



Medien | Kunst | Gesellschaft

## be part

Lebensmodelle geben sich in gegenwärtigen westlichen Gesellschaften offen und vielfältig, heterogene Konzepte bieten sich als frei wählbar an. Auch ein Vergesellschaftungsprozess, der aus Individuen Gesellschaftsmitglieder macht, vollzieht sich heute nicht mehr ausschließlich innerhalb der engen Grenzen von Klasse, Ethnie und Geschlecht. Max Weber erachtete eine Vergemeinschaftung noch als Gegensatz zur Vergesellschaftung, während Georg Simmel selbst die Geselligkeit als Spielform dieser definierte. Durch neue Medientechnologien haben sich soziale Verbindungen und Kollektivbildungen jedoch radikal verändert.

Onlinecommunities werden als Sonderform der Gemeinschaft definiert; ihre jeweiligen Funktionen sind auf die Bedürfnisse und Interessen der Benutzer/-innen abgestimmt und die meisten sind demokratisch organisiert, was aber nicht bedeutet, dass sie nicht auch „Unzulässiges“ oder „Unrechtmäßiges“ definieren und ausschließen würden.

Wie verhalten sich gegenwärtig Integration und Separation zueinander?

Die neuen Netzwerke wie z.B. Facebook ermöglichen es mit Freunden zu plaudern, Bilder zu zeigen und sich als Teil einer Bewegung zu fühlen. Der Provider versteht sich als sozialer Dienstleister, die Teilnahme ist bei den meisten gratis, die Kommunikation effizient und eine dauerhafte Publikation des eigenen Lebens scheint unbedenklich, ebenso die dauerhafte Beobachtung und Kontrolle, da man sich ja gegenseitig observiert. Da stete Zuwachsraten auch Unübersichtlichkeit und Ballast generieren, ist mit „Ning“ eine Art Baukastenlösung kreiert worden, die es erlaubt, spezifische Netzwerke online abzubilden. Wie unterscheiden sich Communitys von Kommunen? Spiegeln sich die Tendenzen der virtuellen Netzwerkbildungen auch gesellschaftlich wieder, wenn ja wie? Transformieren die Ning-basierten Netzwerke die Vereine, Neigungsgruppen und Hilfswerke des vergangenen Jahrhunderts ins 3. Jahrtausend?

Wie manifestieren sich dann Integration und Integrität in der physikalischen Realität bzw. in welchem Mass transformieren sich virtuell konditionierte Verhaltensmuster in den Lebensalltag (Bsp. expanded reality im Game Bereich)?

Vor allem avancierte Medientechnologien und die Möglichkeiten zunehmender Vernetzung brachten auch eine Öffnung kultureller vormals recht hermetischer Zirkel und Domänen. Aber sie produzierten auch Mängel, wie im verheissungsvollen Kult des Individualismus durch ein Web 2.0 Posing nachzuzeichnen ist. Eine solcherart gestaltete Imagepolitik leidet zunehmend an Effizienz, einerseits durch Akkumulation und andererseits auf Grund verkürzter Haltbarkeitszyklen. Kontinuität tritt in den Hintergrund und die exhibitionistischen Gemeinplätze erweisen sich bisweilen als populistisches Missverständnis.

## **Mögliche Ansätze und Fragestellungen**

### **- Balance zwischen Performanz und Reflexion**

Als postmodernes Phänomen erlangt die massenhafte Generierung von Daten nicht nur hohen quantitativen, sondern auch qualitativen Stellenwert. Kreative Strategien beziehen sich in hohem Maße auf die Filterung und Manipulation vorhandener Datensätze. Weiter in den Hintergrund tritt die strukturalistische Beschäftigung mit der "Datengenerierung" per se. „Remix“ ist heute nicht nur eine ästhetische Strategie, sondern kann vielmehr als grundlegendes Kulturphänomen gefasst werden.

### **- Integrative (oder Eingemeindungs-)Praktiken: Homogenisierung versus Heterogenität**

Wird für die Bildung von sozialen Gruppierungen "Herkunft" als verbindendes oder trennendes Prinzip erachtet, so scheint Herkunft in Bezug auf ästhetisches Material zunächst eine irrelevante Frage zu sein. Betrachtet man ästhetische Praxen, die mit Found-Footage-Techniken, dem Sampling oder schlicht mit Montage- und Collageprinzipien arbeiten, ist zunächst die Strategie der Dekontextualisierung (die Herausnahme aus dem ursprünglichen Bild-, Ton- und Verwendungszusammenhang) und die anschließende Neubearbeitung wesentlich. Gleichzeitig sind sie aber auch ästhetische Verfahren, die über die Geste der Aneignung hinausgehen und die Frage nach Repräsentationskritik und Gesellschaftskritik in der gegenwärtigen Medienkonstellation neu stellen: Mit immer einfacher zu handhabenden Tools sind in Zusammenhang mit der unendlichen Verfügbarkeit von visuellem und akustischem Material der Bearbeitung keine Hürden mehr im Wege. Es tritt eine Situation ein, die in verwirrender Gleichzeitigkeit Homogenität und Heterogenität zeitigt, in der die Frage nach den Quellen, nach dem Eigenen, neu und anders zur Disposition stehen.

Jaques Ranciere schreibt in Politik der Bilder: „Die Verbindung von allem mit allem, die gestern noch als subversiv galt, ist heute mehr und mehr homogen mit der Herrschaft des journalistischen Alles-ist-in-allem und des Gedankensprungs in der Werbung geworden.“

### **- Imagepolitik als Verschleierung von Relevanz**

Die virtuelle Inszenierung schafft neue Formen elektronischen Scheins, die weitestgehend aber doch auch die Möglichkeit bieten, sich in Netzwerken wie Facebook usw. sinnhaft Vorteile zu verschaffen. Die Techniken der Darstellung selbst sind durch gesellschaftliche Werte geprägt, die aktivsten Anbieter sind laut einer neuen Studie Musiker, Politiker und Marketing-Profis (die Studienautorin bezeichnet sie als die „aktivsten Egoisten“).

### **Weitere Keywords:**

- Subversive Prägung sozialer Strukturen
- Belonging: Zugehörigkeit zwischen Differenzenerfahrung und Normalität
- Virtuelles Kollektiv als Stammeszugehörigkeit (tribe)