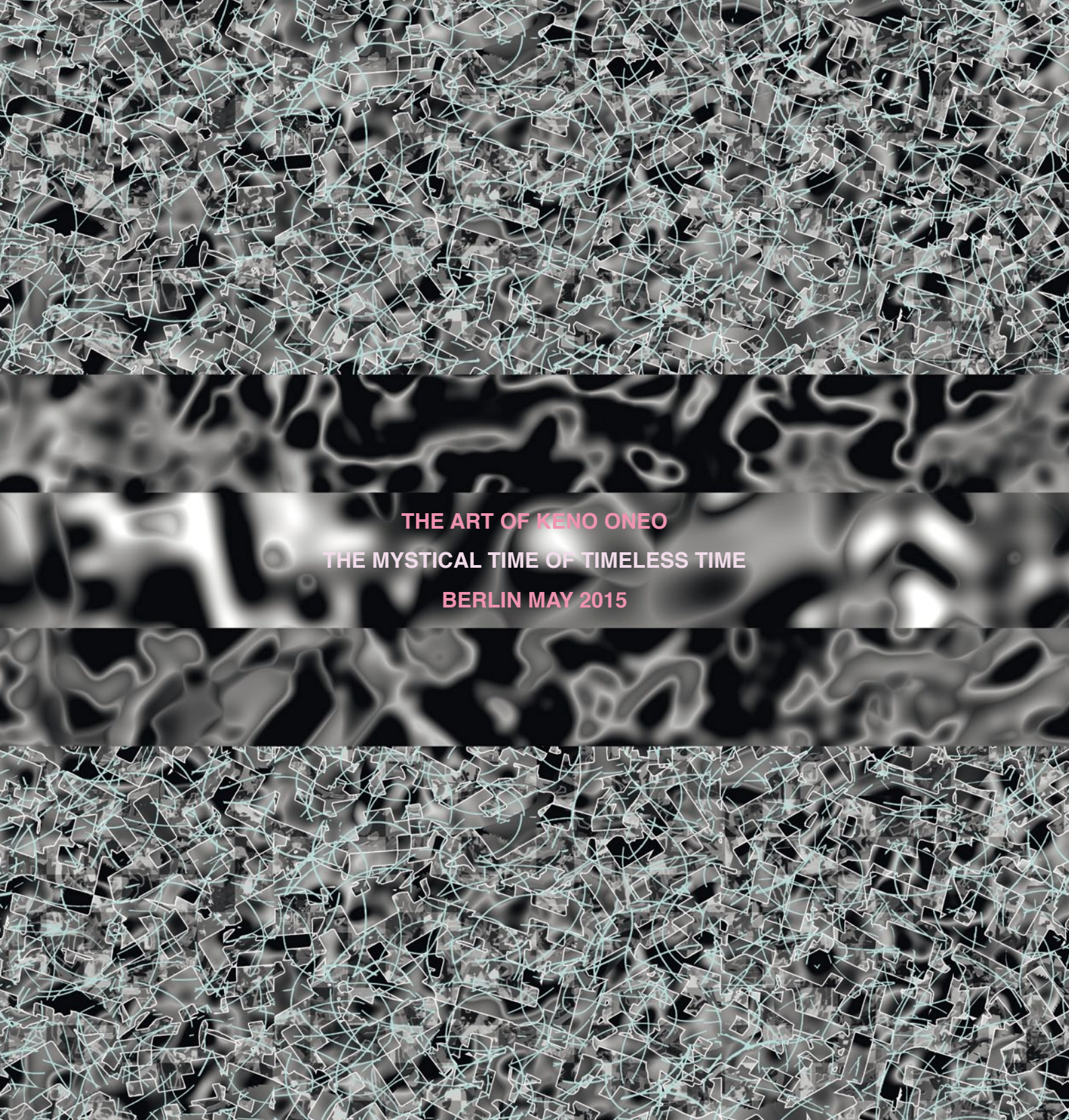


THE ART OF KENO ONEO

THE MYSTICAL TIME OF TIMELESS TIME

BERLIN MAY 2015

EXHIBITION
BERLIN / 5.2015

THE DANCE IN THE STAR OF LIFE

KENO ONEO

ZEIT ALS KUNST
KUNST ALS ZEIT

THE INTRINSIC TURN

Es gibt keine Kunst, die nicht in der Zeit geschieht. Kunst ist immer dann, wenn sie zum Ereignis wird, ein Element der Zeit. Deshalb ist Zeit so etwas wie das unsichtbare Echo der Kunst.

Wenn nun die Kunst versucht, das Phänomen der Zeit aus deren Unsichtbarkeit zu befreien, versagt die Kunst: Zeit bleibt immer unsichtbar … auch dann, wenn Kunst sich darum bemüht, sie darzustellen und visuell zu vermitteln. Zeit verweigert sich der Abbildung.

Aber wir können Zeit erleben. Und zwar ohne den Prozess der Wahrnehmung. Das geschieht als Selbst-Offenbarung der Zeit in unserem Bewusstsein … also intrinsisch.

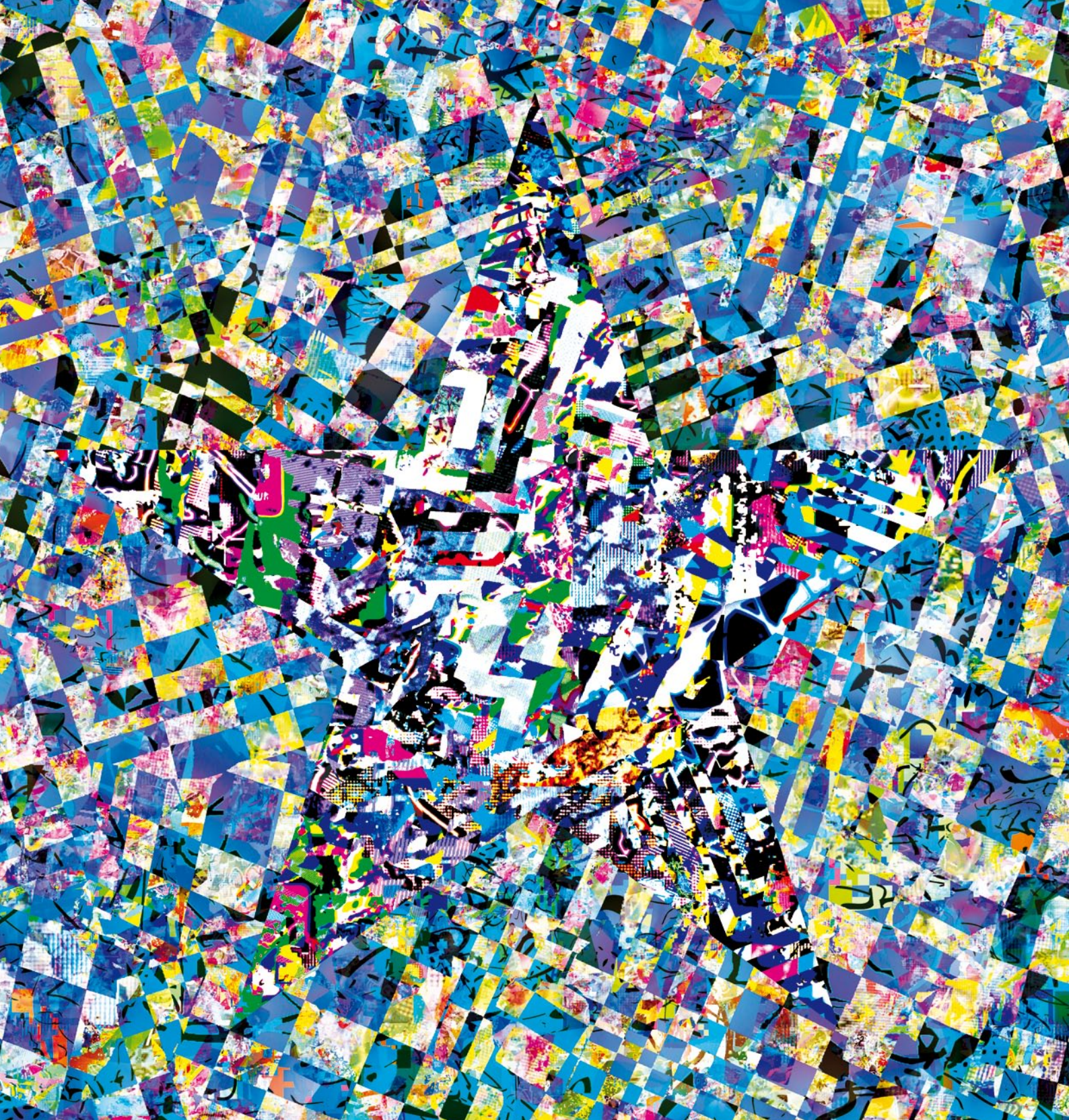
Somit ist eine Kunst, die Zeit erlebbar machen möchte, eine Kunst, die darauf ausgerichtet ist, diese intrinsische Selbst-Offenbarung zu stimulieren … als Calling von außen.

Wie kann Kunst zu diesem Calling werden, d.h. zur Stimulation der Selbst-Offenbarung der Zeit? Darum geht es in dem folgenden Text.

Berlin 2015 KENO ONEO

Kunst ist sichtbare Liebe.

Zeit ist unsichtbare Liebe.

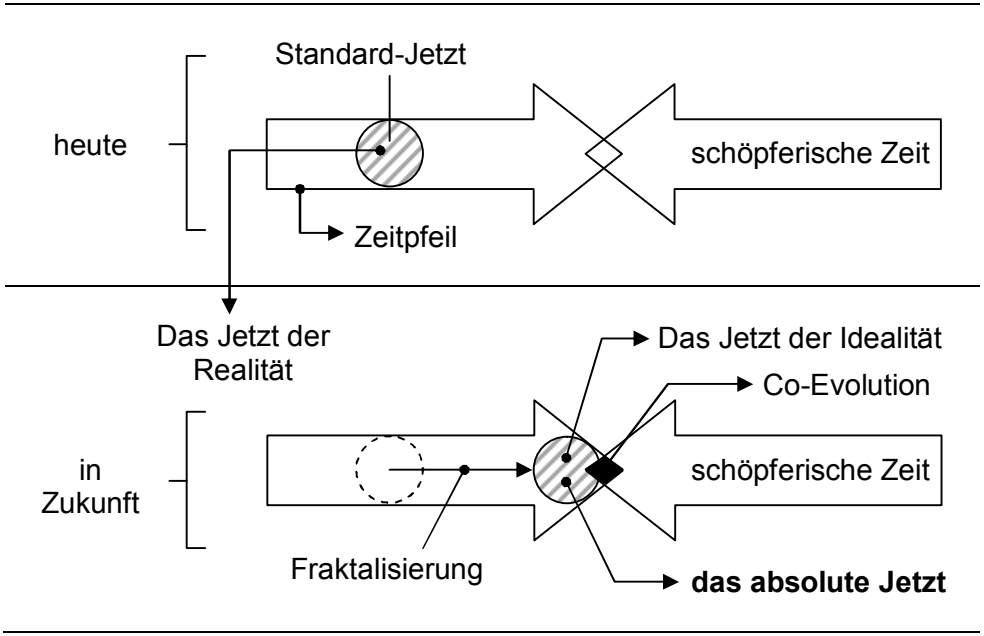


DIE NEUE ZEIT VERLANGT EINE NEUE KUNST

1. Es entsteht in unserem Zeit-Erleben (= Zeitpfeil) eine neuartige Wirklichkeit von Zeit, die man als "Zeitlosigkeit" (William Gibson) beschreiben kann:

   > Die digitale Revolution verursacht das Erlebnis eines "Present Shock" (Douglas Rushkoff) … d.h., alles scheint subjektiv zur gleichen Zeit zu geschehen … zu viel auf einmal, kondensiert in einem Jetzt, das immer deutlicher als eine multifraktale Gegenwart erlebbar wird (fractal now).

2. Die neue Art von Gegenwart wird sich noch in diesem Jahrhundert immer deutlicher in die Spitze des Zeitpfeils hineinverlagern, d.h. dorthin, wo die freie, schöpferische Zeit mit unserem Leben interagiert:



Das Jetzt fraktalisiert sich durch die Realität der digitalen Wirklichkeits-Konstruktionen:

- Das Jetzt wird mehr und mehr zeitlos.
- Die subjektiv erlebte Gegenwart verwandelt sich zu einem absoluten Jetzt.

3. Das absolute Jetzt ist sozusagen "leer" durch zu viel Gleichzeitigkeit. Es hat alles das verloren, was man als Struktur-Festigkeit beschreibt:

Das absolute Jetzt tanzt in seinen All-Möglichkeiten.

4. Dieses neue Jetzt verbindet das Wachstum von Zuviel mit dem Wachstum von immer Weniger: Immer weniger Struktur und Festigkeit verbindet sich mit immer mehr Möglichkeiten und Überraschungen:

Das Fast-Nichts,
das das Fast-Alles ist.

5. In diesem neuen Jetzt dominiert eine höchst bedeutsame Form von

Idealität,

die auf der Realität des Dritten beruht:

Es existiert,
um nicht zu existieren.

6. Wenn man einigen Prinzipien der Quantenphysik folgen möchte, vollzieht sich Co-Evolution wie folgt:

Potenzialität wird gerufen durch Idealität	Calling
und verwandelt sich dadurch in neue Realität.	Answering

7. Aus dieser Sicht ist die Verlagerung des jetzigen Jetzt (= Realitäts-Jetzt) zum Jetzt der Idealität … verursacht durch Digitalität … in erster Linie ein Aspekt der Inclusive Fitness:

Der Mind befähigt sich selbst
zu einer besseren Kooperation mit
der freien, schöpferischen Zeit.

Anders gesagt: Durch die neuartige multifraktale Gegenwart wird der Mind zu einem potenteren Partner für die schöpferische Zeit. Daraus folgt:

Zeit wird zum Rohstoff
für das Herstellen
einer besseren Realität.

Das ist sicher ein Grund dafür, dass die Kunst derzeit vor einem großen Fokus-Wechsel steht: von der Eroberung und Dekonstruktion des Raumes (= 20. Jahrhundert) zur kreativen Instrumentalisierung der Zeit im 21. Jahrhundert.

8. Wenn Kunst mithelfen will, die freie, schöpferische Zeit besser nutzbar zu machen, wird sie vermutlich gezwungen sein, sich von einigen Basis-Strategien, die sie über die Jahrhunderte perfektioniert hat, zu trennen:

– Abschied von der Abbildung … dem Zeigen von Aspekten des Seins

- Zeit ist nicht abbildbar.
  Zeit ist kein Objekt, das visuell
  vermittelt werden kann.
- Zeit ist keine Substanz des Seins …
  Zeit ist gekoppelt an Werden.
  Das Werden entzieht sich
  der Mimesis.

– Abschied vom Extrinsischen

- Wenn man Zeit erlebbar (nutzbar) machen möchte, muss Zeit konkret im Bewusstsein (Mind) präsent werden.
- Zeit kann nur intrinsisch präsent werden, und zwar als Resonanz … also nicht direkt (linear), sondern als Resonanz-Kette:

  A - Die freie Zeit (Potenzialität) verwandelt sich autonom in das Jetzt des Werdens (Nagual).

  B - Das Jetzt des Werdens sucht seinen Kooperations-Partner, um ein konkretes Werden zu einer Realität führen zu können. Der gesuchte Kooperations-Partner ist der menschliche Geist (also ein a-personales Bewusstsein).

  C - Das reale, weltliche Neue (= Tonal) wird geformt durch die Kooperation des menschlichen Geistes mit dem (suchenden) individuellen Mind.

9. Aus dieser Sicht sollte eine Kunst, die sich dem Phänomen Zeit zuwenden will, in erster Linie auf folgende Konzeption fokussiert werden:

   – Stimulation ersetzt Abbildung

   – Resonanz ersetzt Extrinsik

10. Betrachten wir den Aspekt der Stimulation zuerst. Kunst kann nicht ohne Bild zum Stimulativ werden. Kunst braucht die Visualität, das Auge und den Prozess der Wahrnehmung. Deshalb wird es darum gehen,

Bilder herzustellen, die weitestgehend frei sind von den Inhalten der Welt (Abbildungen) und auch frei sind von den Inhalten der Kunst (L'art pour l'art).

Also "kein Inhalt als Inhalt" … das Fast-Nichts. Das ist der 1. Faktor.

11. Der 2. Faktor bezieht sich auf das Fast-Alles. Hier geht es darum, eine kontingente Über-Komplexität zu visualisieren. Somit besteht die Aufgabe darin, einen weitestgehend inhaltslosen Inhalt zu einer extremen Fülle zu führen, was nur dann wirklich gut gelingen kann, wenn man digitale Techniken einsetzt. Daraus folgt:
    - Zeit-orientierte Kunst muss als Stimulations-Kunst auftreten (Art for Brain).
    - Stimulations-Kunst basiert auf denjenigen Visualisations-Techniken, die das Fast-Nichts, das das Fast-Alles ist, sichtbar machen.
    - Stimulations-Kunst kann es nur im Kontext von digitaler Bearbeitung geben.

12. Betrachten wir nun den Aspekt der Resonanz. Wir hatten gesehen, dass Resonanzen nicht zum Feld der Extrinsik gehören, sondern zur Intrinsik. Die Resonanzen des Naguals (Jetzt des Werdens) entstehen im singulären Bewusstsein der Person. Es gibt sie deshalb nur im privaten Innen. Und es gibt sie nicht als verbindliche Botschaft, weshalb hier kein Kommunikations-Prozess vorliegt. Dieses Faktum weist auch darauf hin, dass eine moderne Zeit-Kunst kein primärer Aspekt der Kultur sein kann.

    Nagual-Resonanzen geschehen zwar im Mind, aber sie formen sich dort als stilles Wissen (Überbewusstsein). Und dieses stille Wissen erzeugt "sentische Formen" (Manfred Clynes), die die Person als positive Energien erlebt (also in etwa das, was dem alten Ideal des Erhabenen entsprechen könnte).

13. Fragt man, wie man Nagual-Resonanzen per Stimulation herbeirufen kann, so wird deutlich, dass man sich sehr konkret an das neue Phänomen der multifraktalen Gegenwart (siehe 1.) anlehnen sollte:

Eine effiziente Nagual-Stimulation
benötigt die rituelle Verbindung
des Dritten mit Idealitäten (siehe 4.).

14. Zeit-Kunst wird somit zum Vollzug eines Rituals … sie agiert als Ritual-Kunst.

15. Die Ausformung derartiger Rituale benötigt zuerst das Erlebbar-Machen des Dritten. Das geschieht in effizienter Form dann, wenn das Gehirn zwei Prozesse zugleich vollzieht: ein Wachstum an offener, dynamischer Zuwendung (Vigilance) gepaart mit einem Wachstum von tiefer Ruhe (verursacht durch das "Hochheben" des neuronalen Ruhe-Netzwerkes in das Wach-Bewusstsein. Dieses doppelte Zugleich wird "Paradoxical Arousal" (Giselher Guttmann) genannt. Um diesen mentalen Zustand herzustellen, benötigt man die bereits beschriebene kontingente Über-Komplexität (siehe 11.), und zwar im Sinne einer leeren Fülle.

16. Das Dritte wird Bestandteil des Mind, wenn sich Paradoxical Arousal entfaltet. Wenn das geschieht, benötigt das angesprochene Ritual anschließend eine Kopplung dieses Dritten an eine rufende Idealität (Calling).

17. Diese rufende Idealität besteht aus Worten und Texten, die folgende Merkmale aufweisen:

   – Die Worte sind verbalisierte Mystik. Sie sind also weder deskriptiv (d.h., sie beschreiben keine Aspekte des Seins) noch sind sie kreative Poesie (Wort-Zauber). Sie sind aber auch keine Aphorismen im Sinne von Lebens-Weisheiten. Am besten nennt man sie

Mystics.

- Die Texte dieser Mystics werden visuell so gestaltet und präsentiert, dass sie Mikro-Bilder werden, die den fraktal-kontingenten Charakter des Bildes, in das sie eingefügt werden, entsprechen:
  - Die einzelnen Buchstaben verstärken visuell die Über-Komplexität des Bildes.
  - Zugleich erzeugt die Semantik des Calling eine zusätzliche Verstärkung des Bildes, weil das durch sie aktivierte stille Wissen dafür sorgt, dass das "visuelle Angebot" des Bildes im Gehirn anders verarbeitet wird … anders als z.B. bei abstrakten Bildern.
  - Abstrakte Bilder decodiert das Gehirn so, dass die klassischen Werte der Ästhetik aktualisiert und bestätigt werden, z.B. Schönheit oder Originalität.
  - Wenn aber das Gehirn vom stillen Wissen beeinflusst wird, vollzieht sich die Decodierung in einem anderen Gehirn-Areal. Dadurch wird die mentale Dynamik der Selbst-Übersteigung aktiviert.
  - Auf dieser Basis entfaltet sich das, was man als die

    transversale Ästhetik

    bezeichnen könnte.

18. Zeit-Kunst ist Ritual-Kunst. Und Ritual-Kunst benötigt eine transversale Ästhetik. Modellhaft könnte man das innere Funktions-Schema dieser Zeit-Kunst folgendermaßen skizzieren:

    A - Der Weg zum Dritten vollzieht sich über eine digital basierte Fraktalität, wodurch kontingente Über-Komplexität hergestellt wird:

    - Der Betrachter verlagert seine aktuelle Gegenwart vom Jetzt der Realität zum Jetzt der Idealität (siehe 2.)
    - In dieser veränderten Gegenwart (absolutes Jetzt) kann er, bzw. sein Mind, zum Empfänger der Nagual-Resonanzen werden … er "erntet" das stille Wissen innerhalb der beschriebenen Resonanz-Kette (siehe 8.)

B - Die Ankopplung des Dritten an die Idealitäten (siehe 13.) benötigt zwei Attraktoren:

- Man braucht die Visualität von verbalen Mystics (siehe 17.). Sie fungieren als rufende Idealität.
- Man benötigt einen mentalen Prozess, der nur in der Kunst als Automatismus vorhanden ist … sozusagen die DNA der Kunst:

Kunst ist per se in der Lage,
den Mind (= personal) in den
menschlichen Geist (=a-personal)
hineinzuführen.

Wie wir gesehen haben (siehe 8. – A/B/C), ist der menschliche Geist innerhalb der Resonanz-Kette der eigentliche Empfänger der Nagual-Resonanzen. Aber der menschliche Geist ist als Resonanz-Korpus "steril", wenn er nicht vom Mind ein Calling integriert bekommt. Anders gesagt:

Es gibt nur dann ein Answering,
wenn es ein Calling gibt.

19. Eine transversale Ritual-Kunst kann den soeben beschriebenen Automatismus

Mind ⇨ menschlicher Geist

benutzen, um das co-evolutionäre Spiel von Calling und Answering zu organisieren.

20. Voraussetzung dafür ist die Bereitschaft der Kunst, ihre basale DNA-Funktion aufzugreifen und methodisch-kreativ zu perfektionieren. Zu dieser Perfektionierung gehören folgende Punkte:

a) Die zukünftige Kunst müsste bereit sein, sich als intrinsische Wirkungs-Kunst zu begreifen.

Anmerkung: Vielleicht wird es auch eine Zweiteilung der Kunst geben: auf der einen Seite die erfolgreiche zweckfreie Kunst (Stichwort: "Interesselosigkeit"), wie sie heute als Kultur- und Museums-Kunst Triumphe feiert, und auf der anderen Seite eine vermutlich digital präsentierte und z.T. vertriebene inklusive und vielleicht auch personalisierte Zeit-Kunst.

b) Die Kunst müsste bereit sein, ihr Aktions-Feld zu verlagern oder auszuweiten:

Derzeit versteht sich die Kunst als Kultur-Motor und als Innovator des politischen und gesellschaftlichen Bewusstseins … also Kunst als öffentlicher Evolutions-Beschleuniger (siehe hierzu den Kuratoren-Trend und den Biennale-Trend).

Die Kunst müsste sich in das Feld von Geist und Co-Evolution hineinbewegen, d.h.

Kunst als Vorab-Produzent
von unbekannten Wahrscheinlichkeiten.

Dieses Vorab-Produzieren geschieht dann aber nicht präskrptiv und kausal, sondern indirekt und a-logisch per Selbst-Ertüchtigung (im Sinne von autopoietisch). Das bedeutet:

Es ist die Aufgabe der rituellen Kunst, die Präsenz von Mystik im kollektiven Jetzt-Geist der Kultur zu verstärken: Je mehr sich Mystik in den Zeitgeist integrieren kann (was ein Wachstum an Idealität erzeugt), umso schöpferischer werden die Kultur und die Gesellschaft.

Fazit: Es ist dann nicht mehr die Kunst, die konkrete Innovationen produziert. Das machen Wissenschaft und Technologie deutlich besser und intensiver. Die Kunst verwandelt sich zu dem

globalen Ermöglicher

Das ist ein Aufstieg.

c) Die zukünftige Kunst müsste bereit sein, den Faktor Visualität anders zu gestalten.

Visualität verliert ihren Selbstzweck-Charakter. Visualität ist dann nur noch die Theater-Bühne, aber nicht mehr das eigentliche Stück, das gespielt wird.

Die seit einigen Jahrzehnten beobachtbaren Trends (Stichwort: "Selfish-Dynamic" / Peter Sloterdijk) könnten darauf hinweisen, dass die Kunst sich reflektiv so sehr in den Mittelpunkt stellt, dass sie frei wird für eine neue Aufgabe … und das bedeutet:

eine dienende Aufgabe.

- Die Visualität dient der Stimulation (Calling) der freien, schöpferischen Zeit im Kontext von Art for Brain. Die Visualität wird zur "Box-of-Instruments". Sie wird Teil einer Kunst, die als Brain-Machine arbeitet.

- Die Visualität dient der Umwandlung von Nagual-Resonanzen in Mystik … intrinsisch und singulär (stilles Wissen / Answering).

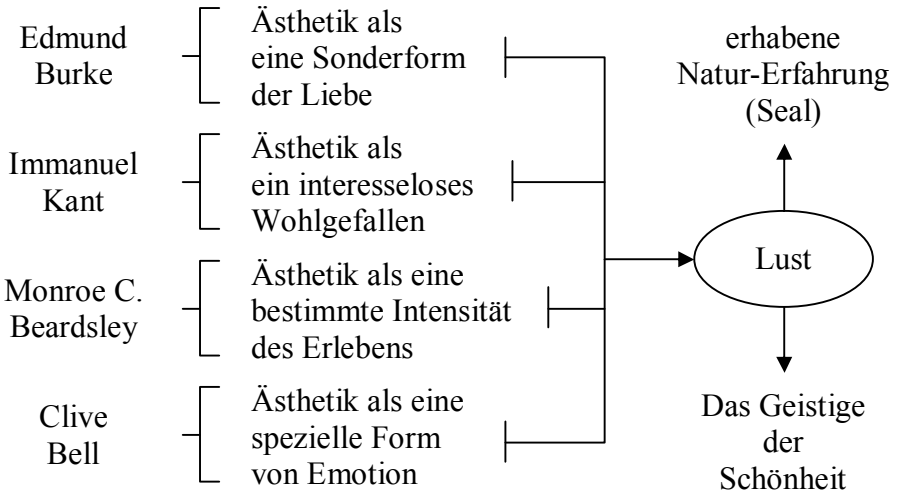
21. Das sind die Herausforderungen, denen sich das Medium Kunst stellen müsste, wenn sie den Pfad zu einer Zeit-Kunst begehen möchte. Das würde natürlich auch den philosophisch-konzeptionellen Überbau der Kunst deutlich erweitern, insbesondere das ohnehin seit längerem intensiv diskutierte Themenfeld der

ästhetischen Erfahrung.

Die konzeptionellen Muster, die bis heute maßgeblich sind, folgen mehr oder weniger einheitlich einem Leit-Modell von Ästhetik, das nach Kant die Erfahrung des Schönen mit einer speziellen Form von Lust verbindet, ebenso wie auch die Kategorie des Erhabenen an diese Lust gekoppelt ist:

Kunst ist produzierte Lust.

Maßgebliche Theorien der Ästhetik weisen diesen Bezug zur Lust auf:



Lediglich bei Theodor Adorno gibt es deutliche Hinweise darauf, dass Kunst das Ich des Betrachters verstören oder negieren könnte oder sogar sollte. In der Regel aber werden Kunst und ästhetische Erfahrung so interpretiert, dass sie idealerweise ein Ankommen des betrachtenden Mind in einer Art ewigen oder zeit-überlagerten Harmonik organisieren. Anders gesagt:

Die ideale Kunst vermittelt das Ideal einer zeitlosen Harmonik.

Kunst ist aus dieser Sicht ein Agent für das Ankommen. Und dieses Ankommen im Höchsten ist Belohnung und Lust. Diese philosophische Position ist aber weit entfernt von einer Zeit-Konzeption, wie sie durch die digitale Revolution derzeit entwickelt wird. Es ist eine Harmonik des ewigen Ideals.

Diese steht im Widerspruch zu dem Aufkommen einer multifraktalen Gegenwart und einer co-evolutionären Begegnung von schöpferischer Zeit und Mind. Je mehr sich die Digitalisierung durchsetzen wird, umso eindeutiger verlagert sich das Wesen der Zeit:

Die Zeitlosigkeit wandert
von der abgehobenen Harmonik
zu den Brüchen im Jetzt.

Anders gesagt: Die Co-Evolution von Zeit und Mind wird das neue Ewige. Und die bisher dominierende Verbindung von Lust und Harmonik wird zweitrangig oder dysfunktional.

22. Das Jetzt der Idealität ersetzt das Standard-Jetzt (siehe 2.). Das Jetzt der Kooperation zwischen Mind, menschlichem Geist und dem Jetzt des Werdens (Nagual) ersetzt in diesem Zuge nicht nur das ewig Schöne, sondern auch die Originalität. Die Herstellung von unerwartbaren Wahrscheinlichkeiten ist in einer digitalen Kultur weitaus wichtiger als das Präsentieren einer Idee, die originell ist. Das Originelle gehört nicht zum Konzept des globalen Ermöglichers (siehe 20.).

    Das, was Originalität anbietet, ist bereits Welt … ist Sein … ist Tonal und kommt deshalb prinzipiell immer zu spät … zu spät für die jeweils

    aktuelle Bruchkante
    der Co-Evolution.

    Anders gesagt:

    Originalität
    wird ersetzt durch
    Idealität.

23. In diesem Kontext kann schon heute vorhergesagt werden, dass die zwei Säulen der klassischen Kunst-Ästhetik, nämlich Schönheit und Originalität, als zu statisch angesehen werden, und zwar im Sinne einer unproduktiven Geistigkeit.

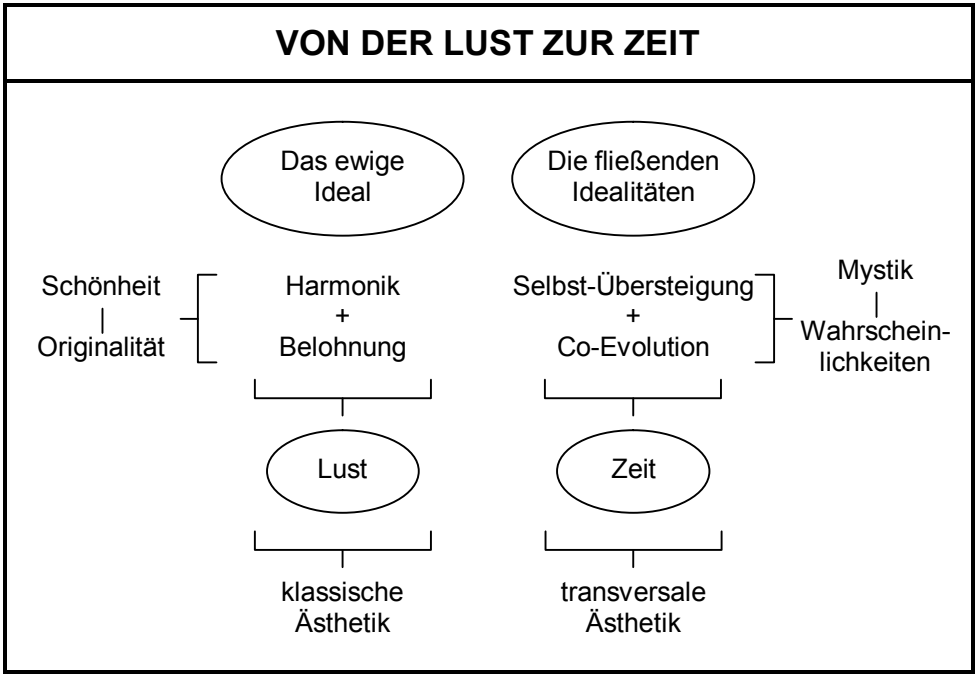
24. Kunst wandert in das Spiel der Co-Evolution. Und in diesem Zuge gibt Kunst ihre bisherigen Domänen frei:

Schönheit —— Sie wandert in das Feld des Design.

Originalität —— Sie wandert in das Feld der Medien und insbesondere in das Feld des

<u>zukünftigen Internet</u>.

25. Alles in allem könnte man sagen, dass die Kunst gezwungen wird, eine Entwicklung zuzulassen und mitzugestalten, die von der Lust zur Zeit verläuft. Das folgende Schaubild verdeutlicht diese Achsenverlagerung:



26. Lust ist Affekt-Logik und somit weltlich-tonal, und das auch dann, wenn die Bezugs-Punkte oder Quellen der Lust eher transzendental fixiert worden sind, wie z.B. in den Konzepten des Schönen und des Erhabenen.

Was eine Internet-Kultur und eine digital-basierte Gesellschaft aber benötigen, ist das, was man als

die Nagualisierung des Tonals

beschreiben könnte …

die wachsende Durchflutung des weltlichen Seins durch die schöpferische Kraft der freien Zeit.

Die derzeit dominierende Kunst ist aus dieser Sicht trotz aller Kreativität relativ wenig produktiv, und zwar beim Produzieren von unerwartbaren Wahrscheinlichkeiten durch Mystik.

Und … die heutige Kunst ist nicht angekoppelt (wie es z.B. die digitalen Technologien sind) an die Herstellung einer zeitgerechten Inclusive Fitness (siehe 7.).

27. Das schiebt die aktuelle Kunst (Contemporary Art) in eine seltsame Gefahren-Zone hinein:
    - Kunst könnte damit beauftragt werden, eine kontinuierliche Kompensations-Funktion zu übernehmen … also Soul-Wellness.
    - Kunst wäre dann Genuss von Harmonik (= Entlastung vom situativen Druck), basierend auf dem Konzept einer Schönheit als Gegenpol zur Destruktivität des Alltags (Re-Balancing). Ebenso wäre Kunst dann der Lieferant für ein geistiges Vergnügen, d.h. Originalität als Entertainment.

28. In den aktuellen Diskussionen der Experten zum Thema der Ästhetik und der ästhetischen Erfahrung wird der wachsende Einfluss von Digitalität und "neuer Zeit" kaum angesprochen. Symptomatisch dafür ist das Buch "Kunst und Erfahrung", herausgegeben von Stefan Deines, Jasper Liptow und Martin Seel (Frankfurt 2012). Man debattiert über das Verhältnis von ästhetischer Kunst und nicht-ästhetischer Kunst. Ebenso über die Beziehungen zwischen Kunstwerk und Künstler und die

ausgeklammerte oder integrierte Rolle des Publikums (rerationale Konzepte). Man artikuliert auch das Spannungs-Feld zwischen der "künstlerischen Autonomie" (Nick Zangwill) und den Forderungen des Kunst-Markts.

Aber man geht nicht weiter. Man vollzieht nicht

den Schritt von der ästhetischen Erfahrung
zum mystischen Erleben.

29. Alle Formen der diskutierten ästhetischen Erfahrung sind angekoppelt an Affekt-Logik und sind somit extrinsisch und weltlich-tonal. In diesem Rahmen lassen sich aber die neuen Zeit-Dimensionen (siehe 1./2./3.) nicht begreifen und konstruktiv nutzbar machen. Man beschreibt Erfahrungen, die beschreibbar sind, d.h., man agiert im Feld der Erkenntnis.

    Mystik und Zeit … die zwei Faktoren, die sich wechselseitig bedingen ,,, sind aber dezidiert außerhalb des Feldes der Erkenntnis platziert.

    Das erklärt auch, warum die Experten das Mystische mehr oder weniger deutlich gleichsetzen mit dem Erhabenen … also einer höheren oder besser gesagt selten auftretenden Gefühls-Qualität. Kurz:

    Man macht aus Mystik
    ein Gefühl.

30. Mystik ist aber genau das nicht. Kein Gefühl. Kein Element der Affekt-Logik. Ganz im Gegenteil:

    Mystik ist die Teilhabe der personen-gebundenen Zeit
    an dem Spiel der freien, schöpferischen Zeit.

31. Mystik ist Zeit-Zeit-Interaktion: Das Jetzt des Mind (Zeitpfeil-Zeit) kooperiert mit dem Jetzt des Werdens (Nagual).

32. Aus dieser Sicht wird verständlich, warum die aktuellen Diskurse kaum in der Lage sind, die Fraktalisierung der Gegenwart, die durch die digitale Revolution verursacht wird, an das zu koppeln, was heute

Contemporary

genannt wird. Das inhärente Zeit-Bild von Contemporary Art bezieht sich auf ein veraltetes Zeit-Konzept:

Contemporary Art ist ein Mitgestalter des öffentlichen Zeitgeistes.

Aber Contemporary Art ist nicht in der Lage, das Jetzt der Idealität mitzugestalten (siehe 2.).

Es droht Belanglosigkeit.

33. Alles in allem erkennen wir folgendes:

a) Die heutige Kunst folgt trotz aller modernen Auftritts-Formen einem Ideal von Zeitlosigkeit, das sich zentriert auf die Formel "Lust durch Harmonik / Schönheit".

b) Die heutige Kunst favorisiert zugleich Originalität (Genie-Kult). Dadurch wird die Kooperation des Mind mit der schöpferischen Zeit blockiert, da diese Kooperation den Einsatz von Idealitäten benötigen würde. Die heutige Kunst ist relativ unproduktiv, wenn es um das Herstellen von unerwartbaren Wahrscheinlichkeiten geht, weil sie nicht in der Lage ist, umzuschalten von Originalität auf Idealität.

c) Das Duo "Schönheit und Originalität" zwingt die Kunst in eine Rolle des Lieferanten von Kompensation und Entertainment. Kunst könnte zum Dauer-Reparatur-Betrieb werden, und zwar für die Brüche der Welt. Statt selbst zum Hersteller von positiven Brüchen zu werden, würde Kunst ein anpassendes Wellness betreiben.

d) Durch die Fixierung auf das Ideal einer ewigen Harmonik kann sich die aktuelle Kunst (Contemporary Art) nicht von der Gefühls-Ebene trennen. Sie verwechselt z.B. erhabene Gefühle mit einer co-evolutionären Mystik. Sie kann deshalb nicht mit der schöpferischen Zeit kooperieren. Sie kann es nicht, weil sie keine Mystik instrumentalisieren kann. Sie sieht optisch sehr zeitgeistig-modern aus, aber weil sie kein Partner der schöpferischen Zeit ist, ist sie nicht modern.

e) Das Verhältnis zwischen Kunst und Ästhetik sollte erweitert werden. Mit James Shelley ("Das Problem nichtperzeptueller Kunst" / in Seel "Kunst und Erfahrung", Berlin 2013) stimme ich damit überein, dass die Kunst-Philosophie des 20. Jahrhunderts dafür gesorgt hat, dass die Existenz einer

nicht-ästhetischen Kunst

ihre Anerkennung gefunden hat … also Kunstwerke, die "man nicht sehen muss – es reicht, sie beschrieben zu bekommen" (Shelley). Also reine Kopf-Kunst … kognitiv … Intellektualität als kreative Formung von Ästhetik. Also eine Ausweitung der Ästhetik von der unmittelbaren Sinnlichkeit (z.B. das Sehen) zu einer "Kopf-Sinnlichkeit" … Kognitions-Ästhetik:

Das Unsichtbare wird zur Substanz
des Ästhetischen.

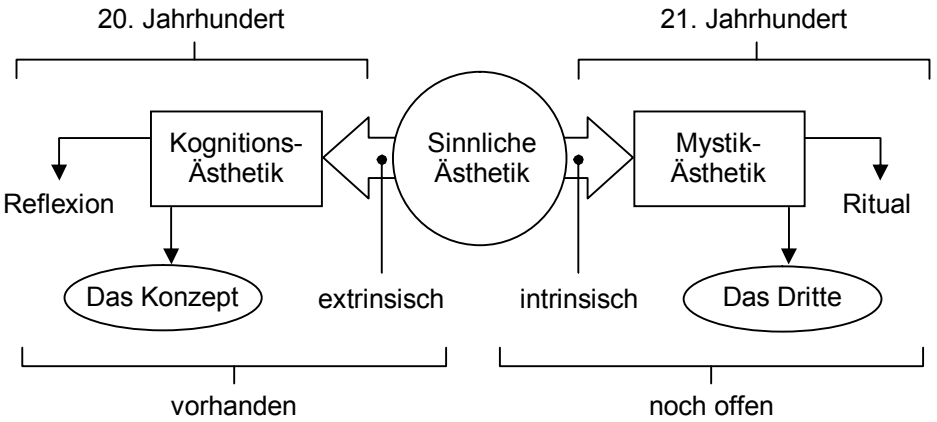
Was jetzt, im 21. Jahrhundert, in Angriff genommen werden müsste, wäre eine zweite Ausweitung, und zwar die

zum Dritten.

Das Ergebnis wäre eine

Mystik-Ästhetik.

Die Skizze auf Seite 159 versucht das zu beschreiben.



Ein berühmt gewordenes Zitat von Arthur C. Danto könnte hier eine Leit-Linie vorgeben. Er schreibt,

dass um
"etwas als Kunst zu sehen,
etwas nötig ist, das das
Auge nicht erblicken kann."

Bei der Kognitions-Ästhetik ist es das Intellektuelle, das unsichtbar bleibt, obwohl es zum Bestandteil der sinnlichen Substanz des Werkes wird. Als Formel:

> Es geht um die Integration einer Idee (Konzept) in das Werk. Das Erdachte wird getragen von der Materie des Werkes. Diese Materie ist Tonal (Welt-Sein). Das Erdachte ist ebenfalls Tonal. Fazit: Kognitions-Ästhetik ist ein tonales Konzept.

Was nun fehlt, ist die Integration der Zeit in das Kunstwerk … gemeint ist die freie, schöpferische Zeit und mit ihr (sozusagen als interaktives Angebot) das Jetzt des Werdens … also das Nagual.

Was fehlt … als Gegenpart …, ist ein naguales Konzept der Ästhetik. Also eine Ästhetik, die zwei Prozesse initiieren kann:

– die Integration des individuellen Mind
  in den größeren menschlichen Geist.

– die Umwandlung der schöpferischen Zeit
  in eine Nagual-Resonanz (Mystik).

Wenn diese beiden Prozesse vollzogen werden, entsteht das Dritte … also das, was existiert, um nicht zu existieren.

Das Dritte ist prinzipiell nicht vereinbar mit Idee, Konzept und Kognition:

Das Dritte ist das
personalisierte Nagual.

An dieser Stelle kann man folgendes erkennen:

– Kognitions-Ästhetik ist extrinsisch.

– Mystik-Ästhetik ist intrinsisch.

Und zusätzlich:

– Kognitions-Ästhetik braucht Kunst als Reflexion.

– Mystik-Ästhetik braucht Kunst als Ritual.

Die überfällige Ausweitung der Ästhetik … hin zur Mystik-Ästhetik … verlangt eine andere Auffassung von Kunst. Die im letzten Jahrhundert vollzogene Ausweitung auf Kognitions-Ästhetik (siehe z.B. Conceptual Art) war sehr gut vereinbar mit dem Ingenium-Konzept des Künstlertums. Die Hoch-Wertung des Konzeptuell-Intellektuellen adelte sozusagen das Genie des Künstlers. Wenn es nun zur anderen Seite geht, nämlich zur Mystik, verschieben sich die Attraktoren:

An die Stelle des Ingeniums
tritt das Dienen.

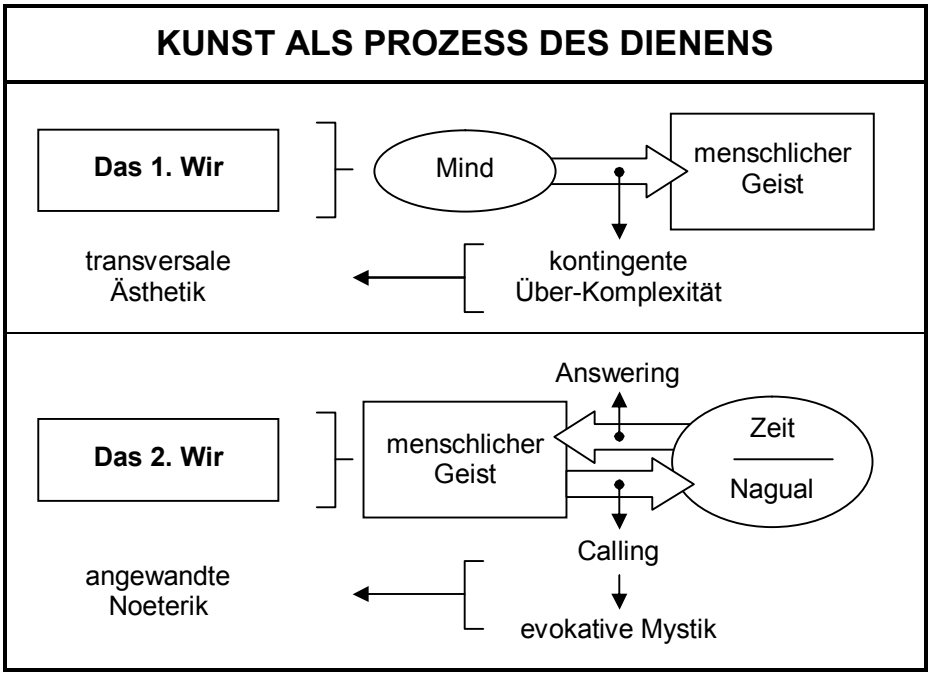
An die Stelle des kreativen Narzissmus
tritt die Menschheit als Ganzes.

Die Mystik der Zeit offenbart sich, wie bereits beschrieben, nicht direkt in dem individuellen Mind, sondern kommt dort an, wo der a-personale menschliche Geist platziert ist. Anders gesagt:

Die Nagual-Resonanzen entstehen im menschlichen Geist und nicht in der persönlichen Affekt-Logik.

Was hier als "Dienen" beschrieben wird, ist folgendes: Der Künstler und sein Werk versuchen, dem individuellen Betrachter einen Weg zu bahnen, der von seiner Jetzt-Wirklichkeit zum menschlichen Geist führt. Das ist das, was man als das 1. Wir des Kunstwerks beschreiben kann.

Anschließend versucht der Künstler, mit seinem Werk … basierend auf der Präsenz des menschlichen Geistes … das Calling + Answering zu organisieren. Das erzeugt das, was man als das 2. Wir bezeichnen kann. Das folgende Schaubild beschreibt dieses Konzept des zweifachen Wir:



Wir sehen, dass es sich um ein Ritual handelt, in dessen Zentrum der Aufstieg des zweifachen Wir steht. Also ein Wir-Ritual. Ebenso sehen wir, dass die Gestaltung einer Mystik-Ästhetik zwei technische Bereiche zum Inhalt haben sollte:

$$\text{Bilder} - \left[\begin{array}{c}\text{transversale}\\ \text{Ästhetik}\end{array} + \begin{array}{c}\text{angewandte}\\ \text{Noeterik}\end{array} \right] - \frac{\text{Mystik}}{\text{Texte}}$$

An dieser Stelle kann auch die Definition von Noeterik formuliert werden:

Noeterik ist eine Methodologie und Verbesserung
des persönlichen Bewusstseins
durch Interaktionen des Mind mit dem Nagual.

Je mehr Zeitlosigkeit (siehe 1.) sich in der subjektiv erlebten Gegenwart ausbreitet,

umso identischer werden
Jetzt und Werden.

Mit anderen Worten:

Die Bruchkante des aktuellen Werdens
findet nicht mehr in einer fernen Zukunft statt,
sondern in der aktuellen Gegenwart.

In einer derartigen Situation … überwiegend verursacht von der digitalen Revolution … versagt das kausal-finale Denken (Intellektualität) immer deutlicher. Und ebenso wird das Erfahrungs-Wissen immer unbrauchbarer:

An der Bruchkante von Sein und Werden
kann es nur eine operative Mystik geben.

Die angewandte Noeterik, die mit Ritualen der Selbst-Übersteigung und mit evokativer Mystik arbeitet, ist somit keine "esoterische Klamotte" und auch kein "Geist von vorgestern", sondern das adäquate mentale Instrumentarium für das 21. Jahrhundert.

Für die Kunst bedeutet das folgendes:

- Die derzeit stattfindende Intellektualisierung der Kunst (z.B. politisch-kulturelle Interventionen) verstärkt den Intellekt und fesselt den Mind an das kausal-finale Denken: Der Betrachter erlebt die Sinnlichkeit eines intellektuell-kreativ verarbeiteten Seins. Er bekommt deshalb keinen Zugang zum Werden vermittelt. Diese Kunst verfehlt die Funktion ihrer DNA.

- Die derzeit so wichtig genommene Fixierung auf Originalität wird belanglos werden in Anbetracht der Tatsache, dass im aktuellen Werden Mystik gebraucht wird und keine Originalität. Das Originelle ist nur als Affekt-Logik machbar und erlebbar. Und Affekt-Logik ist das Gegenteil von Mystik:

Affekt-Logik ist Gestern und heute.

Mystik ist Heute und Morgen.

Zusammenfassend kann gesagt werden:

– Die intellektualisierte Kunst vermittelt den falschen Inhalt und die falsche Richtung.

– Die Originalitäts-Kunst ist immer zu spät.

Lassen Sie uns an dieser Stelle die kommenden Veränderungen in Gesellschaft, Kultur und Mind analysieren … so, wie sie von der digitalen Revolution mit hoher Wahrscheinlichkeit verursacht werden:

DIGITALE REVOLUTION UND SUBJEKTIVE WIRKLICHKEIT
1. Je perfekter Daten gespeichert, verarbeitet (computiert) und vernetzt werden, umso mehr lösen sich im personalen Bewusstsein verbindliche Strukturen (Wiederholungs-Gewissheiten) und Erwartungs-Prinzipien auf: Die Klarheit des Seins löst sich auf und verwandelt sich in ein Zufalls-Rhizom von Möglichkeiten. Überraschungen werden zur Norm des Alltags.

2. Die zu erwartende Intensivierung der Digitalisierung wird eine "Granularisierung" der Wirklichkeit (Christoph Kucklick) erzeugen, also eine digitale Hochauflösung:

   Es kommt zu einer wachsenden Präzisierung der Daten.

   Dadurch nehmen die Unterschiede zwischen den Dingen und den Personen deutlich zu. Diese Dynamik der Singularisierung zerstört die Vorherrschaft der Gleichheit: "Der Durchschnitt ist tot" (Tyler Cowen).

3. Die Interaktionen zwischen der wachsenden Intelligenz der digitalen Systeme und Maschinen und dem Mind des Menschen werden intensiver, breiter gefächert und auch intelligenter (Stichwort: augmented humans):

   Die Grenze zwischen Maschine und Mensch verlagert sich. Dadurch wird die Menschheit gefordert, ein neues Menschenbild zu entwickeln: Das Ideal einer rational-kognitiven Identität wird sich auflösen zugunsten einer Trial-and-Error-Identität mit spielerischem Habitus.

4. Klassische Macht-Verteilungen und tradierte Autoritäts-Domänen werden sich auflösen, weil die digitale Revolution das exklusive Vorsprung-Wissen so umverteilt, dass Bewusstseins-Quellen generalisiert werden:

   Die konventionalisierten Konzepte für Rollen-Funktionalität und Status werden sich auflösen. Das, was "richtig" oder "wertvoll" ist, wird situativ / ad hoc festgelegt. Es entstehen spontane Meritokratien. Das, was früher "die Vernunft" war, wird zu einem Fluss der Experimente (flow of evaluation).

5. Immer dann, wenn Menschen zusammen etwas tun (z.B. im Job), werden sie sich mehr und mehr als extrem differenzierte Singularien erleben. Die zukünftigen Formen des Gemeinsamen werden sich verlagern, und zwar vom Zwang zum Gleichen zu dem, was man als "Augenblicks-Ambition" bezeichnen kann:

Es entsteht eine neuartige Qualität des Gemeinsamen, die von spontaner Spielfreude und lustvoller Ideation ("Was wäre wenn?") getragen wird. Das Ungewisse wird zum Rohstoff für Self-Commitment.

Der Vollzug von Verpflichtung verlagert sich von einer Art Über-Ich zu einem fallweisen "Wir".

6. Die Digitalisierung verbindet in einer historisch einzigartigen Form das Unbekannte mit einem verdichteten Jetzt. Das, was ein Mensch als Gegenwart erlebt und gestaltet, koppelt sich mehr und mehr ab von Gedächtnis und bevorrateten Regel-Systemen. Es entstehen neuartige Neuro-Schaltkreise der "Jetzigkeit", in denen das Ungewisse in Form einer Mystik der Selbst-Übersteigung zum Regulator wird:

Die Instrumentalisierung dieser neuen Jetzigkeit macht den Alltag und das gelebte Leben zu einem Projekt der Ästhetik. Das "WIE" wird zum Schlüssel, der den Pfad öffnet zur Quelle von eventuell nützlichen Wahrscheinlichkeiten.

Eine fragende WIE-Mystik (Calling) macht den Mind zukunfts-intelligent, während die bisher übliche Verbindung von gelerntem Wissen mit wachsender Erfahrung mehr und mehr zukunfts-blind macht.

Je mehr gilt: "Zukunft ist immer" und "Zukunft ist jetzt", umso mehr Zukunfts-Ästhetik (die im Kern nur als eine Mystik-Ästhetik funktionieren kann) wird in die profanen Prozesse des Alltags einfließen. Die Poetisierung des Normalen ist die Folge … und wenn sie gelingt, wird eine neuartige, sanfte Form von Ekstase erlebt … ein Entrückt-Sein vom Wiederholungs-Sein:

Das Alltags-Glück entsteht durch die Ästhetisierung einer Mystik des Zukünftigen … durch den Genuss von Etwas, was für das Leben nötig ist, was das Auge aber nicht erblicken und was das logische Denken nicht objektivieren kann.

7. Durch die Umwandlung des Unerwartbaren zum Rohstoff der Gegenwart wird sich das Ich-Konzept deutlich verändern. Die Selbst-Gewissheit wird zersplittert in fluktuierende soziale Selbste (u.a. verursacht durch die sozialen Medien). Multiple Ich-Facetten bilden dann den Kern des Ichs. Parallel dazu wird eine Dimension immer wichtiger, die von Soziologen als

   Selbst-Wirksamkeit

   beschrieben wird. Darunter werden 2 differente Konzepte beschrieben. Das erste Konzept beruht auf einem neuartigen Bedürfnis, das darauf ausgerichtet ist, sein aktuelles Ich dadurch intensiv zu spüren, dass man viele schnelle Handlungen durchführt (z.B. im Rahmen von digital games), die Trial-and-Error umgehend mit Erfolg verbinden (Dopamin-Output): Das Ich feiert sich als Beherrscher der Ungewissheit.

   Das zweite Konzept beruht auf dem wachsenden Bedürfnis, das real gelebte Leben immer wieder in einen höheren Zusammenhang von "richtig" und "gut" re-platzieren zu können. Dabei handelt es sich um verdichtete und zumeist kurzzeitige

   Sinn-Erlebnisse (flashes of sense).

   Oft werden diese Sinn-Erlebnisse flankiert von Tätigkeiten, die eine hohe Zweckfreiheit aufweisen. Als Beispiel: Zuhause Musik machen nur für sich selbst, ohne Zuhörer, ohne CD-Produktion (Reproduktion) und auch ohne jegliche Ambitionen. Just for fun … versinken im Flow des Tuns … das absichtslose Now genießen.

8. In der Sphäre der Berufe wird die Digitalisierung besonders viel verändern. Viele Mitarbeiter werden mit dem Computer so zusammenarbeiten, dass die Interaktionen (der mentale Dialog) zu einem Dauer-Experiment mit dem "System der Regeln" im Computer wird. Diese experimentellen Interaktionen erzeugen "disparate Informations-Partikel". Das ist die Definition von Laslo Bock, Personalchef von Google.

Bei Google ist man sicher, dass die besten Mitarbeiter diejenigen sind, die besonders viele disparate Info-Partikel produzieren können, weil sie nicht mehr das diskursive und sterile Spiel von Wissen + Können + Erfahrung spielen, sondern

das neue Spiel der permanenten
Selbst-Übersteigung.

Zugleich weiß man aber auch, dass die wirklich prägenden (also evolutiv wichtigen) Mitarbeiter diejenigen sind, die umzingelt und angeregt von der Flut der disparaten Partikel spontan die richtigen Fragen stellen können … Fragen, die den Nebel des Disparaten umwandeln können in Erfolgs-Wahrscheinlichkeiten:

Das spontane, also unplanbare Finden
und Erfinden
gelingt nur demjenigen Menschen,
der in der Lage ist, seinen Mind
auf Abruf in den menschlichen Geist
hineinzuverlagern.

Die Fusion von Mind und menschlichem Geist ist nicht direkt-linear und somit kausal-final trainierbar. Dazu braucht man ein systemisches Lernen, bei dem die Fähigkeiten, die angestrebt werden sollen, nicht zum Inhalt eines Trainings werden (= Dressur). Systemisches Lernen offeriert diejenigen Inputs, die eingebettet in neuro-fokussierte Rituale, das Eigentliche als Quintessenz gebären (das ist das Credo der Autopoiese).

Art for Brain … das Konzept einer transversalen und evokativen Ästhetik gehört zur Gattung dieser Autopoiese.

9. Langfristig werden fast alle Bereiche, die bisher durch Denken gestaltet und koordiniert worden sind, von der höheren Mathematik der digitalen Maschinen gemeistert werden ("extended mind"). Der Mensch verliert das Primat, allein denken zu können ("Ich bin, weil ich denke" / Descartes):

> Die Herstellung von Bewusstsein durch Denken wird erodieren. Immer häufiger wird man leidvoll erfahren, dass die angeblich intelligenten Ergebnisse des Denkens unbrauchbare Vergangenheits-Muster repräsentieren … Schein-Neuheiten, die lediglich Modulationen des Alten sind.

An die Stelle des Denkens werden sukzessiv neuartige Mental-Techniken treten, die u.a. auf der Ritualisierung der schöpferischen Zeit (Nagual) beruhen. Langfristig läuft es auf die Entwicklung einer eigenständigen Methodologie der Co-Evolution von Mind und Spirit hinaus. Die Theorie dazu wird "Noeterik" genannt. Daraus folgt:

Die kognitions-basierte Rationalität wird weitestgehend ersetzt werden durch eine angewandte noeterische Mystik … eine intelligente Mystik der Zeit-Intelligenz.

10. Die innere Substanz der intrinsischen Wirklichkeit ("das Innen-Leben der Person") wird nicht mehr, wie in früheren Epochen, die Aufgabe haben, die Defizite der Realität und die verletzenden Anmaßungen des Alltags-Lebens abzufedern oder zu kompensieren. Die Innen-Welt der Menschen ist nicht mehr der heilsame Gegenpol zu der Unstimmigkeit "da draußen". Wer in einer digital-basierten Gesellschaft lebt und das alte Spiel von "draußen schlecht" und "innen gut" weiterspielt, verursacht mentale Störungen und schwächt seine Lebens-Kraft. Draußen dominieren 3 Attraktoren:

    - Komplexität (permanente Unübersichtlichkeit)
    - Kinetik (Selbst-Beschleunigung der Prozesse)
    - Kontingenz (Wachstum von unvermeidbaren Überraschungen)

    In Zukunft wird es darum gehen, diese 3 Attraktoren in der Innen-Welt der Person widerzuspiegeln. Also keine innere Gegen-Welt zur Außen-Welt, sondern eine So-bin-ich-auch-Welt. Also kein Kampf gegen diese drei Attraktoren. Und auch keine Entleerung der subjektiven Wirklichkeit (z.B. durch Yoga oder Meditation), aber auch kein Soul-Wellness im Sinne von zelebrierten Wehleidigkeiten. Im Gegenteil. Es geht um ein prinzipielles Umschalten des Mind auf folgende intrinsische Parameter:

    - Das Fast-Nichts, das das Fast-Alles ist] als Antwort auf Komplexität
    - Das Konzept der hellen Ekstase*)] als Antwort auf Kinetik

- Das Dritte als neues Weisheits-Konzept] als Antwort auf Kontingenz

*) Formung und Auflösung werden zu einer Einheit

Die skizzierten drei intrinsischen Parameter entstehen nicht wie von selbst in den mentalen Innen-Räume der Person. Auch werden sie nicht automatisch intrinsisch aufgebaut, wenn man aktiv mit der digitalen Außen-Welt mitlebt.

Um diese Parameter zu einer mentalen Fitness aufzubauen, braucht man eine Art "Mind Design", z.B. in Form von Intrinsic Coaching und Art for Brain.

Wir sehen, dass die dynamischen und schöpferischen Aspekte der Zeit von der digitalen Revolution nach vorn geschoben werden. Die alte, d.h. passiv-verborgene Zeit tritt in den Hintergrund:

Zeit wird in der digitalen Gesellschaft
zum Werkzeug für positive Problem-Lösungen.

Also ist Zeit ein kommender Schlüssel-Faktor. Insofern ist es erwartbar gewesen, dass die besonders mutigen Kuratoren begonnen haben, die Beziehungen zwischen Zeit und Kunst aufzuarbeiten. Typisch dafür ist z.B. die Ausstellung im Moma New York im Januar 2015 gewesen, kuratiert von Laura Hoptman. Der Titel der Ausstellung lautete:

THE FOREVER NOW

Contemporary Painting
in a Atemporal World

In ihrem Katalog-Beitrag beschreibt Hoptman ebenfalls den starken Einfluss des Internet auf unsere mentalen Zeit-Konzepte. Dabei interpretiert sie die Beziehung zwischen Zeitlichkeit und Kunst unter dem Aspekt der Vernetzung. Zeitlichkeit wird bei ihr verbunden mit einem wachsenden Netzwerk der Möglichkeiten, wodurch … und da stimme ich zu … eine andere Erlebnis-Qualität von Jetzigkeit erlebbar wird:

Wenn die Anzahl der Optionen und Kontexte (Distinctions) schneller wächst als das zugrunde liegende Ordnungs-System (Re-Entry), wird Zeit zum zentralen Gestaltungs-Faktor.

Hoptman interpretiert Jetzigkeit und Atemporalität aber hauptsächlich unter dem Aspekt der Freiheit von Strukturen und Verpflichtungen. Stichwort: "Mach was Du willst." In der Tat ist die wachsende Konzentration auf das Jetzt ein Entkoppeln von historischen Rück-Bindungen und auch von dem Zwang, Fortschritte in der Kunst entwickeln zu müssen. Stichwort: "We have everything available" (Oscar Murillo).

In dem "atemporal universe" von Hoptman kann alles gleichzeitig und auch alles zugleich different geschehen. Es dominiert eine offensive Allseitigkeit. Anders gesagt: Hier wird eine Zeit präsentiert, die sich selbst befreit hat, um mit der "explosion of digital possibilities" (Chris Anderson) konstruktiv mitgehen zu können.

Das ist sicher relevant. Aber was hier beschrieben wird, ist in erster Linie ein neuartiges Einsteigen der Kunst in die tonal-weltliche Zeit. Was in diesem Konzept fehlt, ist eine Idee, wie Künstler und Kunst den Weg finden könnten, um mit der nagualen Zeit … also der freien, schöpferischen Zeit … so kooperieren zu können, dass das Bewusstsein der Menschen fit wird für die kommende digitale Welt. Was also fehlt, ist eine Kunst, die der jetzigen Zeit voraus ist, um unseren Mind zu befähigen, mit dem Jetzt des Werdens (Nagual) zu kooperieren.

Was die von Hoptman vorgestellten Künstler beabsichtigen, ist die Mitgestaltung der Zeit-Zeit … "to brand the times" (Douglas Coupland). Und damit dieses

Time Branding

gelingen kann, versuchen die präsentierten Künstler einen Abschied der Kunst von der Pflicht zur extrinsischen Innovation (Originalität) zu organisieren. Wie ich auf Seite 167 beschrieben habe, ist diese Intention richtig und wertvoll.

Die digitale Kultur will nicht Originalität, sondern Idealitäten. In diesem Konzept zeigen die ausgestellten Werke in ihren deutlichen Unterschieden einen gemeinsamen Nenner, und der heißt:

anything goes now.

Mit dieser Konzeption gelingt es den Künstlern in der Tat, historische Vorschriften abzubauen ebenso die Autorität von Perioden, Stilen und "geht nicht". Auch die heroischen Träume von "Originalität" sollen, so Hoptman, beendet werden.

Das alles ist sicher mehr als richtig. Aber das, was die versammelten Werke zeigen, ist ein eigenartiges auf der Stelle treten … so eine Art Stillstand vor dem Eigentlichen, dem großen Sprung in die Kooperation der Kunst mit der schöpferischen Zeit.

Wohlwollend gedeutet, könnte man sagen, dass die Werke eigentlich nicht so wichtig sind. Weil sie auf "anything-goes-Freiheit" ausgerichtet sind, sehen sie fast alle so aus, als würden heutige Künstler das nachmalen oder neu inszenieren, was die Pioniere von früher vorgemacht hatten. Die Visualität sieht deshalb eigenartig "alt" aus. Man kennt das irgendwie alles, was aber kein Nachteil ist. Aber das neu gestaltete Bekannte erzeugt keinen Input im Gehirn, der uns fit machen könnte für die digitale Realität, die sich mehr und mehr durchsetzt.

So ist es wohl mehr die innere Haltung der ausgestellten Künstler und auch ihre offensive Intention, die Kunst möglichst rundum zu befreien von den inneren Zwängen der Kunst. Was die versammelten Künstler schaffen, besteht darin, "den Kult der Zeit-Ketten" (Simon Reynolds) massiv zu durchbrechen. Also Entpflichtung rundum … vollzogen von "remix, mash-up and sample". Was man sieht, ist ein vehement-spielerisch vorgetragener Akt der Selbst-Befreiung durch visuelle Zitate.

Aber … reicht das? Ist das schon der Beginn einer Zeit-Kunst? Ist es der Sprung? Ich glaube, es ist lediglich der Anlauf. Aber der ist sicher nötig und deshalb wichtig. Was die Ausstellung im Moma präsentiert, ist in diesem Sinne folgendes:

Das erwachte Bewusstsein unserer Zeit
sucht Strategien für einen anderen Umgang
mit der Zeit.

Robert Fleck hat in seinem Buch "Die Ablösung vom 20. Jahrhundert" (Wien 2013) die Situation der Gegenwarts-Kunst von einer etwas anderen Warte analysiert. Er erkennt in den Entwicklungen des 20. Jahrhunderts eine endgültige Eroberung des Raumes und dessen anschließende Auflösung durch die Kunst.

Die Raum-Auflösung geschah u.a. durch den Verzicht auf die Abbildung einer räumlichen Welt (z.B. zentralperspektivischer Bildraum) ebenso durch den Verzicht auf Abbildungen von raumkörperlichen Objekten, was die abstrakte Malerei vollzieht. Das ist der inhaltliche Aspekt.

Es gibt aber auch einen stilistischen Aspekt. Die Kunst (z.B. der abstrakte Expressionismus) entwickelte einen flachen und z.T. radikal zweidimensionalen Bildraum, parallel dazu auch eine Floating-Optik. Die zentrale These für diese Entwicklungen:

Nur wer den Raum beherrscht
und ihn auflösen kann, ist fähig,
mit der Zeit zu kooperieren.

Man könnte das wie folgt weiter vertiefen:

- Wenn die Kunst den Raum und die Dinge der Welt zum Inhalt hat, ist die Kunst (auch, wenn sie abstrakt und flach ist) extrinsisch. Sie folgt dem Credo des Zeigens: Zeigen ist Raum.

- Wenn die Kunst sich der Zeit zuwendet, gibt es kein Zeigen mehr, sondern ein Kooperieren und Stimulieren. Diese Kunst wird intrinsisch. Und der Inhalt dieser Kunst ist dann weder "Welt" noch "Kunst" (L'art pour l'art), sondern das Stimulations-System: Stimulation ist Zeit.

Fleck nennt vier Künstler, die seiner Meinung nach die "Väter" der Malerei des 20. Jahrhunderts sind: Paul Cézanne, Paul Gaugin, Georges Seurat und Vincent

van Gogh. Sie alle, so Fleck, haben visuelle Konzepte entwickelt, um den Seh-Raum zu zerstören, z.B. durch das Auseinanderfallen der Bild-Ebenen oder durch die absichtliche Unvollendung der gezeigten Bild-Objekte. Hinzu kommt die Verbindung von bewusster Flächigkeit mit farblicher Intensität oder … wie z.B. bei Seurat … die Auflösung der Objekte in pixelartige flirrende Einzel-Elemente. Das Neue war die Dekonstruktion der Raumes.

Wer sind nun, fragt Fleck, "die Künstlerinnen und Künstler, die heute das Neue vorbereiten und einleiten?" Und weiter: "Es fehlt nur noch an einigen Künstlern, die die Sache für dieses Jahrhundert in die Hand nehmen und die wirklich neuen Seiten der Kunst dieses Jahrhunderts ausformulieren."

Was könnten die "wirklich neuen Seiten" sein? Hoptman sieht das Neue in dem Aufkommen einer neuen Zeitlichkeit … forever now … Atemporalität. Fleck sieht "die offene Situation seit 2000" und deutet nur skizzenhaft an, was wohl kommen könnte. Er spricht davon, dass die "Umrisse eines neuen Paradigmas in der Malerei" erkennbar geworden sind, u.a. durch ein intensives Erproben, Mixen und Neu-Inszenieren der tradierten Bild-Konzepte. Stichwort: auf der Stelle treten. Zusätzlich deutet er an, dass in all den Erprobungen, die nach Hoptman vorrangig eine Selbst-Entpflichtung der Kunst erzeugt haben, am Horizont eine neue Dimension auftaucht:

das Entstehen eines neuartigen "Bildraumes".

Das ist enttäuschend. Also wieder "Raum" … aber diesmal etwas anders? Optisch … stilistisch? Das ist zu wenig, weil die Dekonstruktion von Raum und Dinglichkeit bereits im 20. Jahrhundert geleistet worden war, und weil die zwischen 1990 und 2010 auf der Stelle tretende Kunst bisher nicht in der Lage war, neue Bildräume zu erfinden.

Bildräume folgen dem Zeigen und dem Abbilden. Will man neuartige Bildräume zeigen, landet man unwillkürlich immer wieder bei den Bildräumen. Was die Künstler der Jetzt-Zeit (also zwischen 2010 und 2020) schaffen werden, ist die kreative Modulation von Bildräumen:

Wenn man neue Bildräume anstrebt,
bekommt man nur eine neue Optik
von alten Bildräumen.

Man müsste also das Ziel ändern … weg von dem Raum … hin zur Zeit. Das folgende Schaubild versucht das zu skizzieren:

EPOCHEN-WECHSEL		
Das 20. Jahrhundert ⇨ Raum		
Die Dekonstruktion des Raumes	Das Zeigen | Das Extrinsische	klassische Ästhetik
Zwischen-Etappe: ca. 1990 bis 2010 / 2020		
Die Selbst-Entpflichtung der Kunst	Das Zeigen | Das Extrinsische	klassische Ästhetik
Das 21. Jahrhundert ⇨ Zeit		
Die Dekonstruktion des Zeitpfeils | Die Kooperation mit der Zeit	Die Stimulation | Das Intrinsische	BILD transversale Ästhetik | evokative Mystik TEXT

Wir sehen, dass es einen Wechsel in der Ästhetik geben wird. Das Wesen der Zeit … der freien, schöpferischen Zeit … ist auf Evolution ausgerichtet. Diese

Zeit erschafft das Neu-Werden auf Basis des Gewordenen. Deshalb repräsentiert Zeit die Dynamik der Selbst-Übersteigung.

Selbst-Übersteigung ist Transversalität. Deshalb wird die Ästhetik, die auf Zeit fixiert ist, eine transversale Ästhetik sein. Die folgende Übersicht beschreibt die Kriterien dafür:

TRANSVERSALE ÄSTHETIK

Die transversale Ästhetik basiert im Wesentlichen auf folgenden Faktoren und Prinzipien:

1. Das zentrale Gestaltungsmittel ist die Linie, weil die Linie am weistesten vom Objekt-Raum entfernt ist. Sie ist die visuelle Grenze zwischen "marked space" (Tonal) und "unmarked space" (Nagual). Sie vereint Welt mit Nicht-Welt. Deshalb ist sie der Schlüssel zum Intrinsischen.

2. Bevorzugt wird die "schnelle Linie" der Kalligrafie, weil sie Zeit als Verlauf in sich trägt: Jede Decodierung einer schnellen Linie erzeugt einen kleinen "Zeit-Blitz" im Bewusstsein.

3. Alle Linien müssen von einer Person mit der Hand "gefunden" und realisiert werden. Rendering Lines verhindern den späteren Aufbau des Wir.

4. Angestrebt wird das Sichtbar-Machen einer kontingenten Über-Komplexität. Dieses Ziel wird erreichbar durch folgende drei Arrangements:

A
- differente Optiken (Macharten) der Linien
- differente Skalierung (Größen-Verhältnisse) der Linien
- differente Farbigkeit der Linien
- Zusammenstellung zu Linien-Sets

B
- fraktale Dekonstruktionen von Linien-Sets in Verbindung mit fraktalen Re-Konstruktionen (Zufalls-Puzzles) zu kontingenten Ensembles
- Multi-Layering der Ensembles auf Basis von Cuttings und Lasuren, um "Pictures" herzustellen
- Kombination diverser "Pictures", um fraktale "Compositions" herzustellen, und zwar auf Basis von Pattering-Techniken

C
Granulation der Farben:
a) um die Farben zu ent-emotionalisieren (= Voraussetzung für die Stimulation von sentischen Formen im Gehirn)
b) um eine Farbwelt der Jetzigkeit zu vermitteln.

- Einsatz des Computers für die oben skizzierten 3 Arrangements A/B/C
- Einsatz von Codes für die Strategie des aufsteigenden zweifachen Wir.
- "Kein Inhalt" ist der Inhalt.
- Kein verpflichtender Stil. Im Rahmen von 1. bis 4. ist alles erlaubt und möglich.

Das 21. Jahrhundert der Kunst wird eine Zeit-Kunst sein. Nun sind wir bereits mitten drin in diesem Jahrhundert, und so kann man vielleicht in Ansätzen erkennen, ob die Kunst begonnen hat, den Weg zur Zeit zu suchen.

"Was ist aktuell in der Gegenwart los? Der große Kick hat sich noch nicht ereignet", schreibt zu Recht Fleck. Aber woran liegt das? Es könnte am Zeigen liegen. Visuelle Kunst braucht das Auge … egal ob Painting, Foto oder Video … alles das basiert auf Auge und Wahrnehmung. Ohne Zeigen gibt es keine visuelle Kunst. Und Zeigen ist immer ein Prozess, der im Extrinsischen stattfindet.

Zeit passt irgendwie nicht in dieses Schema. Zeit kann nicht gezeigt werden. Zeit gehört nicht zum Extrinsischen. Zeit muss sich innerlich … also intrinsisch … offenbaren … von selbst. Was kann man tun? Man kann das Sich-Innen-Offenbaren von außen anregen. Also Stimulation. Somit ersetzt

Stimulation das Zeigen, wenn es um die Beziehung zwischen Kunst und Zeit geht.

Das Neue in der Kunst des 21. Jahrhunderts wird vermutlich damit beginnen, dass man auf das Zeigen verzichtet. Man sollte das Zeigen vergessen, um das Stimulieren in den Griff zu bekommen. Und dann sollte man das Stimulieren immer perfekter machen … u.a. dadurch, dass man das Gehirn zu seinem Arbeitsfeld erklärt. Wenn dann eine brauchbare Stimulation gefunden worden ist, sollte man sie zeigen:

Die Bilder zeigen dann ihr Stimulations-System.
Das ist Zeit-Kunst.

Zeit-Kunst ist unumgänglich. Warum? Weil die digitale Revolution in uns Menschen doppelt eingreift. Sie verändert unser Draußen, aber auch unser Drinnen. Also eine doppelte und parallel laufende Transformation. Eine der wesentlichen Ursachen dafür lautet:

Digitalität erzeugt das Zuviel
an Gleichzeitigkeit.

Diese Gleichzeitigkeit zerstört
den klassischen Zeitpfeil.

Es entsteht eine neue Potenz
von Jetzigkeit.

Kunst sollte darauf antworten. Kunst wird auf die digitale Revolution so antworten, dass sie sich aktiv und positiv fördernd integriert. Kunst muss das Digitale lieben. Wenn Kunst sich gegen diese Revolution entscheidet, wird sie zum Rand-Faktor … zum Dekorateur der kommenden Kultur.

Deshalb Zeit-Kunst … eine Kunst, die dem Menschen hilft, die digitalen Entwicklungen immer besser nutzen und mitgestalten zu können. Eine Kunst, die dem Menschen mental und neuronal hilft, sich aktiv in die neue Potenz der Jetzigkeit einzubringen:

Zeit-Kunst ist das Ja zur Evolution.

Aus dieser Sicht ist es sicher nicht ausreichend, wenn Fleck glaubt, dass die Kunst auf die neuen Herausforderungen der Zeit mit der Entwicklung eines neuen Bildraumes reagieren sollte:

Die Antwort auf eine neue Art von Zeit
kann nicht eine neue Art von Raum sein.

Trotzdem spekuliert Fleck, ob nicht die Arbeiten von Peter Doig, Baselitz (sein Spätwerk), Lassing und Richter so etwas entwickeln wie die neue Qualität eines

offenen Raumes.

Darunter versteht er, dass die offen oder versteckt eingearbeiteten "Raum-Koordinaten", wie wir sie auch bei den bewusst flachen und extrem zweidimensionalen Bildern des abstrakten Expressionismus kennen, aufgelöst werden. Also eine A-Perspektivität, die sich radikalisiert darbietet.

Meine Meinung dazu: Jede Art von Zeigen wird eine Raum-Qualität erzeugen. Zeigen ist Raum. Also macht es wenig Sinn, im Kontext des Zeigens irgendwie vom Raum wegkommen zu wollen. Auch der offenste Raum, sofern er gezeigt wird, ist letztlich Raum.

Und auch die Strategie der Stimulation, wie sie typisch für eine kommende Zeit-Kunst sein könnte, erzeugt Raum und braucht Raum. Zeit-Kunst zeigt ihr Stimulations-System. Und Zeigen erzeugt Raum.

Die Kunst des 20. Jahrhunderts hat den Raum bewältigt. Das ist gut so. somit ist die Kunst vom Raum befreit, d.h., sie kann sich ganz der Zeit hingeben … Raum bleibt aber immer da, u.a. auch der Raum, der sich zwischen dem Bild-Objekt und dem Betrachter aufbaut, worauf Elsworth Kelly bereits hingewiesen hat. Das bedeutet:

Raum ist der natürliche Begleiter
aller visuellen Stimulations-Systeme,
die auf Zeit fokussiert sind.

Viel spannender als die Beziehung zwischen Raum und Zeit ist die Beziehung zwischen Zeit und Mind. Was muss geschehen, damit sich Zeit im Bewusstsein

so offenbart, dass sie instrumentalisiert werden kann? Warum ist unser Zeitpfeil die große Blockade, wenn es darum geht, aus Unerwartbarkeiten konkrete Zukünfte zu machen? Oder: Wenn die digitale Revolution langfristig große Einsatzflächen des Denkens auslöschen wird, welche Rolle wird dann die Mystik spielen … und: Kann eine neue Form von Mystik entwickelt werden, die sich co-evolutionär auf Zeit bezieht?

Parallel dazu gibt es noch extrem viel zu entdecken, was Zeit betrifft. Aber: dieses Entdecken kann nicht gelingen, wenn man die Ideologie und die Methodiken des Erkennens (Kognition) einsetzt:

Zeit verlangt Teilnahme oder Verschmelzung.

Wenn man Zeit objektiv erkennen will,
landet man lediglich im Zeitpfeil.

Der von uns Menschen erlebte Zeitpfeil ist eine vom Mind vollzogene Verräumlichung der freien, schöpferischen Zeit. Der Zeitpfeil verhindert den Zugang des Mind zur schöpferischen Zeit. Der Zeitpfeil ist deshalb relativ blind, was die Zukunft (das Unerwartbare) und die Schöpfung (das Wunder) betrifft. Aus dieser Sicht ist es ein großer Schritt nach vorn, wenn die Digitalität nun beginnt, unser neuronales Zeit-Schema sukzessiv aufzulösen, und zwar durch

eine immer zeitloser werdende Jetzigkeit.

Was kann der Mind tun, um sich fit zu machen für diese Revolution der Jetzigkeit? Eine Antwort wäre: Kunst … genauer gesagt Zeit-Kunst mit einer transversalen Ästhetik und mit einer evokativen Mystik.

Die freie Zeit wird in den Mind hineingerufen werden, also in den (noch) bestehenden Zeitpfeil hinein. Dadurch entsteht im Zeitpfeil "expanded now" … das absolute Jetzt.

So entsteht im Zeitpfeil, der unser Wach-Bewusstsein organisiert spiegelbildlich genau das, was die Realität des Digitalen erzeugt: die neue Potenz der Jetzigkeit. Und somit erkennen wir, dass die Kunst konkret helfen kann, die neue Zeit draußen kongruent zu machen mit einer neuen Zeit drinnen.

Stichwort: Inclusive Fitness. Somit dürfte die erste Etappe für die Kunst im 21. Jahrhundert beschreibbar sein:

Die Auflösung der Limitierungen
des Zeitpfeils durch das Erleben
von Zeit-Mystik im Zeitpfeil.

Lassen Sie uns kurz einen Blick auf ein Beispiel dieser Zeit-Mystik werfen:

LIGHT IS TIME
WITHOUT MIND.

LOVE IS MIND
WITH ENDLESS
TIME.

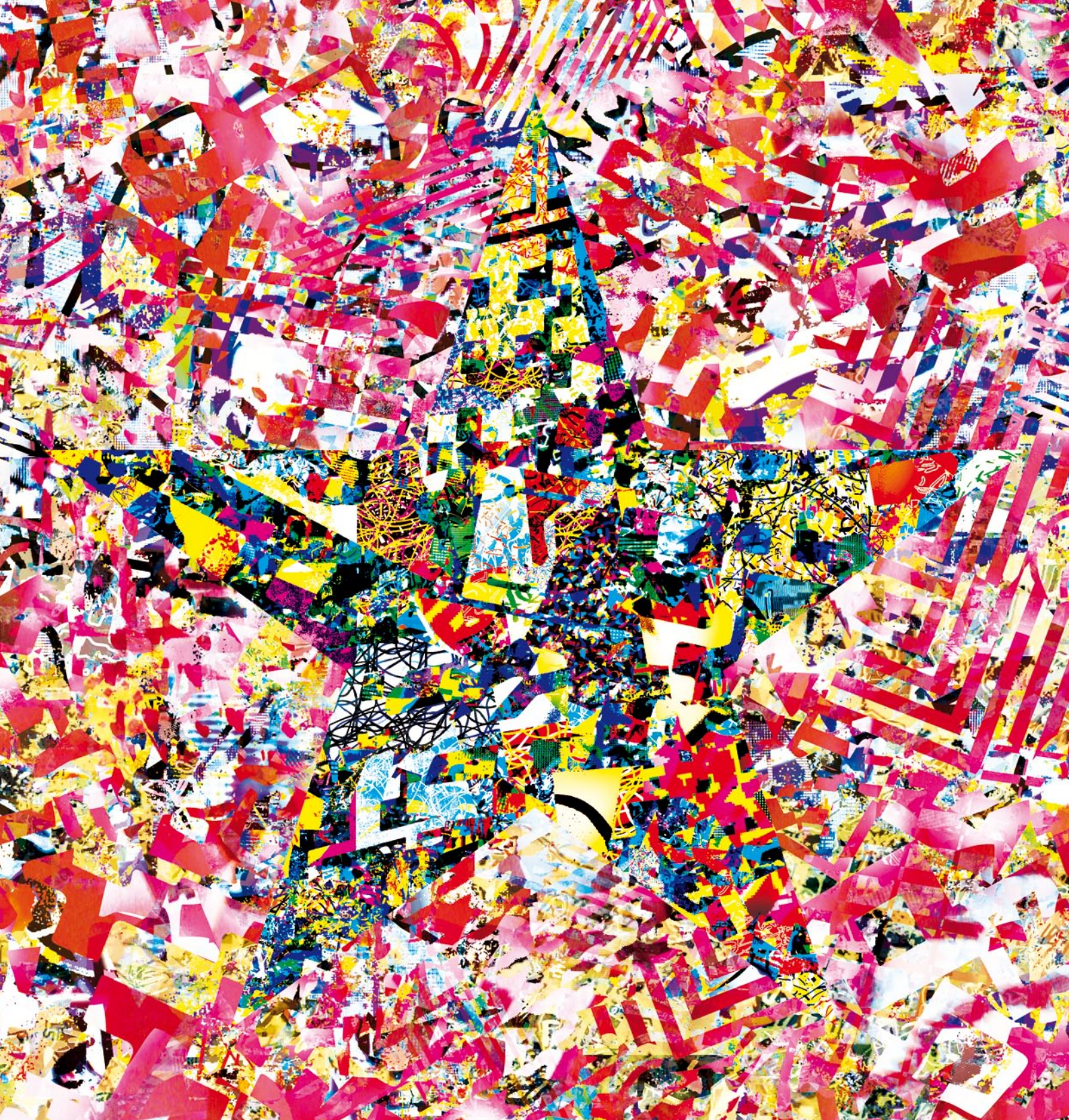
Dieser mystische Text basiert auf der bereits erwähnten Noeterik (siehe Seite 165). Derartige "Mystics" können als verbale "Rufer der Zeit" in die Werke der Zeit-Kunst eingebaut werden.

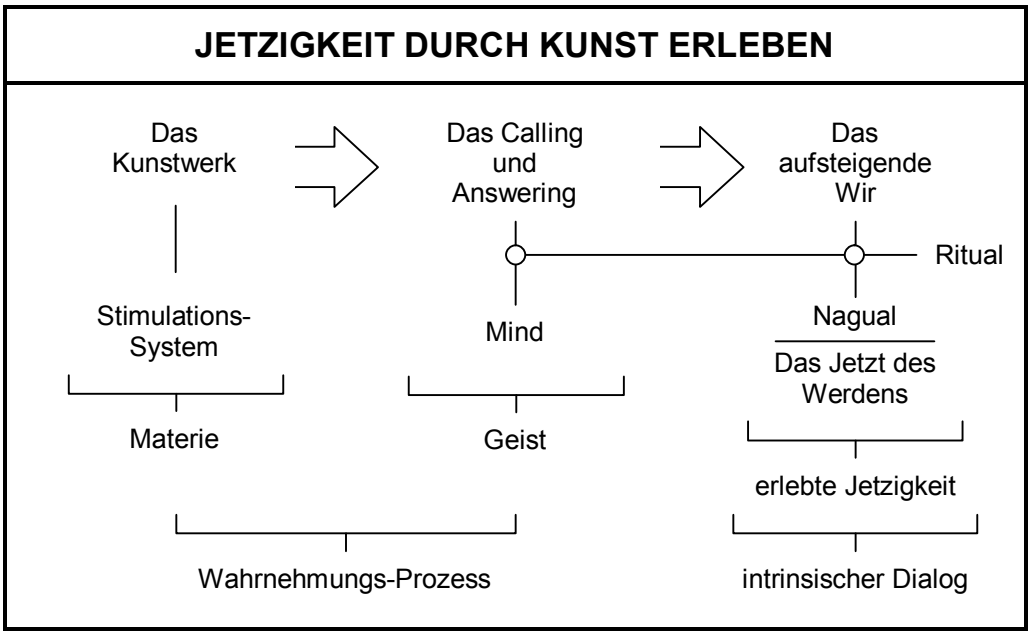
Damit die freie, schöpferische Zeit als Präsenz in der Gegenwart einer Person erscheinen kann, braucht man das Rufen, also das Konzept von Calling und Answering, das nur im Mind stattfinden kann. Das Kunstwerk kann sozusagen "von außen" als Stimulator auftreten. Das Kunstwerk als Materie ist somit lediglich die 1. Etappe eines Bewusstseins-Prozesses. Das Eigentliche findet jenseits der Materie statt.

Jetzigkeit als Erlebnis im Zeitpfeil benötigt, wenn man dieses Erlebnis durch materielle Kunst verursachen will, ein Stimulations-System, das im Rahmen der Wahrnehmung startet, das aber … sozusagen als 2. Stufe … letztendlich in dem Dialog zwischen Bewusstsein und Zeit ankommt. Daraus folgt:

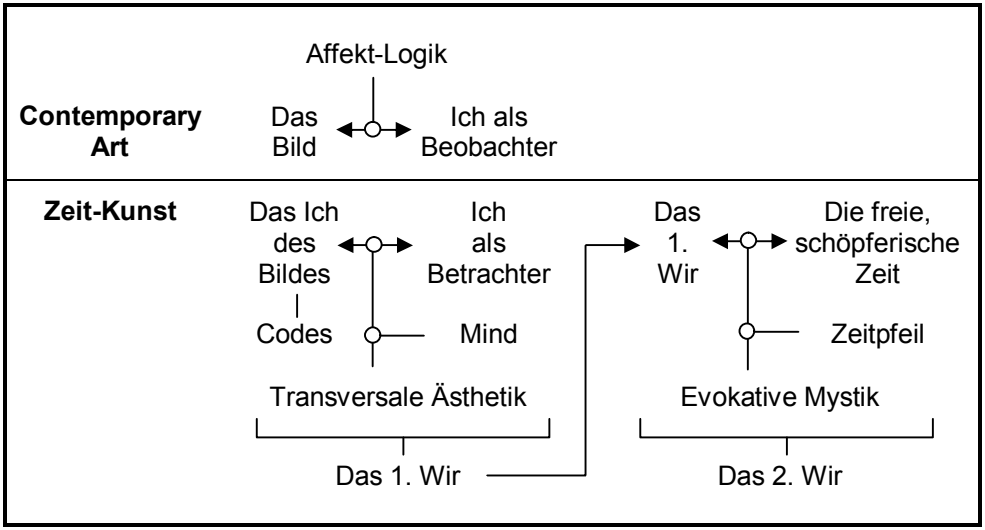
- Bei Contemporary Art endet der Wahrnehmungs-Prozess im Mind (z.B. als Affekt-Logik: "gefällt mir" etc.).

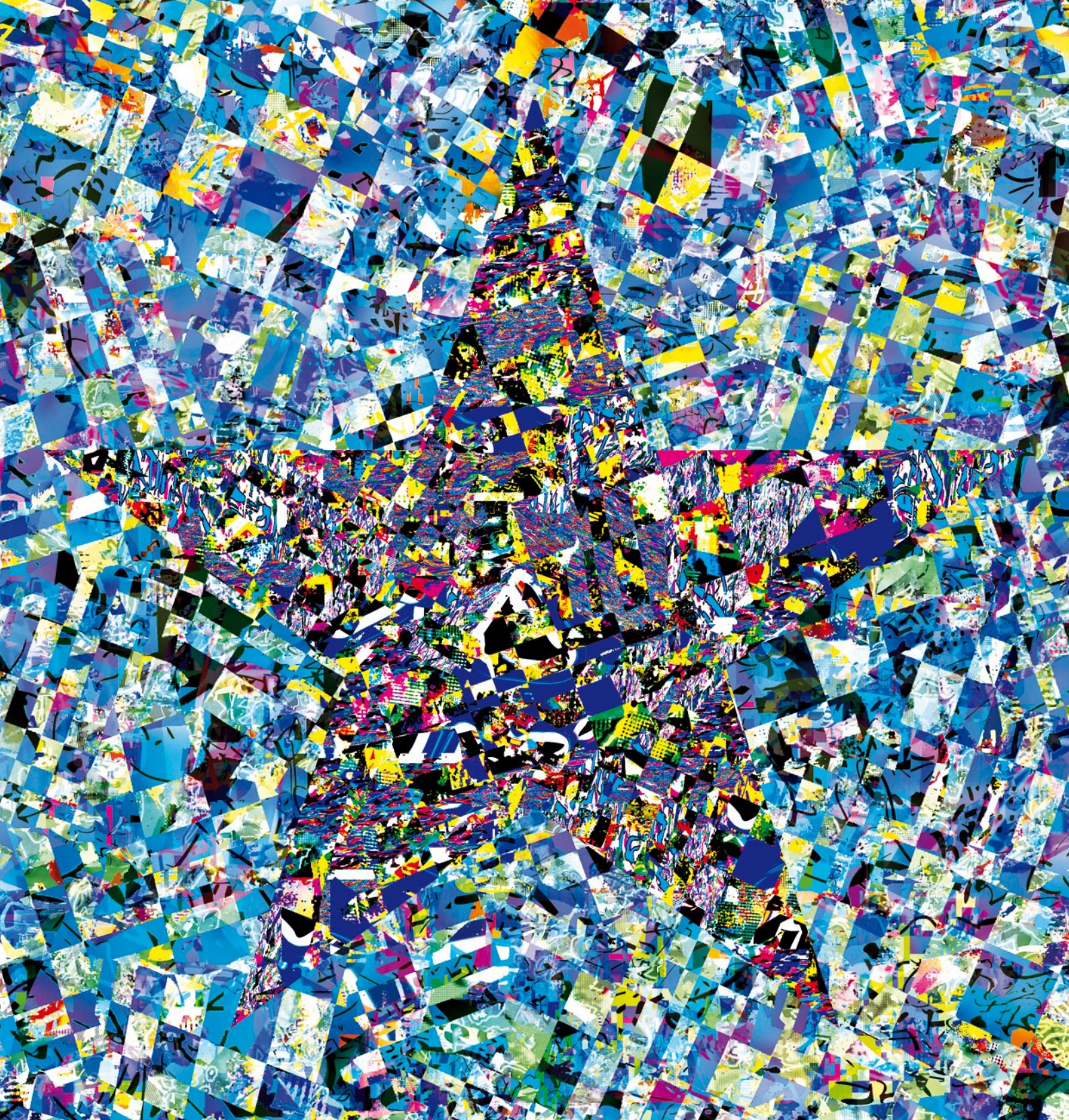
- Bei Contemporary Art gibt es kein aktives, d.h. im Kunstwerk "eingebautes" Rufen. Also gibt es auch kein Answering. Das Schaubild auf Seite 203 konkretisiert diesen Aspekt.





- Bei Contemporary Art kann es zwar zu einer intensiven Beziehung zwischen dem Bild und z.B. seinem Besitzer kommen, also ein Wir, aber in dem Bild gibt es kein mentales Programm, das ein zweifaches Wir aufbaut:





Ohne das 2. Wir kann es keine Kooperation des Mind mit der freien, schöpferischen Zeit geben. Anders gesagt: Die Zielsetzung, die Potenz der Jetzigkeit im Zeitpfeil der Person "aufblühen" zu lassen, wird nicht ohne die Strategie des aufsteigenden zweifachen Wir erfüllbar sein. Contemporary Art hat keinen positiv prägenden Effekt im Zeitpfeil, weil diese Art von Kunst kein zweifaches Wir aufbauen kann.

Wir sehen, dass Contemporary Art nicht in der Lage ist, eine Kunst zu offerieren, die eine pro-aktive Antwort auf die digitale Revolution geben kann. Trotzdem … es gibt in dem Sektor von Contemporary Art einige Effekte, die hilfreich sein könnten beim Entwickeln einer neuartigen Zeit-Kunst. Die folgende Übersicht analysiert, wo und wie Contemporary Art eine wichtige Vorstufe für Zeit-Kunst, Mystic Art und Art for Brain sein könnte:

CONTEMPORARY ART ALS VORSTUFE ZU MYSTIC ART UND ART FOR BRAIN

nach Julia Rebentisch "Theorien der Gegenwartskunst" (Hamburg 2013)

- Das Neue von Contemporary Art ist überwiegend originell, nicht aber originär innovativ.
- Die Kunst organisiert das eigene Auf-der-Stelle-Treten. Sie ist fixiert auf "die Immanenz gefangener Zeit" (tonale Zeit).
- Sie ist weder ein –Imus noch ein Modernismus … weder ein geschlossenes Stil-Konzept noch eine Avantgarde.
- Sie verzichtet auf die Dominanz der Schönheit und ist fokussiert auf das Erhabene. Sie will nicht mehr den Triumph der schönen Form (diese Aufgabe hat das Design übernommen), sondern "die Arbeit des Formlosen im Herzen".
- Es gibt keine Verpflichtung mehr, dem Konzept "der Einheit des Werks" zu folgen. Die Kunst betreibt kreativ ihre permanente Entgrenzung und Globalisierung: "die Poetik des offenen Kunstwerks" … das Ende der "Wahrheits-Ästhetik".

- Die Kunstwerke sind auf Subjektivität und Interaktivität ausgerichtet: Sie fordern "eine freie und schöpferische Antwort" vom Betrachter und vom Publikum. Sie versuchen, ein "Wir" zu erzeugen. Das angestrebte Ideal ist die "wechselseitige Verwiesenheit von Werk und Erfahrung", wodurch sich der klassische Duktus des autonomen Werks zum "freien Spiel" verlagert.

- Die Kunst trennt sich von der "Fremd-Bestimmung der Kunst durch die Philosophie". Sie bahnt sich den Weg zu einer funktionellen "Eigen-Gesetzlichkeit" (Selfish Dynamic: "Kunst kann es nur innerhalb der Künste geben").

- "Urteil und Gefühl" verbinden sich innerhalb der Wahrnehmung der Kunstwerke. Die Steigerung der "Reflexions-Lust" ist das Ziel. Das ist die Vorstufe zum Calling im Kontext einer Co-Evolution.

- Die Kunstwerke präsentieren ihre"prinzipielle Unabschließbarkeit". Sie erzeugen eine "nicht endende Bewegung". Das ist die Vorstufe zu einer transversalen Ästhetik.

- Die Kunstwerke bevorzugen das Pendeln "zwischen Subjekt und Objekt", wobei das Dazwischen von wachsender Bedeutung ist. Zu diesem Dazwischen gehört auch die Gleichzeitigkeit von Faktizität (being) und "without", und zwar als "paradoxes Verhältnis eines Mit-ohne". Das ist die Vorstufe zu einer geistigen Instrumentalisierung des Dritten.

- Zu dem Thema des Dritten gehört auch der Aspekt, dass viele Werke der Contemporary Art versuchen, eine "ethisch-politische Funktion" zu vollziehen. Der dafür eingesetzte Fokus besteht aus dem Erinnern daran, "dass das, was ist, nicht alles ist". Man versucht auf das Eigentliche zu verweisen, das nicht in der dinglichen Welt platziert ist, das aber durch sein Aktiviert-Werden die dingliche Welt transzendiert. Das ist die Vorstufe zu dem evokativen Konzept der Nagualisierung des Tonals … der metaphysische Hintergrund von Welt und Zeit offenbart sich als Resonanz im Bewusstsein des Betrachters.

- Zugleich kann die Instrumentalisierung des Dritten und des "Dazwischen" zu einem neurophysiologischen Instrument für eine neuartige Vergeistigung der Kunst geformt werden: Die Kunstwerke verschieben das wahrnehmende Wach-Bewusstsein des Betrachters (= Mind) … über die Brücke einer Wahrnehmungs-Trance … zum menschlichen Geist. Der Geist, der im Jetzt der Schöpfung (= Nagual) aktiv ist, wird zur Resonanz im menschlichen Geist (z.B. Überbewusstsein). Das ist die Vorstufe zu den Techniken der Evokation (Calling + Answering).

- Die soziale (tonale) Partizipation ist weniger wichtig als die innere Partizipation, die von einem "Wir" gefördert wird. Dieses "reine Wir" (Adorno) entsteht umso klarer, "je weniger es sich äußerlich einem Wir und dessen Idiom adaptiert". Das reine Wir vermittelt eine "utopische Färbung", d.h. eine Teilhabe des Subjekts am "Vorschein von Versöhnung". Das ist die Vorstufe zum Konzept des aufsteigenden doppelten Wir.

- In dem Konzept von Pictures Art, das zu Contemporary gehört, wird versucht, die "Aura des Unbestimmten" aufzubauen, wodurch positive mentale (intrinsische) Effekte erzielt werden können. Diese bestehen aus Prozessen, "die im wesentlichen unabschließbar sind" … d.h. ohne Anfang und ohne Ende. Zugleich wird damit verbunden, "das allzu Bestimmte" in eine deutungs-offene Latenz zu verwandeln, was wiederum Magie erzeugt, d.h. das Erscheinen von subjektiven Bild-Wirklichkeiten in Bildern (pictures), die nicht wirklich die Inhalte dieser Bilder sind (Opazität). Durch diesen Magie-Effekt wird "die Logik der Repräsentation durchbrochen". Es entfalten sich im Bewusstsein des Betrachters spontan-singuläre Übersteigungen. Das ist die Vorstufe zu einer intrinsischen Zielwirkung der Kunst und zu einer neuartigen Form von Mystic Art.

Wir erkennen: Contemporary Art ist ein wichtiger und wertvoller Schritt in die richtige Richtung. Aber wohl noch nicht der große Sprung im Sinne von Michel Onfray, der knapp vor dem Jahr 2000 die Sachlage wie folgt erklärt hatte:

> **"Die interessanteste Sache bei den lebenden Künstlern ist derzeit, wer es schafft, ein Künstler des 21. Jahrhunderts zu werden und wer dazu verurteilt ist, ein Künstler des 20. Jahrhunderts zu bleiben, obwohl er noch zehn, zwanzig, dreißig oder mehr Jahre im 21. Jahrhundert arbeiten wird … ich bin mir sicher, das ist das wirkliche Match unter den Künstlern unserer Epoche … wer schafft es, ein Künstler des 21. Jahrhunderts zu werden? Das ist die große Herausforderung."**

Contemporary Art ist zum überwiegenden Teil abstrakte Malerei. Aber es gibt auch Maler, wie z.B. Peter Doig, die eine romantische Realistik einsetzen … eine Mischung aus Welt und Traum-Welt. Die eher abstrakten Gemälde

tendieren in Richtung "Kunst pur", was auf den ersten Blick so aussieht, als würde hier ein brauchbarer Weg zu einer zeitbezogenen Zeit vorliegen.

Aber: Abstrakt oder figürlich … beide Konzepte blockieren den Weg des Mind zur freien, schöpferischen Zeit, genauer gesagt zum Jetzt des Werdens (Nagual):

Figürliche Malerei ist Welt-Abbildung. Also Tonal. Und Tonal kann sich nicht mit Nagual verschmelzen. (Anders herum jedoch funktioniert es.)	Abstrakte Malerei ist Kunst-Abbildung. Also auch Tonal. Insofern gilt das Gleiche wie für die figürliche Malerei.

Auf dieser Basis wird erkennbar, dass auch signifikante Stil-Unterschiede nicht relevant sein können für das Einsteigen der Kunst in die Potenz der Jetzigkeit. Lassen Sie uns auf der bisher erarbeiteten Basis einige weiterführende Aspekte für die Kunst des 21. Jahrhunderts formulieren:

KUNST EROBERT DIE ZEIT

1. Zeit kann man nicht in Bildern abbilden. Zeit offenbart sich im Bewusstsein und basiert auf der rituellen und mystischen Stimulation des Gehirns (Art for Brain).

2. Zeit-Kunst ist Ritual-Kunst.
   Zeit-Kunst ist Mystik-Kunst.
   Zeit-Kunst agiert als Brain-Machine.

3. Zeit-Kunst entsteht nicht in dem Kunstwerk, sondern in dem Gehirn.
   Zeit-Kunst kann deshalb keine Abbild-Kunst sein.

4. Das Erleben von Zeit (und zwar unabhängig vom subjektiven Zeitpfeil) gelingt, wenn der beobachtende Mind in den menschlichen Geist integriert werden kann. Dadurch wird freie, schöpferische Zeit erlebbar. Sie existiert nur außerhalb des Mind. Sie ist nur im menschlichen Geist erlebbar.

5. Kunst ist eine adäquate Kultur-Technik, um den Mind in den menschlichen Geist zu integrieren, und zwar so, dass die "freie Zeit" erlebbar wird. Diese Integration benötigt zwei Attraktoren:

Visualität
- a) <u>Paradoxical Arousal</u>

  Wahrnehmungs-Trance durch kontingente Fraktalität zum Zwecke der Verlagerung des Mind in den menschlichen Geist

Text
- b) <u>Evokative Mystik (Calling)</u>

  Erzeugung von Resonanzen der freien, schöpferischen Zeit im Bewusstsein der Person

6. Die Zeit-Kunst zeigt nichts, sondern stimuliert die Selbst-Offenbarung der "freien Zeit". Selbst-Offenbarung ist ein neuronaler Prozess und kein kultureller Prozess. Zeit-Kunst ist funktionale Stimulations-Kunst. Die Gestaltungs-Elemente dieser Kunst dienen ausschließlich der neuronalen Stimulation.

7. Die Ästhetik wird in diesem Kontext zu einem Agenten der Selbst-Übersteigung, d.h. sie verwandelt sich zu einer transversalen Ästhetik. Als solche verabschiedet sie sich von den klassischen Kriterien, z.B. Schönheit und Innovation (Originalität).

8. Damit die transversale Funktion ausgeübt werden kann, benötigt die Zeit-Kunst den Einsatz von digitalen Techniken. Die klassischen (händischen) Techniken der Malerei (z.B. Leinwand, Farben, Pinsel, etc.) sind nicht in der Lage, die erforderliche fraktal-kontingente Ästhetik herzustellen:

Digitalität wird zur Voraussetzung für Mystic Art.

Wenn Kunst sich der Herausforderung stellen will, einen Beitrag zu leisten zur Bewältigung der neuen Zeit-Realität (verursacht von der digitalen Revolution), wird Kunst nicht umhin kommen, <u>sich dem Gehirn zuzuwenden</u>.

Die neuen Zeit-Kompetenzen, die sich an der Dynamik der Jetzigkeit festmachen, entstehen nur dann intrinsisch, wenn das Gehirn adäquat stimuliert wird. Es genügt nicht … wie z.B. bei Contemporary Art …, wenn die Affekt-Logik

einer Person positiv stimuliert wird. Das geschieht bisher durch die klassische Ästhetik mit ihren Konzepten von Erhabenheit, Schönheit und Originalität.

Das bedeutet: Eine positive Stimulation der Affekt-Logik erzeugt zwar angenehme Gefühle, aber diese Gefühle sind nicht in der lage, als Stimulatoren so auf das Gehirn und seine Schaltkreise einzuwirken, dass sich der Mind "freiwillig" in den menschlichen Geist integriert. Nur durch diese Integration kann der Mind Zeit in Form von positiven Nagual-Resonanzen empfangen. Etwas pointierter gesagt:

- Schöne Gefühle bleiben immer nur schöne Gefühle.
- Schöne Gefühle funktionieren nicht als Stimulatoren für das Gehirn.
- Schöne Gefühle verstärken die Position des Mind. Sie verlagern ihn nicht in den menschlichen Geist hinein.
- Schöne Gefühle vergehen (Redundanz-Effekt). Sie bauen keine Neuro-Schaltkreise auf, die in der Lage sind, mit der schöpferischen Zeit zu kooperieren. Es gibt keine aufwärtsstrebenden Lern-Effekte.

Fazit: Gesucht wird ein neuronales Stimulations-System, das jenseits der Affekt-Logik wirksam ist. Gerade die Contemporary Art (und auch die aktuelle Flip Art) lebt davon, zeitgeistig und somit gefühls-intensiv zu sein. Es wird mit viel Hype, Show und Kontext-Inszenierung gearbeitet, z.T. auch mit Kritik, Agitation, Provokation und Skandal. Das alles ist intensivierte Affekt-Logik und deshalb kontraproduktiv, wenn man das Gehirn auf eine neue Zeit-Intelligenz prägen möchte. Als Regel:

Je intensiver die Kunst
die Gefühle erreicht und steigert,
umso weniger bewirkt sie
im Gehirn.

Die Neuroforschung hat hierzu relativ klare Fakten präsentiert. Demnach sieht es wie folgt aus:

1. Gefühle werden, nach Gerald M. Edelman, hauptsächlich von Dispositiven und "Mind Cards" gesteuert. Gefühlsintensive oder beeindruckende Kunstwerke interagieren somit mit Dispositiven und Mind Cards.

2. Gefühle finden als Prozess in dem aktivierten limbischen System statt, basierend auf Neurotransmittern und ausgelöst von Werturteilen.

3. Das Zusammenspiel von Mind Cards und limbischem System vollzieht sich in einem autonomen Prozess: Die Gefühle folgen den Mind Cards und dauer so lange, wie die Neurotransmitter "feuern".

4. Die Gefühle können nicht außerhalb ihres autonomen Gefühls auf das Gehirn einwirken, sozusagen seitwärts ausbrechen. Gefühle sind wie ein Strohfeuer … wenn es abgebrannt ist, bleibt nichts übrig.

5. Die Dispositive und Mind Cards sind in der Regel um das Alter von 30 Jahren "fertig", d.h., ihr Aufbau ist dann weitestgehend abgeschlossen.

6. Lediglich traumatische Erlebnisse bekommen vom Gehirn die "Erlaubnis", neue Mind Cards aufzubauen. Selbst Gipfel-Erlebnisse von Glückseligkeit sind nicht in der Lage, neue Mind Cards aufzubauen. Auch das höchste Gefühl bleibt Strohfeuer. Lediglich betont negative Erlebnisse, die maligne Gefühle verursachen, bekommen eine Speicherung im Gedächtnis. Aber auch sie sind keine Mind Cards.

7. Die heute dominierende Ästhetik arbeitet vorzugsweise mit Gefühlen. Lediglich reinrassige Werke der Conceptual Art verursachen weniger Gefühle. Sie aktivieren stattdessen intensiver die Kognition.

8. Die moderne Ästhetik basiert vorrangig auf Schönheit und Originalität. Diese beiden Konzepte sind in der Tat geeignet, um signifikante Gefühle zu erzeugen.

9. Dabei ist aber zu beobachten, dass die Gefühle naturgemäß so verarbeitet werden, dass sie zum <u>Rohstoff für das Denken</u> werden. Wie Antonio R. Damasio ("Ich fühle, also bin ich", München 2000) erforscht hat, spielen Gefühle "die Schlüsselrolle für sämtliche kognitiven Prozesse".

   Es fühlt sich an wie ein Gefühl, aber es landet im Denken. Und … das ist besonders wichtig … dieses Denken ist völlig untauglich, wenn es darum

geht, die freie, schöpferische Zeit zu rufen … hineinzurufen in den menschlichen Geist. Affekt-Logik ist Mind. Und der Mind kann sich nicht (ohne fremde Hilfe) in den menschlichen Geist und somit in die Zone der schöpferischen Zeit hineinbewegen. Daraus folgt:

Die signifikanten Gefühle
der modernen Ästhetik versagen,
wenn es um den Aufbau einer
neuen Zeit-Intelligenz geht.

10. Die durch Kunst erweckten Gefühle verbleiben im autonomen Prozess (siehe 3.) Stichwort: Strohfeuer-Effekt. Sie prägen keine neuen Schaltkreise und formen keine positiven Mind Cards.

11. Wenn man im Gehirn eine neuartige Zeit-Intelligenz entwickeln möchte, wird man gezwungen sein, neue Schaltkreise aufzubauen. Der Umgang mit der neuen, digitalen Potenz der Jetzigkeit braucht definitiv neue Mind Cards.

12. Die gefühls-basierte Ästhetik von Contemporary Art kann das nicht leisten. Sie bleibt von der Funktionsweise der bestehenden Mind Cards abhängig.

13. Wenn man nun … trotz der Dominanz der bestehenden Mind Cards … neue Mind Cards aufbauen möchte, die eine Zeit-Intelligenz zum Inhalt haben sollen, muss man ein Instrumentarium entwickeln, das jenseits der Affekt-Logik die gewünschten neuronalen Effekte erzielen kann.

14. Dieses Instrumentarium besteht aus Evokations-Ritualen. Das Theorem dazu lautet:

Wenn man Mind Cards der Zeit
aufbauen möchte,
muss man Zeit ritualisieren.

Die Übersicht auf Seite 221 beschreibt diese Prinzipien als Strategie von "Art for Brain".

ART FOR BRAIN

1 Die Ur-Funktion der Ästhetik besteht darin, den Mind mit dem menschlichen Geist zu verbinden. Die ersten historischen Konzepte dafür waren

- **das Erhabene**
- **die Schönheit**

2 Wenn die Ur-Funktion an den heutigen Mind angepasst werden soll, benötigt man eine neuartige Art von Ästhetik, z.B.

die transversale Ästhetik

3 Die transversale Ästhetik verursacht neuronale und hormonelle Effekte, z.B.

Paradoxical Arousal

wodurch der Mind seine eigenen Begrenzungen übersteigen kann: Er integriert sich dadurch in den menschlichen Geist.

4 Der menschliche Geist hat die Fähigkeit (bzw. das Privileg), mit dem Jetzt der Schöpfung (Nagual) kooperieren zu können. Der Mind kann das nicht.

5 Die Kooperation von menschlichem Geist und Schöpfung verlangt die Durchführung von

Evokations-Ritualen.

6 Visuelle Kunst ist ein besonders geeignetes Instrument für die Durchführung dieser Evokations-Rituale.

7 Damit die Evokationen erfolgreich verlaufen, benötigt die Kunst die Integration von Evokations-Mystik (Calling-Texte) in die transversale Visualität.

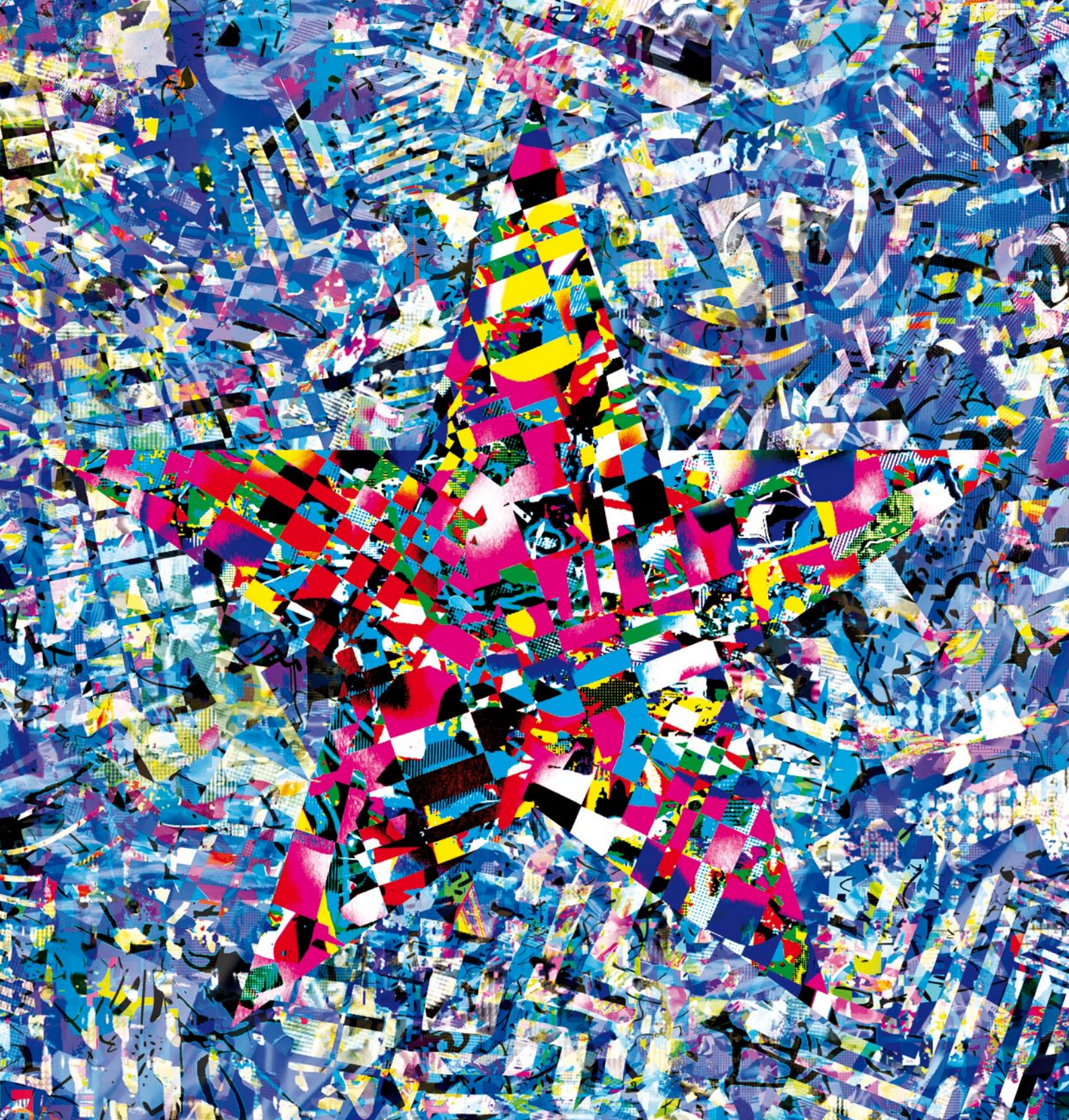
8 Das Ergebnis besteht in Nagual-Resonanzen, die als Answering den

Code des Besser-Werdens

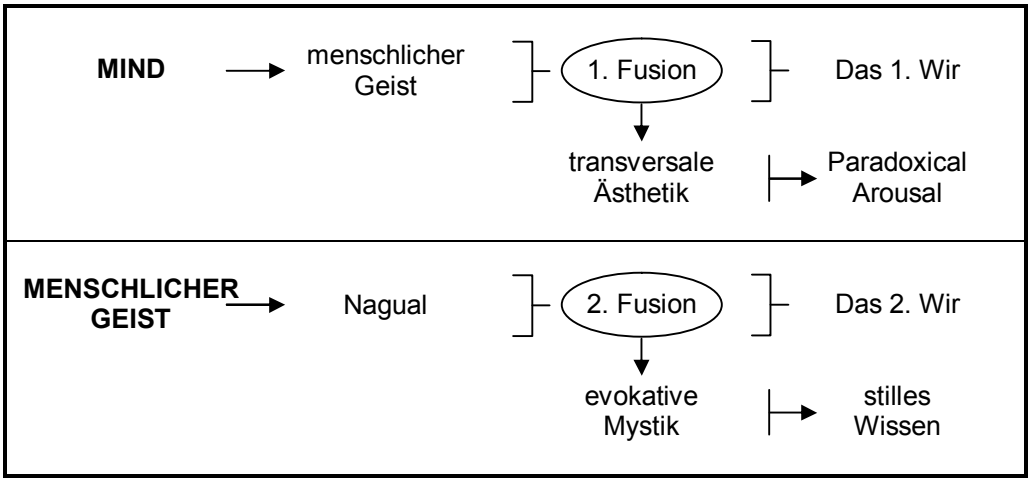
in sich tragen.

9 Das bedeutet: Der Mind "erntet" die Fürsorge und Hilfe der Schöpfung.

10 Kunst wird dadurch zu einer Kultur-Technik der Co-Evolution.



Art for Brain ist Zeit-Ritualisierung. Diese basiert auf 2 Fusionen:



Erst in der Phase der 2. Fusion wird das stille Wissen "ausgeschüttet", und zwar vom Überbewusstsein. Das bedeutet, dass eine moderne Kunst, die mit der heutigen Ästhetik arbeitet, und die dadurch die 2. Stufe gar nicht erreichen kann, steril bleibt.

Warum steril? Das stille Wissen hat die Kraft, neuronale Schaltkreise und Mind Cards aufzubauen. Es agiert also so wie ein Traumata ohne traumatischen Inhalt.

Das stille Wissen (in dem der Code des Besser-Werdens eingebunden ist) ist die Resonanz von ritualisierter Idealität. Das stille Wissen ist einer der wenigen Faktoren, die in der Lage sind, eine Mind Card aufzubauen, und zwar auch bei Personen jenseits der 30. Da die moderne Kunst lediglich Gefühle triggert, aber kein stilles Wissen erzeugt, bleibt sie steril: viele Gefühle ohne Wirkung.

Das stille Wissen basiert auf der Mystik der schöpferischen Zeit. Wenn nun das stille Wissen über die Konstanz vieler Zeit-Rituale (dazu muss man eine Zeit-Kunst zuhause besitzen und möglichst täglich einige Male anschauen) sich zu einer Mind Card verfestigt, ist automatisch Zeit-Intelligenz in dieser Mind Card enthalten und ebenso automatisch die Präsenz des Dritten im Bewusstsein.

Was wir an dieser Stelle zusammenfassend erkennen können, ist folgendes:

- Die derzeit von Contemporary Art eingesetzte Ästhetik passt nicht zur kommenden digitalen Realität.
- Der "Konsum" von viel Contemporary Art befriedigt die Affekt-Logik, baut aber keine Mind Cards auf, die für eine zukunfts-gerichtete Zeit-Intelligenz sorgen könnten.
- Zeit-Rituale brauchen ritualisierte Idealität und keine Zeitgeist-Kreativität (Originalität).

Bleiben wir beim letzten Punkt. Man kann Zeitgeist-Kreativität als Pop-Show (Entertainment) veranstalten. Man kann sie aber auch als Hilfe zur schnelleren und besseren Evolution einsetzen.

Doug Aitken ist ein anerkannter Künstler, der im Kontext von Contemporary sehr viel Wert darauf legt, dass Kunst eine Verantwortung zu übernehmen hat … für die Gesellschaft, für die Kultur und somit für die Menschen …, aber das, ohne in eine politische Kunst abzugleiten. Er sieht sehr klar, "dass Contemporary Art deutlich langsamer ist als die Entwicklung anderer Bereiche unserer Kultur". Das ist für ihn "unakzeptabel". Und damit liegt er sicher richtig. Was ist nun die Empfehlung von Aitken, der z.T. berauschend schöne Bilder und Objekte präsentiert (z.B. "Exit", eine sehr subtile Spiegel-Arbeit, 2014). Was schlägt er vor, damit Contemporary wieder Kontakt bekommt mit Evolution, Transformation und Zeit?

Er schlägt vor, dass die Kunst mehr Risiko wagen müsse. Wörtlich sagt er: "Risiko ist notwendig, um zu überleben." Das stimmt.

Das Problem dabei ist die Tatsache, dass das heutige Risiko in der Zeit platziert ist, genauer gesagt im Jetzt des Werdens (Nagual) und in der neuen Potenz der Jetzigkeit:

Zeit ist der Inhalt des Risikos
unserer heutigen Zeit.

Zeit ist die Intelligenz, um das Risiko in eine positive Evolution umzuwandeln.

Zeit ist also sowohl das Problem wie auch dessen Lösung. Wenn Contemporary Art sich vor der Auseinandersetzung mit der schöpferischen Zeit drückt, wird es für die Kunst kein evolutives Risiko geben.

Und … sich vor der Zeit drücken … das geschieht (auch bei Aitken) dadurch, dass man nicht den Mut hat, die allseits verpflichtende Ästhetik zu hinterfragen und zu überwinden.

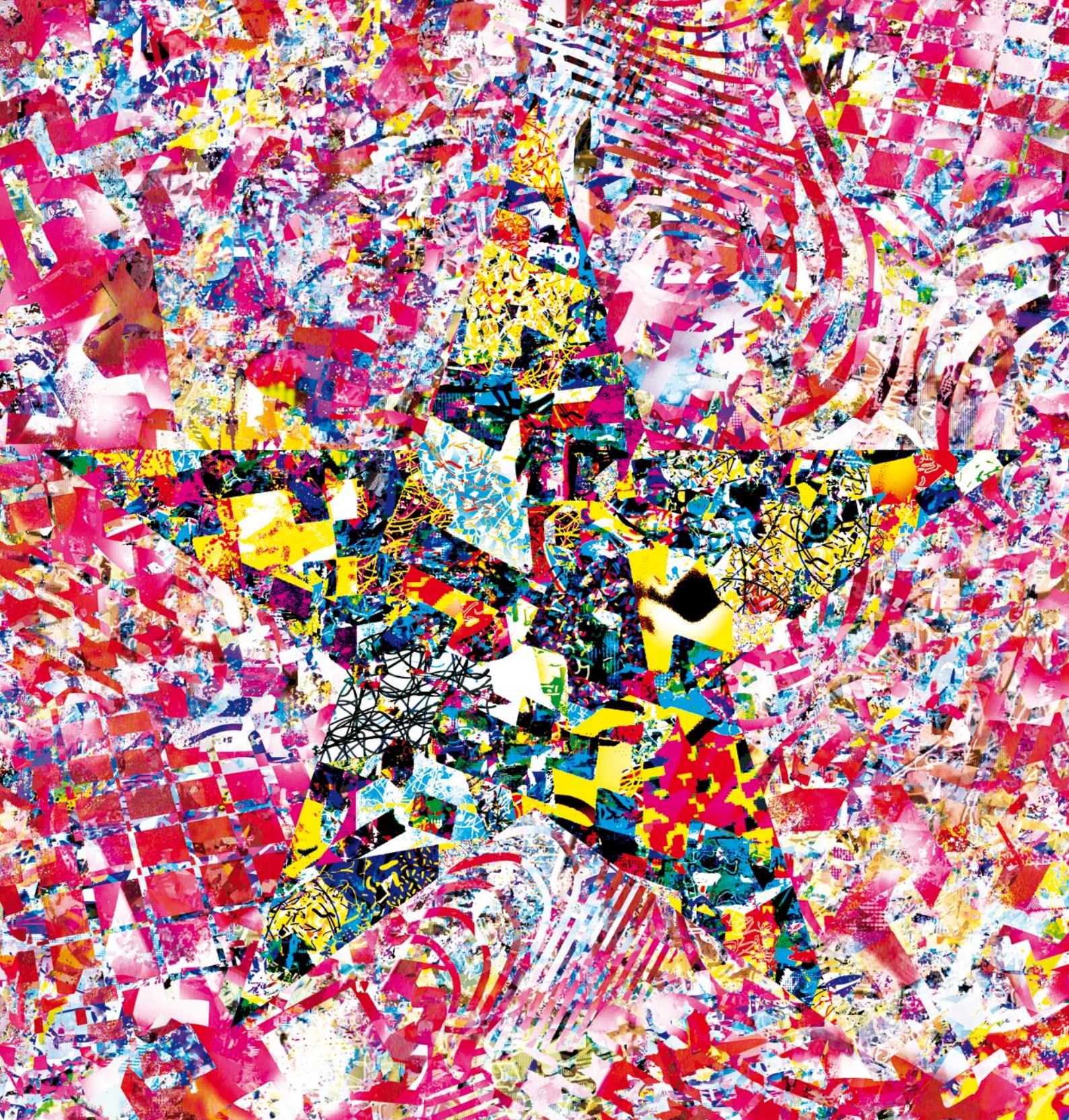
Sicher, die aktuelle Kunst tut sehr viel, um sich von ihren begrenzenden Verpflichtungen zu trennen (siehe Seite 68). Das hat auch Laura Hoptman eindrucksvoll beschrieben. Aber reicht das?

Reicht es, wenn Aitken dafür plädiert, dass die Kunst "raus muss aus den Museen" … hin zu den Menschen … "Kunst überall", dort wo die Leute sind?

Eine entpflichtete Kunst, die an der heutigen Ästhetik festhält, also an Schönheit und Originalität als extrinsische Zielgrößen, ist keine Kunst, die mit dem Phänomen und der neuen Potenz der Jetzigkeit zurecht kommen kann. Und eine "Überall-Kunst", die ebenfalls an der heute dominierenden Ästhetik festhält, wird öffentlich sichtbarer … vielleicht auch demokratischer distributiert …, aber sie bleibt trotzdem blind … zeit-blind. Sie drückt sich vor der Integration der schöpferischen Zeit in das, was sie als Kunst sein möchte.

Die moderne Ästhetik ist Anti-Zeit-Ästhetik. Sie erzeugt Schönheit und Originalität (u.a. auch kulturelle Relevanz), aber sie verweigert sich den Aspekten der Stimulation und der Intrinsik. Wie wir gesehen haben, ist es aber gerade die Stimulation von intrinsischen Effekten, die dazu führt, dass unser Mind befähigt wird, Kontakt aufzunehmen mit der freien, schöpferischen Zeit, d.h. mit

Evolution as Now.



Eine zeit-stimulative Ästhetik (z.B. in Form der transversalen Ästhetik) kann es geben. Sie wäre vielleicht zu Zeiten von Pollock unmachbar gewesen. Aber heute, wo wir die Digitalität in die Visualität der Kunst integrieren können … heute ist sie technisch machbar.

Man fragt: Wo bleibt dann die Schönheit?
Die Antwort: Manchmal können auch die Werke einer neuartigen Zeit-Kunst schön aussehen. Und ist nicht auch das Prinzip der Schönheit im Umbruch? Gibt es im Kontext der Schönheit nicht auch Evolution? ein Neu-Werden? … ein Anders-Werden? Und … wozu haben wir das Design?

Man fragt: Wo bleibt die Originalität?
Die Antwort: Eine neue Zeit-Kunst verbindet den Mind der Person mit der Schöpfung (Evolution as Now). Das ist mehr als genug. Mehr geht nicht.

Die Wirkung der Kraft in der Kunst
ist die Veränderung in der Nicht-Kunst.

Kunst ist Freiheit
vom Sozialen im Sozialen.

Christoph Menke

VITA

KENO ONEO

STUDIUM AN DER
UNIVERSITÄT DER KÜNSTE BERLIN
1963 - 1966

ANSCHLIESSEND DIVERSE PROJEKTE
UND THEORETISCHE STUDIEN IN

- DESIGN / BRANDING / MARKETING
- OPERATIONALE PLANUNGS-THEORIE
- PRODUCT DEVELOPMENT
- POLITISCHE KOMMUNIKATION
- ANGEWANDTE NEUROFORSCHUNG
- NOETERIK / MIND DESIGN

GEBOREN: 13.03.1943

KENO ONEO
LEBT UND ARBEITET IN BERLIN

THE STORY

1985 begann KENO ONEO, ein System aufzubauen, das er MIND-DESIGN nannte … eine Kombination aus mentalen Ritualen, angewandter Metaphysik und Neuroforschung.

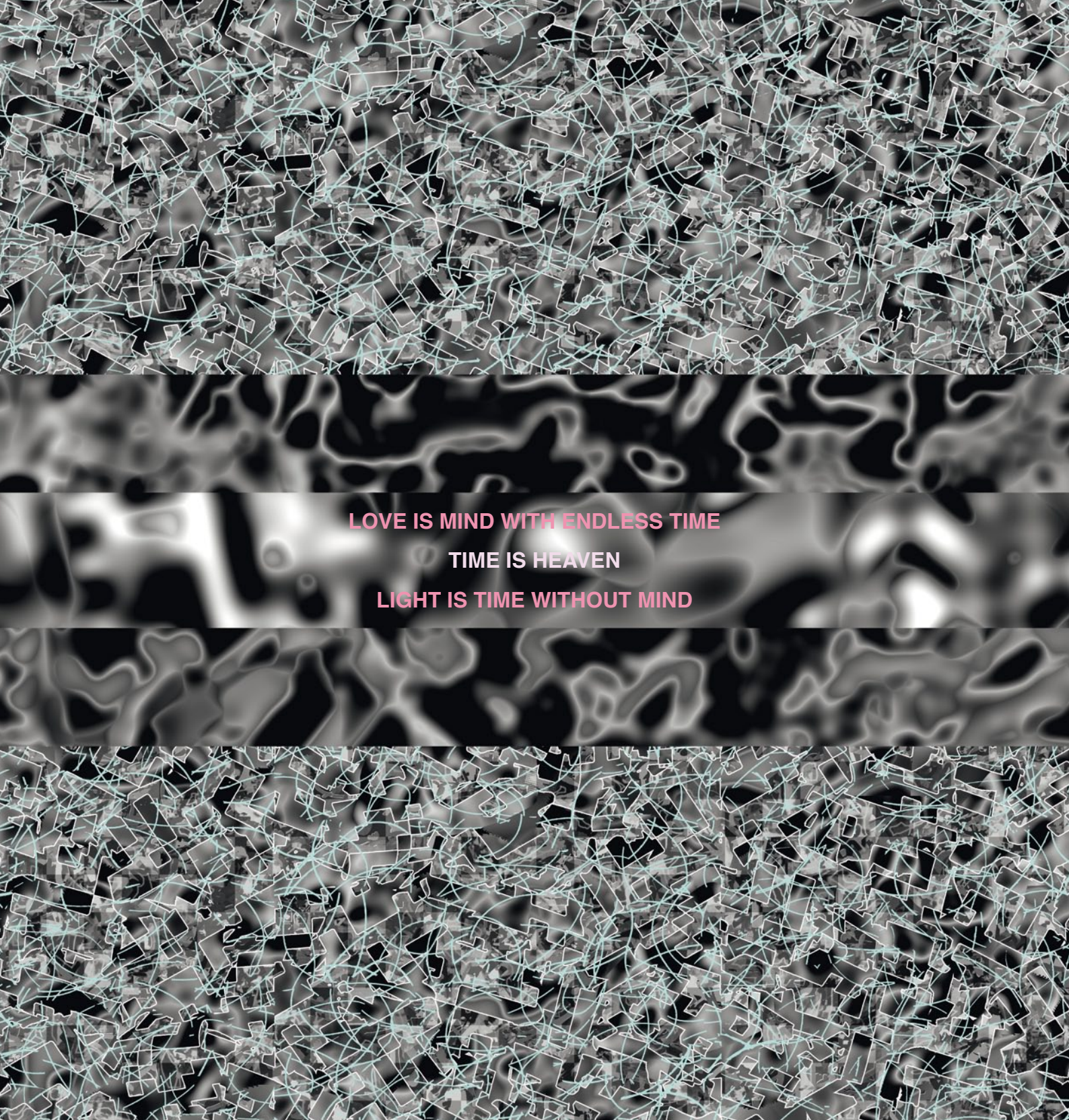
Dieses System wurde bis 2015 an vielen hundert Personen erprobt und im Sinne eines Labor-Experiments kontinuierlich vertieft, weiterentwickelt und durch empirische Wirkungs-Studien qualifiziert. In diesem Rahmen wurden auch verschiedene Typen von "Mind-Machines" entwickelt und getestet. Einige der Mind-Machines basieren auf Körper- und Atem-Ritualen. Andere auf musikalischen und visuellen Stimulationen.

In diesem Kontext wurde erkannt, dass es eine stringente Wechselwirkung zwischen Kunst, Mind und Mystik gibt. Das führte zu dem Entwicklungs-Projekt "Art for Brain".

Auf dieser Basis entwickelte KENO ONEO ab 2009 die transversale Ästhetik. Seit 2012 gestaltet er Kunstwerke, die als visuelle Mind-Machines darauf ausgerichtet sind, den Mind des Betrachters mit dem Jetzt der Schöpfung zu verbinden … MYSTIC ART.

SPONSORED BY

NOESA
ART
FORUM
BERLIN


LOVE IS MIND WITH ENDLESS TIME
TIME IS HEAVEN
LIGHT IS TIME WITHOUT MIND