

Medienkavastpreis 1997 = 2 km (K19) - Karkon, Mönche

## Medien und Metis (1997)

Zum Funktionswandel der elektronischen Medien in den 90er Jahren

§ 46-52

Peter Weibel

### 1) (Orte der Kunst und Ortlosigkeit der Medien)

Zu den historischen öffentlichen Orten der Kunst wie Schloß und Kirche, Park und Platz, Museum und Villa haben sich Messe und Lobby, Zeitungen und Fernsehen, Bank und Internet als neue öffentliche Orte gesellt. Angesichts dieser Veränderung der Öffentlichkeit muß die Frage gestellt werden, inwieweit die Kunst ihre öffentliche Funktion geändert hat und was der Ort der elektronischen Medienkunst sein könnte. Hat sich die Medienkunst neue Freiräume erobert oder hat sie sich der gleichen Logik des Verfalls der Öffentlichkeit unterworfen, wie sie bereits 1962 Jürgen Habermas in seinem Buch »Strukturwandel der Öffentlichkeit« diagnostiziert hat?<sup>1</sup> Gemäß Habermas ist nämlich die Öffentlichkeit zu einem kommerziellen Marktplatz verkommen, gemäß Richard Sennett zu einer gefährlichen Tyrannei der Intimität.<sup>2</sup> Gibt es überhaupt noch Orte? Ist nicht Ortlosigkeit das Kennzeichen der Telemedien?

Gerade für die Medienkunst, deren öffentliche Orte ja hauptsächlich die neuen sind bzw. sein sollen, stellen sich diese Fragen besonders intensiv, weil im historischen Augenblick das Ende der Naivität in Bezug auf die Öffentlichkeit der Medienkunst zu konstatieren ist. Der Aufstand gegen die historischen Kunstformen ist durch die kommerzielle und museale Assimilation der Medienkunst beendet. Die digitale Version der Medienkunst hat sich insbesondere in der Fusion mit appropriierten Formen der historischen Medienkünste wie Film und Video als besonders erfolgreich erwiesen. Große Festivals, große Gruppenausstellungen zeigen heute wie selbstverständlich auch die Medienkunst. Die Phase der Ausgrenzung durch die historischen Kunstformen läuft langsam aus. Natürlich blieben dabei einige Opfer auf der Strecke, wie der Avantgarde-Film oder die frühe Videokunst.

Aber grosso modo hat die Medienkunst die historischen Orte der Kunst wie Museum, Villa und auch Kirche erobert. Ob dies zum Nutzen oder zum Schaden der Medienkunst geschah, ist fraglich. Am Beispiel der Entwicklung der Videokulptur kann man sehen, wenn man will, daß der Erfolg der Assimilation umso größer war, je mehr an Videospezifität preisgegeben wurde. Je mehr also die Videokulptur historisch obsoleten Kategorien der Plastik wie z.B. der Anthropomorphie nachgab, umso mehr entsprach sie offensichtlich dem Geschmack der Kuratoren und Kritiker, deren Kriterien ja an diesen obsoleten Kategorien ausgebildet worden waren. Als Beispiel nenne ich nur die anthropomorphen Videokulpturen von Nam June Paik oder die unverblühten Annäherungen von Bill Viola an die Kategorien des Tafelbildes. Der Einziger der Videokunst in die Museen hat diese selbst musealisiert und sie ihres kritischen Potentials beraubt. Die Akzeptanz der Medienkunst durch die historische Kunstgemeinschaft hat eine Anlehnung an alle nur möglichen visuellen Dispositive des 19. Jahrhunderts (Panorama, Grotte, Korridor, Schaubude...) und die entsprechenden Narrationsformen bewirkt, eine Re-Animierung aller dramatischen und emotionalen Effekte der Literatur, des Theaters, der Oper, wie sie die Kunst der Moderne eigentlich ins 19. Jahrhundert verbannt hat. Ein Medien-Medley aus Musik und Malerei, dröhnenden Geräuschen, Bildschirmen und psychologischen Effekten, aus Texten und skulpturalen Restposten triumphiert im

Augenblick. Dieses Medien-Medley, das in den Museen angeboten und plaziert wird, bezieht überdies seine Struktur aus den populären Massenmedien. Die Verbindung von Ton und Bild, wie sie Hollywood vorerzählt, wo der Ton auf sogenannte dramatische Weise das Bild unterstützt, wird auf die gleiche vulgäre Weise in der akklamierten Medienkunst wiederholt, besonders von den nordamerikanischen Künstlern. Die europäische Videokunst ist meistens stumm, die nordamerikanische meistens brüllend laut. Das ist das Ergebnis einer verschiedenen kulturellen Sozialisation. Die Europäer wurden in einer visuellen Kultur erzogen, wo das Bild allein für sich spricht. Die Nordamerikaner sind in einer Kultur aufgewachsen, wo quasi immer das Fernsehen läuft, also schon immer jedes Bild von einem Ton begleitet wird. Die europäischen KünstlerInnen orientieren sich am Schweigen der Bilder in den Museen, die nordamerikanischen KünstlerInnen am Lärm Hollywoods.

Die Frage nach dem Ort der Kunst muß also gestellt werden, weil der Ort die Struktur und Funktion der Kunst beeinflusst. Es wäre unkünstlerisch naiv, so zu tun, als spielte der Ort keine Rolle. Man könnte sagen, der Ort frißt die Medienkunst. Daher plädiere ich nach wie vor für die Ortlosigkeit der Medien als ihre künstlerische Bedingung, weil Ortlosigkeit und Dislokation charakteristische, genuine Eigenschaften der Medien sind. Haben die Medien nicht Ortlosigkeit produziert und ist daher Ortlosigkeit nicht ihr idealer Ort?

### 2) (Industrie und Medien)

Die Medienkunst kann nicht länger ihre Nähe zur elektronischen Industrie, der sie ihre Geräte verdankt, unreflektiert verdrängen. Die Herkunft der elektronischen Technologie aus den Innovationsschüben der Kriegs- und Waffentechnologie ist seit langem Bestandteil des Technodiskurses (Paul Virilio, Friedrich Kittler). Die Beziehung der elektronischen Medien zur Industrie muß also analysiert werden, als Teil der konzeptuellen Praxis künstlerisch übersetzt werden. Diese Aufgabe steht der Medienkunst allerdings erst bevor, denn der Hauptstrom der elektronischen Künste verdingt sich als Experte der Legitimation für den techno-industriellen Komplex. Die Ausstellungen schauen aus wie die Produktpräsentationen auf Messen und der Jargon der Betriebswirtschaft überdeckt das kulturelle Feld. Man spricht in der Managersprache von Innovationsateliers etc. Das standardisierte industrielle Normengeflecht der technischen Apparaturen, von den Frequenzen bis zur Software, wird kritiklos hingenommen und liefert standardisierte künstlerische Pakete. Anstatt in Labors experimentell eine künstlerische Praxis zu erforschen und diskursive Collagen jenseits der und gegen die Empirie der Industrie zu entwerfen, anstatt in einem kulturellen Laboratorium die Bedingungen der Produktion und Konsumtion der Kunst zu erforschen und einen neuen Rahmen für ein Dasein in der Datenwelt zu schaffen, machen sich die meisten Medienkünstler zu freiwilligen Opfern im mächtigen Text der Technologie. Sie zelebrieren ihre eigene Faszination vom Fetisch Technologie anstelle eine Distanz zu dieser Faszination zu entwickeln. Statt die Explosion des Visuellen kritisch zu hinterfragen und deren technisches Dispositiv zu dekonstruieren, preisen die KünstlerInnen affirmierend das globale Normengeflecht.

Bislang hat die Technologie die Tendenz gezeigt, das Subjekt selbst als technisches Objekt zu sehen. Das Ergebnis war, daß die Technologie nicht anders als technisch definiert wurde. Die industrielle Definition der technologischen Ziele und Werte wurde mehr oder minder von den Künstlern wiederholt. Ähnlich wie im Tafelbild die Ziele und Werte der Kirche, die großen Erzählungen der christlichen Religion visualisiert wurden, visualisieren die MedienkünstlerInnen heute die großen Erzählungen der Industrie bzw. erzeugen diese Erzählungen. Die Künstler artikulieren den kulturellen Text des technoindustriellen Komplexes.

Technisch gesehen ist die digitalisierte Gesellschaft ein Zeitalter der Gleichschaltung. Es gibt internationale Normen und Standards der elektronischen Kommunikation. Es gibt Medienstandards und Normungsausschüsse, Ingenieurbüros, Postverwaltungen, Konzerne, die diese Standards aufsetzen und aufzwingen, z.B. 1917 – typischerweise im Ersten Weltkrieg – ist die Deutsche Industrienorm (DIN) eingeführt worden, eben vom Deutschen Normausschuß (DNA).

Die Medienstandardisierung hat sich vom Filmprojektor (dasselbe System der Tonwiedergabe) über den Radioempfänger (dieselbe Amplitudenmodulation) bis zu Fernsehen, Schallplatte, CD, CD-ROM usw. weiterentwickelt. Es ist klar, die Massenmedien brauchen diese Standardisierung und Normierung; ohne sie gäbe es keine Massenmedien. Das ist sozusagen noch nicht die Kritik, sondern eine Feststellung. Die Kritik beginnt damit, daß diese Normierungen und Standardisierungen von Firmen oder von Behörden eingeführt werden; daher stehen sie im Kreuzfeuer industrieller und nationaler Konkurrenz. Es entwickeln sich veritable Kriege, nicht nur bei der Einführung von Standards und Normen, im Augenblick in fortgeschrittenen Technologien, sondern auch im Erhalt; wie z.B. jüngst ein Krieg um den Decoder zwischen Bertelsmann und Kirch herrschte, und wie früher zwischen SECAM für Frankreich, PAL für Europa und NTSC für Amerika. Dieser Krieg hat natürlich schon Ende des 19. Jahrhunderts zwischen Gleichstrom (Thomas A. Edison) und Wechselstrom (Nikola Tesla) angefangen. Die Firma Edison war für Gleichstrom, die Firma Westinghouse war für Wechselstrom. Sie war stärker und der Wechselstrom industriell nutzbarer, deshalb haben wir weltweit den Wechselstrom. Es gibt davon abgeleitet noch immer die ein Jahrhundert lang herrschenden verschiedenen elektrischen Normen, Netzfrequenz in Europa 50 Hertz, in Amerika 60 Hertz, Netzspannung in Europa 220 Volt, in Amerika 110 Volt. Digitale Gesellschaft bedeutet ein globales Normengeflecht, wo akustische und optische Speichernormen synchronisiert und kompatibel gemacht werden. Diese Synchronisierung und Kompatibilität gehen vor allem gegen den Endverbraucher, den Endanwender, denn sie verhindern die Entwicklung. Die Milliarden, die in die Entwicklung investiert worden sind, schreiben eindeutig die Standards fest. Sie behindern den Fortschritt und die Zukunft. Die Film- und Fernsehtechnologie könnte schon viel weiter fortgeschritten sein – wir kennen die Experimente mit High Definition Television in Japan –, aber durch die Standards, die die Industrie geschaffen hat, werden diese Fortschritte behindert. Hollywood, könnte man fast sagen, produziert seit Jahrzehnten im Grunde immer ein- und denselben Film. Die Synchronisierung von Spielfilmsnorm und Fernsehnorm hat schon stattgefunden. Bald wird auch die Synchronisierung zwischen Fernsehnorm und Computermonitornorm stattfinden. Es wird sozusagen ein universaler Computerstandard geschaffen werden, zu dem alles hinkonvergiert. Das Ziel ist ein universeller digitaler Standard, und zwar eindimensionale Signale für Musik, zweidimensionale Signale für electronic imaging (mit Film und Fernsehen als eine Art Unterabteilung) – und dann die eigentliche Kategorie, dreidimensionale Signale für Weltraumfahrten, für Telemarketing etc. Es wird ein Krieg sondergleichen um diese universalen digitalen Standards entstehen, ein Firmenkrieg, zum Teil mit nationalistischen Untertönen.

Das gleiche gilt klarerweise für die Befehlscodes. Ein Befehlscode ist etwas, was jedem Softwareprogramm und jedem Softwarestandard zugrundeliegt und daher von den Firmen enorm geschützt wird. Hier hat der Krieg schon begonnen. Und es gibt auch einen unglaublichen Sieger; nur das Merkwürdige daran ist, daß ihn keiner sieht, obwohl das globale Publikum dafür bezahlt, und zwar teuer bezahlt. Die Sieger heißen Bill Gates und seine Firma Microsoft.

Das Problem, das dadurch entsteht, ist für die Endverbraucher folgendes: Maschinensprachen erlauben nur endlich viele Befehle. Das limitiert die Größe der Daten oder der Operationen, die

durch einen einzigen Befehl adressierbar sind, und setzt der Rechenleistung Grenzen. Jede Steigerung des Datendurchsatzes bewirkt daher, daß der auf größere Operanden erweiterte Befehlscode redundant wird, oder er ist nicht mehr kompatibel. Das heißt, man kann den Rechner schneller machen und gleichzeitig wird die Programmierung umständlicher und langsamer. Das hat sogar Nicolas Negroponte, einer der Chefs des berühmten Militärisch-Industriellen Theorie-Tanks namens MIT Boston in einem Aufsatz entdeckt, publiziert in »Wired«, dem Leibblatt der rechten und neoliberalen Technoszene. Er hat naiv gefragt, woher kommt es, daß Allan von Intel die Computer schneller macht und Bill Gates von Microsoft die Programme langsamer. Ein Problem ist die Redundanz, das zweite die Kompatibilität mit Standardsoftware. Eine Firma muß versuchen, mit ihrem Produkt, das neu ist, am Markt zu bleiben. Wenn sie das versucht, dann wimmelt der Befehlscode nur so von Redundanzen. Die Firma Intel hat einen unglaublich redundanten Befehlscode geschrieben, aber er ist universal kompatibel, dadurch beherrscht er den Markt; und mit ihm klarerweise auch Microsoft. Das heißt, auch hier haben die Milliardeninvestitionen ein global gespanntes Verteilernetz geschaffen, das die Standards und die Kompatibilität und die Normen festschreiben kann – auf Kosten der Endverbraucher.

Microsoft monopolisiert und kolonisiert die gesamte Computerwelt. Microsoft operiert in einem gesetzlich nicht markierten Raum. Sein Handeln schwankt zwischen Illegalität und Gesetzlosigkeit. Microsoft zerstört das zentrale Grundrecht jeder Demokratie: Vertragsfreiheit. Ein historisch einzigartiger Fall, gegen dessen Verbrechen die berüchtigten Industriekapitäne und Eisenbahnbarone des 19. Jahrhunderts harmlose Ausbeuter waren. Solange die Microsoft-Mauer, das globale Monopol einer Firma, die jüngst Teile vom Gegner Apple kaufte, um sich zumindest als Alibi einen Konkurrenten selbst zu finanzieren, nicht durchbrochen wird, gibt es keine reale Freiheit in der digitalen Gesellschaft und in der digitalen Medienkunst. Laßt uns die Microsoft-Mauer stürzen, denn sie ist schlimmer als die Berliner Mauer. Laßt uns die Microsoft-Sekte verbieten, den süßen Wahn der Computer-Endverbraucher, es gäbe keine besseren Produkte als die von Microsoft, denn sie ist schlimmer als Scientology. Microsoft verwandelt Cyberspace in Cyberia, in den neuen kolonialen Raum. Insofern benötigen auch die elektronischen Medien einen postkolonialen Raum.

### 3) (Freiheit und Medien)

Die Aufgabe wäre aber, vermöge der Medienkunst die Technologie und die technologische Erfahrung selbst zu differenzieren. Gerade wenn wir den Ursprüngen des Begriffs der mechanischen Künste folgen, z.B. bei John Scotus, erkennen wir, daß die freien Künste sich von den mechanischen Künsten darin unterscheiden, daß der Akt der Wahrnehmung in den freien Künsten ein Prozeß der Differenzierung nach innen ist, während die mechanischen Künste als Disposition von außen herangetragen werden, d.h. als Option von der Industrie, als Angebot eines sich ständig erneuernden Maschinenparks, das der Künstler benützen darf. Diese Unterscheidung zwischen mechanischen und freien Künsten hat einen aristotelischen Ursprung, nämlich in der Klassenteilung. Der Sklave verfüge über keine Kunst, weil er nicht frei ist. Seine Kunst ist höchstens mechanisch und weil sie mechanisch ist, ist der Sklave nicht frei und kein Bürger. Sind Computer-Endverbraucher Sklaven der Computerindustrie und ist die Computerkunst nur eine mechanische Kunst, die die Bürger nicht befreit? Wie macht die Medienkunst das Subjekt zu einem Bürger, zu einem freien Bürger? Die zentrale Frage für die Medienkunst heute ist also, wieweit sie dazu imstande ist, im Zeitalter der Medien und deren unübersehbarer feudaler Struktur aus Konsumenten (Sklaven) Bürger zu machen.

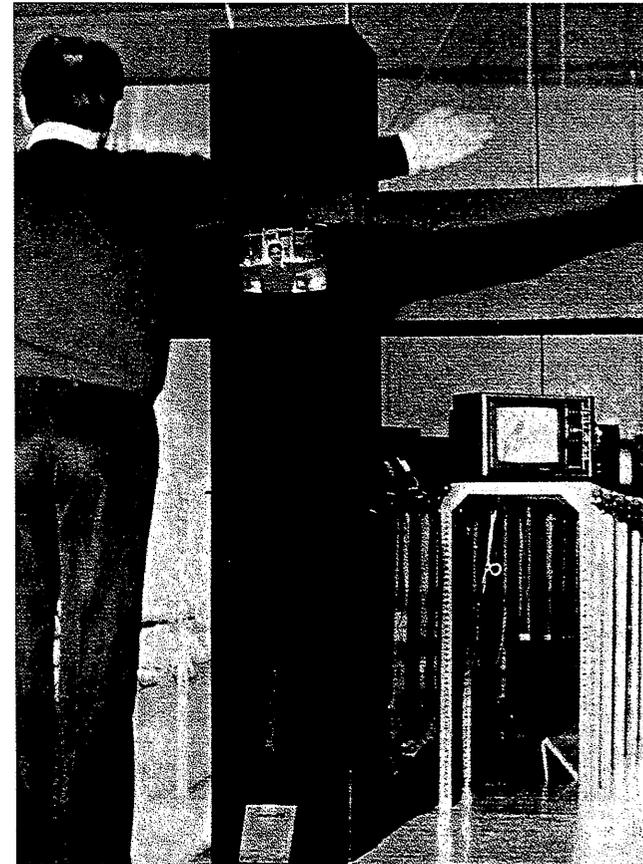
In seinem prophetischen Buch hat Habermas den Verfall der Öffentlichkeit von einem Ort der

rationalen und freien politischen Debatte zwischen Bürgern zu einer Arena bzw. Bühne der Verführung und Überzeugung von Konsumenten beklagt. Da gegenwärtig die großen Computer-Firmen transnational sind und die Staaten selbst gleichsam zu ihren Kunden werden, hat sich der Staat angewöhnt, seine Bürger selbst als Kunden anzusprechen. Im Wort Bürgerservice ist dieser ganze jämmerliche Verfall der Öffentlichkeit überdeutlich erkennbar. So wie nämlich industrielle Produkte eine Serviceadresse haben und immer wieder zum Service geschickt werden, so wird auch der Bürger nur als ein Teil im großen Betriebssystem der Konsumtion gesehen, sodaß auch er nur eine Serviceadresse ist. Die Unternehmen erwecken in ihren Kunden strategisch die Idee, daß sie bei ihren Konsumententscheidungen in ihrer Eigenschaft als Bürger handeln und der Staat, als unterlegener Konkurrent der großen Firmen, behandelt seine Bürger wie Konsumenten: Bürgerservice ist die Folge davon. Der Staatsbürger wird besonders bei Wahlen wie ein Kunde behandelt und inhaltlich gar nicht mehr als Bürger angesprochen, sondern es werden an das Massenpublikum propagandistische Illusionen wie bei der Werbung verkauft. Der Kunde bzw. Konsument wird ungeschwämmt, als wäre er der entscheidungsfreieste, autonomste Bürger, von dessen Verhalten das Wohl ganzer Staaten abhängt (Save America - buy American products). In dieser Zone des elektronischen Feudalismus käme der Medienkunst die Aufgabe zu, sich von ihrer sklavischen Funktion gegenüber der Industrie zu befreien und in ein Instrument der Bürger im Medienzeitalter zu verwandeln, sich von einer mechanischen Kunst in eine freie Kunst zu emanzipieren. Im technoindustriellen Komplex geht es um eine neue Dynamik der Kritik zwischen Kultur und Technologie, zwischen Gesellschaft und Technologie, um ein Mapping dieser Dynamik im Kunstwerk selbst. Im Zeitalter globalen Displacements, wo die Rolle der Massenmedien darin besteht, ein Netzwerk herzustellen, das die historischen Herrschaftsformen verstärkt, indem sie diese neu strukturiert, kommt der Kunst und insbesondere der Medienkunst, sollte sie sich überhaupt an ihre Funktion erinnern können, die Aufgabe zu, gerade dieses Displacement innerhalb des globalen Netzwerks und seine Ursachen zu analysieren, um Voraussetzungen für einen Widerstand gegen die neuen Feudalisms und die neuen vertikalen Strukturen der Mediokratie zu schaffen. Gerade von Künstlern aus der sogenannten Peripherie ist in dieser Hinsicht, bei der Suche nach Netizens, nach freien elektronischen Bürgern statt versklavten, elektronischen Konsumenten, mehr zu erwarten als von den Medienkünstlern des Mainstreams in den Metropolen. Die antike Göttin der Vernunft und List, Metis, der Odysseus und Daidalos, die großen griechischen Allegorien für das mündige freie Subjekt, ihr Leben, Überleben und ihre Unsterblichkeit verdanken, ist auch gegenüber den Medien die adäquate Leitfigur, wie ein Anagramm uns lehrt: Medien meiden.

1) Jürgen Habermas, Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft (1962), Frankfurt a. M.: Suhrkamp stw 891, 1993.

2) Richard Sennett, The Fall of Public Man, New York: Alfred A. Knopf, 1974 (dt. Verfall und Ende des öffentlichen Lebens. Die Tyrannei der Intimität, Frankfurt a. M.: Fischer tb 7353, 1994).

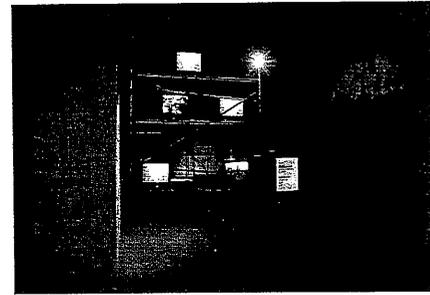
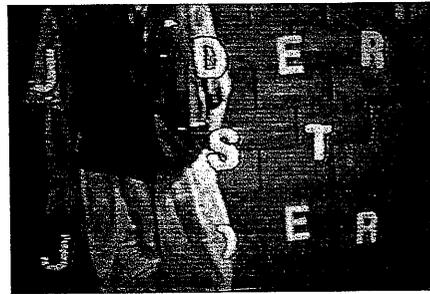
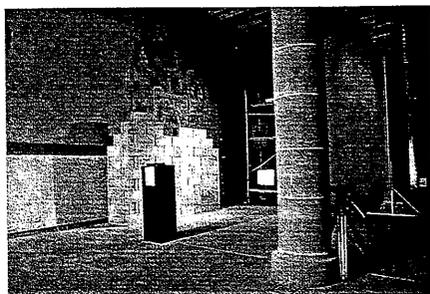
Das Kreuz und das Podest vor dem Kreuz sind mit schwarzem Schmirgelpapier verkleidet. Im Kreuzungspunkt sind ein Monitor und eine Videokamera eingebaut. Diese werden immer nur dann durch eine elektrooptische Schaltung eingeschaltet, wenn Betrachtende auf das Podest steigen und die Arme ausbreiten. Erst in dieser »gekruzigten« Stellung wird das eigene kreuzförmige Bild im Monitor sichtbar. In der abendländischen Kultur ist der Preis der Identitätsfindung, d.h., sich im Abbild selber zu erkennen, Kreuz und Schmerz.



Jede(r) ist jede(r). Jede(r) ist der/die andere für jede(n) in der Heimat Babylon, 1993 (Skizze)

Der Besucher, der sich vor einer mit einzelnen Buchstaben beschriebenen Ziegelmauer im Erdgeschoß oder im 1. Stockwerk aufhält, wird jeweils von einer Videokamera erfaßt. Beide Kamerasignale gehen über einen Mischer zu allen Monitoren und zeigen überall das komplette Schriftbild. Da die Ziegelmauern identisch sind, sieht man nicht, daß es sich um verschiedene Mauern handelt. Die Fugen fügen sich aneinander. Die einzelnen Buchstaben auf den beiden Ziegelmauern bilden jetzt auf den Monitorbildern den Satz jeder ist jeder. Die aufgenommenen Betrachter (im EG und 1. Stockwerk) erscheinen ebenfalls auf allen Bildschirmen und verdecken dabei jeweils die reale Wand, während die virtuelle Wand im Bild über sie geblendet ist. Eine automatisch bewegte Bewachungs-Videokamera auf dem Dach des Ausstellungsortes nimmt live Bilder der Frankfurter Skyline auf. Diese Live-Bilder werden im Computer mit dem digitalisierten Bild *Der Turm von Babel* von Pieter Bruegel vermischt, und zwar in einer Weise, daß sich das Live-Bild scheinbar dreidimensional über die Leinwand legt und daher das »Tafelbild« an den entsprechenden Stellen scheinbar dreidimensional verformt. Ein realer Wolkenkratzer z.B. drückt sich als Bewegung bei seiner Wanderung im Bild durch das Bild durch.

RS



## Der Ausstieg aus der Kunst als höchste Form der Kunst

Über Peter Weibel

Stefan Iglhaut

Peter Weibel ist eine Schlüsselfigur der Techno-Kultur, oder spezifischer der Medienkunst, deren radikalen Bruch mit traditionellen, statischen Bildästhetiken er plausibel gemacht und propagiert und deren wissenschaftlich-technische Implikationen er ebenso durchdrungen hat wie die künstlerischen und philosophischen. Wenn er heute vom bewegten Bild in der Kunst spricht und »dessen Dynamik, dessen Immaterialität und dessen Zeitform« als kennzeichnende Parameter der Techno-Kunst beschreibt, so ist dies nur Kondensat einer über drei Jahrzehnte reichenden Theorie und Praxis, die er selbst als Anti-Kunst bezeichnet und stets begleitet hat mit Reflexionen über die bürgerliche Gesellschaft, das Verhältnis von Macht und Kunst und die technische Evolution. Peter Weibel, 1945 in Odessa geboren, ist seit den achtziger Jahren präsent wie kaum ein anderer Künstler und Denker, aber es sind nicht einzelne Werke oder ein unverwechselbarer sogenannter künstlerischer Stil, mit denen er identifiziert werden könnte, sondern es sind philosophische, kunsttheoretische und naturwissenschaftliche Positionen, die er in unterschiedlichsten Formen besetzt, Problemkonstanz statt Stilkonstanz: in künstlerischen Aktionen und Installationen, in Essays und Vorträgen, in den von ihm konzipierten Ausstellungs- und Tagungsprojekten oder auf dem Weg seiner Teilnahme am akademischen Leben. Peter Weibel irritiert, polarisiert und eckt an, weil er sich den Kategorien des Kunstlebens ebenso widersetzt wie denen der Wissenschaft, weil er als Kurator, Festivalleiter, Publizist und Hochschullehrer und letztlich eben auch als Produzent von Kunst eine Meta- oder Anti-Position einnimmt, die seine Rolle innerhalb der gesellschaftlichen Felder, in denen er agiert, gleich wieder in Frage stellt und vor allem die jeweiligen gesellschaftlichen Felder attackiert. Die Berühmtheit und das Ansehen Weibels sind insofern durchaus paradox und funktionieren teils nach dem Prinzip der affirmativen Einverleibung des Kritikers durch die Kritisierten, wo er beispielsweise den »Diskurs der Kunst als den suggestivsten Diskurs der Macht« qualifiziert und dennoch staatlich bestellter Kurator etwa der Biennale von Venedig ist, teils nach dem der zuverlässigen Opposition, die er einnimmt oder provoziert, wo er den Vertretern des Kunstmarktes im weitesten Sinne