

Jörg Petruschat

Agora und Ego Shooter.
Einige sehr knappe Bemerkungen zur Kritik im allgemeinen

Der Text ist die Nachschrift meiner auf acht Minuten begrenzten Einleitung zum Podium "Kunst der Kritik" im Plenarsaal der Akademie der Künste in Berlin vom 10. November 2009. Die Teilnahme am Podium erfolgte auf Einladung des Internationalen Designzentrums Berlin.



Ich möchte zum Auftakt des heutigen Podiums drei Bemerkungen machen. Die erste hat die Überschrift "Dilemma der Kritik". Damit Sie rasch verstehen, was ich damit meine, möchte ich Ihnen von Emily Pilloton erzählen. Ich habe Ihnen ein Bild von ihr mitgebracht. Emily Pilloton hat in den USA Product Design und Architektur studiert und nahm zunächst einen ganz normalen Weg. Nach dem Studium begann sie in einer Agentur im Bereich Innenarchitektur zu arbeiten. Sie entwarf sehr teure Türklinken und hochwertige Möbel. Bald jedoch hatte sie genug von der Arbeit für die Oberklasse, für den, wie William Morris das im 19. Jahrhundert einmal drastisch ausdrückte: "schweinishen Luxus der Reichen". Sie glaubte nicht daran, dass das Leben im Luxus maßgeblich sei für die Lösung globaler Probleme. Sie hängte ihren Job an den Nagel und begann für "inhabitat.org" zu arbeiten. Das ist ein Green Design Blog mit Sitz im Raum San Francisco. Sie schrieb dort Beiträge für eine Welt, die der Nachhaltigkeit verpflichtet ist. Obwohl sie rasch zum Managing Editor aufstieg, passte ihr auch in diesem Blog einiges nicht. Es ging dort vor allem um Materialien, Stoffkreisläufe und ökologische Korrektheit, nicht aber um die, wie sie es nannte, "soziale Komponente". 2008 gründete sie deshalb das Non-Profit-Unternehmen "Project-H-Design". Das "H" steht für Humanity, Habitat, Health and Happyness. Zwei der vier Grundsätze dieses Projektes lauten: "We design WITH not FOR." Und: "We design systems not stuff." Mittlerweile sind bei Project H 300+ Designer in 9 Chapters engagiert. Sechs dieser Chapters befinden sich in Städten der USA, eines in London, eines in Johannesburg, eines in Mexico City. Die Design-Projekte, die dort bearbeitet werden, reagieren auf lokale Problemlagen - Homeless People in San Francisco, Möbel in einer Station von krebserkrankten Kindern in Mexico City, Wassertransport in Südafrika, fehlende Bildung in Uganda. Immer geht es um die Probleme der 90% am Grund der Pyramide. Die Lösungen werden gemeinsam mit den Akteuren vor Ort entwickelt. Der weitertragende Gedanke ist: Lösungen, die vor Ort entwickelt werden, sollten sich global skalieren lassen.

Was hat nun Emily's Weg mit Kritik zu tun?

Ich nenne es die hermeneutische Falle: Je mehr ich von den Bedingungen verstehen lerne, die zu kritischen Umständen geführt haben, desto mehr lasse ich mich auf die Komplexität dieser kritischen Umstände ein, bis ich so dicht an den Problem bin, dass ich alle Distanz verloren habe und es zu einer Art

Übersprungshandlung kommt, bei der die Kritik aufhört, Gerede und bloße Reflexion zu sein, und praktisch, Aktion wird. Das ist das "Dilemma" der Kritik, der fast zwangsläufige Übergang der kritischen Reflexion und Kommunikation in die Aktion.

Aber dieses Dilemma ist zugleich auch ein Generator: Denn obwohl dieses Eingreifen in das Gefüge der kritischen Bedingungen einen Horizont schafft, der ganz erfüllt ist von den Dingen, die unmittelbar vor Augen liegen, bringt er doch auf seiner Rückseite die Frage hervor nach dem Wert einer reflexiven Position, die zur erfüllten Realität des Handelns die Distanz hält oder behauptet.

Wer also, wie wir heute Abend, über Kritik spricht und dabei eine Veränderung von Umständen im Blick hat, der spricht immer auch über Arbeitsteilungen zwischen Pragmatik und der Reflexion dieser Pragmatik.

Ich komme damit zu meiner zweiten und dritten Bemerkung. Sie betreffen zwei Settings, zwischen denen sich alle Kritik bewegt. Das erste Setting nenne ich das Agora-Setting. Die Agora, das ist der zentrale öffentliche Raum in den antiken Städten, den Poleis. Dabei zerrt eine Gemeinschaft eine Person, ein Objekt oder einen Prozess in die Mitte ihrer Öffentlichkeit und unterwirft sie dem gemeinsamen Wertegefüge. Es gibt dafür Agenten - die Kritiker - die diese Be- und Verurteilungen für die Gemeinschaft ins Werk setzen, indem sie sich stellvertretend für alle anderen aufspielen. Wir verdanken diesem Setting nicht nur die Rechtsprechung nach Gesetz, wo es um tatsächliche Verurteilungen geht, nicht nur den sokratischen Typus von Philosophie und die Denkform der Dialektik. Wir verdanken dem Agora-Setting auch die Kunst als einer Veranstaltung öffentlicher Kritik. Im theatralischen Spiel eines "Als-ob" wird über Verhaltensweisen kommuniziert, die der Gemeinschaft günstig oder abträglich sind. Wenn Sie sich gefragt haben, warum in den griechischen Tragödien und Komödien der Chor auftritt, dann eben deshalb: der Chor bringt die Community wertend und urteilend ins dramatische Geschehen.

Das Agora-Setting ist eine sehr mächtige Struktur, deren Wirkung weit über die Antike anhält. Sie bringt im Laufe der europäischen Geschichte hervor den Pranger, die Inquisition, aber auch die Geschmackspolizei und den Kampfbegriff des Kitsches.

Obwohl es so aussieht, als führe die historische Entwicklung dieses Settings in durchweg freudlose Zustände, in eine, wie Heiner Müller es mir gegenüber einmal nannte: erkennungsdienstliche Behandlung von Kunst, oder eben auch in die McCarthy Ausschüsse hinein, bei denen sich Künstler und Intellektuelle wegen ihrer kommunistischen Umtriebe zu rechtfertigen hatten, sollten wir vorsichtig sein im Verabschieden und Geringschätzen dieses Settings. Denn in diesem Setting kann eine kollektive Intelligenz zur Wirkung gebracht werden. Das Agora-Setting ist von großer analytischer Kraft. Jeder der Community bringt seine eigene Perspektive ins Spiel und ergründet den Sachverhalt, um den es geht, auf durchaus individuelle Weise. Daß dabei gemeinsame Werte eine Voraussetzung bilden, macht die Angelegenheit nur desto intensiver, genauer, differenzierter. Die menschliche Gesellschaft ist eine kooperative Veranstaltung. Jede Aktion verlangt eine Abstimmung, jede Produktentwicklung mit einem Unternehmen erfordert am Beginn Alignments und Commitments, damit das, was entstehen soll, überhaupt eine Form erhält, die evaluiert werden kann. Ohne Einverständnis mit dem Manifest ist eben auch kein Project H zu machen.

Das zweite Setting, der "Südpol" zum "Nordpol" des Agora-Settings, nenne ich EgoShooter. EgoShooter, das sind die Computerspiele, bei denen man die Brille auf hat oder vor einem Screen sitzt und in sehr unübersichtlichem, oft labyrinthischen Gelände um das Überleben

auf einem höheren Level kämpft. Oft ist am unteren Sichtfeldrand noch die Waffe erkennbar, mit der man auf all das zielen und mit der man all das abschießen kann, das dieses Überleben gefährdet.

Kritisch daran ist nicht der Frustabbau. Kritisch ist: Beim EgoShooting handelt es sich um Bewegungen in unübersichtlichen Lebenslagen. Hier gibt es keine gemeinsamen Werte oder andere Orientierungshilfen für das Überleben. Jeder/jede ist allein auf die eigene Aufmerksamkeit, die eigene Sinnlichkeit und oft nur intuitive Erfahrung gestellt, die er als Akteur oder sie als Aktrice ins Spiel bringt, um zu unterscheiden zwischen dem, was dem Überleben hilft, und dem, was ihm widersetzlich ist. Weil hier die Aufmerksamkeit, die Sinnlichkeit und Intuition eine so große orientierende Rolle spielen, ist dieses Setting ein ausgesprochen ästhetischer Ansatz. Auch dieses Setting ist sehr mächtig. Denn wenn die EgoShooter - bemüht, Halt bei anderen zu finden - sich mitteilen, wenn sie Gleichgesinnte suchen und um Resonanz werben in einem irgendwie öffentlichen (medialen) Raum, dann müssen sie das, was zunächst nur ihre Aufmerksamkeit fokussierte und ihre Intuition erregte, in Worte fassen, die verstanden werden. Sie holen damit etwas, was ihnen zunächst nur intuitiv und egoistisch geschah, auf die Ebene einer kommunikativen Verständigung und allgemeinen Geltung. Auf diese Weise erzeugt das EgoShooter-Setting Erkenntnis. Es ist diagnostisch, selbst in seinen schwachen Formen noch immer anarchistisch und nonkonformistisch. EgoShooter stellen, gerade weil sie die individuelle Erfahrung ins Spiel bringen, konservierte Gefüge von Werten und Normen in Frage.

Beide Sets, die Agora und der EgoShooter, haben immer dann Konjunktur, wenn es zu Krisen in der Gesellschaft oder Gemeinschaft kommt. Auch hier bin ich wieder voller Demut vor der Weisheit der Sprache, denn die Begriffe "Kritik" und "Krise" haben ihren gemeinsamen Wortstamm im Altgriechischen "kreinen", das heißt teilen, auch urteilen.

Wenn im Agora-Setting die Gemeinschaft oder deren Stellvertreter das Trennende zum Thema machen, das zwischen den kommunitären Werten und den einzelnen Personen, Objekten, Prozessen existiert, die sie in den kritischen Fokus rückten, dann entsteht eine Wahl: Sie, die Community, kann die kritisierte Person, das kritisierte Objekt oder den kritisierten Prozess, wenn sie von den gemeinsamen Normen abweichen, verdammen oder verbannen. Sie kann sich aber auch freuen, dass aus ihrer Mitte heraus eine solche Abweichung entstanden ist. Sie kann sich in dieser, aus ihrer Mitte und Norm hervor gegangenen, besonderen Form eben auch selbst genießen und also auf das, was abgewichen ist, nicht nur stolz sein, sondern sich auch darauf zu und hinbewegen.