

Kultur durch die Maschine

Der Aufstand des „spielenden Menschen“ bahnt sich an

Kunst und Kultur waren im Laufe der Menschheitsgeschichte immer nur das Privileg einer Gesellschaftsklasse. Die großen Volksmassen wurden mit dem Erwerb des täglichen Brotes beschäftigt. Brot ist wichtiger als schöpferische Freiheit. Wer im Schweiß seines Angesichts produzieren muß, hat für „höhere Werte“ weder Zeit noch Kraft. Erst ein Überschuß an Energie gibt dem Kunstdrang im Menschen grünes Licht. Mit anderen Worten: Nur wer es verstand, sich der Produktion zu entziehen und doch zu leben, kam in den Genuß jener Lebensweise, die wir als „Kultur“ bezeichnen. So war es, aber so wird es nicht bleiben. Die Maschine ist dabei, nicht nur einzelne Menschen, sondern Massen von der Arbeit zu befreien. Zunehmend wird menschliche Energie aus harter Fronarbeit entlassen. Kunst und Kultur hören auf, das Vorrecht einzelner Müßiggänger zu bleiben. Das Ende der Kunst — als schöpferischer Ausdruck weniger Begabter — ist gekommen. Der Maschine haben wir mittelbar die Einsicht zu verdanken, daß alle Menschen kreativ, schöpferisch veranlagt sind. Aggression und Kreativität sind zwei Seiten ein und derselben Sache. Wo der Kampf ums Futter aufhört, weil Automaten allen alles bieten, da verliert der Angriffstrieb seine wichtigsten Impulse. Der Mensch — so meint Constant Nieuwenhuys in der Untersuchung „Spielen oder töten“ — wird kreativ.

„Freiheit ohne Überfluß ist eine Phrase.“ Provozierender kann man das Ergebnis einer zeitgeschichtlichen Untersuchung nicht formulieren. Der Arbeitslose von Beruf ist im Kommen. Nicht als negative Erscheinung, sondern als Voraussetzung eines neuen, dem Menschen angemessenen Lebensstils. Massenproduktion und Massenkonsum machen Massenkultur möglich.

Der Künstler als Repräsentant einer begnadeten, auserwählten, bewunderten Minderheit hört auf zu existieren. Alle haben die Chance, „begnadet“ zu sein, sich spielerisch, schöpferisch neuen Entwürfen des Lebens zu widmen. Niemand spürt das deutlicher als der Künstler selber. In seiner ganzen Lebenshaltung deutet er oft den Lebensrhythmus aller Menschen von morgen an. Leben heißt nicht vegetieren, Leben heißt, schöpferisch sein, heißt das Bestehende umformen und verändern. Das gilt für jeden, der „lebt“.

Eine Explosion kreativen Denkens steht uns bevor, eine Überflutung schöpferischer Ideen. Und die Maschine — nur sie allein — hat es möglich gemacht. Diesen Zusammenhang gilt es zu sehen. Der Aufstand des „homo ludens“ steht bevor, die Revolution des „spielenden Menschen“, der mit den Programmierungen aus der Zeit der Sklaven-, Fron- und Lohnarbeit nichts anzufangen weiß. Der verachtete, gammelnde, verspielte Hippie ist überzeichneter Vorbote einer sich bildenden neuen Gesellschaft, der spielenden Gemeinschaft. Wer zur neuen Lebensform nicht finden kann, wird töten, Kriege führen, Spannungen schaffen und Nervenkitzeln nachjagen. Der sich um uns verändernde Alltag ist unwirklich, weil er vergangene Voraussetzungen zum Maßstab nimmt. Freiwerdende Energie in Millionen Menschen ist somit gezwungen, mit Verstößen gegen eine Welt zementierter Gewohnheiten auf die neue Situation aufmerksam zu machen. Ein faszinierendes Buch über eine Welt, die schon in den Geburtswehen liegt.

Alfons Sarrach

Constant Nieuwenhuys „Spielen oder töten“. Gustav-Lübbe-Verlag, 156 Seiten, 12,80 Mark.