

POPS, BLOGS, APPS

Ole Petras

Es gehört zu den wichtigsten Regeln der Popkultur, dass Natur und Kunst einander fliehen. Eine unbedachte Verwechslung hat oft ärgerliche, bisweilen letale Folgen. Überhaupt lehrt uns Warhol, dass das Vergnügen der Popkultur in der Impermeabilität aller Oberflächen besteht. Pop ist und war immer die dünne Farbschicht, die ein frei drehender Gestaltungswille durch die engmaschigen Siebe des kulturellen Gedächtnisses presst; eine dichotome Ordnung von An- und Abwesenheit, keine Antwort, stete Frage, die leuchtende Reklame für ein lange ausverkauftes, vielleicht nie existentes Produkt.

53

Für eine Handy-Kolumne wie die vorliegende stellt die Konzentration auf die reine Effektivität popkultureller Ausdrucksmittel gewiss kein Problem dar: die Virtualität erfreut sich grundsätzlicher Sekundarität. Niemandem, dessen Synapsen mit denen seines Smartphones verschaltet sind, erscheint das echte, ernste Leben ferner als im Modus des daumengefummelten Als-ob. Nun gibt es für derlei Kulturtheoreme keine ›Stiftung Warentest‹, wohl aber eine »Stiftung Warentest«, die, wie jüngst die »Süddeutsche Zeitung« berichtete, »50 beliebte Smartphone-Spiele auf Kinder- und Jugendschutz sowie Datenschutz hin untersuchte« (27.6.2017). Das in seiner Vorhersehbarkeit frappierende Ergebnis der Studie deutet auf nicht geringe Gefahren, die nun ironischerweise in realweltlichen Konsequenzen der subadoleszenten Verwendung derartiger Programme bestehen. Die Kids geben echtes Geld für »In-App-Käufe« aus, geben echte Daten zur kommerziellen Verwendung frei und müssen sich möglicherweise mit echten Perversen in Chats herumärgern. Ob »Pokémon Go« oder »Candy

Crush« – nie wurden die Risiken des ›pueri ludens‹ schöner umrissen als in diesem dienstbeflissenen Pamphlet stahlbädrnder Unterhaltungselektronik.

Die ganze Angelegenheit wäre nun um vieles leichter, bliebe dies die einzige Verletzung der oben apostrophierten Ebenenhierarchie und ergo handelsübliche Daumenschrauben das pädagogische Mittel der Wahl. Wie die zitierte Untersuchung einräumt, sind es aber vor allem Erwachsene, die die fraglichen Games ›zocken‹. Und tatsächlich: Die mächtigste Demokratie der Erde wird von einem Berufsjugendlichen via Twitter regiert (Peter Tauber). Und Donald Trump ist auch keine Hilfe. Hier wie dort wird die Gewissheit brüchig, Poesie und Leben strebten, wie weiland der alte Hofmannsthal formulierte, auseinander wie zwei Eimer eines Brunnens. Stattdessen erinnert das außen- wie innenpolitische Agieren der amerikanischen Administration derzeit an diplomatisches »Candy Crush« und verspricht der Vorlauf der Bundestagswahl eine Art ›Angéla Go‹. Diese unerfreuliche Gemengelage mag Anlass genug sein, die reifen Gedankenfrüchte über das Schwert zu werfen und, Warhol hin oder her, die eigene Perspektive auf den theoretischen Prüfstand zu stellen.

Was also, wenn das alles ein großes Missverständnis ist und die selige Popkultur von Anfang an auf eine größtmögliche Teilhabe echter Menschen, blutdurchströmten Lebens, humaner Tiefenstrukturen ausgerichtet war und das Präfix POP – so offensichtlich wie treffend – das Volk und nichts als das Volk (lat. ›populus‹) adressierte? Was, wenn die gesamte Populärkultur des 20. Jahrhunderts ein artistischer Testlauf für die Einführung der Digitalität war, wenn Heerscharen von Musikern und Malern, Schauspielern und Modeschöpfern, Filmemachern, Comiczeichnern und Schriftstellern in einer unbewusst konzertierten Aktion die Fortführung des Lebens unter der Ägide des Internets vorbereiteten und dadurch selbiges in einem autopoetischen Akt erst schöpften? Was, wenn POP ebenjene Kunstform ist, die die Partizipation des Rezipienten zu ihrem Differenzkriterium macht und folglich mit der Verschmelzung von Text und Kontext den Fiktionalitätsstatus selbst aushebelt?

Man kann anfangen, wo man will: Bei Heinrich von Kleist, dessen Schrift »Über das Marionettentheater« eine axiologische Trennung der Künste unterläuft und auf die reine Effektivität ihrer Ausdrucksmittel reflektiert. Beim mittelalterlichen Vagantendichter François Villon, der für die französische Bohème in der Nachfolge Théophile Gautiers vor allem deshalb interessant war, weil seine Poesie das eigene Prekariat zu einer scheinbar selbstgewählten Pose des Widerstands verklärte. Bei Walt Whitmann, dessen »Leaves of Grass« ein Phantasma des Ursprünglichen evozieren, auf das jeder Biomarkt neidisch wäre. Immer geht es um die Verdopplung der eigenen Existenz in den zeichenhaften Raum, um die Wiedergeburt in Zeichen, deren Bedeutung und Gestalt zumindest im Ansatz beherrschbar scheinen.

Auf dem langen Weg in die Digitalität hat, so die doppelte These, die sich schleichend etablierende Popkultur vor allem Rezepte für die Ästhetisierung

des alltäglichen Lebens gegeben; andersherum ließen sich alle künstlerischen Artefakte der Popkultur zuschlagen, die auf lebensweltliche Relevanz zielen, die sich in den Alltag integrieren lassen, mit denen und von denen man lebt. Marlon Brando erscheint so als später Cousin Brechts, der schon in den 1920er Jahren mit Lederjacke und Zigarre durch die Clubs tingelt und ein grotten-schlechtes Gedicht über einen Radrennfahrer der ernsthaften, ambitionierten Poesie von »400 (vierhundert) jungen Lyrikern« vorzieht – einfach weil es so schön nervt. Und kaum jemand mag die Handlung von »The Wild One« erinnern, aber jeder – und nicht nur die Hörer des Black Rebel Motorcycle Club – kennt die ikonische Haltung Brandos, wie er mit Lederjacke und schief sitzender Kappe über den Lenker seines Motorrads lächelt. Wenn die frühe Lyrik Brechts, wenn Benedeks Filmklassiker eine Message entfalten, dann diese: Die populäre Kunst stellt Lebensentwürfe bereit, sie lässt sich anziehen, aufgreifen, nachahmen, in neue Moden und Modelle überführen. Zum Beispiel indem man eine Band gründet, die, wie die verfeindete Rockerbande im Film, The Beetles heißt (oder so ähnlich).

56

Die Auswirkungen popkultureller Imprägnierung umfassen alle Lebensbereiche: Vom ersten Blick in den Spiegel am Morgen bis zum letzten kinder-genähten Kleidungsstück, das über die Lehne des IKEA-Stuhls geworfen wird. Von Sprechweisen über Gesten, das Verhältnis zu den Eltern und ihrer Generation, bis hin zu Liebeskonzepten, moralischen Grundsätzen, beruflichen Perspektiven, alles gehorcht erlernten Mustern popkultureller Partibilität. Wenn bei einer Wahlkampfparty der CDU ernsthaft (und das heißt ohne erkennbare Ironiesignale) ein Lied der Toten Hosen läuft, muss sich die Gesellschaft fragen, ob die von Pierre Bourdieu veranschlagten »feinen Unterschiede« überhaupt noch heuristischen Wert besitzen. POP ist zu einem derart universellen Prinzip geworden, dass es heutzutage kaum Biografien geben dürfte, die nicht von ihm affiziert sind. Oder aber man müsste einen sehr speziellen Begriff von Leben vertreten, der eigentlich alle Bereiche des Konsums, Self-fashionings und Zeitvertreibs ausschliesse, der in einer radikal materialistischen Wendung den Körper auf seine innere Adornohaftigkeit reduzierte. Schon @Aristoteles hat in seiner #Poetik die Nachahmung zur bestimmenden Eigenschaft des Dramas erklärt, eben weil sie dem kindlichen Lernen synonym ist. Und reicht es nicht tatsächlich aus, gelegentliche schlechte Tage mit Morrissey zu kuratieren? Brauche ich eine originelle Form für mein gewöhnliches Leiden? »Now my heart is full«.

Die Digitalität befreit die Popkultur aus dem Status eines Supplements. Alle jahrzehntelang eingeübten Handlungen und Haltungen werden durch Einbettung in ein digitales Environment mit Sinn gefüllt und folglich real. Alle Arme gehen hoch – weil sie Smartphones halten. Wer früher Konzerttickets sammelte, Band-T-Shirts kaufte, seinen Heroen hinterherreiste, hat jetzt die Möglichkeit, das ganze Event zu konservieren und sein Spaßerleben

in verwackelten Filmchen noch Monate später aggressiv zu ›sharen‹. Wer in den Achtzigern mit viel Liebe aus Zeitungsschnipseln und Besinnungsaufsätzen Fanzines kompilierte, betreibt heute ein Blog und verdient an Werbeeinnahmen. Eine ganze Sparte an Prominenz ist entstanden, die vollkollkommen abgekoppelt von jedem Artefakt, jeder künstlerischen Leistung funktioniert und damit die über Jahrzehnte hinweg geschaffenen Strukturen von ›Stardom‹ nutzt. Von Paris Hilton zu PewDiePie – was machen diese Leute eigentlich, außer die Frames und Scripts von FAME zu spielen? Wer hat den ›Streetstyle‹ erfunden? Wer den ›Haul‹? Wer oder was ist ein ›Influencer‹? Welcher Fernsehredakteur hat als Erster erkannt, dass die digitale Zeit reif ist für eine Schwemme von Talentshows?

Das Internet lebt von Partizipation. Und die Popkultur ist jene Episteme, die das Internet überhaupt denkbar macht, es mit ›likes‹ und ›memes‹ füllt, überkommene Vorstellungen von Originalität rechtzeitig beseitigt hat, die Kommerzialisierung von Partikularinteressen vorbereitete, die in uns die Idee pflanzte, jeder Mensch besitze das Recht und die Pflicht, über sich Auskunft zu geben. Warhols fünfzehn Minuten. Und so unangenehm der Gedanke ist: Von Donald Trump führt eine direkte Linie zu den Beatles im Hamburger Starclub, die vom besoffenen Publikum aufgefordert wurden: »Mach Schau!« Die Drastik und schleichende Eskalation der Darbietung ist, wie immer, Ergebnis unreflektierter Rezeptionserwartung, Sensationslust derer, die sehen wollen, wie die eigenen begrenzten Ressourcen von anderen verprasst werden. Trump spielt die Bontempi-Orgel des Begehrens wie kein anderer Politiker, eigentlich: wie kein Politiker. Denn die demokratischen Strukturen und die auf dem bloßen Mehrheitsprinzip fußende Popkultur ähneln sich nur auf den ersten Blick. Eben weil der Schluss vom Sein aufs Sollen – ›50.000.000 Elvis fans can't be wrong‹ – ein kalkulierter Fehlschluss ist und mit quantitativen Argumenten (Verkaufszahlen) keine qualitativen Entscheidungen (Wahlrecht) getroffen werden (sollten). Trump hat als einer der Ersten erkannt, dass sich nicht nur Unternehmen nach den Regeln des Showbiz führen lassen, sondern auch Demokratien. §;-)

Nachgerade luzide muss vor diesem Hintergrund die Rede von den ›alternativen Fakten‹ erscheinen, die den Zugriff auf die Welt zu einem Algorithmus erklärt, der nach Belieben umgeschrieben werden kann. ›Post-faktisch‹, das heißt doch: ›nach-gemacht‹, erzählten POP-Welten nachempfunden, die sich verändern und gestalten lassen, eben weil sie nominell keinen Einfluss auf die Lebenswelt besitzen. Man darf in diesem Zusammenhang auch daran erinnern, dass der europäische Faschismus schon sehr früh auf amerikanische Publicity-Strategien zurückgegriffen hat, dass er keine wertkonservative Bewegung war, sondern Rimbauds Diktum einer absoluten Moderne in Begriffe des Totalitären verwandelte, dass schließlich die Umwidmung diskursiver Bestände zu den Grundvoraussetzungen des Aufbaus jener ›großen Erzählung‹

gehört, die der europäische Faschismus zu sein vorgab. Wenn heute Breitbart News Network unter anderem den Klimawandel leugnet, ist dies strukturell identisch: eine Demonstration von Diskursmacht. Schon der Versuch einer Entgegnung nobilitiert den Mumpitz. Es ist ein bisschen wie in der Popmusik: Ich kann Katy Perry für eine miese Sängerin halten; aber bereits die Artikulation meiner Ablehnung suggeriert Relevanz. »Haters gonna hate«.

Inwieweit die digitale Existenz als Teil der physischen Realität wahrgenommen wird, beweist sich somit in ihrer Störanfälligkeit. Die vier apokalyptischen Reiter der Gegenwart heißen nachlassende Akkuladung, schwache Signalstärke, geringe Speicherkapazität und Displaybruch. Auf der großen Bühne müssen regelmäßig Dissidenten herhalten, um das ansonsten so sagemuwobene wie mehrheitlich kriminelle »Darknet« mit einer über die pure Möglichkeit hinausgehenden Existenzberechtigung zu versehen. Der »Nerd«, einstige Nischenexistenz pubertärer Verteilungskämpfe, hat es mittlerweile zum »Hacker« gebracht, der über E-Mail-Konten, Bankverbindungen und Webcams gebietet, folglich sensibelste Daten verwaltet und von Konzernen und Regierungen bezahlt wird. Obendrein verfälschen »bots« – womit einmal nicht die niederländischen Sponti-Rocker, sondern automatisierte Programme gemeint sind – die Nutzerprofile und Zugriffszahlen. Das Dilemma der Realitätskompatibilität fasst sehr schön ein Tweet des amerikanischen Medienphilosophen Tyler, The Creator aus dem Jahr 2012 zusammen: »Hahahahahahaha How The Fuck Is Cyber Bullying Real Hahahaha Nigga Just Walk Away From The Screen Like Nigga Close Your Eyes Haha.«

Zusammengefasst bietet das Internet zwei Lebensentwürfe an, die sich wahrscheinlich wechselseitig bedingen. Auf der einen Seite stehen Kundenrezensionen jeder Art, stehen die Kommentare von »Spiegel Online«-Lesern, steht das Internet der Dinge, »Amazon Echo«, »Smart Watches« und selbstfahrende Autos. Dieser Zweig versucht die marktwirtschaftliche Positionierungsarbeit in ein kommunizierendes System zu überführen, das mit dem technologischen Standard auch Werte vermittelt. Digitale Assistenten sind dabei nicht in erster Linie über ihre (häufig noch marginale) Nützlichkeit definiert, sondern dienen der Distinktion; die Artikulation und Durchsetzung des eigenen Standpunktes schöpft diesen gleich mit. Wer gelernt hat, sich industriell vorgegebene Scheinoppositionen zu eigen zu machen – Beatles oder Stones, Coca-Cola oder Pepsi, Levi's oder Wrangler –, wird das Internet als Hallraum emphatischen Lebens schätzen. Wer eigentlich keine Meinung hat, kann immer noch anderer Meinung sein. »All nonsense matters«. Hier ist POP ganz bei sich.

Auf der anderen Seite stehen Snapchat-Utopien unbegrenzter Kommunikationsfähigkeit, sepiafiltrige Inszenierungen blümeranter Mediokrität und der totale Tweet. Die medial evozierten Realitäten funktionieren als Ausschnittsvergrößerungen (respektive »Filter Bubbles«) einer insgesamt optimierbaren, in

digitaler Form aber doch auch erträglichen Welt. Interessant ist nun, dass die massenhaft kopierten Ästhetiken von Ursprünglichkeit (von Hipstern wie Gangstern) ihren Ursprung allesamt in Bereichen des Lebens haben, die ohnehin rein ideell und insofern interpretationsoffen sind. Das von Facebook et al. ausgeschlachtete Beziehungsgeflecht basiert auf offen gehaltenen Kommunikationskanälen; die fotografisch dokumentierte Erscheinung lässt sich nur intersubjektiv bewerten; der Konsum befriedigt keine existentiellen Bedürfnisse mehr; den Neuigkeitswert einer Nachricht definiert ihr Kontext; nicht unsere Wohnkonzepte werden von IKEA geprägt, IKEA folgt dem Prinzip standardisierter Individualitätserfahrung zum niedrigsten Preis. Wenn es mit Warhol das Prinzip und oberste Gebot der Popkultur ist, die Potemkinschen Dörfer unseres Selbst stehen zu lassen, liefert die Digitalität eine willkommen trübe Linse. Irgendwann verliert sich die Fähigkeit, die drei Minuten eines Popsongs als Ausnahme von der Regel zu lesen, sind die virtuellen Welten nicht mehr temporäre Zuflucht, sondern dauerhaftes Refugium.

Allen Lesern, die die Plausibilität der vorangegangenen Ausführungen anzweifeln, weil sie entweder im 20. Jahrhundert sozialisiert oder sogar geboren wurden, sei deshalb das folgende Gleichnis angeboten: Jeder Mensch der Zukunft wird ›Cos-Player‹, wobei die Vorlagen der Kostüme keine übersexualisierten japanischen Mangafiguren sind, sondern Menschen wie Du und ich, die aber immer super lecker aussehendes Essen essen, in super eingerichteten Altbau-Wohnungen leben, voll die schönen Elektrogeräte nutzen, unter immer blauem Himmel wandeln, die Umwelt durch ihre Existenz gar nicht mehr schädigen, alle Menschen in Freiheit und Reichtum wissen und immer, wirklich immer gute Laune haben. Also Baudrillard, nur mit Internet. Und von den Dächern klingt der dreifaltige Schlachtruf algorithmenbasierter Realitätskonzeptionen: Pops, Blogs, Apps. Pops, Blogs, Apps. Pops, Blogs, usw. ◆