bildsprache in der Werbung der IT-Branche ist ein geeigneter Indikator, um Entwicklung und Tendenzen zu erkennen.

Sie ist eine einzige verzweifelte Metaphernsuche zwischen Sport, Glücksspiel und Abenteuer auf der einen Seite, neuer Sinnlichkeit, Öko-Neo-Feminismus und infantilem Spielzeug auf der anderen und formuliert damit eine beispiellose Orientierungs- und Hilflosigkeit.

Wie sollte man auch griffige Bilder und Symbole finden können, nachdem alles dafür getan wurde, um die Vorgänge der EDV immer unanschaulicher und unsichtbarer zu machen, sie zu verstecken, oder sie „im Hintergrund“, wie es in der einschlägigen Sprache heißt, als geheimnisvolle Prozesse ablaufen zu lassen. Schaltgraphik hat zwar auch ihre Ästhetik, doch folgt sie anderen Regeln als die herkömmliche Bildsprache, sie ist wenig emotional, appellativ oder suggestiv und eignet sich kaum zu Werbezwecken.

Die Kisten, in die ein Werbemensch greifen könnte, um User zum Kauf neuer Produkte verführen zu können, sind also entweder verschlossen oder leer, Visualisierung kommt an ein erstaunlich frühes Ende, das lifestyleische Beiwerk ist ausgereizt, Verpackungsmaskeraden sind durchsichtig und langweilig geworden und selbst die filmischen und Aktion bezogenen Mittel sind mittlerweile sozial problematisch, somit gebremst und absehbar.

Nachdem die Dinge weitgehend aus der Lebenswelt aussortiert, entsorgt und durch ihre Abbilder und Surrogate ersetzt wurden, versucht ein „Internet der Dinge“ diese über aufwendige ontologische Verrenkungen wenigstens digital zu retten und mit Hilfe maschineller Spuren von ihrer einstigen Existenz, Nutzung und Wirksamkeit zu erzählen. Wozu diese digitale Lebensweltemuseum dienen soll, ist unklar, es ist vermutlich das Endstadium der Daten-Sammelwut, die zwangsläufig im Archiv-Gedanken mündet, getragen von der Hoffnung, dass künftige Generationen damit

etwas anfangen.

In diesem Zusammenhang beziehe ich mich gerne auf die Geschichte der Lehrmittel.

Allen Einsichten der Lern- und Gedächtnisforschung zum trotz hat die modische Seite der digitalen Entwicklung dafür gesorgt, dass die alten Lehrmittel etwas Verstaubtes und Rumpelkammerhaftes annahmen und dringend entsorgt werden mussten, obwohl sie einen hohen Rangplatz im Lernerfolgs-Ranking belegen. Die vielen ausgestopften Tiere, Präparate, Globen, Skelette, Bücher und Landkarten, die durch Videos und CDs ersetzt wurden, gingen nicht nur unserem Wissenserwerb verloren, sondern auch unseren Sinnen und der vielgestaltigen Geschichte der „Sinnlichen Erkenntnis“.

Es ist also kaum verwunderlich, dass die Spezialisten auf diesem Gebiet, die Künstler, sich der Dinge annahmen, ihnen eine neue Aufmerksamkeit schenken und versuchten, systematisch, exemplarisch und symptomatisch sich ihnen zu widmen. Die auf diese Weise entstandene „Neue Dinglichkeit“ ist eine typische Erscheinung der „Post-Internet-Kultur“, in der physikalische Qualitäten, Gegenständlichkeit, Objektkunst, Körperlichkeit und reale Prozesse eine Konjunktur erleben, die sie selbstbewusst neben den digitalen Errungenschaften auftreten lassen. Vor der Wahl stehend, ein Bild zu malen oder ein Objekt herzustellen, entscheiden sich immer mehr Künstler seit den Anfänge der ConceptArt entweder für das Objekt oder für die problematisierende Kombination von beidem.

Nach Kosuths ikonisch-programmatischem „One and Three Chairs“ von 1965 hat sich die Fragestellung für Künstler, die nach Marcel Duchamps Abkehr von der „retinalen Kunst“ die Gemüter aufgeschreckt und verunsichert hat, in einer Art beantwortet, die an Didaktik erinnert, an Lehrmittel, an Dinglichkeit in Auseinandersetzung mit medialer Präsenz, descriptivem Verständnis und begrifflicher Verfügbarkeit. Die ConceptArt mit ihren interdisziplinären Bezügen und Querweisen ist eine geniale, rettende Methode, um dem zu entgehen, was aus dem Überdruß an den Bildern, an der allgemeinen unterhaltenden aber folgenlosen Medialität und den undurchsichtigen Prozessen der digitalen Welt ebenfalls drohen könnte: nämlich athletische Barbarei, Sozialdarwinismus und physico-faschistische Heldenverehrung, die bereits durch alle Comics, Animées, Mangas und VideoClips schimmern.

Bezieht sich die Neue Dinglichkeit auf Handwerk, Geschichte, Brauchtum,

traditionelle Techniken, oder, um in der Sprache der UNESCO zu sprechen, auf „immaterielle Kulturgüter“ scheinen die Gefahren zu Gunsten eines Revivals von Heimatmuseen zunächst gebannt, es zeigt sich aber eine prinzipielle Ambivalenz der Neuen Dinglichkeit, die prima vista nicht zu bewerten ist.

Genauso wie der Phänomenologen-Imperativ „zu den Sachen selbst!“ zu einer Überbetonung des Essentiellen und damit zu einer Geringschätzung der Historie und der Vermittlungsformen führen kann, kann auch die Neue Dinglichkeit zu einem antiquarischen Materialismus verführen, der den Diskurs und den sozialen Kontext der Präsentation übersieht. So schön, sinnlich und bereichernd Einzelnes aus der Welt der Dinge auch sein mag, sie stehen immer und alle in einem Kontext, der durch Zugänge, Perspektiven und Narrationen bestimmt ist. Ursprünglichkeit und Unvermitteltheit, überwältigende physische Präsenz, Aura, Offenbarungen und dergleichen sind gefährliche Konstruktionen, die versuchen Wirkungen und Ursachen zu vertauschen und aus Resultaten Vorbedingungen zu machen.

Dinge, Objekte, Gegenstände sind wie Ideen, Narrative und komplexe Dispositive, sie umgeben und berühren uns wie die Laken und Bezüge unseres Bettes im Augenblick unseres Erwachens, sie sind uns nahe, intim und gedankenlos und ermöglichen jenes langsame zu Bewusstsein kommen, das sie anschließend bewerten, sortieren und in nicht-träumerische Relationen setzen. Vermutlich sind sie zunächst stumm, bevor uns unser Gedächtnis ein Wiedererkennen anbietet, in dem sodann Empfindungen, Gefühle, Erlebnisweisen, audio-visuelle Analogien und erste unklare, prälogische Formulierungen ineinander übergehen und vom zunehmend lauter werdenden Weltgeräusch übertönt werden, bis wir schließlich in unserer eigenen Gegenwart ankommen.

Auf welche Dinge beruft sich die Neue Dinglichkeit, sind es spezielle Objekte, oder ist es vielmehr die Haltung eines Subjekts gegenüber Objekten, die hier thematisiert wird? Das kaum übersetzbare „Mono no aware“ aus der japanischen Ästhetik, „das Herzerreißende der Dinge“, das Pathos, die melancholische Empathie, die tiefe Bewusstheit, das „ach“ der Dinge, in dem sich Vergänglichkeit spiegelt, jene Dingwelt der Kunst, Dichtung und Philosophie scheint gemeint zu sein

Das emphatische Ding, das Ding in nuce, die stumme Expression in und durch Existenz, das indirekt und entgrenzt wahrgenommene Ding, Symbolik...

„I once said to a second-year creative writing class at The University of Victoria that “to be a writer one needs to procure wisdom, knowledge or wonder.” I said it wanting to be challenged but no one so much as raised an eyebrow or a hand.“ sagte Aislinn Hunter in einem Interview mit Scott Douglas Jakobson 2013 und fügt hinzu,

Man könnte also bei der Neuen Dinglichkeit an einen „Sentimentalen Materialismus“ denken, oder einen „Symbolischen Materialismus“ oder besser noch an einen „Künstlerischen“, worin die Verbindung von Empfindung und Produktivität deutlicher zum Ausdruck kommt. Weitere Assoziationen könnten in die Richtung Kulturphilosophie, Kulturanthropologie, Kulturalismus, Kulturhistorische Schule verweisen, oder auch in die Richtung Ernst Cassirer, Susanne K. Langer, Nelson Goodman...

Gleichviel, es geht um Dinge, die uns begegnen, die wir wahrnehmen, mit denen wir hantieren und gestalten und an denen wir ein Leben lang herumräteln.

„Fetische sind wirkmächtige Dinge. Sie faszinieren, verführen und bezaubern. Ethnologie, Psychoanalyse und Marxismus haben diese Kraft der Dinge im Hinblick auf magische Praktiken, sexuelle Orientierung und den Warenkonsum reflektiert. Sie verstehen den Fetischismus als eine Perversion im wörtlichen Sinne, nämlich als Verkehrung der menschlichen in eine dingliche Ordnung, in der sich die Objekte nicht mehr schlichtweg den Intentionen der Subjekte fügen wollen.“

Neuerdings hat sich diese Einschätzung der perversen Logik des Fetischs grundlegend gewandelt. In den aktuellen Dingtheorien wird der Objektwelt unter positiven Vorzeichen eben die Wirkmächtigkeit zugeschrieben, die man als Fetischismus diffamierte. Diese Verschiebung im Hinblick auf die materielle Kultur gilt es vor allem im Kontext des Designs zu reflektieren. Denn wenn den Objekten tatsächlich Handlungsmacht zukommt, dann hat die Gestaltung der Dingwelt wesentlichen Anteil an der Formierung der sozialen wie kulturellen Welt.“

Mit diesen Worten kündigt die Professorin Dr. Kathrin Busch ihr Seminar: „Fetischismus. Theorien zur Kraft der Dinge“ an der Berliner Universität der Künste an. Darin wird u.a. deutlich, dass das westliche Denken den Umweg über die Pathologie zu brauchen scheint, um eine „Wirkmächtigkeit der Dinge“ zu erkennen und anzuerkennen. Wie viel direkter und subtiler nähert sich dagegen fernöstliches Denken den Dingen, wofür einerseits das „mono no aware“-Konzept spricht,

andererseits das Wabi und Sabi-Theorem und das Prinzip des Yügen aus der chino-japanischen Ästhetik, die weit mehr ist als eine Lehre vom Schönen oder eine Philosophie der Kunst.

Da die Dinge unsere Gegenüber in der Welt sind und da wir die Welt niemals als Ganzes zum Gegenüber haben können, die Dinge also im pars pro toto-Schritt die Welt als die unsere ausmachen, haben wir dieses merkwürdige Verhältnis zu ihnen.

Wir lieben uns selbst in ihnen, definieren uns bisweilen durch sie, motivieren und überlisten uns mit ihrer Hilfe, strafen und belohnen uns mit ihrem Verlust und Besitz.

Kathrin Busch spricht von „aktuellen Dingtheorien“, worauf bezieht sie sich ?

Vermutlich zielt sie auf die in den Kulturwissenschaften diskutierte „Materielle Kulturtheorie“ und die darin erörterten Definitionen von Dingen, Objekten, Sachen und Gegenständen.

Ungefähr zur selben Zeit wie Kosuths berühmt gewordenes ConceptKunststück entwickelte sich die Kulturwissenschaft von einer spekulativen Anthropologie und Mentalitätsgeschichte zu einer Disziplin, die ihr Material sortierte und neu ordnete und aus kolonialistischer Ethnologie und tümelnder Volkskunde eine Kulturwissenschaft machte, welche die Materie ihrer Sammlungen mit anderen Augen betrachtete. Geschult durch Psychologie und Soziologie, durch Handlungstheorie und Reformpädagogik erhob sie das, womit sie lange schon quasi nebenbei umgegangen war, zum neuen Untersuchungsfeld. Die bislang unwürdigen Dinge, ihre Qualität und Stofflichkeit, die Mischformen zwischen Natürlichkeit und Künstlichkeit, Umgang, Nutzen Gebrauch und Herstellung rückten in den Fokus, der sich durch einen „kontextuellen Materialismus“ auszeichnete.

Das zivilisatorisch zum Aussterben verurteilte Handwerk, erhielt eine neuartige Aufmerksamkeit und damit auch eine neue akademisch-elitäre Konjunktur, man näherte sich dem an, was fernöstliches Denken schon immer zum Repertoire seines Umgangs mit Welt zählte, kurz, man

bemühte sich in den Kulturwissenschaften weniger „wesentlich und mystagogisch“ zu werden, als vielmehr „handwerklich und dingfest“. Thomas Düllo referiert in seiner Habilschrift die Dingtheorien von Hans-Peter Hahn und Bill Brown und bezieht sich aber auch auf das „Object trouve“ der Dadaisten und Surrealisten. Dinge seien „alle materielle Gegenstände“, also „alle berührbaren und sichtbaren Dinge, die den Menschen umgeben, wobei der Umgang mit diesen Dingen eine hervorragende Rolle spielt“. ‚Sachen‘ sind dagegen wie bei Brown „nur die vom Menschen geschaffenen Objekte, also Artefakte. Trotz dieser begrifflichen Unterscheidungen hat sich vielfach eingebürgert, von ‚Dingen‘ zu sprechen. (...) Ähnlich konsensuell verfahren nicht wenige thematische Unterteilungen: Im Groben schreiten sie die Trias ab von der Materialität der Dinge und ihre Wahrnehmung über den Umgang mit Dingen zu den Bedeutungen der Dinge bzw. zu den Dingen als Bedeutungsträger.“

Nach Düllos Zitaten (Brown, Tischleder und Hahn) sind Dinge dicht, intransparent und stumm, er beruft sich auf den Künstlern wohl vertrauten „langen Blick“, zitiert Heideggers „Bündelung von Sichtbarem; Fühlbarem und den dadurch präsenten Möglichkeiten“ und stimmt ein in das allgemeine Unbehagen an der Beschreibung des unmittelbar Sichtbaren an den Dingen. Er vermeidet es zwar, im Zusammenhang des Ding-Erkennens von Kontemplation, Meditation oder umfassender Konzentration zu reden und ersetzt dieses lieber durch Jargon-verdächtige „kontextualisierende und handlungshermeneutische Sichtweise“.

In seinem Bezug auf das „Object trouvé“ reklamiert er ReadyMades, Collagen und archivierte Objekte kurzerhand zum Untersuchungsfeld der „material Studies“, zitiert Benjamins Flaneur und zählt das künstlerische Spurenlesen im urbanen Feld zu den zu beachtenden Praktiken, die für eine materielle Kulturwissenschaft von Bedeutung sein können. Thomas Düllo lässt die Grenzen zwischen den Disziplinen durchlässig werden, Kunstwissenschaft, Kunsttheorie, Materialwissenschaft, Verhaltens- und Sozialwissenschaften, Philosophie und Ideengeschichte, Literatur und Medientheorie

alles kann der materiellen Kulturwissenschaft zum Materiallager werden, in dem sie sich mehr oder weniger systematisch und strategisch bedient, um ihre Aussagen zu treffen und zu belegen. Eine solche „Allerweltswissenschaft“, die sich prinzipiell mit allem beschäftigt, womit sich Menschen beschäftigen, könnte sich zu der lange vermissten Disziplin entwickeln, die den drohenden Zusammenhangsverlust der Gesellschaften und Kulturen ausgleichen könnte, dazu fehlt ihr aber bislang eine substanzielle und tragfähige, nicht-koloniale Internationalität. Die UNESCO hat diese Aufgabe leider nicht bewältigen können, obwohl sie die Institution wäre, die dieses jenseits der Denkmalpflege übernehmen könnte und müsste.

Ding-und Objektforschung, von der die Kulturwissenschaftler sprechen, müsste jenseits der medialen Repräsentanz, ja geradezu im Gegensatz zu ihr, eigene Formen, Sammlungen, Kasuistiken, Archive, Formate und Präsentationen entwickeln, die der sinnlichen Deprivation entgegenwirken. Das „Internet der Dinge“ ist ein schlechter Scherz, der, schon bevor er angedacht ist, am eigenen Widerspruch ersticken muss, denn das Bild einer Pfeife, ist bekanntlich selbst keine Pfeife, es ist ein alter, aber guter künstlerischer Scherz.

Die Neue Dinglichkeit ist zwar selbst eine Überdruss-Reaktion , aber eine gute Vorbereitung auf das Zeitalter der 3D-Reproduktionen, welches die Benjaminsche

Problemstellung erweitern und ablösen wird. Identitäts- und Singularitätsfragen werden bereits zaghaft debattiert, Probleme der Unverwechselbarkeit, Brauchbarkeit, Kompatibilität und Anschlussfähigkeit werden hinzukommen. Denkfiguren werden sich verändern, ausdehnen und eine sichtbare und spürbare Rolle spielen, Ersatzmaterialisierungen, neue Emergenzen, modische Substrate und Materialien mit bislang unbekannten und ungeahnten Eigenschaften und Fähigkeiten werden die alten Märkte in Frage stellen und überholen. Künstlichkeit wird zunehmen, gleichzeitig aber nicht mehr als solche erkennbar sein, weil eine zweite, dritte und vierte Natur Vergleichbarkeit

ins Schwimmen bringt.

Zu Poppers Welt³, in der alles angesiedelt ist, was Menschenwerk ist, von Theorien und Gebäuden Techniken und Produkten über Gedichte, Gemälde, Musiken bis zu Waffen, Geld und Freizeittrummel wird eine Welt⁴ hinzutreten, von der wir noch gar nichts wissen, außer vielleicht, dass in ihr Vieles anders sein wird.

Es scheint dringend geboten, in den Künsten zusätzliche Einteilungen und Kennungen einzuführen, die es leichter machen, sich zu verständigen und wenigstens ungefähr zu wissen wovon man spricht. Die U und E-Einteilung der Verwertungsgesellschaft GEMA für Musiktypen war ein solcher Versuch, ist aber längst schon unterlaufen und unscharf geworden. Die A- und B-Movies der Filmindustrie, die Mainstream und Nischenprodukte der Unterhaltungs- und Freizeitbranche, Fast- und Slowfood, Bio und der Rest sind allesamt umstritten. Fachwissenschaft und Populärwissenschaft sind kulturpolitisch zweifelhafte Kennzeichnungen, die zudem national unterschiedlich gehandhabt werden. Die Unterscheidung zwischen Rein und Angewandt ist von den Wissenschaftlern selbst ad absurdum geführt und am Unterschied zwischen Akademisch und Frei scheiden sich noch heute die Geister, nicht zuletzt deswegen, weil das, was gestern frei war, heute schon längstens akademisch ist, nachdem alle Revolten in Museen gezähmt wurden.

Mit dergleichen Etikettierungen sind meist Rangplätze in der Bewertung verbunden, denn nur äußerst selten wird in unserem 1-2-3-Hirn eine Zweite Klasse, B-Sortierung, Silbermedaille, 2. Wahl, im 2. Anlauf mit vorteilhafteren Eigenschaften assoziiert, als etwas, das mit einer „1“ beginnt. Der Erste ist der Sieger, der Beste und keineswegs der Erstbeste, sondern immer der mit dem Lorbeer und den glänzenden Augen. Da die Künste von jeher mit Wahrnehmungsgewohnheiten, Konventionen und Moden operieren, sie einmal artig bedienen, ein andermal lustvoll gegen sie verstoßen, ist eine seriöse Einteilung so schwierig wie das Festhalten eines Eindrucks.

Kunst und *Marktkunst* wäre eine eingängige Unterscheidung, die sowohl ein altes Feindbild vieler seriöser Künstler berücksichtigte, als auch Aussagen über die Ästhetik und die jeweilige Oberfläche machen würde. Marktkunst würde sich demnach wenig von den jeweiligen Sehgewohnheiten entfernen, die übliche Variationsbreite zeigen, gängig in der Auffassung bleiben und nur sehr geringe Ansprüche an Intellekt und kulturelles Wissen stellen.

Eine andere Etikettierung wäre *Herausfordernde Kunst* (Musik, Theater, Literatur etc.) und *Bestätigende Kunst*. Eine herausfordernde Kunst wäre eine beunruhigende Begegnung, die Fragen aufwirft und problematisiert, ohne selbst problematisch sein zu müssen. Im Gegensatz zur bestätigenden Kunst lässt sie keine Konvention unbefragt, keine Selbstverständlichkeit gelten, sie schert sich nicht um Höflichkeiten und Artigkeiten, wiewohl sie

formvollendet sein kann. Sie ist in Maßen frech, aufsässig, provozierend, verführt zu spontanen Urteilen und unbedachten und entlarvenden Bemerkungen. Ihr Auftritt ist selbstbewusst und leicht spitzfindig.

Demonstrative Kunst und *Ablenkende Kunst*, ein weiteres Gegensatzpaar, würde sich auf die künstlerische Geste beziehen, mit der bestimmte Sachverhalte ein-und vorgeführt werden. Der Divertimento Charakter der ablenkenden Kunst wäre deutlich vom Ausrufezeichen hinter der Deixis der Demonstrativen Kunst zu unterscheiden;

Hymnus und Ständchen würde dieser Gegenüberstellung gut entsprechen. Viele weitere Qualifizierungen sind denkbar und alle Mischformen aus ihnen, Ihre Sprache stammt vorwiegend aus der Sprache der Kritik und Bewertung und ihre Brauchbarkeit im sozialen Kontext ist so zweifelhaft wie das Etikett Kluge Kunst.

Die Provokation, die in der Bezeichnung Kluge Kunst steckt, ist ein Kind der Sehnsucht. Das Verlangen nach dem, was der Anblick alter Meister, das Hören alter Musik oder das Lesen alter Literatur im Rezipienten erzeugt, der tiefe Genuss, der durch die Konfrontation mit etwas Exquisitem entsteht, etwas Durchdachtem, nahezu Vollkommenem, Tiefsinningem, durch Gewohnheit Bestätigtem, im Gestus Bekanntem, widerspruchslos Subjektivem, gleichwohl Geschätztem und harmonisch Akzeptiertem, kurz, es ist die alte Sehnsucht nach einer umfassenden Harmonie.

Nun mag man einwenden, das seien bildungsbürgerliche, verstaubte Kategorien, unechtes Salon-Gesäusel und blanke Sentimentalität, wie sie seufzenden Greisen ansteht. Aber vielleicht ist es doch mehr als das, womöglich verbirgt sich dahinter eine ernste Verlustanzeige, die künstlerische und intellektuelle Aufmerksamkeit verdient.

Sich bei älteren Vertretern der Kulturkritik zu erkundigen, wird müßig und verzichtbar sein, weil sich die meisten in der nämlichen Richtung äußern und Ähnliches beklagen. Seit Jahrhunderten wird ein Zunehmen der Borniertheit konstatiert, eine Verflachung der Gemüter, grassierende Dummheit und andere nachteilige Entwicklungen beklagt. Es wäre also nichts Originelles dieses u.ä. ein weiteres Mal zu bejammern, aber die Gleichzeitigkeit der Erscheinungen ist auffallend. Während der zuvor beschriebene Überdruß am Bild in der Kunst zu einer Vorliebe für 3 Dimensionales, Objekthaftes, Haptisches und Aktionales geführt hat, werden noch immer Blumen und Landschaftsaquarelle gemalt und

geschätzt wie vor 200 Jahren. In wie fern das mit der alten Sehnsucht und Sentimentalität zu tun hat, macht eine Erweiterung des Blickwinkels erforderlich, der neben den Sujets und Techniken der Kunst auch die Bedingen ihrer Herstellung berücksichtigt.

Überkommene Kunstauffassungen und traditionelle Techniken sind mittlerweile nur noch den weniger künstlerisch gebildeten und avancierten Personen überlassen, die sich in ihrer Freizeit künstlerisch betätigen, während die professionellen und semiprofessionellen Künstler von einer Unsicherheit in die nächste stürzen und sofern sie nicht aus persönlichen Gründen zur Sturheit und Unflexibilität neigen, an genereller Orientierungslosigkeit leiden. Das zeigt sich in unsicherem Medienmix, in krampfhaftem Modernismus, Jargon-, Stil- und Ausdrucks knechtschaft, mangelndem gestalterischem Mut und duckmäuserischem Mainstream-Gehorsam. Womit wir nun doch beim kritischen Rundumschlag angekommen wären, der versucht dem allgemeinen Unbehagen an der momentanen Kunstauffassung eine Stimme zu geben.

Die neue Dinglichkeit ist durch die Materielle Kulturtheorie gestützt und legitimiert, sie ist ein bereits geebener Ausweg, der sich durch seine Anlehnung an den Sammlungs-, Archiv- und Museumsdenken in alte Kultur-Formate eingebettet weiß. Die Neue Dinglichkeit pendelt im Selbstverständnis zwischen Naturkundlichem Kabinett und Wunderkammer, zwischen ambitionierter Lehrmittelsammlung, F&E-Projektarchiv und passagerer Installation, weist eine große Fülle gedanklicher, ästhetischer, gestalterischer und situativer Querverbindungen auf und muss selbst da, wo sie Gemälde verwendet mit ihrem Ding-Verständnis nicht ins Staucheln kommen, da es nicht schwer fällt, in einem Gemälde ein Ding, ein Objekt, einen Gegenstand, sogar eine menschengemachte Sache zu erblicken. Die Ähnlichkeit zu einem eingeschalteten Screen ist nur zu auffällig, oder besser umgekehrt: der Screen ist ein veränderliches Gemälde, dessen Rahmen an der selben Stelle bleibt, einem Fenster ähnlich und auch wieder nicht, denn durch ein Fenster blicken wir nach draußen, jedoch schauen wir *auf* einen Screen, oder *in* ein Gerät *hinein*.

Der Blick auf ein Objekt ist ungezwungener; bis auf seine Standfläche oder seine Unterseite können wir alles sehen, wir werden zu keiner Perspektive genötigt. Wir können mühelos das Objekt in den extrafovealen Bereich rücken und es auf diese Weise peripher wahrnehmen, was man bei Bildern und Gemälden nicht immer und ohne weiteres kann.

Zudem wird bei der Betrachtung eines Objekts die Nähe auf andere Weise thematisiert als beim Betrachten eines Gemäldes.

Da auch unsere visuelle Wahrnehmung bei aller empfundenen Simultaneität und Totalität sukzessiv organisiert ist, folgen wir in der Regel der Reihenfolge: 1. Überblick---2. Grobe Verdichtungspunkte im dargestellten Raum---3. Vordergrund-Hintergrund---4. Feinere Verdichtungspunkte . . .

Das bedeutet, dass ein Objekt trotz aller möglichen Vielschichtigkeit und Komplexität durch seine Nähe zur dreidimensionalen Lebenswelt leichter zu erfassen ist als eine Abbildung, eine Graphik, oder ein Gemälde. Das Betrachten sogenannter „Flatware“ setzt eine andere Art der Wahrnehmung voraus, als das vagierende Sehen auf einem Spaziergang. Beim fokussierenden Betrachten eines Bildes muss der Körper ruhig gehalten werden, was von nicht geringem Einfluss auf Art des Sehens ist. Es hat dadurch eine größere Ähnlichkeit zum konzentrierten Arbeiten und zum Lesen, was in der asiatischen Ästhetik durch die sprachliche Ähnlichkeit bis Homophonie von Schriftstück, Zeichnung, Beschriftung einer Zeichnung, Gedicht, Komposition, etc. zum Ausdruck kommt und bis zu Gleichsetzung von Gelehrtheit und künstlerische Ausdrucksvermögen geht. Über die Kalligraphie und Pinselzeichnung stehen die Tätigkeiten des Schreibens und des Zeichnens ohnehin in einem einmaligen Verhältnis zueinander, das in der westlichen Tradition fast völlig fehlt, respektive verloren gegangen ist.

Das Objekt fordert durch seine eigene Körperlichkeit viel stärker zu einer gleichsinnigen körperlichen Bezugnahme voraus, als ein Bild oder Abbild, was nicht zuletzt die vielen sogenannten „Handschmeichler“ in den Hosen- und Jackentaschen beweisen.

Zusätzlich zum körperlichen, taktilen und erotischen Bezug, tritt ein imitatorisches Handeln auf, da das Objekt zu realen und gedachten Aktionen auffordert. Bei Kindern im Museum kann man das besonders deutlich beobachten. Da sie meist streng angewiesen sind, nichts zu berühren, sieht man sie gelegentlich gestische Ersatzhandlungen vor den Exponate vollführen, die an spielerisches Hantieren mit den Objekten erinnern. Wenn es sich bei den Exponaten um Waffen oder Werkzeuge handelt, ist das besonders ausgeprägt.

Dinge, Objekte, Gegenstände und Sachen wohnen näher bei ihren Verwandten in der Lebens- und Alltagswelt, als es Bilder tun. Diese, um im Bild zu bleiben, wohnen mindestens ein paar Orte weiter weg und leben in etwas anderen Verhältnissen.

Mit der Ausbreitung der digitalen und billigen Bildwelten hat sich das alles stark verändert. Referenz-, Stellvertreter- und Ersatzfunktionen des Bildes für den Gegenstand nahmen zu und im Zuge der anschwellenden generellen und allgemeinen Indirektheit veränderten sich auch die Verweisungs- und Begründungs-zusammenhänge und -richtungen. Galtons Kompositphotographie und die Folgen, der Volkssport der digitalen Bildbearbeitung, Phantombilder in der Kriminalistik, die Techniken des Motion Capture und Morphing, die vollsynthetische 3D-Animation in der Spielewelt, die Kriegsberichterstattungen in den Medien, das Abdanken des dokumentarischen Photos als gerichtliches Beweismittel, die bildgebenden Verfahren in der Diagnostik, neue Konventionen in den Bildrechten und dem Copyright, Projekte wie Google Earth, GPS und die Identifikation aus dem Orbit u.a. haben eine „Picturale Unsicherheit“ entstehen lassen, welche die Künstlerschaft zu entsprechenden Reaktionen veranlasste. Das Bild wurde problematisiert, entthront und etymologisiert und mittlerweile kann man von einem etablierten und weit verbreitetem Misstrauen dem Bild gegenüber sprechen.

Ohne jetzt Baudrillards Simulakren-Konzept im Einzelnen nachzubuchstabieren, soll aber zumindest erwähnt werden, dass hier jemand eine Kulturentwicklungstheorie auf der Bild- und Medienidee aufgebaut hat.

Diese Theorie geht davon aus, dass Menschen die Welt nur mit Hilfe eines Zeichensystems verstehen, deuten und als ihre Realität anerkennen können. Von einem vergleichsweise traditionellen Epochendenken herkommend unterscheidet Baudrillard drei Zeitalter, die sich in der Dynamik des Zeichen- und Bildverständnisses unterscheiden. Er nennt das Zeitalter der Imitation, das der Produktion und das momentane der Simulation und sieht ihnen eine zunehmende Loslösung der Zeichen und Bilder von ihrem Bezug zu Gegenständen der Realität.

Auch wenn seine Argumentation vage bleibt und gelegentlich weit über den Rahmen seines eigenen Themas hinausschießt, bleibt sein Ansatz, die Funktion von Bild- und Zeichensystemen zu analysieren und auf ihre Kultur prägende Wirkung zu untersuchen, interessant. Leider geht er auf die Zeichen und Bilder selbst kaum ein, sondern konzentriert sich vorwiegend auf ihre soziale Funktion. Das liegt vermutlich daran, dass er der Faszination der „Simulation“, die sich mit der Zeit zum Hauptthema seines Denkens entwickelte, selbst erliegt. Es verführt ihn dazu, die in der Simulation verborgene Mischung aus Symbolismus, Betrug, Suggestion, Ersatz, Vortäuschung, sekundäre Realität, Interpretation, Filter, Indoktrination und Verschleierung von Interessen überzubetonen. Ein Symbolismus der nichts mehr außer sich selbst symbolisiert, könnte zu einer tautologischen Begründung eines Nihilismus taugen, wenn das, was ich „Überdrussreaktion“ genannt habe, denn einer Begründung bedarf. Wenn sich die bildende Kunst derzeit aus besagtem Überdruß, den Bildern misstrauend dem Objekt zuwendet, verlässt sie damit aber nicht die Ebene der symbolischen Operationen. Das „aliquid pro aliquo“ bleibt nicht nur erhalten, es wird durch die „Objektivierung und Verdinglichung“ verschärft, da durch die physische Anwesenheit eines physikalischen Gegenstands die Konventionen mit der Zufälligkeit der Zeichen in Konkurrenz treten.

Die ObjektKunst handelt von den Konventionen der Wahrnehmung und Erkenntnis, vom Anzweifeln, Stören, Verletzen und Verlassen dieser kulturellen Übereinkünfte, bedient sich einer Art von „Trivial-Symbolik“ und einer brachialen Erkenntnistheorie, die mit systematischer Perplexität, tiefsinnigem Humor und Sophistikation operiert.

Die genannten Methoden und Techniken sind nicht ohne einen

intellektuellen Mindestabstand zum eigenen Tun ins Werk zu setzen. Sie erfordern Wissen, Bildung, Geschicklichkeit und vielleicht sogar Klugheit, wenn sie sich nicht nur im operativ-technischen erschöpfen sollen, sondern möglicherweise etwas emotional Ergreifendes, Überzeugendes, weiterführende Gedanken und Liebe Erweckendes hervorgerufen werden soll.

Gegenstände werden im Regelfall weniger mit Gedanken und Bildern verbunden als mit einem überwertig einseitigen Handeln und Hantieren. Sie werden weniger reflektiert als benutzt und nach Handlungszielen ausgewählt und bewertet. Hauptsächlich ist es der Störfall, der das achtlose Handeln unterbricht und die Aufmerksamkeit auf den Gegenstand selbst lenkt. Beim Tischdecken fehlen zwei Bestecke und plötzlich bemerkt man, dass die übrigen noch vorhandenen aus einer anderen Serie stammen, kein Augsburger Faden sondern Spatenform. Damit ein Gegenstand, ein Ding, ein Objekt reflektiert werden kann, bedarf es der Auflösung des Handlungskontextes. Gebräuchliche Mittel dazu sind Piedestal, Vitrine, Sockel oder Rahmen, wie in Walter Benjamins Aura-Theorem nachzulesen.

Aber auch das Erscheinen an ungewohnten Orten ist ein solches Mittel, wie uns die jüngste Werbefotografie lehrt, die mit Vorliebe ultramoderne Möbel in klassische oder historische Umgebungen plaziert, oder auch in den Steinbruch, in die Wüste, oder auf einen heruntergekommenen Güterbahnhof.

Die auf diese Weise entstehende „Binnenexotik“ wie es der Tübinger Kulturforscher Hermann Bausinger genannt hat, die Exotik des Nahen, quasi Einheimischen und Vertrauten und doch nicht Vertrauten macht einen Großteil der neueren ObjektKunst aus. Sie reißt das Gewohnte aus dem Zusammenhang, macht es dadurch fremd, erregt die Neugierde an diesem Fremden und ermöglicht in einem zweiten Blick ein Neu-Lernen und Um-Zentrieren.

Diesen Vorgang bewusst zu inszenieren ist das Kluge an der Klugen Kunst. Es besteht in der freien, aber konzentrierten Beschäftigung mit Konvention, Wissen, Bildung im umfänglichen Sinne, spielerisch-ernstem Umgang mit dem „Anders-Sein-Können“ im Wittgensteinschen Verständnis und macht sich mit experimentellem Mut im „Geist der Genauigkeit“ (Hume) , mit ästhetischer Kompetenz und Fähigkeit an die Arbeit. Dabei ist sich die Kluge Kunst immer des kulturhistorischen Zusammenhangs des eigenen Tuns bewusst, Originalität und Expression sind nachgeordnete Größen, Subjektivität ist unvermeidlicher

Ausgangspunkt nicht aber angestrebtes Ziel. Dieses besteht vielmehr, wie bei aller geistigen Arbeit, in einer produktiven Teilhabe am Diskurs und seiner Dynamik.

Jetzt habe ich die „Kluge Kunst und die Neue Dinglichkeit“ derart überwältigend positiv dargestellt, dass es nach einer Parodie all jener Ansprüche klingt, die man an die Kunst überhaupt haben kann. Es ist Propaganda und Provokation in Einem, darum so dick und übertrieben, denn ich kann und will mich einfach nicht damit zufrieden geben, dass an die Kunst geringe bis nahezu überhaupt keine Ansprüche mehr gestellt werden.

Was hat es nicht alles an Erwartungen, Ansprüche, Vorstellungen und Aufgaben für die Kunst schon gegeben, sie sollte dekorieren und repräsentieren, Weltbilder, Menschenbilder und Leitbilder schaffen, sie sollte einen aufklären und bilden, unterhalten, Freude vermitteln und das Dasein feiern, sie sollte dem und den Übersehenen zum Recht auf Beachtung verhelfen, die Welterklärungen der Wissenschaften illustrieren, die Unanschaulichkeit und den Mangel am Begriffen überwinden, sie sollte die Verdrängung thematisieren, problematisieren und kompensieren, die knapper werdenden Freiräume verkörpern und retten, die Entfremdung aufhalten und stellvertretend die Ideale hochhalten. Man mutete ihr ohne Gegenleistung zu, eine Rolle im Weltgewissen zu übernehmen, neutraler Protokollant der Ereignisse zu sein, Alternative und Gegenentwurf zum Bestehenden zu sein, ausschließlich zwischen Opfer- und Heldenrolle zu wählen und auf die durchschnittlichen Bürgerrechte zu verzichten, man unterstand sich, ihre Vertreter öffentlich zu psychopathologisieren und forderte von ihnen gleichzeitig Leistungen ohne Auftrag und nur geringen Gegenleistung und reservierte für sie großzügig die Almosen- und Ghetto-Ecke.

Das ist keine Klage, das ist eine Beschreibung, die nur zu messen ist an der gegenwärtigen völligen Bedeutungslosigkeit der Kunst, die nicht einmal mehr unangemessene Anforderungen kennt. Hier liegen die Motive für die Forderung nach einer Klugen Kunst, in der die Künstler als Spezialisten auftreten, geschätzt und angefragt werden, ohne dass die alten Erwartungen an Sie fallen gelassen werden.

Das setzt allerdings voraus, dass jenseits vereinzelter Spitzenleistungen und entsprechendem Star-Rummel, die Breite einer allgemeinen Kunst und Künstlerschaft anerkannt wird, die aus sich heraus die raren Sondertalente

entwickelt, denn wer nur den Star schätzt, vernachlässigt den Humus, auf dem dieser gewachsen ist.

In diesem Zusammenhang ist die allgemeine Schulbildung heftig zu kritisieren, in der Fächer wie Musik und Kunsterziehung zunehmend von den abenteuerlich überbewerteten MINT- oder STEM-Fächern aus dem Curriculum gedrängt werden, sehr zu Nachteil der allgemeinen Intelligenzentwicklung und Begabungsförderung. Es ist ein dramatischer Irrtum anzunehmen, dass die genannten Fächer in ausschließender Konkurrenz zueinander stünden. Sie ergänzen und unterstützen sich vielmehr gegenseitig und die Geschichte der Höchstleistungen zeigt die Synergien, die sich in einem geglückten „Sowohl als Auch“ bilden können.

Das soll kein Plädoyer für das Musische Gymnasium sein, oder gar eine Neuauflage der Musischen Bewegung, sondern der Aufruf zur Integration des künstlerischen Wissenstyps in die generelle Vermittlung des Wissens und eine Absage an jede Art von kaum verantwortbaren Vorauswahl. Es kommt einer einengenden Kanalisierung gleich und einem umfassendem Steamlining, das nur langweilige Zeitgenossen produziert im Sinne der Huxley'schen „Dutzendlinge“, die von vornherein keine Sehnsucht entwickeln können, nach etwas, was sie ohnehin nicht bekommen oder erreichen können und darum zynischerweise „glücklich“ genannt werden.

Es geht darum, die Prinzipien und Überlegungen der Gestaltung endlich auch auf die Wissensvermittlung selbst anzuwenden, denn gerade auf diesem Gebiet ist der Einfluss des Wie auf das Was besonders prägnant und augenfällig. Das Bewusstsein, einen Sachverhalt, eine Aufgabe, eine inhaltlich bestimmte Pflicht so oder so darstellen und gestalten zu können, erzeugt neben einer spontanen Unsicherheit durch die Zunahme von Alternativen auch eine Vervielfachung der Freiheitsgrade. Damit wird ein Multiperspektivismus eingeführt, der auf die zu vermittelnden Inhalte zurückwirkt und sie weniger ausschließlich und dogmatisch macht. Das „allein-seelig-machende“ einer Methode, eines Lösungswegs verschwindet zugunsten eines geschmeidigen, der Sache, Fragestellung und Situation angemessenen Vorgehens, das nicht notwendigerweise in Relativismus und schwebende Verantwortungslosigkeit münden muss.

Eine Kluge Kunst lebt von Querverweisen, multiplen Assoziationen, weitem Horizont und breitem Wissen, das in die Lage versetzt „verbindendes Detailwissen“ herzustellen, wie Leonardo das anzustrebende Ziel einst nannte.