

Störung und Provokation

Muss Kunst in sich gebrochen und (ver-) störend sein?

Stören, hört man immer wieder und immer noch, irritieren müsse Kunst; Verletzungen soll sie aufweisen, Brüche. Nach einer Zeit des Sattseins, die durch zunehmende Verunsicherung und Beliebigkeit ohnehin keine Kontur aufweist – dafür zahlreiche Risse, Brüche, Verletzungen, Störungen –, scheint es indes wenig angebracht, genau dies noch absichtsvoll zu vervielfältigen.

Was provoziert schon noch, wer fühlt sich von Kunst noch gestört, für die der Tabubruch längst Normalität geworden ist; oder unmöglich, weil auch noch echte Tabus ausgesprochen selten geworden sind. Möchte man nun mit Kunst etwas erreichen – etwas bewegen zu wollen, hat sich vor allem hinsicht-

lich der bildenden Kunst hinlänglich als illusorisch erwiesen –, will man also einen (zeitgenössischen!) Betrachter erreichen und ansprechen, wird man ihm etwas anbieten müssen, was er nicht ohnehin täglich auf Werbetafeln oder in gnadenlos realistischen Nachrichten-Bildern zu sehen bekommt.

Nicht berücksichtigt ist bei diesen Überlegungen, dass Kunst im Einzelfall die Funktion einer Art von Therapie für den Künstler darstellen kann, was ein ganz anderes Herangehen bedingt; doch traumatische Erlebnisse von einem Umfang, der über das Persönliche hinausgeht, haben die noch nicht ganz Alten ja nicht erleben müssen. Unsicherheiten und durchaus von Angst

begleitete Entwicklungen wie die wachsende Arbeitslosenzahlen und der zunehmend hemmungslos werdende Kapitalismus sind von anderer Qualität als die Schrecken eines Krieges, und so wäre der Vorwurf verfehlt, der Versuch, Harmonie darzustellen, Schönes und auch Heiteres, »verhöhne« die weniger Begünstigten dieser Tage.

Umgekehrt kann man vielleicht sogar das Argument gelten lassen, eine helle, eine freundliche Kunst könnte ein Gegengewicht darzustellen versuchen zu den Belastungen eines lange schon anders gearteten Alltags; abgesehen davon, dass im Grunde sowieso nichts gegen die Suche und das Streben nach Harmonie spricht.