

**Journal der Kunsthochschule für Medien Köln | N° 1 | 10 | 2014**

*elend und euphorie*

Hans Ulrich Reck: <i>Rausch und Verwandlung</i>	3
Julia Scher	6
Matthias Müller: <i>Falling to Pixels</i>	8
Dietrich Leder: <i>Etwas wird sichtbar</i>	12
Marc Pfaff: <i>Faules Spiel</i>	15
Joscha Steffens: <i>Playground of the Undead</i> Text: Konstantin Butz	18
Georg Trogemann: <i>Das vermessene Leben</i>	21
Gabriele Gramelsberger: <i>Big Data</i>	26
Anneka Metzger: <i>Betreff: brief im april</i>	28

# Rausch und Verwandlung – Zur Aktualität von Ekstasen

## Hans Ulrich Reck

Wir leben in einer Gesellschaft, die sich seit langem nicht mehr auf den Rausch versteht. Sie hat sich auf die Generierung von Sucht, auf Verwaltung und vor allem Kriminalisierung der Suchtmittel an der Stelle der Rauschkunst oder Kenntnis ihrer Mittel, Formen, Grenzen und Stoffe verlegt. Sie verbannt an der Oberfläche heftig, was sie in der Tiefe irritiert und bewegt. Viele Epochen und prä-moderne, nicht-westlich geprägte Sphären menschlicher Kulturentwicklung belegen dagegen, dass die kundige Begleitung der für Leben, „Vitalität“ allgemein stehenden Metamorphosen – durch entsprechend im Transzendieren Kundige und Befähigte mittels Reise in ein weites Außen – existenziell entscheidend ist. Ohne die Kenntnis vom Außer-sich-Geraten-Können ist ein philosophischer Entwurf von Gesellschaft aus der Sicht von rituell-kollektiven Ekstasetechniken weder sinnvoll noch möglich. Er kann nicht gelingen. Den Rausch zu individualisieren und biochemischen oder anderen Mitteln zu überlassen, zumal hochkonzentrierten, also chemisch oder anti-alchemistisch zugespitzten, bringt Gefahren mit sich, die das Individuum in aller Regel weit überfordern.

### *Das überforderte Individuum*

Es ist aus der Sicht archaischer Ekstasetechniken das Kennzeichen des ungelösten Verwandlungsproblems der personalisierten Suchträusche, dass das Individuum diese überbewertet. Sie erscheinen ihm im Nachhinein als ein notwendig falsches Versprechen. Die Verlagerung der Rauschunfähigkeit auf „Drogen-Sucht“ belegt die Verselbständigung von Verwandlungssehnsüchten, wie sie für hochtechnisierte Gesellschaften in der Gegenwart kennzeichnend ist.

In genau dem Maße, wie die in den Dispositiven der gesellschaftlichen und der Wissens-Organisation im nach-antiken Abendland regulierte und unbedingt verordnete Rauschunfähigkeit in Sucht verwandelt und diese als Problem der Stoffe und Mittel isoliert und getrennt wird von den verlorenen, verschwundenen Ritualen, wird das Individuum aus einem Zusammenhang herausgelöst, der nur noch indirekt, in Relikten und Resonanzen durch die historischen Zeitumbrüche hindurch aufscheint – und nicht selten in trauervoller, blass gewordener Erinnerung. Die stetigen Einwirkungen eines Numinosen in das Profane sind mit dem Siegeszug der Arbeitsgesellschaft verschwunden, die alle Energien von der Unbedingtheitsforderung des rituellen Bezugs abgelöst und keine Zeit mehr hat für Verschwendung, Verausgabung, Feste und Feiern. Schamanismus und Rituale sind verloren gegangen und wirken nur noch als verstellte Echos nach. Allseitig zu beobachten sind magische Fermente, Markierungen und Spuren dem entsprechend auch in vielen Ausdrucksformen der industrialisierten Gesellschaft, beispielsweise im Fetischismus und Totemismus der Marken und Dinge, Objekte und Werbebotschaften.

### *Ekstatische Verwandlung, Subtext der Moderne*

Keineswegs geht es um eine dualistische Auffassung von Rausch versus Verwandlung. Vielmehr um die verschlungenen Wege einer erweiterten psychomentalen Konzeption, in welcher das Rational-Konstruktive und der Kampf um Gewissheiten von den vielen Wegen durch das Unterholz einer ungesicherten und erweiterten Vitalität nicht mehr, erst recht nicht hierarchisch gesichert, getrennt werden können.

Viel magisch Intensives ist dabei immer wieder aus den Figuren einer universalen Metamorphose des Lebens entfernt und auch zerstört worden. Vergleichbare Reste des Mythischen wurden immer wieder in eine gefahrenreiche Zone verbannt. Parallel zum hedonistisch individualisierten Erleben zeichnet sich ab der Verlust des Niedergangs der kollektiv ritualisierten Rauschkundigkeit und besonders der schamanistischen Ekstasetechniken.

Der bedeutende Religionshistoriker Mircea Eliade hat das Okkulte als einen heimlichen, faszinierenden wie verfemten Subtext der Moderne entziffert und die Figur des Schmieds mit der Laborkunst der Alchemisten in Verbindung gebracht. Kunst stehe, vielleicht als letzte Kraft, in einer direkten Verbindung zu uralten Verwandlungskünsten des metallurgischen Laboratoriums. Die Kundigkeit der schamanistisch inspirierten Experimente forme eine Kunst des Dazwischen, der Schweben und auch des Mäanderns, des Hakenschlagens im Feld einer durch „Vernunft“ bereinigten und zurechtgestutzten Lebendigkeit.

#### *Destruktivismus des Rausches*

Der Schamane ist die Figur, die Mircea Eliade in seinem herausragenden vergleichenden Werk zu den archaischen Ekstasetechniken als Techniker und Experte der Ekstase in allen ihren Ausdrucksformen beschrieben hat – in Bezug auf Verwandlung, Wieder-

geburt, Reise in das Himmelsgewölbe, Vermittlung der Geister, Begleitung der Gestorbenen und der Seelen in die Unterwelt, Herstellung der Beziehung zu Ahnen usw. Kein Wunder, dass nach der alchemistisch grundierten Romantik der empfindsame Künstler an die Stelle des aus den Modernisierungsprozessen ausgeschiedenen Schamanen getreten ist. Interessanter wie bezeichnenderweise finden sich magische Resonanzen der schamanistischen Verwandlungskunst aber auch und gerade in Gegenkulturen. Ein bedeutendes Beispiel geben hier gewiss die in der Nachfolge Friedrich Nietzsches an Antonin Artauds Erfindung eines physischen Aktionismus auf dem Theater im Kontext seiner Konzepte „Das Theater der Grausamkeit“ und „Das Theater und sein Double“ anknüpfende poetische Experimente auch von einschlägig bekannten, psychedelisch ambitionierten Exponenten der Rock-Musik. Die Berufung auf William Blakes *Marriage of Heaven and Hell* (1790–93), dieses poetischen wie poetologisch pointierten Entwurfs einer Umstülpung der theologischen Verhältnisse, nimmt darin stets einen prominenten Platz ein. Die poetischen Bezüge führen weiter zu Charles Baudelaire, Arthur Rimbaud und Gérard de Nerval.

#### *Lebendigkeit der Transformation*

Für die Gegenwart wären aufschlussreich zu nennen die nicht nur darstellenden, sondern bis in die Schreibweise hinein sich den Zuständen der Trance

anverwandeln „ethnopoetischen“ Arbeiten eines Hubert Fichte. Fichte wollte auf seinen Reisen zum Voodoo-Zauber immer schon so schreiben wie das, was er an diesen Ritualen im afroamerikanischen Raum, besonders auf Haiti, so bewundernswert empfand: die einbrechenden Zwischenformen einer Ekstase in den Bewusstseinsprozessen, die für eine Feier des Lebendigen – gerade in der deregulativen Trance – nicht der Rauschmittel bedürfen, sondern den Rausch inmitten der Verwandlungen erlebbar machen. Fichtes Sprache sollte sein und wirken wie die Verzückung der in Trance Geratenen: eine Feier des Rauschs der Verwandlung, durch welche das Leben sich in die Gesellschaft hinein ergießt und nicht, umgekehrt, eine Technik der apparativ bewaffneten Gesellschaft, die sich den Rausch als Mittel für die administrative Bewältigung der verdrängten dunklen Seiten eines verlorenen „Eigentlichen“ dienstbar machen will.

Ein anderer großer Poet, Schriftsteller und Ethnologe, Michel Leiris, hat ebenfalls – und zudem vor Hubert Fichte – die Trance, ihre Theatralität und Musikalität im afrokaribischen Raum als eine Kundigkeit des Lebendigen beschrieben.

Es sind wesentlich die Konzepte der Verausgabung und Verschwendungen, die Kunst der Entäußerung, die das Mythische in künstlerischer Hinsicht auszeichnen. Das tut beispielgebend auch Maya Deren in den *Dancing Gods of Haiti*, indem sie Trancerituale anhand der schamanistisch kundigen „Divine Horsemen“ textlich und filmisch beschreibt. Nicht das vernünftige Kalkül, sondern die Kunst der Verausgabung, nicht Anhäufung und Produktion, sondern Verschwendung und Entsagung gegenüber den gegenständlichen Fetischen eines angeblich vernünftig bewältigbaren und planbaren Lebens erweisen sich als die klar- und hellsichtigen Agenten eines Rausches der Verwandlung, der durch Verwandlung in Rausch alleine nicht erreicht werden kann. Der säkularisierte, enteignete, modernisierte, in permanente selbstreferentielle Subsysteme zergliederte Mensch kehrt im Zeichen des Rausches der Verwandlung und den experimentierenden Laboratorien einer metallurgischen Kundigkeit als ein „anderer“ wieder. In solchen Laboratorien erscheint das Leben nicht als beherrschbares und das Individuum nicht als Eigentümer, sondern alles Lebendige einzig unter den Zeichen einer Leihgabe, eines kostbar treuhänderisch übergebenen Gutes.

#### *Über die Kunst hinaus: Huxley*

In *Doors of Perception*, erschienen erstmals 1954, schreibt Aldous Huxley entlang seiner Peyotl- oder Meskalin-Erfahrungen über das Verhältnis von Kunst und Mystik in aufschlussreicher Weise. Er nehme an, dass Mystiker wie Meister Eckhart, Johannes vom Heiligen Kreuz oder Teresa von Avila in ihrer mystischen Betrachtung des Kosmischen in einem reinen, schieren, bedingungslosen, also absoluten So-Sein aufgehen. Deshalb wäre für solch mystisches Sich-Versenken ins Heilige des Kosmos Kunst gar nicht wichtig. Visionäre erblickten zwar gewiss mit den geschärften Sinnen wie aller Drogen- und Ekstasekundigen in übersteigerter Weise der Wahrnehmung ein Ganzes, das Kunst in so grandioser Weise zur Darstellung bringen könne. Aber die Mystiker „achteten“ nicht auf den Aspekt, die Gegebenheiten, Formen oder Bedingungen von Kunst. Sie hätten dafür keine Kapazitäten, sondern seien eben gänzlich erfüllt von ihrer mystischen Kontemplation. Umgekehrt folgt daraus jedoch keineswegs, dass Kunst nur eine Ersatzbetrachtung anstelle eines Mystischen wäre, das dem Künstler eben nicht in reiner, wahrer Gestalt zugänglich sei. Die Plastizität der Künste, die in den wiederum ekstatischen und gefährlich intensiven Reizen einer mitgeteilten Auffassungswelt gipfle, sei stets ein Ausdruck solcher Betrachtungen. Nur: Das Mystische sei insofern radikal realisierte Kunst, als der Kunstcharakter des Numinosen und Ekstatischen, des Visionären und Transzendenten als solcher gar nicht mehr wahrgenommen und ausgedrückt werden könne.

Solange dies gilt, solange erscheint eine bestimmte Auffassung der Künste als eine Weise von Intensität, die selbstkritische und selbstbewusste Wahrnehmungsformen an die Stelle der kontemplativen Indifferenz des entrückten Heiligen stellt. Nicht dass Kunst profan wäre, ist das Bemerkenswerte, sondern, dass die Weise des Wahrnehmens durch Kunst die Welt ver-rückt. Und damit eine Frage stellt, die in der Hermetik des mystisch Visionierenden bisher untergeht: Ob die Welt es wert ist, als ganze und dadurch immer auch als fremde betrachtet zu werden? Jedenfalls: Kunst bezweckt keine Verwerfung der Welt aus Mangel an Mystik, sondern sie verwirft, was an der Welt in falscher Weise in Verrückung und Verzückung zu geraten droht.

*Jürgen Klauke zum Siebzigsten und darüber hinaus.*



Jürgen Klauke, *Physiognomien*, 1974, aus einer 20-teiligen Werkserie, Gummidruck und Prägung auf Büttchen/300 Gramm, je 78 x 105 cm

Since  
ancient  
times

New art  
keeps  
coming

Why do  
you say  
that?

All true

Like on  
TV

Like in  
Film

Like in  
new technology

Like  
innovation  
&  
poetry







Michelangelo Merisi da Caravaggio,  
Der ungläubige Thomas, um 1602, 107 x 146 cm (Detail)

# Falling to Pixels

Matthias Müller

was Max Horkheimer als „instrumentelle Vernunft“ gefasst hat: „Indem sie eine Ähnlichkeit bezeichnen, entheben die Begriffe der Mühe, die Qualitäten aufzuzählen, und dienen so dazu, das Material der Erkenntnis besser zu organisieren. Man sieht in ihnen bloße Abbreviaturen der einzelnen Gegenstände, auf die sie sich beziehen.“ (*Zur Kritik der instrumentellen Vernunft*, 1967) Während aber Marclay Motive des industriellen Kinos kompiliert, dem „Flagship Store in der Klassengesellschaft der Bilder“ (Hito Steyerl), die bereits im originalen Kontext leichte und eindeutige Lesbarkeit herzustellen versuchen, unternimmt Hirschhorn eine indexikalische Neuorganisation dokumentarischer Bilder, die von Nicht-Professionellen in höchst unterschiedlichen Situationen und mit denkbar divergierenden Intentionen produziert wurden.

In seinem in *Critical Laboratory: The Writings of Thomas Hirschhorn* (2013) erschienenen Text „Why Is It Important – Today – To Show And Look At Images Of Destroyed Human Bodies?“, der sich auf *Touching Reality* bezieht, hebt Hirschhorn gerade die Redundanz und „unklare Provenienz“ seines Materials als Qualitäten hervor. Diese Bilder seien in der Lage, die Ikonisierung bestimmter „prominenter“ Bilder, den offiziellen Darstellungen des „embedded journalism“ etwa, zu unterlaufen, die sich in den Dienst gängiger Klassifizierungen in Opfer und Täter stellten, um eine konsensuale „Welt der Fakten“ zu generieren. Im dringlich-appellativen Tonfall eines Manifests fordert Hirschhorn, sich diesen Bildern auszusetzen, um das eigene Ausgeschlossen-Sein zu durchbrechen: „I want to confront reality.“

Ein Finger legt sich tief in eine klaffende menschliche Wunde; als müsse sich das Auge über den Tastsinn seiner Wahrnehmung versichern, konnte „Der ungläubige Thomas“ erst so seine Zweifel an der Auferstehung Jesu überwinden. Thomas Hirschhorn zeigt 2012 eine digitale Variante dieser in Caravaggios Gemälde von 1602 dargestellten taktilen Geste: Eine sorgsam manikürte Frauenhand berührt explizite Darstellungen schwerster Verletzungen, Verstümmelungen, herausquellender Eingeweide und auslaufender Hirnmasse. In seinem Video *Touching Reality* geht es dem Künstler offenkundig nicht darum, den namenlosen Opfern ein Gesicht zu geben: Die meisten von ihnen haben keines mehr, Bildlegenden oder gesprochene Kommentare fehlen. Digitale Fotoalben durch das sanfte

Streichen über die Benutzeroberfläche eines Tablet durchzublättern, ist eine längst alltäglich gewordene Geste, hier allerdings monumentalisiert in Großaufnahme. „Sieh hin!“, lautet deren Imperativ, wobei dieser autoritäre Duktus in merkwürdigem Gegensatz zur fast beiläufig wirkenden Bewegung der Finger über den Touchscreen steht. Die Quelle der aus Kriegs- und Krisengebieten hochgeladenen Todesbilder sind zu meist Blogs und soziale Netzwerke; ihr von Hirschhorn bestimmter Zielort sind die Projektionsflächen von Ausstellungsräumen.

Jede Appropriation basiert auf dem basalen Akt der Dekontextualisierung. Allein der Vorgang, Material seines originalen Zusammenhangs und damit seiner ursprünglichen Intention zu entheben, transformiert dieses. Sich ähnelndes Material in eine serielle Abfolge zu bringen, greift die Logik des klassifizierenden Archivierens auf und verweist auf einen in Zeiten unbeschränkter digitaler Zugriffs selbst auf entlegenstes Material entfesselten Sammeltrieb in den Künsten. Als dessen prominentestes Beispiel dürfte Christian Marclays 24-Stunden-Montage *The Clock* (2010) gelten. In seiner 2013 in *Framework* veröffentlichten kritischen Analyse dieser Arbeit, ihrer extensiven Akkumulation und ikonographischen Serialität, erkennt Eli Horwatt Wesenszüge dessen,





Thomas Hirschhorn, *Touching Reality*, 2012, 4:45 Min. (Videostill)



Birgit Hein, *Abstrakter Film*, 2013, 9 Min. (Videostill)

10 Tatsächlich aber entrückt *Touching Reality* sein Material, setzt es gewissermaßen in Anführungsstriche: Statt einer Leiche berühren die scrollenden Finger nichts als die plane Oberfläche eines Tablet; die serielle Reihung der Bilder betont nicht deren Inhalte, sondern ihren Objektcharakter. Dadurch verschiebt sich die Rezeptionshaltung vom Schockeffekt der Todesmotive, wie ihn etwa das distanzlose Deathploitation-Kino intendiert, in Richtung eines Kommentars zur Praxis, mit der solche Bilder mit diesem neuesten Device eines ortlosen Kinos rezipiert werden: massenhaft, pausenlos. Der Begriff des „relocated cinema“, der die Verlagerung des Bewegtbildes vom Raum des Kinos auf kleine, mobile Displays bezeichnet, negiert die durch diesen Transfer radikal veränderten Rezeptionsbedingungen. Der Begriff der „Benutzeroberfläche“ dagegen trifft eine klare Aussage darüber: Er macht uns zu Nutzern dessen, was die Oberfläche versiegelt. Ganz anders als im Kino dient sich uns das Bild auf dem Display zum Gebrauch an – das schließt seine Entsorgung ein. Es reiht sich ein in einen enzyklopädischen Katalog, den wir durchblättern, „als sei es eine Ausgabe von *Vanity Fair*“, wie Scott Stephens in seinem kritischen Kommentar zu *Touching Reality* anmerkt. Die aktivistische Emphase in Hirschhorns Text, in dem Bilder mit Realität gleichgesetzt werden, steht in irritierendem Gegensatz zu seiner Arbeit, die eine zu teilnahmslosem Konsumismus verkümmerte Interaktivität vorführt. Die physische Berührung, etymologische Wurzel des „Begreifens“ im Sinne des Verstehens, bleibt hier reine Geste – und auch die emotionale Berührung im Moment des Affekts bleibt aus. Die Frage ist, inwieweit das von Hirschhorn beschworene subversive Potential der Darstellungen seines Quellenmaterials bereits durch dessen Transfer in die neuen medialen Kanäle unserer digitalen Kultur und deren Bedingungen entschärft wird.

*Touching Reality* steht in engem Zusammenhang mit künstlerischen Videoarbeiten der letzten Jahre, die vergleichbare digitale Amateuraufnahmen verwenden, vorrangig aus den Aufständen des Arabischen Frühlings. In Rabih Mroués Video Lecture *The Pixelated Revolution* (2011) wirft der Künstler in einer an Harun Farocki geschulten Medienreflexion die Frage auf, ob das Handy als Aufnahmemedium dem Filmenden erlaube, die tödliche Faktizität der Situation wie eine Fiktion zu erleben, bevor der Schuss des Snipers ihn trifft, und ob das letzte Bild, das der Chronist vor seiner Ermordung aufgenommen habe, sich einem Optogramm vergleichbar physisch in ihn einschreibe. „Bilder gewinnen keine Kriege“, dies war Mroués lakonische Schlussfolgerung schon im ersten Jahr des immer noch andauernden, in westlichen Medien zeitweise vergessenen Kriegs in Syrien.

Aus demselben Jahr stammt der Großteil von Birgit Heins weitgehend aus Handy-Aufnahmen aus den libyschen Aufständen montierten Videoarbeit *Abstrakter Film* (2013). In ihrem im Juli 2014 in dem Blog *Daumenkino* veröffentlichten Interview mit Florian Krautkrämer stellt sie die Arbeit in den Kontext ihrer Auseinandersetzung mit der Reproduktionsästhetik des Digitalen und der Frage, wie visuelle Beweise konstruiert werden. Je schärfer und graphischer die Darstellungen in dieser Situation wurden, so Hein, desto weniger Evidenz schienen sie zu garantieren: „Man merkt am Ende, dass man außen vor steht und im Grunde nichts wirklich weiß.“ Für nur flüchtige Momente erlauben es die verrissenen Schwenks und fehlfarbigen Pixel-Cluster, auf die sich Hein konzentriert, ein Motiv zweifelsfrei zu identifizieren: eine Blutlache, ein angeschnittener Körper, Rauchschwaden nach einer Detonation. Führen uns die spärlichen

visuellen Indizien in den Bereich von Ahnung und Spekulation, vermittelt sich die Faktizität der Aufnahmesituation vorrangig im Ton, der synchron und unbearbeitet die „abstrakten“ Bildartefakte begleitet. Das Gefühl der Todesangst, das er evoziert, erlaubte es Hein (Jahrgang 1942), ihre eigenen, weitgehend verschütteten Weltkriegs-Erinnerungen aufzurufen und ihr Material – in bewusstem Abstand zu seiner tagesaktuellen Instrumentalisierung – in ihrer neuen Montage eindrücklich zu verdichten.

Wir stehen ganz am Anfang der Untersuchung der medialen Sozialisation einer Generation, die die Medienwissenschaftlerin Wanda Strauven bereits als „iTouch Generation“ typisiert, wie auch am Beginn einer kritischen Würdigung künstlerischer Arbeiten, die auf die neuen Phänomene einer zunehmenden Demokratisierung der Medienproduktion und der Zweitverwertung ihrer im Netz zirkulierenden Hervorbringungen reagieren. Ein Großteil dieser Produkte sind „Lumpenproletarier in der Klassengesellschaft der Erscheinungen“, wie Hito Steyerl in ihrem Essay „In Defense of the Poor Image“ 2009 für das *e-flux journal* schreibt, „Kopien in Bewegung“, „erniedrigt bis zum Status von vorbeihuschenden Flecken, so dass man bezweifeln mag, ob sie überhaupt als Bilder bezeichnet werden dürfen.“ Das „poor image“ bezeuge in erster Linie „die realen Bedingungen seiner eigenen Existenz: schwarmhafte Zirkulation, digitale Streuung, eine fraktierte und flexible Zeitlichkeit“ – und somit: „Realität“. Ein blindes Vertrauen in die Authentizität des „poor image“ als Container außermedialer Realität aber ist naiv: Spielfilmproduktionen haben den authentischen Anschein der „poor images“ längst absorbiert, um ihren Fiktionen mehr Glaubwürdigkeit zu verleihen. Gerade die von Hirschhorn als un-

schuldig wahrgenommenen Bilder sind ursprünglich veröffentlicht worden, um einem politischen Zweck zu dienen; von daher sind sie weder in Hinblick auf ihre Dramaturgie noch in Bezug auf ihren Einsatz frei von Manipulation. Fraglich auch, ob sich die Sehnsucht erfüllt, die bloß virtuelle Teilhabe am revolutionären Geschehen allein durch die Konfrontation mit den Amateuraufnahmen aus den Regionen von Aufstand und Revolution zu überwinden und von der passiven Teilhabe am endlosen Newsfeed des Internet zur aktiven, interventionistischen Teilnahme an dem überzugehen, was Hirschhorn „Realität“ nennt.

Die Kunst der westlichen Gesellschaften bewegt sich in vergleichbar geschützten Räumen. Steyerls Verweis auf die „Klassengesellschaft der Erscheinungen“ muss für Künstler auch eine Reflexion über das Gefälle zwischen den Quellen ihrer Appropriationen und dem Kontext ihrer Weiterverwertung bedeuten – das Terrain des Found Footage zwischen Exploration und Exploitation scheint mir ein besonders riskantes, wenn es um die Arbeit mit „poor images“ aus armen Ökonomien des audiovisuellen Kapitalismus, Kriegs- und Krisenregionen im Besonderen geht. Das sanfte Streichen der Fingerkuppe über einen Touchscreen überspielt die tiefe Kluft, die zwischen beiden Sphären liegt. Ein rein ästhetisches Wohlgefallen an der Rohheit des „poor image“ als Pendant zum industriellen Standard der High Definition vermag dies ein weiteres Mal zu degradieren – und zwar zum Accessoire eines neuen Radical Chic.

# Etwas wird sichtbar

## Zum Tod von Harun Farocki

### Dietrich Leder

Die Nachricht, dass Harun Farocki am 29. Juli gestorben war, wollte ich nicht glauben. Farocki, der Anfang des Jahres 70 Jahre alt geworden war, steckte in so vielen Projekten, dass er gar nicht sterben konnte, ja durfte. Ich wusste von vielen Ausstellungen (auch mit seiner Frau Antje Ehmann) in den USA und in Deutschland, weil ich ihn einige Wochen zuvor gefragt hatte, ob er im Wintersemester an die Kunsthochschule kommen könne. Anlässe boten sich genug, und die Neugier auf ihn und das, was er zu seinen Arbeiten zu sagen hatte, war in der KHM sehr groß.

Als er sie 1996 das erste Mal besuchte, war das anders. Am Seminar mit ihm nahm gerade ein Student teil. Glücklicherweise kamen Gäste von der Universität Bonn unter Leitung von Rembert Hüser hinzu, der später regelmäßig über Harun schrieb und 2002 die Laudatio auf ihn beim Peter-Weiss-Preis hielt. Haruns Filme fanden Mitte der 1990er-Jahre im Kino keinen Platz mehr und wurden im Fernsehen an den Rand gedrängt. Kein Zufall also, dass er zu diesem Zeitpunkt erstmalig in einem Museum ausstellte – die zweikanalige Videoinstallation *Schnittstelle*.

Ich hatte ihn 1975 kennengelernt, als er auf einem Festival Filme, die sich als politisch links gaben, ob ihrer Handlungsstereotypen und Bildkonventionen scharf kritisierte. Die Vorstellung, dass der politische Zweck jedes ästhetische Mittel legitimierte, war Harun vollkommen fremd. Und jede Konventionalisierung des Denkens wie der Sprache verhinderte für ihn Aufklärung. Von diesen Maximen zeugen seine Artikel

in der Zeitschrift *Filmkritik*, die er von 1974 bis kurz vor deren Ende 1984 mit herausgegeben hatte. Sie dokumentieren zugleich seine filmgeschichtliche wie literarische Neugier und die Genauigkeit seines analytischen Blicks. Man lese seine Texte zu Robert Bresson, Peter Nestler, Maurice Pialat oder Jean-Luc Godard, über den er 1998 zusammen mit Kaja Silverman ein Buch (*Von Godard sprechen*) veröffentlichte. Oder seine Gespräche mit Schriftstellern wie Peter Weiss, Georg K. Glaser und Vilém Flusser, die in Schrift- wie in Filmform existieren.

Sein erster eigener Spielfilm *Zwischen zwei Kriegen* (1978) beeindruckt mit seiner inhaltlichen wie formalen Strenge bis heute. Das filmische Lehrstück zur Entstehung des deutschen Faschismus bezieht sich auf eine These von Alfred Sohn-Rethel, der den Angriffskrieg der Nationalsozialisten als eine notwendige Folge der kapitalistischen Überproduktion der Schwerindustrie bestimmt hatte. Der Film illustriert diese These nicht, sondern entwickelt sie in einer historischen Rekonstruktion vom Ersten Weltkrieg bis zu der (von den Ruhr-Industriellen finanzierten) Machtübernahme durch Adolf Hitler. Seine deutlich an den Filmen von Danièle Huillet und Jean-Marie Straub orientierte Inszenierungsmethode hat nichts Illustratives an sich und versagt sich zudem der Einfühlungs-dramaturgie.

Mit diesem Film lud ich Harun das erste Mal zu einer Veranstaltung ein, und seit damals mochte ich, wie er nach einer Vorführung mit dem Publikum sprach. Die Diskussionen mit ihm, wie sie etwa auch auf der Duisburger Filmwoche fast jährlich stattfanden (und

Harun Farocki in Moskau, 2013



protokolliert wurden) oder eben in KHM-Seminaren, waren Fortsetzungen der filmischen Arbeit mittels des Dialogs – mal das Gezeigte ergänzend, präzisierend, auch kritisierend, mal neue Themenfelder benennend und erste Rechercheergebnisse wie nebenbei mitteilend. Ein testendes Sprechen, dem die Pointe und der Witz nicht fremd waren. Und ein neugieriges Zuhören ohne Kumpanei.

1987 hielt er auf meine Einladung eine Rede über seine Filmarbeit. Daran erinnerte er mich wenige Wochen vor seinem Tod, als er in einer E-Mail um eine elektronische Datei des Textes bat. Mit ihm zu schreiben war stets eine reine Freude, weil er selbst triviale Bitten wunderbar mit Anekdoten und Kommentaren schmückte. Zunächst lief der Austausch über Briefe und Postkarten, später per Fax (leider auf beschichtetem Papier, auf dem die Texte langsam verbleichen), dann per E-Mail. Es ging um alltägliche Beobachtungen der Politik und der Medien, um Lektürefunde, Filme und um Fußball.

In dieser Rede unterschied Harun zwei unterschiedliche Methoden seiner eher dokumentarisch zu nennenden Filmarbeit. Bei der einen Methode rafft er die Stoffe für mehrere lange Filme zusammen, montiert Themen, Gedanken, Beobachtungen, spricht (im auktorialen Kommentar) in die Bilder hinein, wie er aus ihnen etwas herausliest. Der erste Film dieser Art war *Wie man sieht* (1986). Weitere – besonders zum Thema der Bildproduktion und ihres Zusammenhangs mit der Kriegs- und Waffentechnik – folgten. Diese Filme, die man „essayistisch“ nennen kann, was Harun nicht behagte, sind eklektizistisch im positiven Sinne

der griechischen Ursprungsbedeutung – sie wählen aus und stellen das Ausgewählte auf neue Weise zusammen. Sie reflektieren aber stets zugleich das eigene Verfahren, weshalb Volker Pantenburg, der einst am KHM-Seminar als Bonner Gast teilgenommen hatte, für sie 2006 den Begriff „Film als Theorie“ in seiner gleichnamigen Studie vorschlug.

Bei der anderen Methode beobachtet Harun Vorgänge mehrfach, eher er sie filmisch konzentriert. Die Montage folgt der Konvention des Chronologischen, was den Vorzug hat, sagte er damals, dass „der Autor abwesend ist oder wenigstens entrückt. Er steht neben dem Erzählten wie ein Erzähler, der sich auf die Wahrheit oder Tatsächlichkeit seiner Erzählung beruft.“ Filme wie *Die Schulung* (1987) oder *Nicht ohne Risiko* (2004) verdanken sich dieser Methode. Ich übernahm sie, als ich ein Grundlagenseminar Dokumentarfilm für die KHM initiierte. Ein bis heute von mir und anderen befolgtes Lehr-Konzept, das ein genaues Hinsehen wie eine umfassende Recherche zum jeweiligen Vorgang verlangt. Weitere Spuren von Farocki in der KHM finden sich in so unterschiedlichen Filmen wie *Gespräch im Gebirg* (2000) von Matthias Caduff, der vier Jahre zuvor als einziger KHM-Student am erwähnten Seminar teilgenommen hatte, und *Louisa* (2011) von Katharina Pethke sowie in Videoinstallationen von Andreas Schneider der letzten Jahre.

Als im Februar 2013 Christian Petzold in der KHM zu Gast war, fragten ihn Studenten nach seinem nächsten Projekt. Das, was Christian vom Plot seines beeindruckenden Spielfilms *Phoenix*, der Ende September 2014 in die Kinos kommt, verriet, erinnerte mich an

die erwähnte Rede. Denn in ihr verwies Farocki auf einen Kriminalroman von Hubert Monteilhet, von dem nun *Phoenix* mehrere Motive verwendet. In seinen Überlegungen hat sich Harun stets auf Romane und theoretische Texte gleichermaßen bezogen; für ihn gehörten das Erzählen und das Erörtern unauflöslich zusammen. Nach *Etwas wird sichtbar* (1982) und *Betrogen* (1985) hat er selbst keine Spielfilme mehr gedreht, aber er war an vielen Petzold-Filmen beteiligt. Meist als Dramaturg, aber „ein Dramaturg mit wenig Interesse an Dramaturgie“, wie Christian vor Jahren sagte.

Als Harun Farocki im Dezember 1999 das zweite Mal an die KHM kam, um unter der Überschrift „Bilderschatz“ eine Flusser Lecture zu halten, war er schon stärker im Bewusstsein der KHM präsent. Er stellte Material vor, das er im Folgejahr in dem Film *Gefängnisbilder* und der Videoinstallation *Ich glaubte, Gefangene zu sehen* verwandte. Im Januar 2010 kam er zum Abschluss eines Seminars, das seinem Gesamtwerk galt, erneut an die KHM. Diesmal war die Aula voll, als er abends seinen aktuellen Film *Zum Vergleich* (2009) zeigte. Die Neugier war gewachsen, weil Harun, der 1966 zum ersten Jahrgang an der Deutschen Film- und Fernsehakademie Berlin gehört und später in Berkeley und Wien Film unterrichtet hatte, mittlerweile als Bildender Künstler anerkannt war. So präsentierte das Museum Ludwig in Köln im Winter 2009/10 eine Sammlung seiner in den letzten 13 Jahren entstandenen Videoinstallationen.

Die Anerkennung des Kunstbetriebs drückte sich zugleich in Publikationen zu seinen Ausstellungen aus. Dass diese Kunstbuchproduktion etwas Zwanghaftes an sich hat, sprach er im Seminar 2010 so offen aus, wie er sich zuvor kritisch zur Institution Fernsehen geäußert hatte. Seine filmische Arbeit war erstmalig 1998 umfassend gewürdigt worden, als der Aufsatzband *Der Ärger mit den Bildern* erschien – 30 Jahre nach seinen ersten Filmen. Zu seinem 70. Geburtstag kam das bislang jüngste Buch heraus: *Harun Farocki: Diagrams*, in dem Benedict Reichenbach eine Auswahl der Filme sorgfältig in Stills dokumentiert. Die Buchpräsentation in New York, die für den September geplant war, wurde zu einer ersten Trauerfeier, so wie es in Toronto, als Christian dort *Phoenix* uraufführte, ein *memorial screening* für Harun gab.

Harun Farocki ist in seinen Texten, Filmen, Installationen und Bildern präsent. Auch im körperlichen Sinne, weil man in den Filmen beispielsweise seine

Hände sieht, die etwas in die Kamera halten, oder weil man seine Stimme hört, die einen Kommentar spricht. Über diesen Berg an Büchern, Zeitschriften, DVDs und Fotos hinaus ist er als Gesprächspartner in Erinnerung – sein Lachen, seine Grimassen, seine Einwürfe. Einer dieser besonderen Augenblicke sei am Schluss noch erwähnt, weil sich in ihm sein Widerspruchsgeist, sein Witz, aber auch die Logik seines Denkens spiegelt. Im November 1989 präsentierte sich das Land Nordrhein-Westfalen in Leipzig (DDR) mit „Kunst und Kultur“. Im Filmprogramm, das ich mit meiner Frau zusammengestellt hatte, konnten wir auch *Bilder der Welt und Inschrift des Kriegs* (1988) unterbringen, weil er in Nordrhein-Westfalen gefördert worden war.

Als undogmatischer Linker galt Harun in der DDR als unsicherer Kantonist und Abweichler, so dass seine Filme dort nicht gelaufen waren. Dass wir seinen Film im Programm durchgesetzt hatten, kam uns so wie eine Art von Gedankenschmuggel vor. Doch als Harun zur Vorführung am 13. November nach Leipzig kam, hatte sich die Weltgeschichte bewegt. Seit fünf Tagen war die Mauer auf, und die alten Kulturfunktionäre der DDR hatten nichts mehr zu sagen. Das befeuerte die Diskussion des Films mit Harun sichtlich. Anschließend nahmen wir an der Montagsdemonstration teil, auf der es noch keine Fahnen der Bundesrepublik gab, geschweige denn den Ruf „Deutschland einig Vaterland“. An diesem nebligen Abend waren die Leipziger mit sich selbst und den Verhältnissen in der DDR beschäftigt. Als sie das „Runde Ecke“ erreichten, ein Gebäude der Staatssicherheit, erklang der wütende Schrei „Stasi in die Produktion!“ Harun erhob spontan Einspruch, in dem er laut erklärte: „Das ist Quatsch. Damit macht Ihr Euch doch die Produktion kaputt!“ Auf Begeisterung stieß seine Bemerkung nicht. Ironie erschien den meisten Demonstranten fehl am Platze und den Ernst, der in der ironischen Bemerkung steckte, begriffen sie nicht.

Die KHM wird am 18. Dezember in einer Abendveranstaltung an Harun Farocki erinnern.

# Faulles Spiel

## Eine aktuelle Randbetrachtung zur medientechnischen Kolonisierung des Geistes

### Marc Pfaff

Bei diesem Spiel müssen Sie sich mit niemandem messen und nichts unter Beweis stellen. Weder Geschick noch Denkfähigkeit werden von Ihnen gefordert. Auch Glück brauchen Sie keines, denn Erfolg ist nach einer linearen Formel garantiert – je länger Sie spielen, desto mehr davon wird Ihnen beschert. Das Beste aber: Das Spiel spielt sich ohne Ihr Zutun ganz von selbst, während Sie entspannt zusehen oder anderen Tätigkeiten nachgehen. Ihnen obliegt es lediglich, für die erspielten Punkte ständig neue Boni einzustreichen, wodurch im Gegenzug das Spiel immer effizienter für Sie arbeitet. Ihrem Wachstum sind hierbei keine Grenzen gesetzt.

Was sich ironisch wie die Rezeptur für eine reizlose Übung liest, die sich mit dem Begriff des „Spiels“ kaum mehr erfassen lässt, beschreibt recht treffend die elementare Funktionsweise eines der derzeit gefragten Genres im Bereich der Casual Games. Das sind simple, unaufwendige Computerspiele, die über Websites oder als Apps für das Smartphone meist kostenlos oder gegen geringfügige Geldbeträge geladen werden können und mitunter Nutzerzahlen im mehrstelligen Millionenbereich erzielen. „Idle Games“, zu Deutsch sinngemäß „Spiele der Tatenlosigkeit“, lautet die mittlerweile gängige Bezeichnung für die gemeinte Unterkategorie dieser digitalen Gelegenheitsspiele, deren plötzliche Popularität ob ihrer offenkundigen Anspruchslosigkeit zunächst verblüffend wirkt. Alle Idle Games bedienen sich der klassischen Konvention eines Punktestands, dessen Steigerung den Spielerfolg misst, um sie im gleichen

Zuge dadurch zu parodieren, dass ein inkrementeller Algorithmus automatisch die Punkte vergibt, ohne dies an eine aktive spielerische Leistung zu koppeln.

In der extremen Variante dieses Prinzips spult die entsprechende Anwendung, einmal gestartet, eine determinierte Kette von Operationen ab, in die es keinerlei Eingriffsmöglichkeiten gibt. Tatsächlich sind viele der frühesten Idle Games somit nicht als Spiele im eigentlichen Sinne, sondern eher als eine Art programmierter Kommentar zum eigenen Medium zu lesen, als, wie auch immer dröge, selbstreflexive Gags. Das 2008 auf der Online-Spieleplattform Kongregate veröffentlichte Programm *A Knight's Story* etwa zeigt einen animierten Pixelritter, der alle paar Sekunden mit seinem Schwert ein vor ihm auftauchendes Monster niederstreckt, woraufhin sich unter anderem ein Gold-Punktestand am oberen Fensterrand erhöht. Das Programm wird Seitenbesuchern anempfohlen, die zeitgleich Kongregates Chat-Funktion nutzen möchten und ist als beiläufiges Amüsement für Eingeweihte gedacht, die das Dargestellte unmittelbar als formelhaftes Zitat eines stereotypen japanischen Fantasy-Rollenspiels aus den 1990er-Jahren identifizieren können.

Auch das im August 2013 veröffentlichte *Cookie Clicker* gibt sich zu Beginn offensiv als Anti-Spiel. Die Browser-Anwendung, die bereits im selben Monat über 200.000 Aufrufe täglich zu verzeichnen hatte, lockt mit der grotesk-stupiden Aufgabe, Punkte durch wiederholtes Klicken auf das Bild eines großen Schokoladenkekses zu sammeln. Wie bei anderen Idle Games der neueren Machart dient die anfängliche Übung nur als vordergründiges Alibi für die eigentliche Spielmechanik.



Diese setzt ab dem Moment ein, in dem man die erworbenen Punkte, wiederum per Klick, in einer Art virtuellem Shop gegen Spielhilfen eintauscht, welche fortan selbsttätig Punkte generieren. Hier stehen allerlei vermeintliche Witzigkeiten wie automatisch klickende Mauszeiger, backende Omas und Schokoladenfabriken zur Auswahl, deren bunte grafische Repräsentationen bald den Bildschirm besiedeln. Diese Vielfalt der Wahlmöglichkeiten spiegelt ein entsprechendes Spektrum spielerischer Handlungsmöglichkeiten aber bloß vor. Die weitere Spieldynamik folgt einer einfachen rekursiven Steigerungslogik: Jede in dem Shop getätigte Investition übersetzt sich in eine jeweils genau bezifferte Erhöhung der Pro-Sekunden-Rate automatisch angerechneter Punkte, zugleich steigen die Investitionskosten für das jeweils nächste virtuell käufliche Produktionsmittel. Die anfangs mühselig herbeigeklickten Punkte rattern nun von sich aus nach oben, bald in Tausender-, bald in Millionenschritten, und mit jeder solchen Potenzierung geraten immer neue „Upgrades“ zu immer aberwitzigeren Preisen in den Bereich der Bezahlbarkeit. Einer geschickt kalkulierten Rhythmik gemäß führen steigende Amortisationszeiten regelmäßig zu längeren Leerlaufphasen, in denen das Programm seine SpielerInnen mit Kleininvestitionen – etwa der mäßig wirksamen zahlenmäßigen Aufstockung bereits erworbener Spielgüter – bei Laune und mit dem Versprechen auf den immensen Geschwindigkeitszuwachs durch das nach geraumer Wartezeit verfügbare nächsthöhere Produktionsmittel auf Abruf hält.

Inzwischen existieren in unterschiedlichen thematischen Verkleidungen und Varianten der Pseudo-Komplexität hunderte Computerspiele, die sich der exakt gleichen Funktionsweise bedienen. Mit dem Insider-Witz einer eingefleischten Gaming Community hat der freche Gestus, in dem viele von ihnen unverhohlen ihre eigene Stumpfheit zur Schau stellen, kaum noch etwas gemein. Es sind Spiele für die Massen, deren Absurdität im Einzelfall noch als Interesse generierender Köder herhalten mag. Die längerfristige Aufmerksamkeit zahlloser SpielerInnen binden sie indes durch einen gänzlich unironischen Reiz. Der besteht zunächst in jener perfiden Rückkopplungsmechanik, welche die Steigerung zum reinen Selbstzweck werden lässt: Vermittelt durch den Erwerb von Upgrades dient die Anhäufung von Punkten nur dazu, noch schneller Punkte anzuhäufen. So verkörpern diese Spiele gleichsam in ungebrochener Positivität das Phantasma der kapitalistischen Wachstumslogik. Das kurze Erfolgserlebnis, das sich dabei mit jeder

neuen Verausgabung von Spielpunkten einstellt und das in seiner Verknüpfung mit der simplen, repetitiven Handlung eines Klicks nicht von ungefähr Assoziationen an klassische Konditionierungsmethoden wachruft, reproduziert zugleich präzise die flüchtige Befriedigung des Warenkaufs, welche ein Begehren konstituiert, das durch den nachfolgenden Besitz nicht eingelöst, sondern stets bloß weiter aufgeschoben wird.

In dieser Hinsicht führen die Idle Games einen psychologischen Grundmechanismus vor Augen, der nicht erst oder im Besonderen ihnen eignet. Im Diskurs um Computerspiele hat sich der kritische Begriff des „Grinding“ für das durch einen solchen Mechanismus provozierte Ausführen repetitiver Spielhandlungen ausgebildet. Rollenspiele wie das wegen seiner Suchtwirkung vieldiskutierte *World of Warcraft* etwa befördern durch ihre Programmregeln derartige Verhaltensweisen, indem sie die für das Vorankommen innerhalb einer „Storyline“ notwendige Steigerung der Fähigkeiten einer Spielfigur an die wiederholte Anwendung derselben binden. Anhand der Idle Games wird dabei aber deutlich, dass das Steigerungsschema schon allein in sich als spielerischer Anreiz genügt. Ein ihm äußerer Spielzweck oder ein narrativer Rahmen werden dort, wo es als Prinzip zur Anwendung kommt, geradezu zum bloßen Zusatz. Durch ein erreichbares und festgeschriebenes Ziel wird bestenfalls in Form eines abschließenden Erfolgserlebnisses noch abgeschwächt, was andernfalls das endgültige Aufhören immer schwieriger macht, je mehr Zeit man bereits auf das jeweilige Spiel verschwendet hat: der jähe Zusammenbruch des dürftigen Sinnzusammenhangs, der allen bis dahin betriebenen Aufwand gerechtfertigt hat.

Nun ist das Spielen zwar seinem Wesen nach eine zweckfreie, darin dem Arbeiten als zweckgebunden entgegengesetzte Tätigkeit und wenn es, wie meist, auch lebensweltlich relevante Fähigkeiten übt, wird es doch um seiner selbst Willen und, so wollen wir meinen, vorzüglich aus Lust betrieben. Gerade zentraler Motive eines Spiels, wie mentaler oder körperlicher Herausforderung, Wettkampf oder Geselligkeit, entbehren die Idle Games jedoch. Ihr beschriebenes Belohnungsprinzip ist ohne spielerisches Korrelat, weshalb der Umgang mit ihnen von anfänglicher Neugierde schnell in eine gelangweilte Zwanghaftigkeit umschlägt, an der kein Moment von Lust mehr auszumachen ist. Die Befriedigung, die sie verschaffen, ist mit anderen Worten schal, weil sie ihre SpielerInnen

in eine Rolle äußerster Passivität versetzen, indem sie das Warten auf das Programm zur ausschließlichen Erfolgsbedingung erklären. Auch hier machen die Idle Games in ihrer extremen Reduziertheit nur explizit, was sich allgemeiner über viele Computerspiele sagen lässt: Sie erfordern eine Haltung, die die Maschine als souveränes Subjekt des Geschehens setzt, in der man sich durch die von ihr vorgegebenen Aktionsmuster leiten und durch ihre Berechnungen beurteilen lässt. Einen elementaren Trainingseffekt mit alltagspraktischem Bezug haben diese Spiele indes also durchaus, denn die fragwürdige Kompetenz, Maschinen in diesem buchstäblichen Sinne zu „bedienen“, zählt – weit mehr im Übrigen als das hiermit nicht zu verwechselnde „beherrschende“ Können – zu den gesellschaftlichen Zentralanforderungen der Gegenwart.

Die Idle Games wahren dabei nicht einmal die Illusion einer Handlungsmacht ihrer NutzerInnen, sondern stricken aus deren Abschaffung noch ein faules Argument für die eigene Sache: Dass man sie, um signifikante Fortschritte zu erzielen, teils stunden- oder tagelang sich selbst überlassen muss, dass man sie lediglich nebenher, als Pausenbetätigung betreibt und eben dafür vermeintlich desto mehr entlohnt wird, soll gleichsam für ihre Sinnlosigkeit entschädigen. Umso effizienter funktionieren sie jedoch als Beschäftigungsmaschinen, die ihre SpielerInnen bei geeigneter Disposition bei jeder Gelegenheit zu sich zurückholen und auf ein Neues gefangen nehmen werden. „Amusement ist die Verlängerung der Arbeit unterm Spätkapitalismus“, stellten freilich Horkheimer und Adorno gegen Ende des Zweiten Weltkriegs bereits mit Blick auf Film und Rundfunk fest. Idle Games könnten exemplarisch für die neueren Mittel stehen, kraft derer die kulturindustrielle Entwicklung spätestens heute im Begriff zu sein scheint, noch die letzten verbliebenen Spielräume freier Aufmerksamkeit zu kolonisieren.

# Playground of the Undead Joscha Steffens



### Zu Joscha Steffens gleichnamiger Fotoserie

#### Konstantin Butz

In *Simulacra and Simulation* (1994, franz. Orig. 1981) schreibt Jean Baudrillard über Kalifornien: „People no longer look at each other, but there are institutes for that. They no longer touch each other, but there is contactotherapy. They no longer walk, but they go jogging, etc. Everywhere one recycles lost faculties, or lost bodies, or lost sociality, or the lost taste for food.“ Einhergehend mit Baudrillards Beobachtung scheint es nur konsequent, dass in dieser symbolischen Dienstleistungsgesellschaft auch die unvorstellbaren Mechanismen des Krieges zum „recycling“ freigegeben werden und der bewaffnete Kampf simuliert wird. Mit seinen Fotografien dokumentiert Joscha Steffens eben dieses und zeigt sogenannte taktische Sport- und Spielplätze im Süden Kaliforniens, auf denen ab einem Alter von zehn Jahren mit Luftdruckwaffen gekämpft werden kann. In den Wochen vor Halloween werden auf den „Kampfspielplätzen“ Szenarien konstruiert, die explizit auf reale Orte anspielen und den Teilnehmenden suggerieren, sie befänden sich in Mogadischu, Bagdad oder anderen, unbestimmten arabischen Ortschaften. Kombiniert mit Motiven aus filmischen Hollywood-Adaptionen wie *Saving Private Ryan*, *Black Hawk Down* oder *Lone Survivor* entstehen so fiktive Welten, in denen nicht nur gegen Taliban, Nazis oder Vietcong, sondern in diesem Fall gegen Untote, gegen Zombies gekämpft werden kann. Damit begegnen die „Spielenden“ in ihren Kämpfen dem anonymen und absoluten „Anderen“. Als Freizeit-kämpfende stellen sie sich der ultimativen „Otherness“ entgegen, wobei die Bezüge zu den realen Kriegsschauplätzen völlig willkürlich mit diesen Vorstellungen

verwoben werden. Arabische Schriftzeichen, ein amerikanisches Gefängnis, verlassene Häuser und ein UN-Fahrzeug: die krude Mischung, die hier als Kulisse für den Kampf gegen Zombies fungiert, wird von Joscha Steffens detailliert dokumentiert. Es wird deutlich, inwiefern dort lediglich massenmedial verbreitete Motive aufgerufen werden, die allzu schnell vergessen lassen, dass die Orte und Ereignisse, auf die angespielt wird, keineswegs Chiffren für Kriege, Konflikte und das „Anderere“ darstellen, sondern reale Lebenswelten für die dort ansässigen Menschen konstituieren.

Ohne zu moralisieren zeigen Steffens Fotografien deutlich, dass die Orte, die darauf abgebildet sind, nur etwas simulieren und dabei auf Symbole und Motive zurückgreifen, denen keinerlei Bezug zur Realität immanent ist: Man befindet sich eben nicht in einem Land, in dem Krieg herrscht, sondern auf einem Spielfeld in Südkalifornien und damit passenderweise in unmittelbarer Nachbarschaft zu Disneyland, dieser hyperrealen Welt, die in ganz ähnlicher Weise Kulissen erschafft, um den American Dream und das friedliche Leben zu zelebrieren.

## Das vermessene Leben

#### Georg Trogemann

*Die Regenwahrscheinlichkeit für Köln am Dienstag, dem 26. August, beträgt für 14.00 Uhr exakt 30 Prozent. Bis 21.00 Uhr wird sie auf 60 Prozent steigen, um von da an bis zum folgenden Mittag auf 10 Prozent zu fallen. Soweit die Vorhersage. Rückblickend werden wir wissen, dass der 26. August 2014 in Köln ein Regentag war, von früh am Morgen bis spät am Abend – was der Wettervorhersage jedoch nicht widerspricht. Es war eben nur eine Wahrscheinlichkeit. Solche statistischen Kennzahlen sind heute allgegenwärtig, doch nur wenige wissen, wie sie zustande kommen und was aus ihnen wirklich abzulesen ist.*

Wir leben heute in einer *Numerokratie*, einer Herrschaft der Zahl. Die gesamte Gesellschaft wird bis in die privatesten Winkel vermessen und mit metrischen Kennzahlen und hierarchischen Sortierungen überzogen. In Politik und Wirtschaft haben zahlenbasierte Steuerungsmechanismen eine lange Tradition. So zeigen Michel Foucaults Arbeiten zur Gouvernementalität erste Ausprägungen der Numerokratisierung von Regierungsstrategien im 18. Jahrhundert. Die Methoden der zahlenbasierten Steuerung in Politik und Wirtschaft wurden seither konsequent perfektioniert und ausgeweitet. Die Staats- und Wirtschaftssysteme mögen wechseln, doch egal ob sozialistische Staatswirtschaft oder wettbewerbsorientierte Marktwirtschaft, immer liegen den Steuerungen und Entscheidungsprozessen Skalen, Maßstäbe, Rankings, Kenngrößen und dahinterstehende statistische Vorhersage- und Entscheidungssysteme zugrunde.

Auch wenn in Wirtschaft und Politik schon lange gemessen, prognostiziert und gesteuert wird, dann doch niemals so umfassend, methodenreich und kompromisslos wie heute. Noch bemerkenswerter ist allerdings, dass die Registrierung statistischer Kenngrößen und darauf basierender Entscheidungsverfahren sich längst nicht mehr auf öffentliche Belange beschränkt, sondern tief in die privaten Entscheidungsbereiche vorgerückt ist und inzwischen auch unsere individuellen Verhaltensweisen steuert. Das *Cybersyn*-Projekt des Kybernetikers Stafford Beer Anfang der 1970er-Jahre – also der Versuch die gesamte chilenische Zentralwirtschaft unter der Regierung Salvador Allende auf der Basis in Echtzeit erhobener Kennzahlen, wie dem momentanen Materialverbrauch



oder den aktuell zur Verfügung stehenden Arbeitern, mit Computern zu regeln – war zwar noch gescheitert und dient heute als skurriles Exempel zur Demonstration der verqueren Utopien der Kybernetik. Aber ist die Steuerung menschlicher Belange auf der Basis ständig aktualisierter Kenngrößen nicht inzwischen auf andere Weise und viel radikaler realisiert als es die Kybernetiker jemals zu phantasieren gewagt hätten? Bei jedem Fußballspiel werden nicht mehr nur Tore und wie noch vor wenigen Jahren vielleicht Ecken und Fouls gezählt, sondern eine umfangreiche Statistik aufgemacht, die alles listet, was sich zählen und messen lässt. Dazu gehören für jeden einzelnen Spieler die Zahl seiner Ballkontakte, die zurückgelegten Kilometer, die gewonnenen und verlorenen Zweikämpfe, Assists, Torschüsse und Flanken bis hin zu seinem akkumulierten Bewegungsbild auf dem Spielfeld über 90 Minuten. Sicher lassen sich solche Beispiele durch ein mitleidiges Lächeln abtun. Derartige Zählzesse sind eher einer übermäßigen finanziellen Ausstattung der Akteure geschuldet als der Relevanz des Geschehens. Und doch sind es Indizien für die drastische Ausdehnung messwertorientierter Weltbetrachtungen und daraus abgeleiteter Verhaltensweisen und Handlungsentscheidungen.

Auch hinter nichtmetrischen Begriffen wie „gesundheitsbewusstes Leben“ verbergen sich Kolonnen von Kennzahlen. Auf eine Formel gebracht heißt gesunde Ernährung, dass die Liste der vom Körper benötigten Nährstoffe abgeglichen werden muss mit den Nährwerten, die unser Essen liefert. Weder zu wenig noch zu viel soll es sein. Ernährung wird zur Rechenaufgabe – Listen von Kennwerten, zwischen denen medizinisch gesehen komplexe Abhängigkeiten bestehen, werden auf einfache Rechenformeln reduziert. Schon gibt es *Ernährungs-Apps*, die uns das Rechnen abnehmen und weitere Präzision versprechen. Unsere Abhängigkeit von dem sich darin ausdrückenden Weltbild wird dadurch aber nur gesteigert. Folglich riechen wir nicht mehr an unseren Lebensmitteln, wenn wir sie kaufen, wir studieren die Verpackungen. Gleichzeitig wird das schlechte Gewissen zum

ständigen Begleiter. Wer kann noch den fetten Braten genießen, wenn er die zugehörigen Werte kennt? Eine neue Dimension erfährt die zahlenbasierte Selbstkontrolle und persönliche Optimierung gegenwärtig durch die *Quantified-Self-Bewegung*, die sich in über 100 Gruppen weltweit dem Austausch von Methoden, Technologien und Erfahrungen zur Erfassung und Auswertung persönlicher körperbezogener Daten als neues Mittel der Selbsterkenntnis verschrieben hat. Und selbst die Suche des Lebenspartners wird in der Numerokratie nicht mehr dem Zufall überlassen, sondern von Online-Partnervermittlungen errechnet. Aus Kennwerten der sogenannten Partnerschaftspersönlichkeit werden dabei über einen Matching-Algorithmus geeignete Partnervorschläge kalkuliert. Am Anfang der Beziehung steht also der Zahlenabgleich – der persönliche Kontakt folgt später.

Wir alle operieren heute in einem umfassenden System metrischer Praktiken. Wir sind in Mess- und Steuerungsprozesse eingebunden und liefern freiwillig oder unfreiwillig detaillierte Daten für stochastische Verfahren und Entscheidungsprozesse. Oft sind es Statistiken, die wir nicht kennen, die aber in kleineren oder größeren Schleifen zurückwirken und über kurz oder lang in unsere persönlichen Lebensbereiche eingreifen. Generell erfährt die Numerokratie, vor allem durch Computer und insbesondere die *Sozialen Netzwerke*, eine beträchtliche Ausweitung ihres Wirkungskreises. Jeder Klick im Netz wird registriert und in statistische Verfahren eingespeist. Die daraus zu gewinnenden Erkenntnisse sind offensichtlich wirtschaftlich wertvoll, und ganze Firmenimperien lassen sich aus dem Erlös der Daten aufbauen. Zahlen, Messungen und statistische Methoden sind die modernen Waffen einer alles umfassenden Bürokratie. Wenn wir Bürokratie im positiv besetzten Sinne Max Webers als eine Organisationsform verstehen, die willkürliche Bevorzugung oder Benachteiligung verhindert, weil sich alle an die gleichen, rational begründeten Vorschriften und Verhaltensregeln halten müssen, dann wird die Verbindung zur Numerokratie deutlich. Unter den Zielvorgaben Ungleichheit auszuschalten und vor

allem Effizienz zu steigern, müssen am Ende Bürokratie wie Numerokratie sachfremd agieren. Die Effizienz von Abläufen und Organisationsstrukturen wird nicht an qualitativen Erfolgen, sondern anhand sachfremder Kennzahlen bewertet. Ein zentraler Kennwert in unserer demokratischen Gesellschaft beispielsweise ist das *Leistungsprinzip*. Machtverteilungen und Ungleichheiten in der Gesellschaft werden nicht mehr als höhere, gottgegebene Ordnung akzeptiert, sondern nur dort, wo sie auf *Leistung* beruhen. Doch Leistung muss, um demokratisch legitimiert zu sein, objektiviert und gemessen werden. Hier bewegen wir uns dann in metrischen und ordinalen Systemen, die nicht dem Sachverstand verantwortlich sind, sondern den Eigenheiten des Zählens, Messens und Hierarchisierens unterliegen. Das Wesen der Zahl aber ist die Abstraktion, das heißt der Verzicht auf Fülle und die Reduktion auf eine oder wenige Größen. Erst durch die Zuspitzung auf fiktive Größen wird inhaltlich Unterschiedliches vergleich- und hierarchisierbar. Dies ist die gleiche Tauschlogik, die auch dem Geld zugrunde liegt. Von Kindesbeinen an laufen metrische und ordinale Systeme in unserer Gesellschaft mit, die Macht und Status über kennzahlenbasierte Leistungswerte und -nachweise (Abschlüsse, Auszeichnungen, Preise, Rankings etc.) ausdifferenzieren. Komplexe Sachverhalte sind aber, wenn sie erst einmal auf die Zahl gebracht sind, bequeme Hilfsmittel um soziale Ungleichheiten zu legitimieren. Schlechte Schulnoten zum Beispiel sind leichter als individuelle Unfähigkeit oder fehlender Leistungswille zu erklären denn als Ergebnis eines komplexen Zusammenspiels von Veranlagungen und einem (oft unterprivilegierten oder schulfremden) Lebensumfeld, dessen genauere Betrachtung am Ende das gesamte Schulsystem hinterfragen würde. Aber können wir uns überhaupt noch eine Gesellschaftsordnung vorstellen, die nicht auf durchgängiger Leistungsmessung beruht?

Auffällig widersprüchlich an der Numerokratisierung ist, dass es eine enorme Diskrepanz gibt zwischen der Komplexität der quantitativen Methoden, die angewendet werden, und unserem Verständnis, was deren Resultate eigentlich aussagen. Der umfassenden Vermessung aller Lebensbereiche steht also ein seltsames Unvermögen der breiten Masse gegenüber, die Mess- und Kennwerte zu interpretieren. Tatsächlich müssten zuerst eine ganze Reihe stochastischer Grundbegriffe erlernt werden, bevor der Sinn statistischer Aussagen verstanden werden kann. Leider ist der menschliche Zahlensinn und die Fähigkeit, in Datenreihen komplexe Zusammenhänge zu erkennen, generell nur schwach ausgeprägt. Auch die übliche visuelle Datenaufbereitung kann hier keine Abhilfe leisten, solange man nicht versteht, was da eigentlich berechnet wird. Doch selbst wer die Methoden beherrscht, muss sich noch zeitaufwendig in komplexe Daten hineinfühlen und die sie generierenden realen Prozesse durchdringen, bevor er in der Lage ist, ihnen die richtige Bedeutung beizumessen und ihre Grenzen zu kennen. Von Fachleuten kann durchaus erwartet werden, dass sie sowohl ihre statistischen Verfahren verstehen als auch den Sachverstand für den jeweiligen konkreten Anwendungsbereich mitbringen. Aber ist wirklich jeder, der mit statistischen Größen oder algorithmisch generierten Entscheidungsvorschlägen hantiert oder auch nur damit konfrontiert wird, bereit dazu? Viele, die in öffentlichen Diskussionen mit Zahlen argumentieren oder sich in ihren Entscheidungen darauf berufen, wie zum Beispiel Politiker, haben entweder nicht die Zeit oder sehen nicht die Notwendigkeit, sich mit den Begrifflichkeiten auseinanderzusetzen. Wer will sich schon damit befassen, was eine Regenwahrscheinlichkeit von 30 Prozent eigentlich bedeutet? Gut, darauf könnten wir noch verzichten, doch wie steht es mit der statistischen Definition von Armut, mit dem Zusammenhang von Jugendgewalt und Computerspielen, mit den Ergebnissen klinischer Studien für die Zulassung von Medikamenten oder den statistischen Belegen zur Diskriminierung von Frauen?

Das exzessive Datensammeln – und das ist entscheidend – dient nicht der Protokollierung der Gegenwart, sondern es geht immer darum, die Zukunft berechenbar zu machen, sie zu strukturieren und zu organisieren, um sie damit in den Griff zu bekommen – so, als hätten wir die Fähigkeit verloren, mit Ungewisheiten zu leben und uns klug und umsichtig in komplexen Terrains zu bewegen. Während wir in früheren Zeiten viel stärker der Natur ausgeliefert waren, glauben wir heute unser Schicksal vollständig mit mathematischen und technischen Mitteln determinieren zu können. Opferrituale, die immer ein Eingeständnis waren, dass Kräfte im Spiel sind, die wir nicht steuern, sondern bestenfalls besänftigen können, erscheinen uns heute als überholter Aberglaube und Praktik aus einer Zeit, als uns die *richtigen* Mittel noch fehlten. Diese Mittel glauben wir heute in Form numerischer Modelle und darauf basierter gesellschaftlicher Steuerungspraktiken zu besitzen. Der Glaube an die vollständige Beherrschbarkeit von komplexen Systemen auf der Grundlage starrer Kenngrößen und einer nur noch quantifizierenden Vernunft ist möglicherweise nur ein vorübergehender Irrglaube der Moderne. Vielleicht finden zukünftige Generationen unsere gegenwärtigen statistischen Steuerungsmethoden genauso ungeeignet wie wir Opferrituale.

#### Armutdefinition

Als relativ einkommensarm oder *armutsgefährdet* gilt in Deutschland, wer weniger als 60 Prozent des Medianeinkommens zur Verfügung hat. Um den Median festzustellen, werden die Einkommen aller Bürger nach Höhe sortiert und dann der Wert des mittleren Elements betrachtet. (Bei Vorliegen von beispielsweise 10 Millionen Werten würde man diese in einer nach Größe aufsteigenden Liste sortieren und dann den Wert des mittleren, also des fünfmillionsten Elements betrachten.) Wer weniger als 60 Prozent dieses Wertes verdient, gilt dann als armutsgefährdet. Aus der Einkommensverteilung lässt sich somit exakt berechnen, wie viele Menschen in Deutschland einkommensarm sind. Diese Größe bildet dann unter anderem die Grundlage für zahlreiche politische Diskussionen zur Armut in Deutschland. Doch was sagt sie aus? Als erstes fällt auf, dass nach dieser Definition die Bemessung der Armut nicht daran orientiert ist, ob man das Notwendige zum Leben hat, also etwa ausreichend Essen, Kleidung und Wohnung, sondern Armut ausschließlich in Bezug zu den Einkommen anderer errechnet wird. In einer Gesellschaft also, in der alle am Hungertuch nagen und gleich wenig Einkommen haben, gäbe es definitionsgemäß keine Armut. Umgekehrt können aufgrund dieser Definition maximal 50 Prozent armutsgefährdet sein. Wie Reichtum sich oberhalb des Medians verteilt, ist irrelevant. In einer Gesellschaft, in der die Reichen immer reicher werden, die mittleren Einkommenschichten aber immer weniger verdienen, nimmt die Armut deshalb tendenziell ab. Nicht weil es den Menschen am unteren Ende der Einkommensskala besser gehen würde, sondern aufgrund des Rechenverfahrens, da schlicht die Bezugsgröße für die 60 Prozent-Rechnung kleiner wird. Solche simplen mathematischen Überlegungen bedeuten nicht, dass die Kennzahl „armutsgefährdet“ generell ungeeignet ist, Armut zu erfassen, wichtig ist aber zu wissen, wie sich Mathematik und Realität zueinander verhalten. Die tatsächliche Armut in der Gesellschaft und das funktionale Verhalten der zugeschriebenen mathematischen Funktion sind zwei verschiedene Dinge.

#### Cum hoc ergo propter hoc

Mit *cum hoc ergo propter hoc* (etwa: mit diesem, folglich wegen diesem) kennzeichnet man einen Fehlschluss, bei dem gemeinsam auftretende Ereignisse willkürlich in eine Ursache-Wirkungs-Ordnung gebracht werden. In den Medien begegnet man solchen Fehlinterpretationen sehr häufig. Zwischen Merkmalen, Ereignissen oder Zuständen wird ohne weitere Begründung eine kausale Beziehung hergestellt. Das häufig zitierte Storchenbeispiel macht einem sofort klar, dass aus der gemeinsamen Bewegung von Kennwerten noch keine Ursachen abzuleiten sind: Beim gleichzeitigen Rückgang der Storchenpopulation und der menschlichen Geburtenrate würde vermutlich niemand ernsthaft einen kausalen Zusammenhang herstellen. In der medialen Berichterstattung gehören solche Fehlschlüsse aber zum Alltag. So wird beispielsweise ohne weitere Begründung eine Zunahme der Gewaltbereitschaft von Jugendlichen mit der Nutzung von Computerspielen erklärt. Aber selbst wenn in diesem konkreten Fall eine statistisch signifikante Korrelation nachzuweisen wäre, kann daraus noch keine Ursache-Wirkungs-Beziehung in die eine oder andere Richtung abgeleitet werden. Zwar ist es durchaus möglich, dass das Spielen von Ego-Shootern die Gewaltbereitschaft erhöht, es kann umgekehrt aber auch sein, dass gewaltbereite Jugendliche gerne Ego-Shooter spielen oder, was wahrscheinlicher ist, weitere, noch nicht betrachtete Ursachen im Spiel sind, die beiden Verhaltensweisen zugrunde liegen.

#### Das Simpson-Paradox

1974 wurde die University of California in Berkeley beschuldigt, Frauen bei den Aufnahmeprüfungen für Studienplätze zu diskriminieren. Aus den Zahlen für Herbst 1973 ging hervor, dass von den 8.442 männlichen Bewerbern 46 Prozent zugelassen wurden, von den 4.321 weiblichen Bewerbern hingegen nur 30 Prozent. Eine offensichtliche Benachteiligung der Frauen? Die Aufschlüsselung nach Fakultäten zeigte schließlich, dass der Vorwurf unbegründet war und die Bewerbungen von Frauen und Männern sich von vornherein nicht zufällig auf die 101 Departments verteilt hatten. Frauen bewarben sich tendenziell häufiger an Instituten, bei denen die Aufnahmequoten (für Männer wie für Frauen) niedriger waren, während es bei Männern genau umgekehrt war. Das Phänomen widersprüchlicher Quoten, je nachdem, ob Einzelergebnisse oder das Gesamtergebnis betrachtet werden – was bei statistischen Untersuchungen in den Sozialwissenschaften und der Medizin nicht selten auftritt –, ist als Simpson-Paradox bekannt, benannt nach dem britischen Statistiker Edward Hugh Simpson. So kann beispielsweise ein Wirksamkeitstest von zwei Medikamenten zeigen, dass über alle Probanden zusammengenommen Medikament A deutlich bessere Heilungschancen zeigt als Medikament B. Bei der Betrachtung jeder einzelnen Testgruppe wiederum, könnten die Verhältnisse komplett anders aussehen und Medikament B schneidet besser ab als A. Die Ergebnisse statistischer Untersuchungen können also ein vollkommen anderes Bild vermitteln, je nachdem ob das Gesamtergebnis oder die Einzelergebnisse publiziert werden. Auch wenn das Simpson-Paradox zur Grundausbildung jedes Statistikers gehört, ist es doch außerhalb der Statistik kaum bekannt, wodurch es Pharmakonzernen, Politikern und Wirtschaftsexperten leicht gemacht wird, statistische Zahlenbeweise zu führen, die nicht den realen Sachverhalten entsprechen.

# Big Data

26

## Gabriele Gramelsberger

2008 lanciert Google mit *Google Flu Trends* einen neuen Webservice, der anhand der Häufigkeit bestimmter Suchbegriffe Rückschlüsse auf Grippeepidemien zieht. Jeremy Ginsberg, einer der Entwickler, beschreibt 2009 in seinem Artikel „Detecting Influenza Epidemics Using Search Engine Query Data“ in der Zeitschrift *Nature* die Vorgehensweise der Programmierer. In mehreren hundert Billionen Suchanfragen zwischen 2003 und 2008 wurde nach Mustern der Häufigkeit bestimmter Suchbegriffe verteilt nach Regionen gesucht, so dass eine Wahrscheinlichkeitsaussage über eine mögliche Grippeinfizierung in einer Region zu einem bestimmten Zeitpunkt getroffen werden konnte. Nach eigenen Angaben wurden diese Aussagen anhand staatlich erhobener Grippedaten evaluiert, und es zeigte sich, dass *Google Flu Trends* die Ausbreitung von Grippeepidemien ebenso schnell und treffend vorhersagen konnte wie die staatlichen Gesundheitsbehörden, die auf Meldungen konkreter Fälle durch Mediziner angewiesen sind. In den stolzen Worten von Ginsberg und seinen Kollegen: „Whereas traditional systems require 1–2 weeks to gather and process surveillance data, our estimates are current each day.“ Big Data wird dieses neue Phänomen genannt, das zum einen die quantitative Explosion der Daten in den Exabyte Bereich – in Worten: eine Trillion (10<sup>18</sup>) Bytes respektive eine Milliarde Gigabytes – durch die immer leistungsfähiger werdenden Supercomputer und die zunehmend schnelleren Datenleitungen meint; zum anderen auf die Möglichkeiten verweist, die diese Unmengen an Daten durch geschickte

Analysemethoden wie eben *Google Flu Trends* ermöglichen. Nicht nur Grippeepidemien lassen sich so in Echtzeit lokalisieren, sondern die digitalen Spuren eines Surfers ergeben ein Profil, das interessante Aufschlüsse über dessen Vorlieben und Verhalten liefert. An diese Vorlieben angepasste Vorschläge generieren mittlerweile alle großen Online-Shops und selbst die Resultate von Suchanfragen sind auf den Einzelnen hin „profilert“. Adaptive Hypermedia wird dieser User-zentrierte Umgang mit den digitalen Medien genannt, und in Kombination mit den persönlich erstellten Profilen in sozialen Netzwerken und in App-kontrollierten Mobiltelefonen sowie Überwachungsdaten öffentlicher Räume ergibt dies eine explosive Mischung, die sich nicht einmal George Orwell hätte erträumen können – nur dass heute neben Diktatoren auch Firmen und Behörden demokratischer Staaten dieses Potential weidlich nutzen. Das Interessante daran ist, dass dies alles nur möglich ist, weil User – ja, auch Sie! – freiwillig, wenn auch unbedacht, eine Datengenerosität an den Tag legen, die atemberaubend ist. So wurden Facebook bis heute 40 Milliarden Fotos von 1,2 Milliarden Mitgliedern gespendet. Google kann täglich etwa 3,5 Milliarden Suchanfragen nach Wünschen, Sehnsüchten und zwischenmenschlichen Verbindungen auswerten und über 1 Milliarde Android-Geräte betreuen. Hinzukommen vernetzte Rauchmelder und Thermo-state, Roboter, und andere nützliche Gadgets. Die Eigeninitiative dieser Konglomerate an Betriebssystemen, Apps und Webdiensten in puncto Datenbeschaffung ist beachtlich. Insgesamt, so wird geschätzt, werden jeden Tag 2,5 Exabyte Daten neu generiert.

Exa (εξ [héx] = sechs) klingt lapidar, doch es ist die Steigerung des all-umfassenden Peta (πεταύνηται = alles umfassen) und des ungeheuerlichen Tera (τερας = Ungeheuer). Auch wenn die antike Welt und ihre an den Menschen orientierten Maßeinheiten weiter denn je unter die Datenschichten versunken scheinen, so ist die Hybris der antiken Tragödie nicht weit entfernt. Was *Nature* 2009 als Revolution der Big-Data-Gesellschaft feierte, erklärten David Lazer und Kollegen in ihrem 2014 in *Science* erschienenen Aufsatz „The Parable of Google Flu: Traps in Big Data Analysis“ zur Datenhybris. Eine Reihe peinlicher Fehlprognosen von *Google Flu Trends* führte schließlich zum Fall der selbsternannten Datengötter. Die Datenhybris bestehe darin, so die Autoren der Parabel der schönen neuen Datenwelt, dass soziale Daten beliebige bis bizarre Korrelationen enthalten. So war eines der am meist korrelierten Suchbegriffspaare das nach „Grippe“ und „High School Basketball“. Zudem ändert Google seinen Suchalgorithmus kontinuierlich, so dass dieselbe Abfrage Monate später andere Resultate zu Tage fördert. Eine von der Abfrage abhängige Datenbasis kann aber kaum Grundlage fundierter Prognosen sein. Und nicht unwesentlich, Big Data sind dynamisch und längst wird eine nicht-intendierte Feedbackschleife mitpropagiert: Erfahrene User, Abhördienste und Unterhaltungschefs großer Fernsehsender wissen, wie sie Resultate von Umfragen, Bewertungen oder Prognosen manipulieren können – sei dies auf Twitter, Google, Facebook oder anderswo. Frei nach Friedrich Nietzsches *Die Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik* (1872) ist die schöne neue Datenwelt eventuell weniger licht als gedacht und macht investorenunfreundliche Mucken. Noch sträuben sich die dionysischen Datenfluten und -abgründe ein bisschen im Kampf gegen die absolute apollinische Harmonie der Algorithmenanalysen und profilierten Datenaggregate, und wir sind noch nicht ganz und gar ausspähbar und taxierbar. Aber die Logik des Digitalen lautet: Alles oder Nichts! Und wie uns bereits die CBS-Serie *Person of Interest* vor Edward Snowden lehrte: Yes, we (s) can!

27



## Betreff: brief im april

28

Einmal angenommen: Dies ist ein Brief, der sich zwar wendet, aber nicht an jemanden Bestimmtes. Er versucht sich an einer Anrede, lässt sie fallen. Wer weiß, ob die Wörter sich zu einer Nachricht formieren, ob sie einen Verfasser haben, einen Adressaten finden, einen Ort. Momentan könnte es sich einfach, mit etwas gutem Willen betrachtet, um einen Brief im April handeln. (Obwohl auch das nicht einfach so so ist, aber davon später.) Er nimmt ein fiktives, weit entferntes oder weit zurückliegendes? Haus zum Ausgangspunkt, das von vornherein in Frage steht, in einem Fragesatz:

„Ist dieser Wasserfall aus Bildern wirklich ein Haus?“

Dieses Haus ist überaus fragil, es ist sogar doppelt und dreifach nicht real, nicht nur weil es in einer Frage auftaucht, als Hypothese nicht einmal bis zu Ende, bis zum Punkt nach einem Behauptungssatz etwa, ausgedacht ist, sondern auch, weil es in doppelten Anführungszeichen erscheint und damit als Zitat eines Zitates erkennbar ist, entwendet aus einem Buch der dänischen Lyrikerin Inger Christensen, die über einige Umwege, zum Beispiel ihre Gedichtsammlung *brief im april*, eine Bemerkung ihres Sohnes zitiert, die er sechsjährig während einer Fernsehsendung über indische Architektur machte. Ja, schreibt sie, man müsse nur einen Wasserfall erlebt haben. Oder wissen, was das ist. „Wissen, daß es etwas gibt, das Bilder heißt. Und man muß Bilder sehen können als einen beweglichen Strom im Gegensatz zu dem Festen, das man vorher unter einem Haus versteht.“ Nun steht das Haus hier, ist Ausgangspunkt, der zugleich zum Sehnsuchtsort wird, in diesem Brief.

Einmal angenommen: Ein Ich schreibt, es schreibt, ich sitze auf einem Stuhl, womöglich im April und schreibe einen Brief. Es schreibt sich auf diese Weise (mit dem bewährten Mittel des Briefes) fort, um dem Stillstand zu entgehen. Geht das? Dem Stillstand entgehen? Vielleicht ist es eher das Bemühen, vom Stillstand fortzukommen, das hieße, ihn aufzuheben. Aus dem Stand. Aus dem Zustand des Es-passiert-buchstäblich-Nichts zu einer Fortbewegung Wort für Wort. Wie der Lahme, zu dem gesagt wird, steh auf, nimm dein Bett und wandle. Gesagt, getan. Vielleicht liegt dieser Wasserfall aus Bildern, ist es wirklich ein Haus?, schon hinter der nächsten Biegung. Und weil ich ein Mensch bin, kann ich mir dabei zuschauen, wie mein Bemühen, vom Stillstand fortzukommen, mich längst aufgehoben

hat, gewandelt, wie mich das Bett, das ich im Potentialis mit mir herumtrage, nun Wort für Wort davonträgt. Den Zeitpunkt, als es einsetzte, kann ich nicht genau bestimmen. Das Umtriebige liegt mir fern. Kein ermunterndes „Los geht's!“ ging voraus. Das Schreiben war vor mir da. Es setzte mich ein. Unendlich viel Weiß umgibt hier die Buchstaben, der Raum, der zwischen ihnen liegt, ist unermesslich. Die unüberwindbare Distanz des Umblätterns könnte dazwischen liegen, das Abgeschweifte und stundenlang ins Leere Geblickte könnte darin ebenso enthalten sein wie das Verworfenen und Bezweifeltes oder auch nur das unmerkliche Stocken zwischen Ein- und Ausatmen. Es geht nicht nur um den fraglichen Ort des Gedankens solange er noch nicht artikuliert, zu Papier gebracht ist, es geht um das Papier, das sich entgegenstreckt, das sich einschreibt. Es geht um die Kombinationsmöglichkeit des Alphabets, das jeden erdenklichen Text gangbar macht. Und es geht um den Text, der im Entstehen begriffen, ein Ich begreift. Es geht auch um die Materialität der Wörter, vom schwarzen Flimmern der Zeichen, die so real sie auch erscheinen mögen, nie die Wirklichkeit eines Wasserfalls aus Bildern erreichen werden, bis zur Berührung von Tinte und Zellstoff, diesem chemischen Akt der Verwässerung, Verfärbung, Verbindung und Trocknung. Doch den Schreibfluss in seinem zerfaserten Bett rhythmisiert nicht nur das Flüssige, nicht nur das Feste, sondern auch das Ordentliche der Syntax, das Flinke, Fahrige der Gedanken und das Eilen, Gleiten, Kratzen, Zaudern, Flüchten der Handschrift. Das Fortkommen auf der Festplatte dagegen geschieht durch Magnetisierung. Ich stelle mir die Millionen von metallischen Härchen unter meinen zehn Fingern vor, die sich stromlinienförmig krümmen, wenn ich den Befehl zur Speicherung gebe. Im Gehäuse wird Schreiben zu Rechnen und Lesen zu Abtasten. Als würde ein Scanner die Pixel eines Wasserfallbilds abfahren. Meine Finger auf den Tasten spüren davon nichts. Das Fortkommen auf den Tasten beginnt bei F und J. Meine Fingerkuppen sind blind. Sie orientieren sich an den Gedankenstrich-Reliefs, die F und J tastbar unterstreichen. Von dort kann es losgehen, mit links auf einer Ebene zum das, rechterhand aufsteigend zum du und von dort, die stimmlose, glottale Mitte der Tastaturwelt umgreifend, zum ich. „Das“ liegt auf der Grundposition. „Du“ rückt eins vor. „Ich“ bewegt drei Finger. Aus diesen drei Spielzügen auf der Tastatur könnte sich die Grundkonstellation eines Briefs ergeben. Ich richtet Das Wort an Du. Oder: Du weißt etwas über Dies&Das, möchtest es Mir mitteilen. Oder aber: Das stellt sich zwischen Dich und Mich. Stellt sich als Frage in den Weg, ist Haus, Wasserfall, Bild, Wort, ein wunderschönes, rätselhaftes, einladendes Hindernis, von dem Du und Ich nicht abrücken können, hinter das Du und Ich nicht zurückkönnen. Eine verbindliche Störung. Angesichts der Frage finden Du und Ich sich unabdingbar dies- und jenseits dieser fließenden permeablen Projektionsfläche wieder, dazwischen verschwimmen Bilder, verwässern Konturen. Aber das entschuldigt keine herbeigesehnte oder -bequemte Verschmelzung. Die Strecke zwischen Gedanke und Handlung muss ich schön selber gehen. Sie beginnt mit meinem Schritt auf den Regenvorhang zu. Ist dieser Wasserfall aus Bildern wirklich ein Haus? Ist diese rauschende Bildgewalt, die mir da vorschwebt, diese Flut aus Farben, dieses Überschüssige, Flüssige, Schäumende, dieses Schwindelerregende, diese amorphe Wechselgestalt wirklich ein Haus? Ich wanke, ein Haus im Kopf, kann ich meinen Augen trauen? Wie finde ich da nur einen Zugang, geschweige denn einen Raum, wie soll ich mich da bloß auskennen, geschweige denn Auskunft geben können. Siehst Du mich? fragt die Frage. Hier entlang, hier kannst Du sichergehen. Schau nicht auf den – bildlich gesagt – Grund, versinke nicht beim Ergründen von Antworten. Halte Dich an die Redefigur. Eine Frage, sieh doch, sie bahnt sich an, kommt sie Dir nicht sehr entgegen?

29

Eine Weile ist es ganz still. Ich lasse den Stift sinken. Im Brief bedarf eine Pause, eine Unterbrechung oder Stille, soll sie als solche wahrgenommen werden, der Erklärung oder eines Zeichens. Ich bin beim Schreiben kurz unterbrochen worden, könnte man, hätte man Papier vor sich, beispielsweise mit dunklerer Tinte wieder ansetzen. Ich wollte den Brief schon längst losgeschickt haben, aber ich fand nicht mehr die Muße, ihn zu Ende zu bringen. Inzwischen, könnte es dann heißen, habe ich mir einige Gedanken gemacht zu dem Wasserfall aus Bildern, der womöglich einem Haus ähneln könnte, Du erinnerst Dich?

...  
Oder aber drei Punkte kennzeichneten, dass sich etwas dazwischen geschoben hat, den vermeintlichen Schreibfluss unterbrochen hat. Sie zeigen das Stocken, Zaudern oder eine Flut von Ereignissen, einen Ausflug ins Ungewisse. In den Punkten zwischen zwei Sätzen könnte eine unwichtige Begebenheit oder eine ganze Welt liegen. Ein Rätsel, das sich im Dunkel der drei Punkte eingenistet hat. Eine uferlose Leere. Ein Ich könnte sich darin verloren haben auf der Suche nach der Wahrheit; „... diese Punkte“, schreibt beispielsweise das Ich der V.W., „bezeichnen die Ecke, an der ich auf der Suche nach der Wahrheit die Abzweigung nach Fernham verfehlte.“ Was ist Wahrheit und was Illusion, fragt es sich, „die Wahrheit von diesen Häusern, zum Beispiel“? Gemeint sind die Häuser kurz nach der Abzweigung, mit Gärten, die sich zum Fluss hinunter erstrecken, in der Nähe des fiktiven Ortes Fernham. Wie trotzen diese Häuser, im Plural diesmal, dem Wasserfall aus Bildern, der sich über sie ergießt? Der sie zu Häusern macht, von denen unablässig Bilder abgezweigt werden, solange nur jemand auf sie schaut? In der Abenddämmerung, am Morgen und an diesem Oktobertag, von dem das Ich der V.W. behauptet, von seinem fiktiven Standpunkt aus wohl gemerkt, er entspreche den Tatsachen und mache den Frühling zu einem Hirngespinnst. Unwillkürlich steht auch das Ich aus dem Brief an dieser Weggabelung, wo die Blätter immer noch gelb waren und fielen, „wenn überhaupt, ein wenig schneller als zuvor“, und wo der Wind blies und die „frisch entfalteten Blättchen“ hob, wo „verstreut und achtlos verteilt“ im Frühlingszwielicht Narzissen und Glockenhyazinthen blühten, und zweifelt am April, am Brief, an allem.

Doch die Frage ist beharrlich in ihrer Verbindlichkeit. Allein dass sie nicht ablässt, sich zu stellen, holt das Ich zurück. Es ist gefragt. Wirklich? Wirklich ein Haus? Ich denke darüber nach, schreibt das Ich, dass diese nach Vergewisserung fragende Geste, diese schöne Stelle aus einem Buch, ein Schatz ist, den ich nicht einfach überlesen konnte, den ich nicht einfach so stehen lassen konnte, den ich aufheben und von dem ich gefragt werden wollte ohne die Antwort zu kennen. Ich fühlte mich eingeladen, das Bild von diesem Wasserfall aus Bildern zu erkunden. Erst in dem Moment, fällt es dem Ich schließlich wie Schuppen von den Augen, als sich diese Frage vergewissernd an mich wandte, war ich da, fand mich in einem Brief, wo auch immer (in der Nähe von Fernham zum Beispiel oder in Kopenhagen) irgendwann (an einem Tag im April oder Oktober), von dem aus ich das Wort richten konnte. Das Ich denkt lange nach – etwa die Zeit, die es braucht, um einen Irrtum, eine verfehlte Abzweigung zu bemerken und kehrtzumachen nach Fernham – welches Wort es nun, am Ausgang, am anderen Ende des Briefes richten könnte, ob sich wohl jemand finden ließe, auf ein Wort, welches zu teilen wäre, eines, das sich nun, am unteren Rand der Seite lossagte, um in andere Zusammenhänge zu geraten, etwa weil Du es als den schönsten, buchstäblichsten Klotz am Bein mitnähmest? Ein gedachtes Haus, dem Du zur Wahrheit verhülfest?

## Impressum

Herausgeber:  
Hans Ulrich Reck,  
Rektor der Kunsthochschule für Medien Köln

Redaktion:  
Heike Ander, Olivier Arcioli, Andreas Henrich,  
Anneka Metzger, Hans Ulrich Reck (V.i.S.d.P.)

Gestaltung: Andreas Henrich  
Druck: Welzel+Hardt GmbH, Wesseling  
Auflage: 3.000  
ISSN: 2199-9406

Abbildungsnachweis:  
S. 4 © Jürgen Klauke; S. 6/7 © Julia Scher;  
S. 8 Courtesy Stiftung Preußische Schlösser und Gärten  
Berlin-Brandenburg; S. 10 © Thomas Hirschhorn,  
courtesy Galerie Chantal Crousel, Paris;  
S. 11 © Birgit Hein; S. 13 Fotovorlage: Андрей Романенко  
unter CC-BY-SA-3.0, Bearbeitung: Andreas Henrich;  
S. 18/19 © Joscha Steffens, VG Bild-Kunst, Bonn 2014;  
S. 32 © Andreas Henrich.

© 2014 Kunsthochschule für Medien Köln.

Wenn nicht anders angegeben, liegt das Copyright  
aller Texte und Abbildungen bei den  
Autorinnen/Autoren und Künstlerinnen/Künstlern.  
Alle Rechte vorbehalten.

Das Journal der KHM erscheint unregelmäßig.  
Es liegt unentgeltlich in ausgewählten  
Kulturinstitutionen, Kunsthochschulen und  
Universitäten aus.

Es kann außerdem gegen 1.45 EUR Porto in  
Briefmarken bestellt werden unter:

Verlag der Kunsthochschule für Medien Köln  
Peter-Welter-Platz 2  
50676 Köln  
verlag@khm.de  
<http://verlag.khm.de>  
<http://www.khm.de>



