

Manipulation und Aneignung

Die politische Subversion der Täuschungsspektakel von The Yes Men gehört zum *Cultural Jamming*, von dem in Kapitel 3 schon kurz die Rede war. Der Begriff wurde populär durch Mark Derys Essay *Culture Jamming: Hacking, Slashing and Sniping in the Empire of Signs* (1993) und Kalle Lasn's Buch *Culture Jam*. *The Uncooling of America* (1999). Das dahinterstehende Konzept der Umdeutung und Aneignung kultureller Phänomene lässt sich rückverlängern in die 1960er Jahre zum Konzept des Détournement, mit dem die Situationistische Internationale um Guy Debord die scheinbar natürliche Logik bzw. scheinbar logische Natur von Situationen destruierte.⁷⁸ Ein schönes Beispiel dafür ist eine Aktion der Londoner Künstlergruppe King Mob, die 1968 zur Weihnachtszeit als Weihnachtsmann verkleidet in Kaufhäuser ging und Spielzeug direkt aus dem Regal heraus an die anwesenden Kinder verschenkte, die dann natürlich staunten, dass sie die Geschenke zurückgeben mussten und der Weihnachtsmann verhaftet wurde. Ein berühmtes Beispiel aus den Zeiten des Internets, bei dem ebenfalls Kinder zu «Opfern» der Subversionshandlung werden, ist die Aktion der *Barbie Liberation Organization*, die 300 Barbie- und GI-Joe-Puppen

⁷⁸ Die Bezüge zu Debord und zu den Situationisten findet man sowohl in den Theorien des *Cultural Jamming* wie in der Diskussion des stärker auf die digitalen Medien orientierten *Culture Hacking*, das zum Teil direkt aus dem Situationismus heraus erklärt wird, wie zum Beispiel bei Lieb/Düllow/Kiel 2004. Mit den Situationisten und Debords Thesen zur Gesellschaft des Spektakels wird unter Aussparung Adornos insgeheim auch das Konzept der Kulturindustrie weiter diskutiert, das wegen seiner problematischen Vereinfachungen und Rezeptionsgeschichte ansonsten in der aktuellen Theoriebildung kaum eine Rolle spielt. Ein weiterer Bezugspunkt für den hier diskutierten Gegenstand ist *tactical media*, worunter die Nutzung der neuen Technologien zu verstehen ist in einer temporären Koalition aus Künstlern, Designern, Aktivisten, Theoretikern und Kritikern (Meikle 2002). Das Konzept der *tactical media* als *resistant media* wurde vom *Critical Art Ensemble* in Büchern wie *The Electronic Disturbance* (1994), *Electronic Civil Disobedience & Other Unpopular Ideas* (1996) und *Digital Resistance: Explorations in Tactical Media* (2001) ausgearbeitet (www.critical-art.net/books).

kaufte, deren integrierte Tonbänder vertrauchte und in die Regale der Spielzeuggeschäfte zurückschmuggelte. Die Kinder hörten dann eine Barbie mit GI Joes Soldatenstimme «Trupps attack!» oder «Vengeance is mine!» rufen und einen GI «I love shopping!» oder «Let's plan our dream wedding!» ispseln. Die *Barbie Liberation Organization* hinterließ bei ihrer Operation am Körper des «Patienten» eine Telefonnummer, unter der die Anrufer über die Ziele der *Barbie Liberation Organization* – die Humanisierung von Kinderspielzeugen und der Kampf gegen schlechterspezifische Stereotype – aufgeklärt wurden, sowie den Aufruf, den lokalen TV-Sender zu informieren.

Der eigentliche Erfolg der Aktion war die Aufmerksamkeit der Medien, deren Obsession mit dem Spektakulären so für die eigenen gesellschafts- und medienkritischen Ziele genutzt werden konnte. Die *Barbie Liberation Organization* ging, wie «richtige» Guerillagruppen und Terroristen, einen impliziten Pakt mit den Medien ein, die zwar potentiell zum Feindbild gehörten, deren Berichterstattung man aber bei der Feindbekämpfung dringend benötigte.⁷⁹ Die angewandte Gewalt ist in diesem Fall freilich von recht milder Form und liegt noch unter dem Tatbestand des Diebstahls, da die ins Regal zurückgestellte manipulierte Ware zuvor bezahlt worden war. Das Geld dafür kam von ®™ark (gesprochen: art mark, gebildet aus: «Registered Trademark»), einem eingetragenen Online-Unternehmen, das Ideen für kulturelle Sabotageakte sammelt und Sponsoren für deren Realisierung organisiert. Die Projekte auf der ®™ark-Website (www.rtmk.com/projects), die mit Aktivismuskategorien versehen sind wie *Anti-corporate Action*, *Gender and Sex Politics*, *Homeland Security*, *Human Rights*, *Independent Media*, zielen etwa auf die Erstellung einer gefälschten Wahlkampf-Website für George W. Bush⁸⁰ oder propagieren

⁷⁹ www.sniggle.net/barbie.php

⁸⁰ Die Website war zu finden unter www.gwbush.com. Die Gegenwehr der Bush-Wahlkampagne 1999 bestand darin, alle denkbaren mit dem Namen Bush verbundenen Domain-Namen aufzukaufen und als Aliases für die offizielle Bush-Site einzusetzen, mit dem absurden Resultat, dass schließlich selbst Sites wie www.bushblows.org oder www.bushsucks.com zu Bushs offizieller Wahlkampf-Site führten.

das Einschmuggeln homoerotischen Inhalts in das Video-Game *Simcopter*.⁸¹

Eine Sonderform des Détournements ist die Umdeutung und Aneignung im Prozess der Rezeption, die vor allem von Michel de Certeau und Vertretern der Cultural Studies theoretisiert wird. Diese Perspektive radikalisiert die Ansicht der Rezeptionstheorie um Wolfgang Iser und Stanley Fish, dass die Leser bei der Bedeutungsgenerierung aktiv beteiligt seien, zur privaten, innerlichen Subversion. Demnach sind die Rezipienten keine willenlosen Konsumenten ausgesandter Botenchaften, sondern nehmen den Gegenstand der Rezeption «wildern», so Certeau, im Rahmen eines spezifischen Encoding-Decoding-Modells, so Stuart Hall, in Besitz. Die Perspektive der produktiven Rezeption erfreut sich in der aktuellen Theoriebildung großer Beliebtheit und wird unter den Stichworten des «semiotischen Guerillakriegs» und «kreativen Missbrauchs» gern zum neuen Widerstandsmodell ausgebaut. Dahinter verbirgt sich in nicht geringem Maß eine Romantisierung des Publikums – als führe jeder seinen eigenen semiotischen Partisanenkampf gegen die Zumutungen der Kulturindustrie –, die das Gewissen des Intellektuellen in postideologischer Zeit beruhigen mag. Andererseits – und von der Seite der Produktion betrachtet – kommt es in der Tat zu einem «kreativen Missbrauch», wenn Bichlbauer als angeblich seriöser Konferenzteilnehmer die Textsorte Vortrag durch völlig unpassende Illustrationen und Vergleiche unterminiert. Die Anfängerprosa, die das Publikum sicher vermutete, als es vom Dominoeffekt der Bananenschale zu Alkoholikern und Junkies geführt wurde, ist in Wirklichkeit eine raffinierte Attacke, die sich, so wie Guerillakämpfer in die Berge, immer wieder in die Sicherheit der üblichen Konferenzsprache zurückzieht, um plötzlich erneut zuzuschlagen: mit der Bezeichnung des «Consumerism» als ultimative Form der Demokratie oder des Parlements als tödlich für das Konzept der Verbraucher-Demokratie. Was

81 Dazu erhielt 1996 ein entsprechender Programmierer 5000 Dollar. 80.000 Kopien des infizierten Video-Games wurden verteilt, bevor das Unternehmen, Maxis Inc, auf den Eingriff aufmerksam wurde und dem Programmierer kündigte. Vgl.: www.rtmk.com/legacy/simcopter.html

völlig misslungen erscheint, ist geradezu genial, versteht man den Text nicht mehr als Vortrag, sondern als das Détournement eines Vortrags. Der schlecht geschriebene Konferenzbeitrag wird dann zu einem interessanten Bubenstreich, wenn nicht gar kleinen literarischen Meisterstück.⁸²

Eine vergleichbare Aufwertung – von Mainstream-Culture zu engagierter Kunst – erfolgt durch den kreativen Missbrauch im Bereich der Computerspiele. Die Modifikationen, die von Computerspielern an Computergames vorgenommen werden, wurden in Kapitel 3 schon erwähnt unter dem Stichwort *Modding*: der Eingriff in die Hard- und Software eines Computerspiels, der vom Spielhersteller nicht intendiert war und der ursprünglichen Absicht entgegenläuft. Das *Modding*, das dort von den Fans ausgeht, kennt allerdings auch eine künstlerische Variante, die von den Kritikern des Computerspiels ausgeht. Sie zielt nicht darauf, die Grenzen des Computerspiels auszuweiten, sondern darauf, ihm durch kritische Eingriffe deutlich Grenzen zu setzen.

Die Intervention beginnt auf der Spielerebene ganz ohne Zugriff auf den Programmcode. So logt sich Joseph DeLappe ins Online-Shooting-Game *Medal of Honor: Allied Assault Online* unter den Namen verschiedener «Kriegspoeten» ein und tippt deren Gedichte über und gegen den Krieg in die Sprechzeile, spielt im Ego-Shooter *Quake* eine Szene aus der Soap *Friends* nach und inszeniert die TV-Debatten zwischen den Präsidentschaftskandidaten George W. Bush und John Kerry in *Battlefield Vietnam*. Der künstlerische Aspekt und pädagogische

82 Ein vergleichbares Détournement öffentlicher Rede ist das Projekt *Deutschland 2* der Theatergruppe Rimini Protokolle: die Live-Kopierung der Bundestagsitzung vom 27. Juni 2002. Die aus Berlin übertragenen Reden der Abgeordneten wurden durch Laienschauspieler simultan nachgesprochen, die damit faktisch ihre Repräsentanten repräsentierten und sich deren Texte, ohne diese inhaltlich zu verändern, aneigneten. Die Angst vor der Entblößung der politischen Texte (ihrer routinierten Substanzlosigkeit) durch ihre bloße Verdoppelung und Dekontextualisierung drückte sich in der Entscheidung des Bundestagspräsidenten aus, die Nutzung des ehemaligen Plenarsaals in Bonn für diese Performance zu verbieten.

Erfolg solcher «Kommunikations-Kidnappings» bleibe dahingestellt. Wenn rohe Gewalt auf einen Heiratsantrag trifft, ergibt sich schon eine komische Situation, in der die kampfbereiten Gegenspieler mitunter sogar vom Gebrauch ihrer Schusswaffe absehen. Am Ende aber verbieten sie sich die feindliche Übernahme ihrer Kommunikationsbeine, belehren den Eindringling, dass dies ein Kampfspiel ist, und haben, wenn dieser sie über die psychologischen Folgen von Gewaltspielen aufklären will und sich gar noch als Künstler zu erkennen gibt, keinerlei Mitleid mehr.⁸³

Weniger «Feindkontakt» erlebt Feng Mengbos, dessen auf der Documenta XI gezeigtes *Q4U* (2002) den Ego-Shooter *Quake III Arena* (bzw. *Q3A*) so verändert, dass jede Person nun Fengs Gesicht erhielt, was an die Clone-Armee in Andy und Larry Wachowskis Film *Matrix* (1999) erinnert, aber auch an Duchamps *L. H. O.O.Q.* Auch das auf der Whitney Biennale 2003 gezeigte *Velvet Strike* (2002) von Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre und Brody Condon beruht auf einem kommerziellen Realdygame.⁸⁴ Das Werk moduliert den kommerziellen Multi-User-Online-Shooter *Counter Strike*, indem es den Spieler, statt auf seine Gegner zu schießen, Graffiti an die Wände sprühen lässt, wobei die Spieler durch eine spezielle Software auch eigene Graffiti herstellen und einsetzen können. Die *Velvet Strike*-Webseite ruft zudem zu friedlichen Demonstrationen innerhalb des *Counter Strike*-Games auf, zum Beispiel durch die Formierung der *Counter Strike*-Avatare in Gestalt eines Herzens mit der Botschaft «Love and Peace» und der Weigerung, feindliche Schüsse zu erwidern, worauf *Counter Strike*-Spieler mit Hassbotschaften reagieren. *Velvet Strike* repolitisiert das Spektakel des Ego-Shooters als Graf-

83 www.delaplace.net. Vgl. den *New York Times*-Artikel über die Quake/Friends-Performance vom 3. 3. 2003 (<http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=9CoCE3D71E3CF930A35750CoA9659C8B63>). Auf offenere Ohren stieß DeLappe naturgemäß mit seinem Nachspielen von Mahatma Gandhis Salz-Marsch nach Dandi in *Second Life*, wo sein unverkennbarer Gandhi-Avatar freundliche Neugier erregte und sogar eine Gruppe von treuen Begleitern schuf (DeLappe lief die 2.40 Meilen des originalen Marsches auf einem Laufband vor dem Computer; seine Begleiter in *SL* bewegten sich, wie üblich für *SL*, per Tastatur vorwärts).

84 www.operatorscorey.net/velvet-strike

fiti-Aktion, was, wie die Künstlerin erklärt, auch als Reaktion auf Bushs «War on Terrorism» zu verstehen ist.⁸⁵

Eine andere Richtung nimmt das Détournement im Falle von Tom Betts *QQQ* (2002), das ebenfalls den Ego-Shooter *Quake* modifiziert, allerdings nicht erfahrbar für die Spieler, sondern nur für die Besucher einer entsprechenden Ausstellung. *QQQ* hackt in das Online-Spiel *Quake* und präsentiert auf der Leinwand live eine verzerrte Ansicht des Spielraums und -geschehens; der Realismus der *Quake*-Landschaft verwandelt sich in abstrakte Formen, die Aktionen der Spieler hinterlassen verwaschene Bewegungsspuren, ohne dass diese um ihre neue Rolle im Ausstellungs-kontext wüsten. Auch Alison Mealeys *Unrealart*-Werke generieren ästhetisch reizvolle Gebilde aus einem Ego-Shooter, in diesem Fall *UnrealTournament*. Mealey hält die Positionen der Spielfiguren im Spielraum sowie die erfolgten Tötungen durch farbige Kreise fest und verbindet diese im Sekundenabstand miteinander. Ihr Ziel: die Produktion von Schönheit aus etwas, das nichts mit Schönheit zu tun hat (2005).⁸⁶ Ebenfalls auf eine Befriedung von *UnrealTournament* zielt Mathias Fuchs' und Sylvia Eckermanns *fluid-arena of Identities* (2003). Hier wird der Ego-Shooter so modifiziert, dass die Perspektive der ersten Person durch die distanzierte der dritten ersetzt ist und einen Avatar erfordert, der allerdings nicht auf die Jagd nach Feinden geht, sondern faktisch auf die Suche nach sich selbst. Jedes Mal, wenn der Avatar einen Fluss oder See durchquert, verändert sich sein Äußeres, und wenn er einem anderen Avatar begegnet und die Waffe auf ihn hält, übernimmt er einen Teil von dessen Identität (z. B. ein Kleidungsstück). Rimbauds Satz «Ich bin ein anderer», der im Spiel zitiert wird, zeigt an, dass es Fuchs und Eckermann mit dieser Modding-Aktion um die Thematisierung von Identitätskonstruktion und Fremdsteuerung geht (Wenz 2006: 104 ff.).

Die Transformation eines kommerziellen Produkts der digitalen Welt ist ein zentraler Aspekt der *Unrealart*. Die Transformation eines kommerziellen Produkts der digitalen Welt ist ein zentraler Aspekt der *Unrealart*. Die Transformation eines kommerziellen Produkts der digitalen Welt ist ein zentraler Aspekt der *Unrealart*.

85 www.operatorscorey.net/velvet-strike/about.html

86 www.unrealart.co.uk, für Bilder und eine genaue Erklärung des Verfahrens vgl. das Interview mit Alison Mealey in *dichtung-digital 2/2005* (www.dichtung-digital.org/2005/2-Mealey.htm).

Medien in ein kritisch-reflexives Kunstwerk ist eine beliebte Form des Détournement im Kontext des *Hackivism* (aus «Hacking» und «Activism») und des *Artivism* (aus «Art» und «Activism») in und außerhalb der digitalen Medien. Ein stärker formalistisches Beispiel ist Cory Arcangel's *Super Mario Clouds* (2002),⁸⁷ das vom klassischen Video-Game *Super Mario Brothers* (1985) nur die Wolken übrig lässt. Arcangel's *Super Mario Clouds* wurde verglichen mit Robert Rauschenbergs *Erasé de Kooning Drawing* (1953), einem Kunstwerk, das in der Übermalung eines Gemäldes von Willem de Kooning besteht (Tribe/Jana 2006: 28). Der Vergleich bezeugt das berechtigte Bemühen, solcherart Phänomene in den digitalen Medien an die moderne avantgardistische Kunst anzuschließen. Trotzdem hinkt er, denn Arcangel kreiert nicht Kunst durch die Vernichtung von Kunst, sondern durch die Verwandlung eines Computerspiels. Es erfolgt also ein Wechsel aus dem System der Unterhaltungsindustrie in das System der Kunst. Dieser Wechsel der Modding-Projekte äußert sich zum Teil auch räumlich, wenn *fluid* zum Beispiel in einer Galerie als dreiteilige Installation gezeigt wird, mit der drei Besucher aus bequemem Sessel heraus interagieren können. Der bemerkenswerte Aspekt dieser Verwandlung liegt zugleich darin, dass die Rezeption des Zielprodukts die Vertrautheit mit dem Ausgangsprodukt zum tieferen Verständnis voraussetzt und somit auf eigene Weise eine Brücke zwischen ernster und Unterhaltungskunst herstellt.

Das konterrevolutionäre Gegenmittel zum Détournement heißt *Rekuperation* (frz. Beschlagnahme, Wiedererlangung), das die Subversion des Détournements isoliert, durch Rekontextualisierung banalisiert und in die bestehende Struktur reintegriert; ein Détournement des Détournements mit umgekehrten Vorzeichen. Die Rekuperation beginnt im Grunde, wenn die Medien eher über das spektakuläre Ereignis berichten als über seine politischen Hintergründe, und sie beginnt gewissermaßen schon im Hauptquartier des Détournements, wenn auf der [ark](http://www.ark.com)-Website die Kommentar-Sites zu den Projektideen mit URLs für den Kauf von Appetitzüglern und Viagra überschüttet werden.

87 www.beigerrecords.com/cory/21c/21c.html

Das Problem der Rekuperation ist auch den Hackern wohlbekannt. Mit jedem Hack, so die Erkenntnis, verschwindet die Möglichkeit zu hacken; das Schicksal des Hacks ist, als Standardapplikation zu enden (Pias 2002: 263). Diese Erfahrung mussten schon die Dadaisten machen, als das Publikum sich an ihre unter dem Decknamen eines literarischen Abends inszenierten Spektakel gewöhnt hatte und gerade wegen des zu erwartenden Skandals erschien. Das Spektakel und die «Heiligkeit des Sinnlosen», die Raoul Hausman in seinem *Pamphlet gegen die Weimarsche Lebensauffassung* 1919 apostrophierte, richteten sich ursprünglich gegen das klassizistische Sinnparadigma der bürgerlichen Kultur und waren damit durchaus erfolgreich. Im Rückblick aus der Gegenwart der Ergebnissgesellschaft, die das Spektakel als Unterhaltungsmittel fest in ihre Spalkkultur integrierte, erscheint dieser Erfolg auch als Verhängnis. Schon vor 40 Jahren mahnte Guy Debord deswegen zum Kampf gegen die *Gesellschaft des Spektakels*, den er vor 20 Jahren im Grunde als verloren ansah, als er in den *Kommentaren zur Gesellschaft des Spektakels* (1988) festhielt, dass das Spektakel die Wirklichkeit radioaktiv verseucht und die «spektakuläre Macht» eine Generation erzeugt habe, die ihren Gesetzen gefügig sei. Im Grunde ist die ganze Gegenwartskultur von der Rekuperation infiziert, weswegen es auch so schwer ist, überhaupt noch avantgard zu sein – denn wogegen sollte man verstoßen? – oder politisch wirksam – denn welche Botschaft wäre noch glaubwürdig?

Ein anschauliches Beispiel der Rekuperation ist die Produktion der *Dreigroschenoper* – mit ihrem berühmten Spruch «Was ist der Einbruch in eine Bank gegen die Gründung einer Bank» – aus den Mitteln einer Bank (Klaus Maria Brandauers Inszenierung 2006 im Berliner Admiralspalast wurde von der Deutschen Bank finanziert). Dies zeigt, wie sehr sich die Dinge geändert haben und wie gelassen – oder zynisch – man mit den Fragen der Kunst umzugehen gelernt hat. Allerdings sind längst nicht alle die Schule des postmodernen Laisser-faire durchlaufen. Und da einige davon trotzdem in der Nähe solcher Theater wohnen, werden die Dinge der Kunst andererseits auch wieder alles andere als leichtgenommen. So entschied, zeitgleich zu Brandauers Inszenierung im September 2006, die Intendantin der Deutschen Oper,

Hans Neuenfels' Inszenierung der Mozart-Oper *Idomeneo* abzusetzen, weil das Landeskriminalamt nach einem anonymen Anruf und einer Gefährdungsanalyse von Terrorismusgefahr sprach. Der anonyme Anrufer hatte Einspruch dagegen erhoben, dass in der Inszenierung die drei Religionsstifter Jesus, Buddha und Mohammed enthauptet und ihre Köpfe als Trophäen auf Stühlen ausgestellt werden. Eine konkrete Terrordrohung lag zwar nicht vor, aber man erinnerte sich noch gut an den Streit um die Mohammed-Karikaturen in der dänischen Tageszeitung *Jyllands-Posten* ein Jahr zuvor, der ja tatsächlich zu Gewaltaktionen gegen dänische Einrichtungen in der islamischen Welt führte sowie – was man damals noch nicht wusste, aber seit Salman Rushdie ahnen konnte – zu Mordanschlägen gegen die Zeichner (denen Kurt Westergaard, einer von ihnen, am 1.2.2008 nur knapp entkam).

So unternahm die Kunst einen präventiven Kniefall vor dem Leben, das, in Gestalt islamischer Religiosität, der ausufernden Skandalästhetik westlicher Kultur plötzlich wieder klare Grenzen setzte. Zwar sprach sich die Politik auf höchster Ebene für die Freiheit der Kunst und die Wiederaufnahme der Inszenierung in den Spielplan aus; seitdem ist aber die Rezeption bestimmter Kunst zu einem Gefahrenmoment geworden, das beim Publikum Angstfieber vor Bombenanschlägen und bei den Kunstschaffenden Angst vor Attentaten hervorruft. Das räumliche Aufeinandertreffen der Kulturen und die Globalisierung der Kommunikation führen dazu, dass künstlerische Freiheit wieder in Frage gestellt wird und Kunst, wie lange nicht mehr, mit Gefahren verbunden ist – und zwar nicht nur für die Künstler, sondern nun auch für das Publikum.⁸⁸ Der selbstgefällige Konsum von Kunst in der westlichen Welt, der durch die Avantgarde nie nachhaltig gestoppt werden konnte und durch die Spaß-Guerilla (von Dada über Sponti bis zu The Yes Men) nur aufregender wurde, trifft in den Repräsentanten der nicht-

88 Gefahr besteht selbst für die Namensvetter, wie der Fall Westergaard zeigt. Einem Bericht der F.A.Z. vom 18.3.2008 zufolge (über den Streit um die Veröffentlichung des Anti-Islam-Films *Fitna* des holländischen Rechtspopulisten Geert Wilders) sollen in Dänemark 80 Menschen mit dem Namen Westergaard unter Polizeischutz stehen.

westlichen Welt auf seine wirklichen Herausforderer und wird zum Bekenntnis zu den Werten der Demokratie durch die Unerschrockensten unter dem Publikum.

Diese Werte sind zuletzt auch Errungenschaften einer Kunst, die die Grenzen des Tolerierbaren immer wieder in Frage stellte. Einschlägiges Beispiel dafür ist Dada, der spektakuläre Bürgerschreck nach dem Ersten Weltkrieg und Urvater aller Happenings und Fluxus-Aktionen. Die Dadaisten hätten gewiss kein Problem damit gehabt, die Religionsführer auf der Bühne nur mit ihren abgeschlagenen Köpfen Platz nehmen zu lassen. Aber so weit war das Publikum damals noch nicht, als schon die minnesängerische Anbetung einer kopflosen Schneiderpuppe – durch Walter Sermer am 9. April 1919 im Züricher «Saal zur Kaufleuten» – zu Saalschlachten führte.⁸⁹ Der Erfolg des dadaistischen Spektakels ist, wie gesagt, nicht unproblematisch. Im Clash der Kulturen stellt sich die Sachlage allerdings wieder anders dar, wenn das Spektakel nicht mehr im Zeichen schriller Unterhaltung steht, sondern im Zeichen der Lebensgefahr zum patriotischen Bekenntnis postmoderner Freidenker wird.⁹⁰ Die Heiligkeit des Spektakulären, die Dada einst gegen die «Weimarische Lebensauffassung» in Stellung brachte – Walter Benjamin bezeichnete das Kunstwerk der Dadaisten treffend als Geschoss, das dem Betrachter zustieß (1963: 38) –, erneuert sich in der Abwehr gegenauflärerischer Einsprüche und Angriffe, die auf einer traditionalistischen Lebensauffassung basieren. Zwar gibt es Gegner der Entwicklung der westlichen Kunst auch im Lager westlicher Kulturkritiker, von Hans Sedlmayrs *Verlust der Mitte* (1948) bis zu Paul Virilios *Kunst des Schreckens* (2000). Aber erst wenn mit dem Schrecken realer Bombengefahr

89 Mit Johannes Baader, der während der Versammlung des Parlaments der Weimarer Republik vom Zuschauerrang Flugblätter abwarf und sich zum Herrscher der Welt erklärte (und damit faktisch das Genre des Happenings erfand), hatte Dada auch einen Vorläufer in Sachen Pseudo-Faction.

90 Da der verurteilte Mordanschlag auf Kurt Westergaard die Meinungsfreiheit der westlichen Welt insgesamt bedroht, erklärten sich mehrere dänische Zeitungen mit dem *Jyllands-Posten* solidarisch und kündigten an, die umstrittenen Mohammed-Karikaturen nachzudrucken. So wird selbst die Kopie zu einem politischen Bekenntnis.

die Diskursebene verlassen wird, hat die Gewöhnung an den Schock ein Ende, repräsentiert das Spektakel wieder mehr als nur sich selbst. Debord hätte vielleicht von einem Détournement des Spektakels gesprochen.