

Formate der Kulturpolitik als Gegenstand einer Medienarchäologie der Gesellschaft*

Dirk Baecker
Zeppelin Universität
Friedrichshafen

I.

Kulturpolitik, so die These der folgenden Überlegungen, gab es immer schon und wird es immer geben. Sie ist eine Einmalerverfindung der Menschheitsgeschichte und wechselt nur die Formate, in denen sie ausgeübt wird. Dieser Gedanke entlastet, da man nicht über Anfang oder Ende nachdenken muss, er fordert jedoch auch heraus, da man umso genauer über die alten und die neuen Formate und die Bedingungen, unter denen sie funktionieren, nachdenken muss. Denn mit den Formaten ändern sich die Akteure und die Institutionen. Die Kulturpolitik reibt sich an alten Interessen, die deswegen noch nicht überholt sein müssen, und sie wirbt um neue Sensibilitäten, die deswegen noch nicht anerkannt sein müssen.

Wie jede Politik ist auch die Kulturpolitik einer Freund/Feind-Unterscheidung im Sinne Carl Schmitts unterworfen, die nicht etwa dadurch gemildert wird, dass man es mit einem edlen Gegenstand zu tun hat. Politik ist Politik. Wie bei jeder Politik geht es auch in der Kulturpolitik um eine Auseinandersetzung, die etwas mit der Markierung von Zugehörigkeiten und mit der Werbung um eine Klientel zu tun hat. Die Kulturpolitik ist ein Alltagsgeschäft. Ihre Einsätze zeigen sich im Detail des Umgangs mit Förderanträgen, der Bewilligung von Projekten, dem Erhalt und der Veränderung von kulturellen Einrichtungen, den Kampagnen für oder gegen ein bestimmtes Kulturverständnis. Und jedes Mal steht etwas auf dem Spiel, muss man sich für die einen Akteure und ihre Netzwerke und gegen die anderen Akteure und ihre Netzwerke entscheiden, ganz zu schweigen von anderen Kulturpolitikern, die andere Positionen vertreten.

Dieser Alltag und diese Details, ganz zu schweigen von den Leidenschaften, die oft in sie investiert werden, sind jedoch nicht zu verstehen, wenn man nicht von der hier vorgestellten These ausgeht, dass die Kulturpolitik für alle, die sich für sie engagieren, die selben Ziele verfolgt, ja sogar dieselben Mittel in Anspruch nimmt, aber abhängig von der Möglichkeit, diese Ziele zu verfolgen und diese Mittel in Anspruch zu nehmen, laufend die Formate wechselt. Es gibt nur *eine* Kulturpolitik. Und deswegen streiten wir über sie.

* Manuskript zu einem Vortrag auf der Tagung "Kulturelle Vielfalt zwischen regionaler Identität und Globalisierung", Forum Kultur und Ökonomie, Lokremise St. Gallen, 22.-23. März 2012.

II.

Kulturpolitik ist so alt wie die Geschichte der Menschheit. Es gab sie bereits in der Stammesgesellschaft, es gab sie in der Antike und wir erleben gegenwärtig, wie sie die Formate hinter sich lässt, mit denen sie in der modernen Gesellschaft betrieben wurde, und nach den neuen Formaten der nächsten Gesellschaft sucht. Auf diesen Übergang von der modernen Buchdruckgesellschaft zur nächsten Computergesellschaft wollen wir uns denn auch im Folgenden konzentrieren, müssen uns dazu jedoch der Formate der Stammesgesellschaft und der antiken Adelsgesellschaften vergewissern, weil diese Gesellschaften ebenso wie ihre Formate zum einen bis heute überleben und weil wir unsere Gegenwart der Übergänge zum anderen nur verstehen, wenn wir uns klar machen, dass es Ähnliches schon früher einmal gegeben hat. Überdies kommen wir in den folgenden Überlegungen nicht darum herum, zu klären, welche Position wir mit Blick auf die Kultur, der die Kulturpolitik gilt, und auf die Kunst, die dabei eine durchaus nicht eindeutige Rolle spielt, vertreten.

Wir verfolgen hier weiterhin das Projekt einer Medienarchäologie, die für jedes gesellschaftliche Phänomen die Formen untersucht, die dieses Phänomen unter den Bedingungen der tribalen, antiken, modernen und nächsten Gesellschaft annimmt. Wir konzentrieren uns auf die grobe, aber heuristisch fruchtbare Unterscheidung von vier und nur vier Medienepochen, orientiert jeweils an der Einführung der Sprache, der Schrift, des Buchdrucks und des Computers, da sich diese Unterscheidung in den Kultur- und Sozialwissenschaften der vergangenen Jahrzehnte auf überraschende Weise bewährt hat. Dieses Projekt ist denkbar großformatig gestrickt, erweist jedoch seine Fruchtbarkeit angesichts der Kontinuität, in die diese Menschheitsgeschichte verstrickt ist, nicht zuletzt im Detail.

Die These, die hinter diesem Projekt einer Medienarchäologie steckt, liest sich, als sei sie auf die Zwecke des Nachdenkens über die Aufgaben der Kulturpolitik zugeschnitten. Sie lautet, dass bestimmte Medien der Verbreitung von Kommunikation, eben die Sprache, die Schrift, der Buchdruck und der Computer, noch mehr als andere Medien, etwa die Macht, das Geld, die Wahrheit, die Liebe, die Fotografie, das Fernsehen oder das Internet, die Gesellschaft sprichwörtlich katastrophal vor die Herausforderung stellen, mit einem neuen Überschuss an kommunikativen Möglichkeiten umzugehen, auf die die Gesellschaft weder strukturell noch kulturell vorbereitet ist.

Die Gesellschaft geht an diesen Herausforderungen entweder zugrunde oder sie entwickelt neue Strukturen, die die Verteilung der Kommunikation sicherstellen, und eine neue Kultur, die die Verdichtung der Kommunikation auf einen Sinn, der sich sowohl annehmen als auch ablehnen lässt, ermöglicht. Die These lautet, dass eine Kultur darin besteht, die Fülle der kommunikativen Möglichkeiten einer Gesellschaft zur Kenntnis zu nehmen und auf Formen zu verdichten, die einen annehmbaren und bewahrenswerten Sinn von einem ablehnbaren, aber dennoch ebenfalls möglichen Sinn unterscheiden. Kultur ist immer Umgang mit Überforderung. Und sie ist immer Vergleich des Möglichen mit dem Wünschenswerten, und dies, das vergisst man zu schnell, in beide Richtungen und daher auch mit dem Risiko der Umwertung. Sie ist deswegen auch Streitbar und unruhig, insofern sie kommunikative Möglichkeiten ablehnt, ohne diese aus der Welt schaffen zu können oder zu wollen (obwohl auch das vorkommt). Die Kultur bewegt sich in einer Gesellschaft, in der es gleichzeitig vieles andere gibt. Das beruhigt, weil es die Kultur mit einer Identität versorgt, die sie aus dem Unterschied zu anderem bezieht. Es beunruhigt jedoch auch, da diese Identität auf einer Differenz beruht, die das Ausgeschlossene im Eingeschlossenen immer mitbewegt.

Darauf, so darf man vermuten, reagiert die Kulturpolitik. Kulturpolitik ist Politik der Sorge um die inklusiven und die exklusiven Effekte von Kultur in einer Gesellschaft, die nicht nur Kultur ist. Diese Sorge nimmt typischerweise die Formen einer Inklusion und Exklusion zweiter Ordnung an. Kulturpolitik inkludiert unter der Bedingung der Vernetzung des Inklusionsbereichs von Kultur mit dem Rest der Gesellschaft und sie exkludiert unter der Bedingung der Schaffung von Zugangsmöglichkeiten zum Inklusionsbereich. Das macht die Kulturpolitik zu einer paradoxen Aufgabe. Sie schärft und sie moderiert den Unterschied zwischen Inklusion und Exklusion.

III.

Jede Kulturtheorie von Jean-Jacques Rousseau über Sigmund Freud bis zu Bronislaw Malinowski stellt die Frage nach Glück und Unglück des Menschen unter den Bedingungen seiner gesellschaftlichen Existenz, genauer gesagt: nach Balance und Disbalance von Körper, Geist und Geselligkeit. Der Prozess der Zivilisation ebenso wie jeder Versuch der Kultivierung betreffen Fragen der Disziplinierung, Sublimierung und Raffinierung von Mimik, Gestik und Benehmen im Kontext von Wahrnehmung, Empfindung und Handlung. Organismus, Urteilskraft und Entscheidung der Menschen sind sowohl Formen als auch Medien der plastischen Gestaltung dieses Menschen durch seinen und in seinem sozialen Zusammenhang. Bei jeder Kultur geht es um das Ganze, um ein 'complex whole', wie die

Anthropologie und Ethnologie seit Edward B. Tylor formuliert, die Einheit einer Vielfalt und Vielfalt einer Einheit, die sich keinerlei Abgeschlossenheit, keinerlei Hierarchie und keinerlei Entwicklungsgesetz unterwerfen, sondern all dies einerseits immer wieder ermöglichen und andererseits zugunsten von Öffnung, Heterarchie und Turbulenz unterlaufen.

Jede Kultur ist die Form der Rücksicht darauf, dass die Menschen leben, denken und handeln, ohne das eine exklusiv gegenüber dem anderen privilegieren zu können. Jeder Versuch, dies dennoch zu tun, rächt sich und führt zu kulturellen Formen, die in ihrer Einschränkung Beobachter dazu einladen, es anders zu machen. Der springende Punkt für unsere Überlegungen hier ist jedoch, dass dieses komplexe Ganze aus Leben, Denken und Handeln ebenso positiv wie negativ konstruiert ist. Kultur bedeutet Annahme *und* Ablehnung, Affirmation *und* Kritik, und in dieser doppelten Rolle wird sie von der Kulturpolitik gefördert oder auch vernachlässigt.

Man kann die Menschheitsgeschichte der Kulturpolitik und ihre aktuelle Bemühung um neue Formate nur verstehen, wenn man sich diesen von der Kulturtheorie beschriebenen und begrifflich immer wieder neu und anders gefassten 'Rechner' vor Augen führt, als der die Kultur zu verstehen ist und der diese Kultur immer wieder neu formatiert zur Errechnung von Leben aus Leben, Denken und Handeln, von Denken aus Denken, Leben und Handeln und von Handeln aus Handeln, Leben und Denken:

Kultur = Leben, Denken, Handeln (Leben, Denken, Handeln)

Kultur ist ein Substantiv, das aus Verben, aus Praktiken, errechnet wird, auch wenn Zwischenergebnisse wie Körper, Geist und Geselligkeit dann ihrerseits eine trügerische, weil vorübergehende substantivische Form annehmen. Wenn die Kultur und mit ihr die Kulturtheorie und die Kulturpolitik einen so großen Respekt vor Konventionen und Traditionen haben, so liegt dies daran, dass es sich dabei nicht nur um stillgestellte Praktiken handelt, sondern auch um experimentell erprobte Errungenschaften der Abstimmung zwischen Leben, Denken und Handeln, die man nicht ohne Not wieder preisgibt.

Als dieser Rechner beschäftigt uns die Kultur; und auf diesen Rechner sehen wir die Kulturpolitik menschheitsgeschichtlich bezogen. Wir werden sehen, dass dies kein abstrakter Gedanke ist, sondern mitten hinein führt in die Auseinandersetzungen und Versuche der Kulturpolitik.

IV.

Der Ausgangspunkt unserer These, noch einmal, ist ein Verständnis von Kultur als Umgang mit den Überforderungen der Kommunikation. Jede Kommunikation rückt mehr Möglichkeiten in Reichweite, als kulturell jeweils verarbeitet werden können. Eine Kultur muss daher diese Möglichkeiten sowohl ablehnen als auch annehmen können und ihr Profil aus dieser doppelten Funktion gewinnen. Eine Kultur ist damit jedoch nicht nur eine Reduktion des Möglichen, sondern als diese Reduktion auch ein Hinweis auf den Rest, der zugänglich bleibt, auch wenn diese Zugänge kulturell nicht gedeckt sind.

Deswegen sprechen wir von der 'Form' einer Kultur, die auf ihrer Innenseite das pflegt, was sie für sinnvoll hält, und auf ihrer Außenseite das enthält, was sie nicht für sinnvoll hält, jedoch bei aller Ablehnung nicht aus der Welt schaffen kann. Die häufig formulierte Vermutung, dass eine Kultur aus Werten besteht, ist dafür der perfekte Ausdruck, denn Werte verweisen auf andere Werte, müssen also untereinander abgewogen werden und enthalten spätestens so den Hinweis darauf, dass sie nicht immer, nicht überall und nicht für jedermann gelten. Dies ist dann auch der Ansatzpunkt für die Entstehung von Subkulturen, zum Beispiel Hochkulturen im Unterschied zu Volkskulturen, die dann ihr Glück mit jeweils spezifischen Kombinationen von Werten versuchen und jeweils spezifische Konstellationen von Leben, Denken und Handeln präferieren.

Wenn man so will, kann man die Gesellschaft, verstanden als Inbegriff der Überforderung durch Sinnüberschüsse, der Kultur, verstanden als Inbegriff der Reduktion auf werthaften Sinn, gegenüberstellen. Dies ergibt eine einfache Formel, die es erlaubt, sich historische und regionale Konstellationen anzuschauen, unter denen sich diese Überforderung unter Umständen ändert und die Reduktionen unter Druck geraten. Und man begreift das Risiko, in dem jede Kultur sich bewegt, die sich nicht sicher sein kann, ob ihre Reduktionen greifen und epochal und regional eine hinreichend große Bevölkerung erreichen, um für Konstellationen von Leben, Denken und Handeln zu werben, die sich nie von selbst verstehen, sondern immer dem Vergleich mit anderen Konstellationen zu anderen Zeiten und Orten ausgesetzt sind. Kultur ist "Gärung", hat daher schon Johann Gottfried Herder festgestellt, der in der deutschsprachigen Literatur einer der frühesten Kulturtheoretiker ist.

Jede konkrete Auseinandersetzung mit den Aufgaben und Möglichkeiten der Kulturpolitik kann von der hier skizzierten These ausgehen, muss sich dann jedoch im nächsten Schritt anschauen, mit welchen Überforderungen durch alte und neue Sinnüberschüsse der Gesellschaft man es zu tun hat, welche Art von Kultur bereits vorhanden ist und sich neu herausbildet, die diese Sinnüberschüsse auf Annehmbares und Ablehnbares zu reduzieren

versucht, und welche institutionellen Möglichkeiten diese Reduktionen absichern oder auch gefährden.

Vier Beispiele können dieses Vorgehen verdeutlichen. Entlang sozial- und kulturwissenschaftlich bewährter Fragestellungen beschränken wir uns auf eine Medienarchäologie der Sprache, der Schrift, des Buchdrucks und des Computers, obwohl man natürlich auch nach Kulturen und Kulturpolitiken im Umgang mit den Überforderungen des Geldes, der Macht, der Liebe, des Glaubens und der Wahrheit fragen könnte. Soziologisch neige ich jedoch dazu, ohne dies hier begründen zu können, diese so genannten Erfolgsmedien der Kommunikation, also Geld, Macht, Liebe, Glauben und Wahrheit eher auf der integrativen Seite gesellschaftlicher Ordnung und Unordnung zu verorten und die Verbreitungsmedien der Kommunikation, also die Sprache, die Schrift, den Buchdruck und den Computer, für epochale disruptive Effekte verantwortlich zu machen. In der Tat mag es für unsere Zwecke hier genügen, sich der Formate einer tribalen, antiken und modernen Kulturpolitik zu vergewissern, um schließlich einen Blick darauf werfen zu können, welche Kulturpolitik sich für die nächste Gesellschaft andeutet.

V.

Allerdings müssen wir zuvor noch eine weitere Komplikation einführen. Wir müssen ein paar Worte darüber verlieren, welche Rolle die Kunst im Verhältnis zu Kultur und Gesellschaft spielt. Auch dafür ist etwas mehr Theorie erforderlich, als vielen Kulturpolitikern vermutlich gelegen kommt. Aber es hilft ja nicht. Die Gesellschaft ist komplex, Einheit einer Vielfalt, Vielfalt einer Einheit, und deswegen nicht auf einfache Sachverhalte, soziale Fragen und Zeithorizonte herunterzubrechen.

Im Kontext einer Gesellschaftstheorie, in dem wir uns hier bewegen, ist die Kunst, insofern sie sich in den Künsten der Malerei, Skulptur, Dichtung, Musik und Theater an die Sinne und damit auch die Sinnlichkeit der Betrachter, Zuschauer und Zuhörer wendet, nichts anderes als die Kommunikation von Wahrnehmung. Das aber ist in genau dem Sinne, den wir hier brauchen, paradox, denn hier wird kommuniziert, was sich nicht kommunizieren lässt.

Kunst spricht eine Wahrnehmung und damit einen Organismus, einen Körper, ein Bewusstsein, einen Geist, eine Vorstellungskraft und eine Urteilskraft an, die sich als different gegenüber aller Kommunikation erfahren, obwohl sie alle Anregungen, Herausforderungen und Überforderungen dieser Kommunikation verdanken. Weder verbal noch gestisch noch mimisch ist die Kommunikation anders denn in Andeutungen in der Lage, die von einem Bewusstsein erlebte Tiefe einer Erfahrung zum Ausdruck zu bringen. Und in

der Tat geht es darum auch nicht. Niemand will seine Erfahrung eins zu eins in einen Text, einen Satz, eine Mitteilung bringen. Und auch die Kommunikation hat nicht wirklich ein Interesse daran auszuloten, was in der angenommenen Tiefe eines Bewusstseins, auf dem Grund höchst individueller Erinnerungen, Hoffnungen und Befürchtungen vor sich geht. Es genügt beiden, Kommunikation wie Bewusstsein, um ihre Differenz zu wissen, um den Abgrund, der sie trennt, und um den Bewegungsspielraum, den man daraus und darin gewinnt.

Die Kunst macht sich dies zunutze. Nicht nur das. Sie arbeitet an dieser Differenz, vertieft sie weiter, polstert sie aus, macht sie zu einer ebenso schmerzhaften wie lustvollen Erfahrung. Die Kommunikation eines Kunstwerks, das heißt seine Präsentation in einer Ausstellung, seine Vorführung auf einer Bühne, seine Abbildung in einem Katalog, sein Abdruck in einem Buch und so weiter, steht nicht nur ratlos vor der Betrachtung dieses Kunstwerks durch ein Publikum, sondern mindestens ebenso ratlos vor der Intention, die der Künstler mit diesem Kunstwerk verfolgt haben mag. Diese Ratlosigkeit erst eröffnet den Spielraum, der einzelne Betrachter anlockt, auch den Künstler immer wieder neu fasziniert und Kuratoren, Intendanten, Dirigenten, Rezitatoren und so weiter dazu bringt, immer wieder neu die Kommunikation eines Kunstwerks anzuregen.

In der Systemtheorie trennt man nur deswegen so strikt zwischen sozialen Systemen (Kommunikation), psychischen Systemen (Bewusstsein), lebenden Systemen (Organismus) und künstlichen Systemen (Maschinen), um deren Umgang mit dieser Differenz besser erforschen zu können. Kunst wird innerhalb dieser Theorie als ein soziales System verstanden, das sich darauf kapriziert, die Wahrnehmung psychischer und lebender Systeme (Bewusstsein, Gefühle, Körperlichkeit) zu kommunizieren, obwohl und weil keine Kommunikation (Sätze, Texte, Bilder, Filme) Zugang zu diesen lebenden und psychischen Systemen haben. Kunstwerke beeindrucken unsere Empfindungen, Gefühle und Vorstellungen nicht, weil und indem sie sie uns im Sinne einer Übertragung mitteilen, sondern indem sie sie in uns auf der Grundlage unserer eigenen Irritabilität und Sensibilität auslösen. Nicht die Kunstwerke empfinden, fühlen und imaginieren, sondern wir tun dies. Dieser Vorgang setzt demnach die Differenz zwischen Kommunikation einerseits sowie Bewusstsein und Körper andererseits voraus, um diese Differenz für das Zünden von Ereignissen zu nutzen, die anders nicht zustande kämen. Wir rekrutieren uns selbst für die Wahrnehmung von Kunstwerken, indem wir hingehen, anhören und hinschauen, und das macht sich die Kommunikation von Kunstwerken in Theatern, Ausstellungen, Konzerthallen, Galerien, Büchern und Zeitschriften zunutze, wohl wissend, dass wir uns jederzeit umdrehen und wieder hinausgehen und anderen Dingen widmen können.

Aber das ist noch nicht alles. Das erklärt noch nicht das Verhältnis von Kunst und Gesellschaft. Und es erklärt erst recht noch nicht das Verhältnis von Kunst und Kultur. Das Verhältnis von Kunst und Gesellschaft versteht man innerhalb dieser Theorie nur, wenn man bedenkt, dass auch die Gesellschaft routinemäßig die Wahrnehmung der Menschen, die sich in ihr herumtreiben, in Anspruch nimmt. Städte würden nicht funktionieren, könnte man nicht damit rechnen, dass die Leute Straßenschilder, Verkehrsampeln, Schaufenster und nicht zuletzt die vielen anderen Leute, die sie andernfalls anrempeln würden, wahrnehmen würden, was immer dann daraus folgt. Ein Büro funktioniert nur, weil man Türen und Schreibtische, Stühle und Aktenablagen sieht und in ihrer Faktizität der Strukturierung einer sozialen Ordnung mit hochgradig verteilten Rollen zur Kenntnis nimmt. Denkmäler und Fahnen, Häuserfassaden und Logos, Kleiderordnungen und deren modische Variation und nicht zuletzt Gestik, Mimik und Verhalten unserer Mitmenschen, von den Hunden auf der Straße, den Blumen auf dem Tisch und den Bäumen vor dem Fenster zu schweigen, müssen wahrgenommen werden, damit sie nicht unbedingt zum Gegenstand und Thema der Kommunikation, aber doch zu deren Struktur werden können. Das zurechtgezupfte Kleid, der unnahbare Blick, der unterdrückte Zorn, die angespannte Stimme müssen wahrgenommen werden, damit sie als Zeichen, ob und wie die Kommunikation fortgesetzt werden kann, ernst genommen werden können.

Und wir müssen noch einen Schritt weitergehen. Es ist nicht etwa so, dass wir zuerst die Welt wahrnehmen und dann entscheiden, wie es in der Kommunikation weitergehen kann, sondern umgekehrt gestalten wir unsere Welt als einen wahrnehmbaren Sachverhalt, um bestimmte kommunikative Anschlüsse nahezulegen beziehungsweise außer Reichweite zu rücken. Wir haben es mit einem zirkulären Verhältnis von Kommunikation und Wahrnehmung zu tun. Die Welt ist nicht nur der Gegenstand, über den wir reden, so als sei er das, worüber wir reden, auch dann, wenn wir nicht darüber reden, sondern sie ist zugleich das Medium, in dem wir unsere Gegenstände so entwerfen, wie wir sie für bestimmte Signale, Schwellen und Blockaden der Kommunikation benötigen. Jede Gesellschaft verfügt, mit anderen Worten, über einen eigenen Haushalt an Wahrnehmungssachverhalten, mit dessen Hilfe sie stigmergetisch, wie die Insektenforschung sagt, das Andocken der Individuen an diese Gesellschaft zu regeln versucht. Wir halten an roten Ampeln an und fahren bei Grün weiter. Das ist das, was man unter den Menschen ihre Symbiose nennen kann, das Zusammenleben von Körper und Geist in einer Gesellschaft.

Insofern macht die Kunst genau das, was die Gesellschaft auch macht. Sie bindet Individuen durch eine dafür geeignete Präparation von wahrnehmbaren Sachverhalten. Aber sie macht dies mit einer zusätzlichen Pointe. Während sie es tut, führt sie vor, dass sie es tut.

Sie lässt Wahrnehmung reflexiv werden. Während die Gesellschaft den größten Wert darauf legt, die Wahrnehmung nahezu automatisch, mindestens jedoch unbemerkt und selbstverständlich ablaufen zu lassen, unterbricht die Kunst diesen Automatismus und lässt uns stutzig werden. Dazu dienen ihr die Formeln des Schönen und des Hässlichen, des Erhabenen und des Schrecklichen. Dies sind nicht nur Formeln, die beschreiben, wie Wahrnehmung fasziniert werden kann, sondern es sind zugleich Formeln, die darauf hinweisen, dass und wie Faszination funktioniert, sowie Formeln, die uns hilfreich beispringen, wenn es darum geht zu verstehen und anderen mitzuteilen, was uns gerade widerfährt.

Kunst kann man somit in der Gesellschaft als ein soziales System verstehen, das die Art und Weise, wie die Gesellschaft mit Wahrnehmungen umgeht, in die Gesellschaft wieder einführt und dort beobachtbar macht. Bilder strapazieren unseren Sinn für Farben und Formen, Musikstücke lassen uns hören, was wir nicht gewohnt sind zu hören, Gedichte unterbrechen unsere Gefühlsroutinen und Theaterstücke verschieben die emotionalen Akzente, mit denen wir normalerweise unsere Handlungen begleiten. Wir werden für uns beobachtbar und wir machen das mit und halten das aus, weil es in der Kunst für uns scheinbar folgenlos bleibt. Kein Kunstwerk kann die Welt verändern, auch wenn Aubers Oper "Die Stumme von Portici" 1830 in Brüssel die belgische Revolution ausgelöst hat. Normalerweise jedoch richtet sich ein Kunstwerk nur an unser Erleben, nicht an unser Handeln. Dank der Kunst können wir sehen, wie wir sehen, hören, wie wir hören, fühlen, wie wir fühlen, und empfinden, wie wir empfinden. Aber währenddessen halten wir still und legen den größten Wert darauf, eine Pause zu machen, bevor wir uns dem Alltag, der Familie, der Arbeit wieder widmen.

Im Anschluss an dieses Theorem der Kommunikation reflexiver Wahrnehmung kann man im Übrigen auch zwischen Kunst und Unterhaltung unterscheiden. Denn während die Kunst die Wahrnehmung irritiert, ohne dafür eine andere Auflösung zu bieten als den Kunstgenuss selber, wichtig genug, liefert die Unterhaltung nur Irritationen, die fast sofort wieder beruhigt werden. Die Kunst treibt einen Spalt zwischen Kommunikation und Wahrnehmung, die Unterhaltung kittet ihn wieder zu. Deswegen ist es so wichtig, dass die Unterhaltung Spaß macht und spannend ist. Sie lockt, greift zu, hält fest, spannt auf die Folter – und liefert eine Auflösung, den gelungenen Witz, die alberne Pointe, das Happy End. Kunst betont die Differenz von Kommunikation und Wahrnehmung, Unterhaltung deren Einheit.

Aber wichtiger als diese Unterscheidung ist in unserem Zusammenhang, dass diese Reflexion von Wahrnehmung durch die Kunst in der Gesellschaft zwar funktional ist und hingenommen wird, solange klar ist, dass es sich um Kunst und nur um Kunst handelt,

zugleich jedoch auch gerahmt, gezähmt, eingebettet und so renormalisiert wird. Anders könnte man die Ideen nicht aushalten, auf die Künstler immer wieder kommen. Aber kaum zeigen sie uns schon wieder eine Arbeit, die unsere Wahrnehmung verwirrt und dadurch auf sich aufmerksam macht, stecken wir sie schon wieder in die Schublade der Kunst. Während die Kunst mithilfe ihrer Kunstwerke einzelne Wahrnehmungen irritiert, wird die Kunst insgesamt als Kunst wahrgenommen, die, und das ist der Punkt, alles andere irritiert, sondern gesellschaftlich dazu gehört. Wir haben es mit einer präzisen Kippfigur zu tun. Irritierende Wahrnehmung wirkt kulturell beruhigend. Letztlich handelt es sich nur um Reflexion, auch wenn man nie weiß, wann diese der Durchsetzung von Verfügungsgewalt, der Ausübung von Macht, dem Streit um Wahrheit oder den Gewissheiten des Glaubens in die Quere kommen kann.

Deswegen reagieren Künstler allergisch auf die Zuschreibung eines kulturellen Interesses an ihren Werken. Sie wissen oder ahnen, dass unter einer Kultur auch im Hinblick auf die Kunst nichts anderes als die Reduktion eines Sinnüberschusses zu verstehen ist, der für die Kunst jedoch genau das ist, worum es geht. Die Kultur ist der Agent jener Reduktion von offenen Fragen, unruhigen Beobachtungen, wilden Zweifeln und verzweifelten Einwänden auf das Hinnehmbare und Annehmbare, das für keinen Künstler hinnehmbar und annehmbar ist. Anders als die Unterhaltung, die die Einheit, den Zusammenklang, das Aufgehobensein will, will die Kultur wie die Kunst den Unterschied. Aber sie will ihn relativ zum Rest der Gesellschaft, nicht absolut, wie die Kunst.

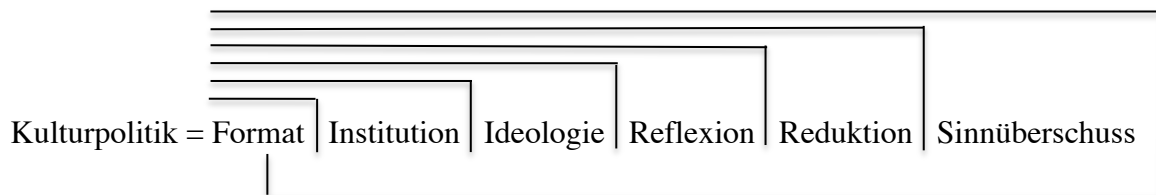
All das macht das Geschäft der Kulturpolitik nicht einfacher. Die Kulturpolitik fördert eine Kultur, die ihrerseits auf die Kunst angewiesen ist, da diese jene Differenz von Körper, Geist und Gesellschaft verfügbar macht, um deren Balance es der Kultur geht. Der Kulturpolitiker muss daher die Unruhe der Kunst fördern, damit die Kultur Anlässe hat, an der Beruhigung zu arbeiten. Theoretisch ist dies wiederum eine Paradoxie, was der Praxis jedoch nicht entgegensteht, sondern ihr im Gegenteil in die Hände arbeitet, weil sie so ein Spannungsverhältnis, einen Entscheidungsspielraum, eine Ambivalenz zugunsten eigener Autonomiegewinne ausbeuten kann, ohne wissen zu müssen, ja wissen zu können, was sie tut. Der Kulturpolitiker weiß, dass nur die widerständige Kunst jene Qualität besitzt, die es sich lohnt, von der Kultur gezähmt zu werden und als kultureller Wert gepflegt zu werden. Rituale wie die Vernissage, die Premierenfeier oder die Release Party inklusive ihrer Unterfütterung durch harte und weiche Drogen und ihre Einbettung in erotische Wettbewerbe erlauben es, die Paradoxie dieser Akkomodation von Kunst und Kultur auszuwerten, auszuhalten und latent bleiben zu lassen.

Für unsere Fragen nach den Formaten der Kulturpolitik in verschiedenen Medienepochen der Gesellschaft und nach dem Formatwechsel im Übergang von der modernen zur nächsten Gesellschaft ist entscheidend, dass die Kultur in der Kunst einen ihrer wichtigsten Allianzpartner hat, ohne deswegen darauf verzichten zu können, auch die Kunst derselben Prozedur der Sinnverdichtung, gestützt auf selektive Ablehnung und selektive Annahme, unterwerfen zu müssen wie den Rest der Gesellschaft. Diese Sinnverdichtung ist im Fall der Kunst ebenso wenig wie im Fall des Rests der Gesellschaft, also der Religion, der Wirtschaft, der Politik, der Wissenschaft und so weiter, keine Vernichtung des Sinnüberschusses, sondern eine Zurichtung, die Erträgliches, Bekömmliches und Genießbares, eben Kultiviertes, von allem anderen unterscheidet und daher wiederum auch dieses andere auf der Außenseite der Form und mithin als Teil der Form beobachtbar macht. Deswegen kann ein Künstler angesichts der Art und Weise, wie die Kulturpolitik mit ihm umgeht, auf neue Ideen kommen.

VI.

Schauen wir uns die einzelnen Medienepochen der Gesellschaft, ihre spezifischen Formen von Kunst und Kultur sowie ihre Institutionen der Kulturpolitik genauer an. Wir werden sehen, wie sich hier politisch einflussreiche Positionen, wirtschaftlich lukrative Besitzstände und immer wieder auch religiös verwertbare Weltanschauungen aufbauen und wieder abbauen. Unsere aus den bisherigen Überlegungen abgeleitete Formel der Kulturpolitik ist menschengeschichtlich immer dieselbe: Bestimmte *Institutionen* der Kulturpolitik fördern bestimmte *Formate* der Präsentation und damit Rahmung von Kunst, die im Rahmen einer bestimmten *Ideologie* die *Reflexionsleistungen* von Wahrnehmung durch Kunst für die Kultivierung der *Reduktion* von *Sinnüberschüssen* pflegen. Dies sind die Variablen einer Gleichung, die in jeder Medienepoche eine unterschiedliche Ausprägung erfahren, zu der es historisch und lokal jeweils zahlreiche Varianten gibt.

Errechnen kann man diese Gleichung jedoch jeweils nur von hinten. Wir beginnen mit der Frage nach den Sinnüberschüssen, die die Einführung eines neuen Verbreitungsmediums produziert, identifizieren die Kulturform, die eine Reduktion dieses Sinnüberschusses leistet, fragen nach der Kunst, die ihrerseits irritiert und irritierend auf die Reduktion reagiert, bestimmen eine Ideologie, die die Rezeption der Kunst und ihrer Gesellschaft durch die Kultur leitet, fragen nach der Institution, die als Förderer einer entsprechenden Kultur aufgetreten ist beziehungsweise auftritt, und bestimmen dann das typische Format, in dem die Kulturpolitik einer Medienepoche auftritt. Beim Format wird es konkret, über alles andere kann man streiten:



So schematisch wie es aussieht, ist es auch. Wir gehen trotz der verbreiteten Auffassung, dass Schemata eher ein Zeichen für mangelnde Kultur sind, so schematisch vor, weil wir den heuristischen Erkenntniswert dieses Vorgehens für größer halten als den mit diesem Vorgehen verbundenen Verstoß gegen die guten Sitten. Wenn man so will, machen wir uns dadurch den Sinnüberschuss zunutze, den auch die Wissenschaft pflegt, bevor sie ihrerseits kulturell an die Kandare genommen wird.

Den Begriff der Ideologie verwenden wir im Übrigen im Folgenden weitgehend wertneutral als Begriff für ein Wissen, das Beobachter auf eine gesellschaftliche Struktur und Kultur zurückrechnen können, ohne damit die Absicht zu verbinden, seine Falschheit nachzuweisen oder aus seiner Interessengebundenheit einen Einwand abzuleiten. Eher verstehen wir eine Ideologie als ein Vorurteil im Sinne Hans-Georg Gadamers, das heißt als eine Vorstufe zur Überwindung eines Vorurteils zugunsten eines anderen.

VII.

Die Stammesgesellschaft ist das Produkt der Einführung der Sprache vor 4 Millionen Jahren. Die vorherigen Primatengesellschaften werden aus der Evidenz ihrer über Wahrnehmung und Körperlichkeit, also Sexualität, Fürsorge und Gewalt, vermittelten Kommunikation herausgerissen und mit der Möglichkeit der Lüge, mindestens jedoch des Überschusses je aktuell nicht kontrollierbarer Referenzen konfrontiert. Kaum treten Worte für Sachverhalte auf, treten Wort und Sachverhalt auch schon auseinander und wird es erforderlich, ihren fallweisen Zusammenhang durch soziale Kontrolle sicherzustellen.

Nach einem Vorschlag von Niklas Luhmann kann die Kulturform einer Gesellschaft als eine Reduktion des Sinnüberschusses der Medien der jeweiligen Gesellschaft auf die Möglichkeit ihrer Kontrolle und damit auch des Vergleiches der Reduktion mit dem Rest des Überschusses verstanden werden (Die Gesellschaft der Gesellschaft, Kap. 2, Abschnitt XIV). Luhmann hat diesen Gedanken für die antike und die moderne Gesellschaft ausgearbeitet, für

die nächste Gesellschaft angedeutet und für die tribale Gesellschaft offen gelassen, da in seinem Theorieschema Sprache nicht unbedingt eindeutig als Verbreitungsmedium der Kommunikation verbucht wird, sondern als allgemeiner Schematismus der binären Codierung von Kommunikation durch eine Ja/Nein-Unterscheidung eine übergeordnete Bedeutung bekommt.

Daran halten wir fest, fragen jedoch dennoch nach der strukturellen und kulturellen Bedeutung der Einführung der Sprache für die Entstehung der tribalen Gesellschaft. Die Ja/Nein-Codierung ist bereits eine Form der Kontrolle der Möglichkeit der Lüge, da sie die Ablehnung und damit konditionierte Annahme von Kommunikation ermöglicht, erhöht jedoch zugleich den zu bewältigenden Sinnüberschuss, da man jetzt zu allem, was man sagen und hören kann, auch das Gegenteil imaginieren kann. Das verdoppelt die Welt des Möglichen und erfordert schon deswegen und bis heute Folgeeinrichtungen wie etwa Fragen nach der Wirklichkeit und der Wahrheit, die den Versuch machen und zugleich vereiteln, das Doppelte und bald auch Vielfache wieder auf das Eindeutige zu reduzieren. Sie machen den Versuch der Reduktion, indem sie dazu anleiten, sich nicht an der Nase herumführen zu lassen. Und sie vereiteln den Versuch, indem man gegen jede Reduktion eine andere Wirklichkeit und andere Wahrheit ins Feld führen kann.

Die Stammesgesellschaft, folgen wir der ethnologischen Forschung von Edward Tylor über Bronislaw Malinowski bis zu Claude Lévi-Strauss, kontrolliert die Möglichkeit der Lüge im Besonderen und des unangemessenen Redens und der unerwünschten Negation im Allgemeinen durch die Kulturform der Grenze. Das Dorf wird vom Garten und der Garten von der Wildnis unterschieden. Es gibt Hütten für Häuptlinge, Hütten für Stammesälteste, Hütten für Männer und Hütten für Frauen. Es gibt Zonen, in denen die Kinder spielen, Zonen, in denen die Frauen sich treffen (die berühmten Brunnen, an denen Wasser geholt und Wäsche gewaschen wird), und Zonen, in denen sich die Männer aufhalten, wenn sie nicht auf der Jagd sind. Und in jedem Bereich wird anders gesprochen und wird anders geregelt, wer von wem in welchen Belangen auf welche Zeichen angesprochen werden kann und wann zu schweigen hat. Jede Grenze regelt, was man diesseits der Grenze und jenseits sagen und hören kann. Grenzen sind spürbar anhand der Auflagen, denen sie die Kommunikation unterwerfen oder von denen sie sie befreien. Initiationsriten nehmen die Form der kontrollierten Grenzüberschreitung Dorf/Wildnis, Jugendlicher/Erwachsener, Uneingeweihter/Geheimnisträger an und machen damit mit beiden Seiten der Grenze vertraut. Die Magie überwindet ebenso gefährlich wie zauberhaft alle Grenzen und unterstreicht damit deren Bedeutung wie auch die Notwendigkeit, keiner Wirklichkeit wirklich über den Weg zu trauen.

Die Kunst erfindet die List und den Rausch. Masken, Totems, Bemalungen zeigen diesseits der Grenze, wie es jenseits aussieht. Und Feste und Tänze, unterstützt durch Drogen und den temporären Dispens sanktionierter Regeln, machen meist stellvertretend durch Schamanen und einige wenige deswegen Besessene deutlich, was es heißt, eine Grenze zu überschreiten und sich im Jenseits aufzuhalten. Diese Kunst muss sich rituell noch tarnen, gewinnt jedoch im Ornament einen Bewegungsspielraum, der sich zwar an Grenzen orientiert, diese jedoch als Faltungen vielfach bricht, wiedereinführt und beobachtbar macht.

Die Kultur fängt auch dies wieder ein und nennt es Mythos. Die Mythologie ist eine Ideologie, die bestimmte Lügen hoffähig macht, indem sie sie zu Geschichten stilisiert, die einen für den Stamm wichtige Wahrheit, etwa eine Information über Abstammungs- und damit auch Verwandtschaftsstrukturen, nicht nur enthält, sondern auch verrätselt, umspielt und zweideutig werden lässt.

Alles, was dieser Mythologie entspricht, unterliegt in einer Stammesgesellschaft einer kulturpolitischen Förderung, für die es jedoch noch keine individuelle Institution, sondern nur den Stamm insgesamt als Träger gibt, der in Gestalt seines Häuptlings, des Schamanen oder Medizinmanns und mehr oder minder ausdifferenzierter Rollen von Geschichtenerzählern Feste ausrichtet, Totempfähle aufstellt, Riten feiert und immer wieder dieselben Geschichten immer wieder neu erzählen lässt.

Tribale Kulturpolitik ist die Pflege der Lüge als kultureller Errungenschaft und als Rahmung einer Kunst, die ornamental, ekstatisch und rituell dieselben Ereignisse und Gegenstände, mit denen man seine Feiern ausstattet, zu Ereignissen und Gegenständen der Übung, der Verwunderung und wohl auch der Verschiebung macht. Das Format der tribalen Kulturpolitik ist das Fest. Für seine Zwecke werden Kunstwerke in Auftrag gegeben. Hier werden Grenzen inszeniert, verfügbar gemacht, besritten und überschritten. Und hier werden durch Anfang und Ende, Festordnung und Festplatz zugleich auch die Grenzen gezogen, um deren Bestätigung und Kultivierung es zur Bewältigung des Sinnüberschusses der Sprache immer geht.

VIII.

Die antike Sklavenhalter- und Adelsgesellschaft ist strukturell und kulturell das Produkt der Einführung der Schrift vor 6000 bis 3000 Jahren in Mesopotamien, China, bei den Mayas und Azteken, in Ägypten sowie, erstmals in der Form der alphabetischen Schrift, in Griechenland. Die Einführung der Schrift, entstanden vermutlich aus Buchhaltungssystemen der Palastwirtschaft, ist eine weitere Katastrophe, die die menschliche Gesellschaft erneut vor das

Problem eines Sinnüberschusses stellt. Die interaktive Kontrolle der Kommunikation durch Anwesende, die sich gegenseitig unter Druck setzen können und wenige andere Möglichkeiten haben, als im Fluss der Kommunikation mitzugehen, wird gebrochen zugunsten der Möglichkeit, Teile der Kommunikation aufzuschreiben und dadurch sowohl Vergangenheit werden zu lassen, die jederzeit aktualisiert werden kann, als auch auf Zukunft vorausgreifen zu lassen, die damit bereits gegenwärtig Wirkung entfalten kann.

Die Symbole der Schrift machen sich gegenüber der mündlichen Kommunikation selbständig, nicht ohne von jenen Bürokraten wieder eingefangen zu werden, die sie zuallererst freigesetzt haben. Platon schaut nach Ägypten und entsetzt sich vor einer kalten, rechenhaften Ämterwirtschaft, in der das seelenverbundene Gespräch unter intimen Freunden keine Chance mehr hat. Spätestens hier und jetzt, denn frühere schriftliche Zeugnisse besitzen wir nicht, setzt eine konservative Kulturkritik ein, die jedes neue Verbreitungsmedium der Kommunikation dem Verdacht aussetzen wird, den Menschen sich selbst zu entfremden. Spätestens jetzt und in Unkenntnis der Katastrophe der Stammesgesellschaft beginnt eine Aufwertungsgeschichte des gesprochenen Wortes und der Wahrheit der Stimme, die von keinem Gegenbeweis auf den Bühnen der Welt erschüttert werden kann.

Das wird sich im Übrigen wiederholen. Da die Medienepochen einander nicht ablösen, sondern überlagern, tendiert jede frühere Medienepoche gegenüber der gerade hereinbrechenden zum Bild der verlorenen alten Zeit. Die Buchdruckgesellschaft wird die Schrift preisen, so wie die Computergesellschaft das Buch. Und tatsächlich, auch das wird zum Gegenstand von Kulturpolitik, wird sich der Menschen eine Ungleichzeitigkeit bemächtigen, der gemäß ihre Praxis, denn da haben sie keine Wahl, in der jeweils gegenwärtigen Medienepoche stattfindet, ihr Verstand sich auf dem Niveau der vorherigen bewegt und ihr Gemüt noch in der vorletzten steckt. So bewegen wir uns praktisch längst mehr oder minder souverän in den Netzwerken der Computergesellschaft, verlassen uns jedoch auf die Vernunft, ein Produkt der modernen Buchdruckgesellschaft, wenn wir die Gegenwart zu begreifen versuchen, und empfinden immer noch wie die Aristoteliker, wenn wir nach einem Platz in der Welt suchen, der uns gemäß ist. Aber ich greife vor.

Für die antike Gesellschaft können wir von einem Symbolüberschuss sprechen, der in der menschlichen Gesellschaft Planungshorizonte politischer und ökonomischer Art explodieren lässt, die nicht, wie noch in den Tempeln und Sonnenpalästen durch die Unterstellung ihrer Ewigkeit geschützt sind, sondern mit Kontingenzbewusstsein belastet sind, das denn von Aristoteles auch erstmals formuliert wird. Oikos und Polis treten auseinander; privat schmieden die Haushalte Pläne, die politisch abgesichert, ausgehandelt, ausgehalten und kontrolliert werden müssen. Dem dient das Gespräch der Männer auf der Agora und dem

Forum. Nicht enden wollen will seit der Antike jene Sorge um die 'gerechte Stadt', die aufkommt, seit man beobachten muss, dass Kaufleute und Heeresführer draußen reicher werden, als es ihrem Status drinnen angemessen wäre.

Erneut stellt sich das Problem, einen Sinnüberschuss abwehren zu müssen, der anhand schriftlicher Zeugnisse früherer Kommunikation die gegenwärtige Kommunikation bedrängt. Aristoteles erfindet die Kulturform des *telos*, des in Kosmos, Polis und Psyche angemessenen Platzes, dem eine Kommunikation entweder entspricht, dann kann sie angenommen werden, oder widerspricht, dann darf sie abgelehnt werden. Dieses *Telos* ist je nach Geschick dehnbar und interpretierbar, so dass die Kommunikation in der Kommunikation jenen Freiraum gewinnt, der es erlaubt, sie Kommunikation zu nennen. Denn 'Kommunikation', so jedenfalls verwenden wir diesen Begriff hier durchweg, ist die Wahl, Schaffung und Gestaltung von Abhängigkeiten zwischen Menschen unter der Bedingung der Anerkennung einer Unabhängigkeit, die sie zumindest prinzipiell als Organismen auf zwei Beinen besitzen.

Die Kunst macht sich dieses *Telos* sofort zunutze und fragt nach dem Platz eines Individuums, das zwischen Polis und Oikos immer eine Wahl zu haben scheint und diese Wahl sowohl zuhause als auch in der Öffentlichkeit zum immer möglichen Einwand gegen die Verhältnisse stilisiert. Die Leidenschaften der Götter werden zur Folie für Tragödien und Komödien, für die Athletik und die Plastik, die zwar den Chor noch mitlaufen lassen, diesem aber zwischen Stamm, Volksmenge und Volkes Stimme höchst ambivalente Rollen zuschreiben. Die Kunst entdeckt das Individuum und profiliert es als Gegenspieler des Chors. Die Kultur fängt es wieder ein und erfindet die Ideologie des Schicksals, um die nun einmal geforderte Teleologie mit den individuellen Abweichungen, die sich nicht mehr vermeiden lassen, sondern die von der antiken Kultur selber gefördert und gefordert werden, zu versöhnen.

Damit ist entschieden, dass das Theater zum Format der antiken Kulturpolitik wird, bestätigt nicht nur auf der Bühne, sondern auch durch die theatralische Ausstattung der Paläste, der Marktplätze und der Stadien. In diesem Format werden Schicksale herausgefordert, inszeniert und besiegelt. Hier findet die dafür nötige Kunst ihren Ort und hier kann diese Kunst ihr Schicksal auch darin zu bestätigen suchen, dass sie ihm ihrerseits zu entkommen sucht. Das Bewusstsein für das Theater als Format der Kulturpolitik scheint scharf gewesen zu sein, wenn man darauf schaut, wie sehr die Inszenierung etwa von Haushalt und Akademie Wert darauf legte, sich davon zu unterscheiden. Vermutlich ist dies der Moment, in dem der Alltag erfunden wird.

Die Institution, die diese Kulturpolitik trägt, ist vermutlich identisch mit der Aristokratie. Der Adel hat die Mittel, die Orte und bestimmt die Gelegenheiten. Und er einigt sich unter

sich, beraten allenfalls von den Gelehrten unter den Sklaven, die man landauf, landab erobert, welche Stücke welcher Autoren auf den städtischen Bühnen wann zur Aufführung kommen. Zugleich steht diese Institution selber für die Ideologie ein, die die Antike kulturell trägt, gibt es doch keine Dynastie, die nicht ihr Schicksal hätte, und gibt es doch in jedem dieser Schicksale nicht nur dunkle Flecken, sondern auch überraschende, individuellen Helden geschuldete Wendungen.

Der Adel stilisiert sich selbst zum Symbol der Gesellschaft. Er behauptet die ihm geschuldete Hierarchie als natürliche Ordnung, als ein Ergebnis der Schöpfung, also der göttlichen Planung, und als ein Ort der menschlichen Planung, die strukturell in Form von Eroberungszügen weit ausgreift und dennoch kulturell gezähmt ist, weil man im Adel unter sich bleibt und allen anderen Schichten der Gesellschaft dasselbe konzidiert. So hätte man in Babylon, Ägypten, in Indien und China, bei den Mayas, bei den Griechen und Römern, in den afrikanischen Königreichen bis in alle Zeiten weitermachen können, hätte das mechanische Zeitalter mit seiner Erfindung des Buchdrucks, den die Chinesen bürokratisch und poetisch unter Kontrolle hatten, die Europäer jedoch nicht, diesem fröhlichen Treiben der Aristokraten nicht ein Ende bereitet.

IX.

Die moderne Buchdruckgesellschaft ist das strukturelle und kulturelle Produkt der Einführung des Buchdrucks im Allgemeinen und der beweglichen Lettern im Besonderen durch Johannes Gutenberg und andere zu Beginn des 16. Jahrhunderts. Ab jetzt heißt es zwar noch lange nicht faktisch, aber doch prinzipiell, dass jeder alles lesen kann, angefangen mit der Bibel, und dass jeder jederzeit voraussetzen muss, dass auch andere gelesen haben. Die Möglichkeiten der Kritik explodieren und alle sozialen Formen müssen sich darauf einstellen, mit Kritik konstruktiv umgehen zu können. Die Religion nimmt den Ritus zurück und wird zu einer Frage des Gewissens. Die Wirtschaft stellt sich dem Wettbewerb, die Politik der Demokratie. Die Schule wird für alle geöffnet und sogar die Kunst beginnt jetzt damit zu rechnen, dass individueller Kunstgeschmack jedem zugänglich ist, der in der Lage ist, eine Unterscheidung zwischen schön und häßlich zu treffen.

Die Gesellschaft stellt sich um auf eine dynamische Stabilität und begreift sich als 'modern' in dem Sinne, dass sie in jedem ihrer Momente nur als ein Modus ihrer selbst zu verstehen ist. Sie ändert sich laufend selbst, ohne dass sich an der Moderne etwas ändert. Der Humanismus und die Aufklärung entwickeln positive Auffassungen von Kritik und zugleich das Bild eines vernunftgeprägten Menschen, der nicht nur jederzeit Kritik üben, sondern diese

auch jederzeit annehmen und zugunsten von Modernisierung im Allgemeinen und Fortschritt im Besonderen umsetzen kann.

Der Sinnüberschuss, der jetzt zusätzlich zum Referenzüberschuss und Symbolüberschuss die Form des Kritiküberschusses annimmt, wird in einer Kulturform aufgefangen, die im Wesentlichen darauf setzt, individuell und institutionell das Gleichgewicht halten zu können. Luhmann spricht mit Blick auf Descartes von einer Kulturform der unruhigen Selbstreferenz: Man ist, wer man ist, ohne zu wissen, wer man ist, weil man je nach Stand der Kritik seine Meinungen, Absichten und Erwartungen laufend ändert, ohne je die Möglichkeit zu verlieren, Ich zu sich zu sagen.

Die Renaissance des Individuums ist zugleich der Moment, in dem das Individuum sich als Fluchtpunkt der Perspektive wiederentdeckt und verliert. Man übt nicht mehr wie in der Antike Übermut und Demut in der Auseinandersetzung mit den Göttern, sondern man mißt sich am anderen Individuum, dessen Profil so ungleich markanter ist als das eigene. Man beneidet den anderen um seine Identität und knüpft ihn zugleich an ihr auf, denn zur eigentlichen Tugend im Umgang mit der Komplexität einer Kommunikation, die höchste Ansprüche an religiöse, politische, ökonomische, pädagogische, ästhetische, bürokratische und familiäre Engführung mit deren jederzeit möglichen wechselseitigen Störung verknüpft, wird die Aufrechterhaltung von Ambivalenz.

Die Kulturform des Gleichgewichts dokumentiert sich in der Kunst, etwas, inklusive sich selbst, in der Schwebe halten zu können. Die politische Klugheitslehre der Neuzeit (Niccolò Machiavelli, Baltasar Gracián, Montaigne und andere) formuliert dies positiv, eben als Klugheit, doch überliefert wird es spätestens seit Jean-Jacques Rousseau nur in der Form einer Kulturkritik, die dem Individuum eine innere Leere, Haltlosigkeit und Entfremdung zuschreibt und für diese nach den Gründen sucht. Feudalismus wird durch Demokratie, Herrschaft durch Emanzipation und Kapitalismus durch Revolution konterkariert, ohne dass sich an der Verfassung der Moderne etwas ändert. Im Gegenteil. Die Verhältnisse gewinnen dort an Unentschiedenheit, wo sie vielleicht bisher noch eine Eindeutigkeit besaßen, die man sich sehr bald unter dem Namen der Tradition dann auch wieder zurückwünscht.

Die Kunst rückt nun die Reflexion auf Wahrnehmung in den Mittelpunkt ihrer Beobachtung. Wie kann es sein, dass unbezweifelbare Sinneseindrücke mit einem so hochgradig beweglichen, unzuverlässigen und abgrundtief leeren Individuum, dem Subjekt seiner eigenen Weltkonstitution, korrelieren? Was heißt Autonomie des Individuums ebenso wie der Kunst, wenn der Leerlauf sofort übermächtig wird, kaum ist die letzte Befreiung realisiert? Der Künstler wird mit der Unmöglichkeit einer Antwort auf diese Fragen allein gelassen und reagiert je nach Gemüt sentimental oder naiv, hermetisch oder engagiert,

konkret oder abstrakt, klassisch oder romantisch, so oder so jedoch im Medium immer neuer Materialzugriffe, die am Befund nichts ändern.

Der Kulturpolitik kann das nur recht sein. Sie konzentriert sich auf die Ideologie der Aufklärung, abgeschattet durch das romantische Wissen um dunkle Stellen der Unverständlichkeit, die man ebenso gut plazieren können wie auf sich beruhen lassen muss. Träger dieser Kulturpolitik sind in erster Linie die Städte und Nationen, die ein Interesse daran entwickeln, Orte und Gelegenheiten zu schaffen, an denen ein still haltendes, auf Erleben reduziertes Publikum mit mehrdeutig rätselhaften Formen, Farben, Figuren, Stilen und Tonfällen konfrontiert wird, die man im Wesentlichen auszuhalten lernen muss. Das Publikum wird belohnt mit Schönheit, Spannung, Überraschung, Intelligenz und Gefühl, doch in erster Linie geht es darum, Uneindeutigkeit zu erfahren, für einen Moment zu vergemeinschaften und dann mitzunehmen in einen Alltag der Familie, der Arbeit und der Freizeit, dessen Statik wie Dynamik aus dieser Uneindeutigkeit lebt.

Der Inbegriff des Formats, in dem die moderne Kulturpolitik stattfindet, ist das Museum. Das Museum verknüpft die überwundene und als solche immer noch interessante Vergangenheit mit einer aktuellen, aber unbestimmten Gegenwart und einer offenen, unbekanntem Zukunft. Es verpflichtet den Betrachter auf eine Kennerschaft des Vergleichs, die nach Belieben in die Tiefe und Breite zu treiben und schon deswegen niemals abzuschließen ist. Es erspart dem Betrachter den Blick auf die spielerischen und mühsamen, riskanten und pedantischen, ihren Halt nur in sich selbst findenden Prozesse, denen alle Kunstwerke sich verdanken, und befriedet ihn statt dessen mit den Resultaten dieser Prozesse, die als Werke gefeiert werden und dennoch eine Form behalten, die auf andere, beliebige andere Werke verweist.

Alle anderen Orte der Kunst werden dem Format des Museums unterworfen. In Konzerthäusern, Theatern und Galerien, in Sammlungen, Katalogen und Ausstellungen ist der entscheidende Adressat ein bürgerliches Publikum, das auf eine uneindeutige Beweglichkeit im Dienst einer abstrakten Aufklärung und eines endlosen Fortschritts verpflichtet wird. Gefördert wird ein zweckloses Sammeln und Vergleichen, dessen Funktion die Einübung in Reduktionen des Sinnüberschusses ist, die gelernt haben und immer wieder neu lernen müssen, sich kritisch selber nie zu trauen.

X.

Die nächste Gesellschaft knüpft hier an. Nach wie vor wird gesprochen, geschrieben und gedruckt und müssen deswegen Referenzen, Symbole und Kritiken sowohl verwendet als

auch bewältigt werden können. Nach wie vor geht es darum, Kommunikation sowohl ablehnen als auch annehmen zu können, und zwar: dieselbe Kommunikation. Eine Medienarchäologie ist nicht nur deswegen nötig, weil die menschheitsgeschichtliche Entwicklung höchst ungleichzeitig verläuft, so dass wir es weltweit mit den seltsamsten Kombinationen von tribalen, antiken, moderne und nächsten Gesellschaften zu tun haben, sondern auch deswegen, weil sich in allen Gesellschaften jede dieser Medienepochen an der Ausprägung ihrer Strukturen und Kulturen ablesen lassen. Genau das nennen wir Weltgesellschaft: regionale Ausprägungen eines sich selbst verstärkenden und wieder abschwächenden Eigensinns, der um die Existenz anderer Regionen weiß und sich auf eine Weltkultur im Sinne John W. Meyers verlässt, in der die dezidiert lose Kopplung zwischen lokalen Praktiken und universellen Ansprüchen die Grundlage aller Entscheidungen ist.

Von einer neuen Medienepoche ist zu reden, seit mit der Elektrizität in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts und mit der Elektronik in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts nicht nur instantane, mit Lichtgeschwindigkeit arbeitende Verknüpfungen aller Orte mit allen Orten möglich sind, sondern auch Schaltungen, Rückkopplungen, Sensoren und Motoren entwickelt werden, die diese Verknüpfungen im wahrsten Sinne des Wortes multimedial auszunutzen und zu steuern in der Lage sind. Die Computer, ihre Netzwerke und das Internet sind die Derivate dieser doppelten Möglichkeit und damit zugleich die Verschärfung des Problems und dessen immer wieder neue Lösung.

Der Sinnüberschuss der nächsten Gesellschaft hat die Form eines Kontrollüberschusses. Jede Kommunikation, Handlung und Entscheidung sind eingebettet in Dutzende von Computerabfragen (queries), die jeder einzelne vorher entweder vorgenommen hat oder vorgenommen haben könnte. Hatte man in der Moderne noch die Chance, aufgrund stiller, das heißt von anderen unbeobachteter Lektüre zu idiosynkratischen Meinungen und Urteilen zu kommen, so ist jedes Individuum in der nächsten Gesellschaft eingebettet in Rückkopplungen seiner Handlungen, Erwartungen und Entscheidungen, die in Archiven recherchiert, mit Datenbanken abgeglichen, mit Simulationen durchgerechnet, von scheinbar zufälligen Aufmerksamkeiten dirigiert und in allen ihren Ergebnissen zuverlässig protokolliert werden. Der Kontrollüberschuss ist vor allem ein Ergebnis dieser Protokolle, denen ich zwar jederzeit durch eine Bifurkation meiner Handlungen ausweichen kann, nicht ohne jedoch auch dies wieder protokolliert zu wissen.

Allerdings ist der Gedanke, Protokollen ausweichen zu müssen, ein moderner Gedanke, der gegen die Herrschaft auf die Emanzipation gesetzt hat. In der nächsten Gesellschaft verliert die Emanzipation schon deswegen an Attraktivität, weil auch die Herrschaft jederzeit unterlaufen werden kann. Interessanter als den Protokollen auszuweichen wird es daher, sie

zur Adresse eigener Entscheidungen zu machen und die eigenen Handlungen so zu setzen, dass eine Reputation gewonnen und protokolliert werden kann, die durch Ratings und Rankings laufend auf ihre Netzwerkfähigkeit hin überprüft werden kann. Und interessant ist außerdem, dass dies nicht nur für Individuen gilt, sondern unterschiedslos auch für Unternehmen und Behörden, Kirchen und Sportvereine, Universitäten und Schulen, Parteien und Protestbewegungen. Sie alle werden offline verfolgt und online dokumentiert (oder auch umgekehrt), wobei sich vor allem Bilder, bewegte und unbewegte, dazu eignen, das eine mit dem anderen zu vermitteln.

Es ist eine offene Frage, welche Kulturform die Reduktion des Kontrollüberschusses leisten kann. Michael Seemann hält die query selber für einen geeigneten Kandidaten. Im Moment tendiere ich eher zur Annahme, dass Gregory Batesons 'Spiel' alle Voraussetzungen erfüllt, hier in Anspruch genommen werden zu können. Spiele vermitteln Anfang und Ende, Innen und Außen, Spieler und Beobachter, Schließung und Öffnung, Übung und Meisterschaft, Gewinnen und Verlieren, Strategie und Taktik, Ziele und Mittel, Zweck und Selbstzweck auf eine Art und Weise, die immer überprüft und nie dingfest gemacht werden kann. Vor allem jedoch erlauben sie ständig die Entscheidung, ob man mitspielt oder nicht, ohne den Verdacht ausräumen zu können, dass man auch dann mitspielt, wenn man nicht mitspielt. Damit erfüllen sie die Voraussetzung, als Kriterium der Ablehnung und Annahme der Kommunikation fungieren zu können, ohne ebenso wenig wie die tribale Grenze, das antike Telos oder das moderne Gleichgewicht je gegenüber der Kommunikation isolieren zu können.

Der beachtliche Erfolg der Theorie strategischer Spiele in Politik und Wirtschaft, Militär und Sport kann die Annahme des Spiels als Kulturform der nächsten Gesellschaft untermauern, auch wenn hier durch die Einführung von payoffs eine Eindeutigkeit suggeriert wird, die eher der Absicht der Modellbildung als dem Verständnis der Komplexität der Kontexte geschuldet ist. Auch die Spieltheorie arbeitet jedoch an einer Theoriefigur, die die Independenz und Interdependenz von Spielzügen und Spielzielen in einer Unentschiedenheit hält, die diese Figur tauglich macht, sich auf nahezu beliebige Komplexitäten einzulassen und ihnen auszuweichen.

Die moderne Kunst scheint mit ihrer Akzentuierung von Problemen der Autonomie sowohl der Kunstrezeption als auch der Kunstproduktion gut auf diese neue Kulturform vorbereitet zu sein, zumal die Auffassung, dass die Kunst spielerisch sei, nicht selten, wenn auch selten von Künstlern, vertreten wird und der Kunst eine zentrale Rolle in der neuen Kultur zuordnen zu können scheint. Aber das täuscht. Die Künste wollen der Kultur ja nicht zuarbeiten, sondern sie ebenso der Reflexion ihrer Wahrnehmungsroutinen unterziehen wie

den Rest der Gesellschaft. Also wird die Kunst im Gegenzug zum Heraufziehen des Zeitalters der Elektrizität eher ernst als spielerisch. Sie lässt sich auf Unmöglichkeiten ein, auf Neurosen und Psychosen, auf das Reale und das Surreale, auf das Imaginäre und das nur noch Abstrakte, vollkommen Hermetische.

Die Kunst unterläuft das Spiel und wird nervös, wenn Nervosität nicht zuletzt darin besteht, den dauernden Akzentwechsel, zu dem das Spiel zwingt, nicht aushalten zu können und dennoch begleiten zu müssen. Nervosität sucht Notwendigkeit dort, wo keine mehr zu finden ist. In wechselseitiger Verstärkung psychischer und physischer Unruhe markiert sie die Sensibilität eines Menschen, der im Umgang mit multimedialen Räumen kaum noch eine Chance hat, die eigenen Empfindungen als eigene Empfindungen zu empfinden. Sie werden ihm aus der Hand genommen, werden verstärkt, abgeschwächt, überlagert, verdreht, umgelenkt und dann wieder nahegebracht, dass von einem Subjekt, das alle Empfindungen muss begleiten können, nicht mehr die Rede sein kann. Die Kunst greift dies auf, macht es sichtbar, übertreibt es und schafft Plafonds, auf denen Stille herrscht. Sie bleibt damit Reflexion der Wahrnehmung, auch wenn es schwer fällt, die Reflexion der Wahrnehmung von dieser selbst zu unterscheiden.

Der Kulturpolitik geht dies wie immer zu weit. Nervosität ist ihre Sache nicht, so wie sie auch die Autonomie, das Individuum und den Rausch in früheren Medienepochen immer nur halbherzig unterschreiben konnte. Sie benötigt eine Ideologie, in der die Gegenstände der Wahrnehmung zusammen mit ihrer Reflexion als Beitrag zu einer politischen Gestaltung eines Gemeinwesens gefeiert werden können. Mythos, Schicksal und Aufklärung sind jedoch keine Ideologien mehr, die dem Spiel der Kultur und der Nervosität der Kunst fördernd zur Seite springen könnten. Der Mythos ist zu sehr Lüge, das Schicksal zu geradlinig, und die Aufklärung findet keine Vorurteile mehr vor, die lange genug stillhalten würden, um auch nur sinnvoll adressiert werden zu können.

Stattdessen setzt die Kulturpolitik auf die Ideologie der Innovation. Sie übernimmt das elektrotechnische Interesse der nächsten Gesellschaft an sich selbst, kombiniert es mit der Frage der Kunst nach der Befindlichkeit des Menschen und setzt darauf, dass die spielerische Kultur auf der Grundlage der nervösen Kunst das Verhältnis des Menschen zur Technik neu austariert. Hatte die Kulturpolitik im mechanischen Zeitalter der Buchdruckgesellschaft alles gefördert, was als Inhalt der Mechanik entging, im nächsten Schritt jedoch der Massenproduktion zugeführt werden konnte, so fördert die Kulturpolitik der nächsten Gesellschaft Projekte, die die Souveränität vernetzter Spiele im Medium ihrer technischen, möglichst multimedialen und selbstverständlich digitalen Unterstützung steigern. Es geht um Interventionen im öffentlichen Raum, Entwürfe intelligenter Onlinespiele und

Internetplattformen, die Gestaltung von Kampagnen, cultural entrepreneurship in allen seinen Formen und ganz allgemein um Versuche, die Online/Offline-Differenz kreativ zu nutzen, beide Seiten auszuloten und für beide Seiten die jeweils andere Seite fruchtbar zu machen.

Das geschieht nicht mehr im Format des Fests, des Theaters oder des Museums, sondern in einem Format, dem man vielleicht am besten den englischen Namen der Performance gibt. Performances sind planbare Abläufe unter nichtlinearen Bedingungen und genügen damit der wesentlichen Bedingung des Spiels, aus Störungen Gelegenheiten machen zu können. Diese Performances suchen sich einstweilen Theater, Konzerthäuser, Museen und andere mehr oder minder öffentliche Räume, akzeptieren jedoch auch Fußgängerzonen, Malls, Lobbys und Clubs sowie Walks und Journeys. Ihre Grenzen sind physisch so real wie elektronisch fließend.

Und welche Institutionen machen sich diese Form von Kulturpolitik zueigen? Die Städte und Nationen mit ihrem Interesse an der Inszenierung von Räumen, Themen und Milieus sind hier nach wie vor zu nennen, doch entdecken auch Unternehmen, Kirchen, Parteien, Universitäten, Vereine und demnächst vielleicht auch Armeen, Krankenhäuser und Klöster die Möglichkeit, mit Ereignissen in Räumen in Spielen mitzuspielen, die nicht mehr das stillhaltende Publikum der Moderne, sondern das bewegliche Publikum der Gegenwart betreffen. Man entdeckt, dass es um die Auslotung von Aktivitätspotentialen geht, die nicht mehr funktional zugeordnet sind, sondern sich auf Netzwerklogiken beziehen und aus diesen ungewöhnliche Identitätsmuster beziehen. Man entdeckt, dass man eigene Protokolle braucht und von anderen protokolliert werden können muss, um jene kritische Masse zu erreichen, die das Rating und Ranking lohnenswert macht. Man entdeckt, dass man Anhaltspunkte braucht, anhand derer die eigene Performance im Netz dokumentiert werden kann.

XI.

All das ist kein Grund zur Aufregung. Der Formatwechsel innerhalb der Kulturpolitik vollzieht sich evolutionär, nicht revolutionär. Wir haben hier nur deswegen mit relativ starken Akzenten gearbeitet, weil wir eine Heuristik benötigen, die in einem notorisch unscharfen Feld dennoch Beobachtungen und Entscheidungen anleiten kann, die politisch und damit zwischen Freund und Feind umstritten sind. Es wird auch nach wie vor einen Bedarf nicht nur an Performances, sondern auch an Festen, Theatern und Museen geben. Wir werden Hybride, Parasiten und Trojanische Pferde erleben. Es wird nach wie vor an Mythologien gearbeitet, mit dem Schicksal gehadert und die Aufklärung beschworen werden. Lüge, Planung und

Kritik werden nicht von heute auf morgen unauffällig, nur weil die Kontrollwelten der Computergesellschaften sich so sehr in den Vordergrund schieben.

Aber jedes der alten Formate wird sich im Kontext des neuen Formats reformatieren, so wie schon das Fest in der Antike, geschweige denn in der Moderne, nicht mehr war, was es noch in der Stammesgesellschaft war, und so, wie das Theater in der Moderne nicht mehr war, was es noch auf den Marktplätzen und bei Hofe war. Die Medienarchäologie, die wir hier in groben Zügen vorgestellt haben, liefert eine Perspektive unter anderen, unter denen man sich die Ideologien, Institutionen und Formate der Kulturpolitik anschauen kann. Ihr Vorteil und ihr Nachteil bestehen darin, dass sie die gesamte Gesellschaft in das Kalkül der Kulturpolitik mit einbeziehen. Das kann den Blick öffnen, das kann ihn aber auch erschweren.

In den täglichen Auseinandersetzungen der Kulturpolitik geht es nicht um den Formatwechsel von der modernen zur nächsten Gesellschaft. Es geht um Budgets, Verträge, Programme, Standorte und Macht. Jeder Kulturpolitiker ist gut beraten, sich auf die Pfadabhängigkeiten seiner lokalen Verhältnisse einzulassen und mit den Problemen, Gelegenheiten, Gefühlen und Stimmungen vor Ort zu rechnen, in die in jedem Fall ein höheres Maß an Information über das Mögliche und das Unmögliche eingebaut ist als in jedes funktionale Kalkül von Kunst, Kultur und Gesellschaft. Die Pflege von Koalitionen, Allianzen, Partnerschaften und Gegnerschaften ist im Zweifel die bessere Vorbereitung auf eine anstehende Entscheidung als die Überprüfung der Frage, mit welchen Gesellschaftsbildern, welchen Kulturtheorien und welchem Kunstverständnis Freunde und Feinde unterwegs sind.

Aber wenn es für Momente einmal darum geht, Abstand vom Betrieb zu gewinnen und mithilfe der einen oder anderen reflexiven Schleife den eigenen und den gegnerischen Positionen eine neue Perspektive abzugewinnen, mag es helfen, sich kultur- und sozialwissenschaftlicher Ressourcen zu vergewissern, wie sie hier vorgestellt worden sind. Daran mag sich eine gute und nachhaltige Kulturpolitik erweisen: an der Fähigkeit, im alltäglichen Streit eine Linie zu halten, die über anderes als den Streit informiert. Das mag dann auch dabei helfen, mehr Rückhalt in den eigenen Netzwerken zu finden. Allerdings wird es auch mehr Gegner auf den Plan rufen. Aber das kann einem Politiker ja nur Recht sein.

Auch die Fragen der regionalen Identität im Kontext der Globalisierung, der Sicherung kultureller Vielfalt im Kontext von Migration und Ausländerfeindlichkeit sowie einer politisierten Kultur im Kontext epochaler Überlebensfragen der Menschheit lassen sich besser behandeln, wenn die Diagnose gesellschaftlicher Problemstellungen schärfer gestellt ist, als es gemeinhin der Fall ist. Noch die scheinbar nebensächlichste kulturpolitische

Weichenstellung besitzt eine fraktale Qualität, dank derer sich im Detail das Ganze nicht nur bricht, sondern immer auch von Neuem entscheidet.

Eine Kulturpolitik, die den Kontrollüberschuss der Computergesellschaft akzeptiert, einen Sinn für strategische Spiele nicht nur in Politik und Wirtschaft, sondern auch in der Religion, in der Wissenschaft und im Publikum entwickelt, die Nervosität der Kunst zu schätzen weiß, nicht mehr auf Aufklärung, sondern auf Innovation setzt und ein offenes Auge für viele Organisationen hat, die sich an dieser Art von Kulturpolitik beteiligen können, wird im Tagesgeschäft die passenden Gelegenheiten zu identifizieren wissen.

Vielleicht hilft es, wenn die Kulturpolitik sich selbst nicht nur als Institution, sondern auch als Performance begreift. Denn dann wird es ihr nicht mehr schwer fallen, Orte und Programme zu identifizieren, die ihrerseits als Performance gelten können. Und wie gesagt, für die Performance spielen das Ritual (im Umgang mit dem Wort), die Inszenierung (im Umgang mit der Schrift) und die Sammlung (im Umgang mit den Büchern) nur eine untergeordnete Rolle. Wesentlich ist ihrer Fähigkeit, elektronische Medien einzubauen, sich ihnen gewachsen zu zeigen und sie hinter sich zu lassen.

Literatur:

- Jean-Christophe Agnew, *Worlds Apart*, Cambridge 1986
Benedict Anderson, *Imagined Communities*, London 1983
Dirk Baecker, *Wozu Kultur?* Berlin 2001
Dirk Baecker, *Kommunikation*, Leipzig 2005
Dirk Baecker, *Studien zur nächsten Gesellschaft*, Frankfurt am Main 2007
Gregory Bateson, *Steps to an Ecology of Mind*, New York 1972
Jacob Buckhardt, *Griechische Kulturgeschichte*, Berlin 1898-1902
Jacques Derrida, *De la grammatologie*, Paris 1967
Hans Peter Dürr, *Traumzeit*, Frankfurt am Main 1978
Terry Eagleton, *The Idea of Culture*, Oxford 2000
Carl Einstein, *Die Kunst des XX. Jahrhunderts*, Berlin 1926
Norbert Elias, *Über den Prozess der Zivilisation*, Basel 1939
Michel Foucault, *Histoire de la folie*, Paris 1961
Sigmund Freud, *Totem und Tabu*, Wien 1913
Max Fuchs, *Kulturpolitik als gesellschaftliche Aufgabe*, Opladen 1998
Hans-Georg Gadamer, *Wahrheit und Methode*, Tübingen 1960
Johann Gottfried Herder, *Auch eine Philosophie der Geschichte zur Bildung der Menschheit*, o.O. 1774
Kevin Kelly, *Out of Control*, Redwood City, CA, 1990
Claude Lévi-Strauss, *Anthropologie structurale*, Paris 1958
Niklas Luhmann, *Die Kunst der Gesellschaft*, Frankfurt am Main 1995
Niklas Luhmann, *Die Gesellschaft der Gesellschaft*, Frankfurt am Main 1997
Bronislaw Malinowski, *Argonauts of the Western Pacific*, New York 1922

- Bronislaw Malinowski, *A Scientific Theory of Culture and Other Essays*, Chapel Hill, NC, 1944
- André Malraux, *Le musée imaginaire de la sculpture mondiale*, Paris 1952-54
- John W. Meyer, *Weltkultur*, dt. Frankfurt am Main 2005
- Marshall McLuhan, *Understanding Media*, New York 1964
- Helmuth Plessner, *Mit anderen Augen*, Stuttgart 1982
- Jürgen Ritsert, *Ideologie*, Münster 2002
- Carl Schmitt, *Der Begriff des Politischen*, Berlin 1932
- Michael Seemann, *Die gesellschaftliche Singularität ist nah*, in: *Telepolis*, 23. Oktober 2011
- G Spencer Brown, *Laws of Form*, London 1969
- Edward B. Tylor, *Primitive Culture*, London 1871
- Giambattista Vico, *Principi di una scienza nuova d'intorno all'communa natura delle nazioni*, Napoli 1744
- John von Neumann und Oskar Morgenstern, *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton, NJ, 1944
- Harrison C. White, *Identity and Control*, Princeton, NJ, 1992