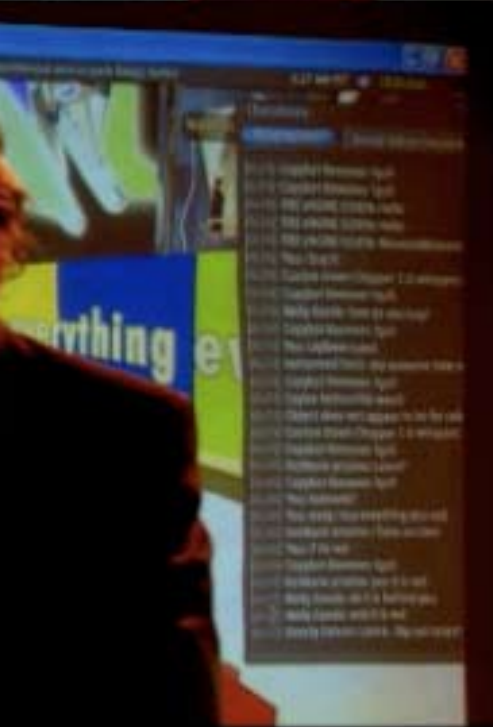


Florian Kuhlmann

‘Cave goes Popculture’



Diplomarbeit Florian Kuhlmann

bei Prof. Dieter Jung, Prof. Dr. Hans Ulrich Reck
und Prof. Frans Vogelaar
entstanden an der Kunsthochschule für Medien Köln, 2007

Inhaltsverzeichnis

- Seite 6** Technische Virtualisierung und Simulation
- Seite 14** Das Netz erzwingt einen Wandel in der Kulturindustrie
- Seite 18** Welche Daten werden eigentlich geschützt?
- Seite 28** Urheberrechte im Web3D
- Seite 32** Cave goes Popculture – die Öffnung des virtuellen Raums
- Seite 36** Die Virtuelle Realität als Waffentechnologie
- Seite 40** Aufrüstung im öffentlichen Raum durch nicht letale Waffen
- Seite 43** Eine Kultur der Technoökonomie
- Seite 48** Selling the most exiting day
- Seite 52** Schlussbetrachtung
- Seite 60** Bildverzeichnis
- Seite 62** Quellen- und Literaturverzeichnis

Einleitung

Thema der Diplomarbeit ‚Cave goes Popculture‘ entstanden an der Kunsthochschule für Medien in Köln ist das Netz, dessen Kultur und die aktuelle Kontextualisierung dieses Mediums. Ein persönliches Interesse liegt auf der Verbindung zwischen Technologie, Ökonomie und globaler Kultur, alle 3 Themen finden sich in der Netzanwendung ‚Secondlife‘¹ als elementare Bestandteile wieder. Aus diesem Grunde bot sich die persistente virtuelle 3D-Welt als Schwerpunkt der Untersuchung an. Die Experimente mit dieser Netzanwendung waren Basis der mehr als sechsmonatigen Arbeit, deren Ergebnis eine Ausstellung im blauen Haus e.V. in Köln sowie dieser Text ist.

Die Realität der Medien war schon immer eine virtuelle Realität, lange bevor es dreidimensionale computergenerierte Räume gab. Technologie und Medien gehen eine immer intensivere Verbindung mit unserer Welt ein, und werden zu einem Element des Lebens, welches zumindest in den Hightech-Region dieser Welt nicht mehr weg zu denken ist. Im Laufe der Zeit ist ein spektakulärer Hybridraum entstanden, dem die digitale virtuelle Realität als neueste Entwicklung der Medientechnologien angehört. Dabei hat Technologie zusammen mit dem vorherrschenden Wirtschaftssystem, dem Kapitalismus, eine Art Eigenleben entwickelt, das nur begrenzt unserer Kontrolle unterliegt. Die Medientechnologien sind Teil dieser Technowelt, die sich immer weiter mit den gesellschaftlichen Strukturen verbinden. Mit der Entwicklung des Netzes ist aber eine historisch einmalige Situ-

¹ www.secondlife.com

ation entstanden, das Senden ist nicht länger einer finanzkräftigen Elite vorbehalten. Jeder kann jetzt in das Spektakel² einspeisen und die Kultur der Globalisierung mit beeinflussen. Orte wie Secondlife haben, da es sich um global zugängliche Räume handelt, zumindest einmal das Potential als Raum für die Entwicklung einer Kultur zu dienen, die nicht durch die Vorherrschaft des Spektakels definiert wird. Wo die Probleme und Fragestellungen der Entwicklung und der künstlerischen Arbeit im Rahmen eines solchen Kontextes liegen, versuche ich im folgenden zu erläutern.

² Guy Debord ‚Die Gesellschaft des Spektakels‘ – Edition Tiamat, 1. Auflage: Berlin, 1996

Technische Virtualisierung und Simulation

„Den Feind über die Virtualität der Flugbahn des Projektils, über die Glaubhaftigkeit seiner Präsenz zu täuschen, ist notwendiger geworden, als ihm etwas über die Realität seiner Existenz vor zu machen. Hieraus erklärt sich die Entwicklung dieser Generation nicht zu ortender, oder beinahe nicht zu ortender Tarnkappenflugzeuge und unauffälligen Vehikel, deren Einsatz im Golfkrieg (Anmerkung: Golfkrieg 1991) entscheidend war.“³

Auch wenn sich Paul Virilio auf das Problem des Ortens oder viel mehr des Nicht-Ortens von Waffen bezieht, so geht es im Kern doch um eine Problematik, die sich durch weite Teile unserer Gegenwart zieht. Es geht um die immer weiter zunehmende Bedeutung technologisch erzeugter Symbole und Zeichen und des virtuellen Raums, dem diese angehören. Es geht um eine mit Hilfe dieser Symbole und Zeichen gestalteten Welt, sowie um die Wechselwirkungen zwischen Technologie, Ökonomie und Gesellschaft, denn „die heutige kapitalistische Wirtschaftsordnung ist ein ungeheurer Kosmos, in den der einzelne hineingeboren wird und der für ihn, wenigstens als einzelnen, als faktisch unabänderliches Gehäuse, in dem er zu leben hat, gegeben ist.“⁴ Virtualisierung und immer weiter zunehmende ökonomische, also politische Bedeutung von technologisch gestützter immaterieller Existenz sind zentrale Probleme und Fragestellungen mit denen wir uns heute beschäftigen müssen.

Der Chef der Modebekleidungsfirma ‚Esprit‘, Thomas Grote, erklärte in einem Interview des Bahn-Magazins in der Ausgabe vom

³ Paul Virilio, ‚Krieg und Fernsehen‘, 1993 Carl Hanser Verlag München Wien

⁴ Max Weber, ‚Die protestantische Ethik und der Geist des Kapitalismus‘, 2004 Verlag C. H. Beck, München

Dezember 2006, jedes heute verkaufte Produkt verfüge sowohl über einen physischen als auch über einen virtuellen Anteil. Eine Ware der industriellen Produktion ist ein Hybridprodukt, bestehend aus dem Ding und dem Symbol das es ist, die Übergänge zwischen beiden sind fließend. Wenn im Hamburger Hafen Container, gefüllt mit tausenden ‚gefälschten‘, also nicht von Nike autorisierte, Turnschuhe gefunden (und medienwirksam vernichtet) werden, bekommen die Probleme von Original und Fälschung einen sehr direkten Bezug zur alltäglichen Waren- und Wirtschaftswelt. Die Fälscher versuchen mit Hilfe der von ihnen gefertigten Waren, an der von der Kulturindustrie im Auftrag der Firma Nike mitproduzierten virtuellen Welt, Teil zu haben – aber natürlich vor allem mit zu verdienen.



Abbildung 1: Fälschung: Nicht autorisierter, zerstörter Nikeschuh im Hamburger Hafen



Abbildung 2: www.nike.com

Probleme und Fragestellungen, die bisher in erster Linie von Philosophen, Kunsttheoretikern, Konzeptkünstlern und Fälschern behandelt wurden, werden zu Problemen des Produktionsprozesses und der damit verbundenen Ökonomie und Politik.

Was bei Thomas Grote als der virtuelle Anteil einer Ware erscheint, beschreibt Guy Debord in „Die Gesellschaft des Spektakels“ als „die sinnlich übersinnlichen Dinge, die sich absolut im Spektakel vollenden wo die sinnliche Welt durch die eine über ihr schwebende Auswahl von Bildern ersetzt wird, welche sich zugleich als das Sinnliche schlechthin hat anerkennen lassen.“⁵ Die produzierten Dinge, die Waren also, sind Träger, Bausteine und Teil einer globalisierten Simulation des Spektakels. Der virtuelle Anteil ist der Gegenwert der Dinge

⁵ Guy Debord, „Die Gesellschaft des Spektakels“ – Edition Tiamat, 1. Auflage: Berlin, 1996, Seite 31

für die wir unser Geld ausgeben. „Das Spektakel ist die andere Seite des Geldes, das abstrakte allgemeine Äquivalent aller Ware“⁶, es beherrscht den durch Technologie und Kapitalismus erzeugten virtuellen Raum und ist gleichzeitig Teil dessen und von diesem abhängig.

Die Waren sind Verbindungspunkte zwischen uns und dem immateriellen virtuellen Raum. Ähnlich den modernen Waffen, die Paul Virilio beschreibt, führen die Waren eine Doppexistenz, so dass dem physischen Objekt ein virtuelles Pendant gegenübersteht. Doch nur so lange die Dinge Waren – und damit noch Teil des Spektakels sind – verfügen sie über eine Qualität des ‚sinnlich übersinnlichen‘. „Der Gegenstand, der im Spektakel ein Prestige hatte, wird vulgär, sobald er bei diesem Konsumenten und gleichzeitig bei allen anderen ins Haus tritt.“⁷ Schon nach kurzer Zeit fliegt die verheißungsvolle Täuschung des Gegenstandes auf und er offenbart seine Banalität. Ein neues spektakulär aufgeladenes Ding muss her. Auf diese Weise bleibt der Kreislauf bestehen und hält so den Prozess am Laufen, der mehr und mehr Banalitäten produziert und der so gestalteten Welt gleichzeitig die Bedeutung nimmt, die wir im Spektakel vergeblich suchen.

Durch den tautologischen Charakter des Spektakels⁸, begründet es sich in seinem Handeln selbst, und ist somit Antrieb und Grund der Simulation, die es erzeugt. „Das Spektakel ist der materielle Wiederaufbau der Religion“⁹. Es durchdringt immer weiter alle Bereiche des Lebens, Debord beschreibt es mit dem ‚weltlich-werden-der Ware, das ebenso das zur-Ware-Werden der Welt ist‘.

⁶ Guy Debord, Die Gesellschaft des Spektakels‘ – Edition Tiamat, 1. Auflage: Berlin, 1996, Seite 39

⁷ Guy Debord, ebd., Seite 56

⁸ Guy Debord, ebd., Seite 20

⁹ Guy Debord, ebd., Seite 53



Abbildung 3: Projektteil ‚Hybridliving‘ der Diplomarbeit
Wie könnte die virtual/augmented Reality-Technologie zukünftige Kleidungsmoden beeinflussen. Technologie ist die Maschine zur Erzeugung des ständig benötigten Neuen.

Aber obwohl das Spektakel, ebenso wie die Religion, seine Kraft aus dem Glauben daran bezieht, unterscheiden sich beide Weltvorstellungen in mindestens einem Punkt grundlegend. Die Verheißungen und das vermeintliche Paradies des Spektakels befinden sich im Gegensatz zur Religion im Diesseits. „Die spektakuläre Technik hat die religiösen Wolken nicht aufgelöst, worin die Menschen ihre von ihnen losgerissenen, eigenen Kräfte gesetzt hatten: sie hat sie nur mit einer weltlichen Grundlage verbunden.“¹¹ Die Massenkommunikationsmittel sind die Medien des Spektakels, über sie wird die globale Simulation gefüttert, kontinuierlich aktualisiert und vermittelt, sie sind

¹¹ Guy Debord, ‚Die Gesellschaft des Spektakels‘ – Edition Tiamat, 1. Auflage: Berlin, 1996, Seite 20

dessen erdrückendste Oberflächenerscheinung.

Über die Sendeanlagen und diversen Vertriebskanäle der Kulturindustrie gelangen die Botschaften und Versprechen des Spektakels zu uns. Dabei muss die Oberfläche, hinter der sich das Vulgäre und Banale versteckt, stets erneuert und noch spektakulärer aufbereitet werden. Permanente Updates, Redesigns und Relaunches erzeugen eine selbstreferenzielle Kreisbewegung, die keine Bewegung mehr ist, sondern diese nur noch simuliert.



Abbildung 4: ‚Die neue Ehrlichkeit 06‘

In der Popkultur hat sich eine Retromode etabliert, welche die Moden der vergangenen Jahrzehnte permanent wiederkaut. Fortschritt ist gleich bedeutend geworden mit technologischer Neuentwicklung. Das Bedürfnis nach Sicherheit und Autonomie von den Unwegbarkeiten des Lebens und der Natur scheint unstillbar. Veränderung ist bedrohlich, beinhaltet diese doch immer auch die Gefahr des Auffliegens der Täuschung der Illusion des Spektakels.

Aussagen wie ‚Stillstand gibt es nicht‘ aus dem Manifest für Statik des Schweizer Künstlers Jean Tinguely wirken in den Ländern, in denen das Spektakel am weitesten entwickelt ist, mehr als Gefahr, denn als optimistischer, humanistischer Aufruf.

Für Statik

Es bewegt sich alles. Stillstand gibt es nicht. Lasst Euch nicht von überlebten Zeitbegriffen beherrschen. Fort mit den Stunden, Sekunden und Minuten. Hört auf, der Veränderlichkeit zu widerstehen.

SEID IN DER ZEIT - SEID STATISCH, SEID STATISCH - MIT DER BEWEGUNG. Für Statik, im Jetzt stattfindenden JETZT.

Widersteht den angstvollen Schwächeanfällen, Bewegtes anzuhalten, Augenblicke zu versteinern und Lebendiges zu töten. Gebt es auf, immer wieder ‚Werte‘ aufzustellen die doch in sich zusammenfallen.

Seid frei, lebt! Hört auf, die Zeit zu ‚malen‘. Lasst es sein, Kathedralen und Pyramiden zu bauen, die zerbröckeln wie Zuckerwerk.

Atmet tief, lebt im Jetzt, lebt auf und in der Zeit. Für eine schöne und absolute Wirklichkeit!

Düsseldorf, März 1959 TINGUELY

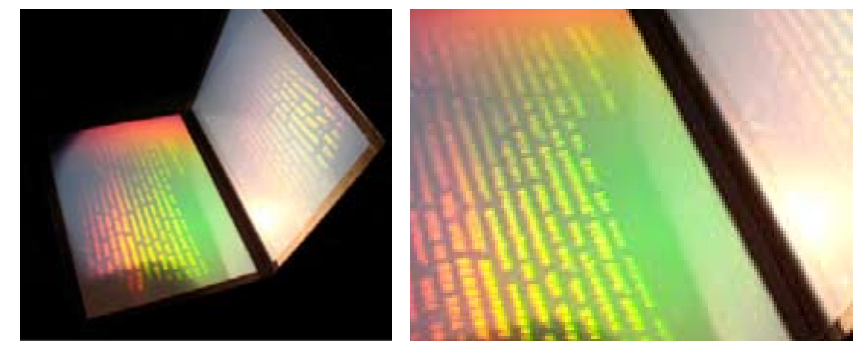


Abbildung 5: ‚Stillstand gibt es nicht‘ das Manifest für Statik als Hologramm, Arbeit zum Vordiplom an der KHM 2004

Das Netz erzwingt einen Wandel der Kulturindustrie

Die Probleme und Fragestellungen der Produktion und Gestaltung des Immateriellen und der medientechnisch erzeugten virtuellen Realität sind heute untrennbar mit der digitalen Computertechnologie und vor allem mit den darauf aufbauenden digitalen Netzen verbunden.

Selbstverständlich schwingen Virtualität und Immaterialität schon immer in allen Medien mit, lässt sich der virtuelle Raum doch auf vielfältige Weise beschreiben und erzeugen. Im Prinzip erschafft jeder Roman einen virtuellen Raum für den Ort der Handlung. Moderne Medientechnologien wie Radio und Fernsehen liefern die visuellen und akustischen Signale aus der virtuellen Realität des Spektakels frei Haus. In diesen spektakulären, virtuellen Raum haben sich weite Teile dessen verlagert, was wir als Öffentlichkeit wahrnehmen. Gesellschaftliche Realität ist nicht nur, aber immer auch die Realität durch bzw. der Medien. Ein Problem erscheint als gesellschaftlich relevant wenn es in den Hauptnachrichten erscheint, das ist uns allen bewusst. Kommunikationsmedien wie das Handy, Laptops, Handhelds oder Audioplayer wie Walkman und iPod sind für viele von uns zum ständigen Begleiter geworden. Durch die Dauerpräsenz der (Medien)Technologie ist ein Hybridraum entstanden, der kontinuierlich durch technisch erzeugte Signale mitgestaltet wird.

Fast schon lustig in diesem Zusammenhang ist ein vor allem unter Teenagern zu beobachtendes Phänomen, Popmusik über die Minilautsprecher ihrer Handys abzuspielen. Die Musik, oft basslastiger Hip-

hop-Sound, wird dabei des komponierten Sounds vollständig beraubt. Selten offenbart sich das Spektakel so offenkundig erbärmlich.

Lange Zeit war klar, dass die Kontrolle über die Signale, vor allem Bild, Ton und Text, zur Bespielung des Hybridraumes in den Händen der Kulturindustrie lag. Mit der Entwicklung der Digitaltechnologie und der massenhaften Aus- und Verbreitung von Computern sowie des Internets, bleibt die Gestaltung dieser technisch gestützten virtuellen Realität nicht länger einigen wenigen mit dem Zugang zu den Sende- und Vertriebskanälen überlassen. Die Kosten der Medienproduktion sinken durch die Digitaltechnologie drastisch. Über das Netz haben nun viele die Möglichkeit zur Mitgestaltung des medial gestützten virtuellen Raums, dadurch entsteht eine völlig neue politische Situation. Bisher waren Distributionskanäle für Medien, sowie Zugang zu den Sende- und Produktionsanlagen nur einer kleinen Gruppe von Personen zugänglich. Technologien wie Buchdruck oder CD- und Schallplattenproduktion benötigen teure Produktionsmittel sowie eine aufwändige Logistik für den Vertrieb. TV- und Radio sind auf komplexe und teure Sendestationen und ein Frequenzspektrum, das einer Reglementierung unterliegt, angewiesen.

Mit der Ausbreitung des Netzkonzeptes, und dem Entstehen des Internets, ändert sich diese Struktur nun grundlegend. Jeder Netzknoten kann nicht nur empfangen sondern auch senden und je weiter sich die Struktur des Netzes und die darauf basierenden Anwendungen entwickeln, umso weniger technisches Know-How ist nötig, um damit zu arbeiten. Diese Entwicklung wird momentan unter dem Hype-Begriffen

Das Netz erzwingt einen Wandel der Kulturindustrie

„Web2.0“ zusammengefasst und setzt sich auch in der Secondlife-Plattform fort – die sich vor allem dadurch auszeichnet, dass die Nutzer eigene Objekte erzeugen und hinzufügen können. Im Gegensatz zu anderen Spielwelten, die von Designern und Entwicklern gestaltet werden, um dann als Spielfläche genutzt zu werden, sind alle Dinge innerhalb von Secondlife von den Bewohnern geschaffen.

In Bezug auf das Internet ist aber nun vor allem entscheidend, dass es sich zwar um ein Medium handelt, welches auf der Universalmaschine Computer basiert, es aber im eigentlichen Sinne nur ein Konzept oder eine Idee ist. Prinzipiell könnte die Funktionsweise des Internets mit jedem anderen Trägermedium vom Lichtstrahl bis zur Brieftaube ermöglicht werden, handelt es sich doch im eigentlichen Sinn nur um einen Satz von Regeln, welche die Kommunikation und die Weiterleitung von Signalen steuern. Computer sind dazu sehr gut geeignet, da sie Signale sehr schnell verarbeiten können, wären aber nicht zwangsläufig dazu notwendig.

Diese Flexibilität und Offenheit der Kombination aus Universalmaschine Computer und Netz bringt die etablierten Strukturen der Kulturindustrie immer mehr in Bedrängnis, da deren Rentabilität in extremer Weise auf etablierten Vertriebs- und Sendemonopolen basiert. Musiker sind nicht mehr auf Platten oder CD-Presswerke und die Vertriebsstrukturen der Musikindustrie angewiesen, da sie ihre Musik im mp3-Format zu den Hörern transportieren können. Mit schneller werdenden Datenleitungen öffnen sich diese Möglichkeiten nun auch für den visuellen Bereich. Über das Netz können die Zei-

Das Netz erzwingt einen Wandel der Kulturindustrie

chen und Signale theoretisch beliebig oft verlustfrei transportiert und mit Hilfe von Rechnern genauso reproduziert werden. Das Netz als Medium steht von seiner Architektur her potentiell jedem zum Senden und Empfangen zur Verfügung. Leistungsstarke Homecomputer sind zur (Re-) Produktion völlig ausreichend, sofern diese nicht durch den Einsatz von „digital-rights-management“-Komponenten beschnitten werden.

Die zur klassischen industriellen Produktion gehörende Knappheit der Güter und Produktionsmittel, hervorgerufen durch aufwändige Produktionsgeräte, knappe Ressourcen und teure Vertriebswege, fallen weg. Auch wenn die physische Produktion von Gütern auch in einer globalisierten Welt die Basis oder das Medium für den Handel darstellen mag, ist der immaterielle Anteil der Ökonomie zu einem mächtigen Teil des Systems geworden. Dieser immaterielle Anteil ist derzeit extremen Veränderungen unterworfen.

Das Netz, ohne das die Globalisierung der physischen Produktion zumindest sehr viel schwerer zu realisieren wäre, ist also gleichzeitig Gefahr für den Teil der Ökonomie geworden, der für den immateriellen Anteil zuständig ist. Da die Massenproduktion in modernen Konsumgesellschaften ohne diesen, durch die Kulturindustrie mit erzeugten, immateriellen Anteil nicht funktioniert, ist letztlich der gesamte Produktionsprozess aus Sicht der Produzenten in Gefahr.

Welche Daten werden eigentlich geschützt?



Abbildung 6: Was tun mit den Marken und Symbolen der Ökonomie? Verbannung in den Cyberspace? ‚signs of the time‘, Projektteil ‚neue ehrlichkeit 06‘ der Diplomarbeit

Welche Daten werden eigentlich geschützt?

Welche Daten werden eigentlich geschützt?

Urheberrecht und Datenschutz, also der Umgang mit den Informationen sind Brennpunkte aktueller Politik, an denen über unsere Rechte, sowie über die Verteilung von beträchtlichen ökonomischen Werten und der damit verbundenen Macht in dieser Welt entschieden wird. Dass sich dabei momentan eine gefährliche Schieflage zu Ungunsten der Bürger und der Demokratie als Ganzem entwickelt, ist bedauerlicherweise noch viel zu wenigen wirklich klar.

Das im Januar 2007 durch den Bundestag beratene Telemediengesetz oder die Pläne des Innenministers Wolfgang Schäuble zur GEHEIMEN Durchsuchung privater Rechner über das Internet, sind Beispiel für diese Entwicklung. In einer vom ChaosComputerClub gemeinsam mit anderen Bürgerrechtsbewegungen verfassten Erklärung zum Gesetzesentwurf über die Vorratsdatenspeicherung heißt es: „Der Gesetzesentwurf zur Neuregelung der Telekommunikationsüberwachung sieht vor, Telekommunikationsunternehmen ab Herbst 2007 zu verpflichten, Daten über die Kommunikation ihrer Kunden auf Vorrat zu speichern. Zur verbesserten Strafverfolgung soll nachvollziehbar werden, wer mit wem in den letzten sechs Monaten per Telefon, Handy oder E-Mail in Verbindung gestanden hat. Bei Handy-Telefonaten und SMS soll auch der jeweilige Standort des Benutzers festgehalten werden. Bis spätestens 2009 soll zudem die Nutzung des Internet nachvollziehbar werden.“¹²

Damit sind die Grundlagen für die sofortige totale Überwachung von fast allen Teilen der Bevölkerung im Bedarfsfall gelegt, der Begriff der

¹² Chaos Computer Club, <http://www.ccc.de/updates/2007/vds-stellungnahme> Besuch 31.1.2007, 23:11

Welche Daten werden eigentlich geschützt?

Rasterfahndung bekommt eine neue, er- aber vor allem abschreckende Dimension. Was es für die Handlungsmöglichkeiten des einzelnen – also uns – bedeutet, wenn ihm nur glaubhaft genug klar gemacht wird, wie er kontrolliert und überwacht wird, beschreibt Paul Virilio eindringlich.

Die wirklichen, realen Möglichkeiten der Überwachung hinken den vorgegebenen im Zweifelsfall weit hinterher, wie Florian Rötzer in seinem Telepolis-Artikel „NSA-Programm für die Internetüberwachung kommt nicht voran“¹³ anschaulich belegt. Dies scheint aber die Verantwortlichen nicht sonderlich zu interessieren. Die angestrebte Gesetzgebung ermöglicht es sicherlich, den immer wieder ins Feld geführten 99,9% der nicht betroffenen Bürger den perfekten Überwachungsstaat zu suggerieren – mit allen Konsequenzen für die Öffentlichkeit. Dass es für einigermaßen versierte Internetnutzer, die ein gewisses Interesse für die Materie mitbringen, schon mit relativ geringem Aufwand möglich ist, die eigenen Spuren im Netz zu verwischen oder zu verschleiern wird von den Verantwortlichen außer acht gelassen, müssten sie doch sich, aber vor allem den anderen ihre eigene Ohnmacht eingestehen.

Eine gefährliche Mischung aus technischem Unverständnis, Machbarkeitswahn und nicht zuletzt Dummheit bilden hier die Basis für nicht ganz ungefährliche soziale Experimente seitens der Politik. Dass das Bundesverfassungsgericht diesen fast schon kriminellen Machenschaften immer wieder einen Riegel vorschieben muss, ist beängstigend. Die gesamte Problematik rund um den richtigen und verantwortungsbe-

¹³ Telepolis Magazin, <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/24/24640/1.html> Besuch 14.2.2007, 16:00

Welche Daten werden eigentlich geschützt?

wussten Umgang mit unseren Daten stellt eine der wichtigsten aktuellen Herausforderungen an unsere Gesellschaft dar.

Die derzeit geplanten Gesetze bedienen hauptsächlich die Interessen der Inhaber von Urheberrechten, in dem sie zum Beispiel den Zugriff auf Verbindungsdaten von Netznutzern auch ohne einen richterlichen Beschluss zulässt. Es wird also nicht nur die Vorratsdatenspeicherung ausgebaut, sondern auch der Zugriff für Dritte auf die so gesammelten Daten erleichtert. Damit werden nicht nur die Möglichkeiten der Urheberrechteinhaber bei der Verfolgung von Verstößen gegen das geltende Recht ausgeweitet, sondern gleichzeitig auch noch der Schutz von natürlichen Personendaten der Bürger aufgeweicht.

Ohne sich über die möglichen Konsequenzen Gedanken zu machen, werden nicht unerhebliche Teile der Bevölkerung, wegen Verletzungen des geltenden Urheberrechts kriminalisiert, um die Monopolstrukturen der Industrie weiterhin aufrecht zu erhalten.

Die Botschaft, die von solchen Bestimmungen ausgeht ist deutlich. Daten und Informationen, (derzeit Musik, Film und Software) für die Urheberrechte käuflich erworben wurden, werden vom Staat geschützt, natürlich angestammte, personenbezogene Daten der Bürger stehen im Schutz durch den Staat hinten an. Oder ganz simpel: Staatlich geschützt wird, was finanziellen Werten entspricht.

Unter dem scheinheiligen Vorwand der Terrorbekämpfung beraten die Innenminister über die Möglichkeiten der heimlichen Remote-Durchsuchung von Rechnern.

Es ist anzunehmen, dass das Vertrauensverhältnis zwischen den Bür-

Welche Daten werden eigentlich geschützt?

gern und dem Staat negativ beeinträchtigt wird, wenn wir alle beginnen uns kleine Tools und Firewalls auf dem Rechner zu installieren, die uns vor dem möglichen Zugriff durch die Obrigkeit schützen sollen.

Ob der Zugriff technisch überhaupt so einfach machbar ist, wie sich mancher Polizeichef oder Innenminister das vorstellt, sei vorerst einmal dahingestellt, spielt aber letztlich überhaupt keine Rolle mehr. Denn wenn die Möglichkeit der geheimen Durchsuchung der privaten Daten nur glaubhaft genug gemacht wird oder die Chance, dass es passiert in den Bereich des Möglichen rückt, setzt der Prozess der freiwilligen Selbstkontrolle vollautomatisch ein. Wenn wir uns vor Augen halten mit welcher Präzision heutige Suchmaschinen die öffentlich zugänglichen Datenspeicher dieser Welt durchsuchen und analysieren, wird klar, wie einfach letztlich die präventive Überwachung der Masse ist, wenn die gesetzlichen Regelungen dafür geschaffen sind. Es ist unschwer vorstellbar was es für die Meinungsfreiheit als Grundlage einer funktionierenden Demokratie bedeutet, wenn wichtige Kommunikationsmedien, sowie die damit verbundenen Orte der Datenspeicherung potentiell überwacht und kontrolliert werden.

Natürlich ist es möglich sich dem digitalen Kommunikationssystem zu verweigern, indem man nur noch Briefe schreibt und diese mit der Post oder per Bote verschickt. Aber man schließt sich damit möglicherweise von den allgemein gebräuchlichen Wegen der Kommunikation aus oder baut zumindest die eine oder andere Hürde auf. Für einzelne mag das eine Option sein, für einen breiten öffentlichen Diskurs wie er Grundlage der Demokratie ist, ist es zumindest nicht förderlich.

Welche Daten werden eigentlich geschützt?

Von den Möglichkeiten, die das Netz als demokratisches Kommunikationsmittel bietet, werden wir nicht profitieren, sollte es uns nicht gelingen sinnvolle Regeln zum Schutz der Persönlichkeitsrechte einzuführen und auch für ihre Einhaltung zu sorgen.

Ohne dramatisieren zu wollen, an dieser Stelle ein Verweis auf das Jahr 2006. Wenn erwachsene Bürger nur noch mit Masken auf die Straße gehen, wie bei den Praktikantendemonstrationen geschehen, weil ihnen bewusst ist, dass sie als einzelne per Video- und Fernsehüberwachung im Nachhinein zu identifizieren sind, ist es ein ernst zunehmendes Zeichen dafür, dass Medientechnologie den öffentlichen Protest und damit den Diskurs auch derzeit schon behindern kann. Das Problem ist auch hier die Suggestion der steigenden Präzision bei der Identifikation und damit auch der Ausübung von Kontrolle, mit fortschreitender technologischer Entwicklung.



Abbildung 7: ‚der thron auf dem niemand sitzen darf‘ Arbeit im Rahmen meiner Diplomarbeit an der KHM, 2007. Der Thron hat keine Sitzfläche. Um sicher zu gehen, dass niemand eine solche installiert und es sich darauf bequem macht, wird der Thron öffentlich zugänglich über das Netz videoüberwacht. Statt Überwachung des, Überwachung durch den öffentlichen Raum.

Welche Daten werden eigentlich geschützt?

Wer in dem Bewusstsein lebt jederzeit identifiziert und möglicherweise irgendwann einmal belangt werden zu können, wird allzu kritisches Verhalten oder Kontakt zu Kritikern von sich aus vermeiden. Der Diskurs, der den demokratischen Prozess am Laufen erhält, kommt schleichend zum Erliegen. Stück für Stück wird die Basis des Rechtsstaates, die eigentlich besagt, dass unschuldig ist, wer nicht schuldig gesprochen ist, abgeschafft. Wir werden alle erst einmal zu potentiell gefährlichen Staatsfeinden erklärt und einer permanenten Rasterfahndung unterzogen. Obwohl, oder gerade weil die Trennung zwischen privatem und öffentlichen Raum durch die Technologie zunehmend verwischt, sind die Persönlichkeitsrechte jedes einzelnen heute so wichtig wie eh und je. Leider scheint das im Zuge dessen, was allgemein Politikverdrossenheit genannt wird, immer mehr in Vergessenheit zu geraten. Die Gefahr besteht, dass sich die Überwachungstechnologie, ist sie erst einmal in einem ausreichenden Maße implementiert, gegen die Demokratie wendet und diese zerstört. Diese unter den Bedingungen eines globalisierten Überwachungsstaats wieder einzuführen, erscheint beängstigend schwierig.

Spätestens mit der Einführung der angeblich fälschungssicheren, chipmarkierten Geldscheine, ist eine Verweigerung des digitalen Systems mit dem Gang in den Untergrund gleich zu setzen, bedeutet aber zumindest, sich aus elementaren Bereichen des öffentlichen Lebens zu verabschieden. Markus Bechedahl, Betreiber des Blogs netzpolitik.org kommentiert die aktuelle Entwicklung eigentlich noch viel zu milde, wenn er sagt „Die Bundesregierung hat im aktuellen Gesetzgebungsverfahren wenig Kompetenz für Internet-Fragen gezeigt. Ich glaube,

Welche Daten werden eigentlich geschützt?

in den oberen Ebenen der Ministerien befindet sich keiner, der das Internet wirklich verstanden hat.“¹⁴

Bleiben wir optimistisch und hoffen, dass in den oberen Ebenen der Ministerien wirklich nur nicht verstanden wurde, was da geregelt wird. Urheberrecht und Datenschutz sind also keineswegs Probleme, die nur Tauschbörsennutzer betreffen, sondern entscheiden letztlich über die Regelung von Besitz und Machtverhältnissen in unserer globalisierten Welt.

Wir leben in einem Hybridraum, der auch durch Medientechnologie erweitert und definiert wird. Das bedeutet, dass wir kontrolliert und in unserer Freiheit eingeschränkt werden, wenn unsere Spuren, die wir beim Benutzen der technischen Apparate hinterlassen, gespeichert werden.

Die Thematik und Problematik ist bekannt, bildet sich aber derzeit immer noch hauptsächlich in der Netzaktivisten und Hacker-Bewegung ab, und ist bisher noch nicht wirklich in die breite Öffentlichkeit vorge drungen. Obwohl auch die Tageszeitungen zunehmend auf die Pläne der Regierung im Bereich der Kontroll- und Überwachungspolitik aufmerksam machen, gibt es noch keine wirkliche öffentliche Diskussion über das Thema. Eine Opposition aus gesellschaftlichen Lagern, die oftmals der extremen Linken angehört, bildet sich nur langsam und ist de Facto nur außerhalb des Parlaments an zu treffen.

Unter den Unterstützern der Bürgerinitiative Vorratsdatenspeicherung.de zum Beispiel gelten die Bündnis90/Grünen im Frühjahr 2007 als konservativste Kraft.¹⁵

¹⁴ <http://www.tagesschau.de/aktuell/meldungen/0,1185,OID6310346,00.html>, Besucht am 21.02.2007 00:46

¹⁵ vgl. www.vorratsdatenspeicherung.de Besucht am 17.04.2007 15:00 Uhr

Welche Daten werden eigentlich geschützt?

Anmerkung: die Entwicklungen im Bereich des Ausbaus der staatlichen Überwachung unter dem Deckmantel der Terrorbekämpfung schreitet in der BRD momentan in einem so absurd schnellen Tempo und Ausmaß voran, dass der vorangegangene, im Januar 2007 geschriebene, Abschnitt schon im April des Jahres in weiten Teilen als überholt gilt. Die derzeitige Diskussion über die Möglichkeiten der erkennungsdienstlichen Erfassung der gesamten Bevölkerung durch Speicherung und permanenten Zugriff auf Passfotos und Fingerabdrücke, gehört zu den aktuellste Vorstößen der Politik, ein Ende der Forderungen der Innenminister scheint nicht in Sicht.

Erfreulicherweise werden aber auch kritische Stimmen lauter und das Thema bekommt – wenn auch immer noch viel zu wenig – zunehmend mehr Aufmerksamkeit. Die Demonstration gegen Vorratsdatenspeicherung in Frankfurt am 14.4.2007 hatte immerhin um die 1500 Teilnehmer. Das ist immer noch viel zu wenig, aber im Vergleich zu den 200-300 Teilnehmern der vorangegangenen Demonstrationen in Bielefeld und Berlin doch ein gewaltiger Fortschritt

Welche Daten werden eigentlich geschützt?



Abbildung 8: ‚Demonstration gegen Vorratsdatenspeicherung‘ am 14.04.2007 in FFM. Mit finanzieller Unterstützung des Asta und organisiert durch das Stupa der KHM ging es zusammen mit 8 weiteren Kommilitonen zur Demo. Weitere Infos, Fotos und Video auf www.openkhm.de

Urheberrechte im Web3D

Diskussionen um das Copyright drehen sich bisher hauptsächlich um die Software-, Musik- und Filmindustrie, bei der wir es gewöhnt sind, dass diese Produkte auf ein Medium überspielt und dann verkauft werden. Auch wenn der Ruf der Medienindustrie in den letzten Jahren, völlig zu Recht, massiv gelitten hat, scheint es noch eine gewisse erlernte Akzeptanz für den Tausch von Musik oder Filmen gegen Geld zu geben. CDs und Platten muss man kaufen, ein Kinobesuch kostet Geld, die Verbindungen sind gelernt, die Regeln noch bekannt.

In den aktuellen Communitys des Netzes wie Myspace oder Youtube, sieht es schon anders aus. Den Nutzern klar zu machen, dass es eine Urheberrechtsverletzung ist, ein Pamela Anderson-Foto bei sich auf die Seite zu setzen oder einen Song aus den Hitparaden für eine eigene Youtube-Komposition zu verwenden, scheint schwieriger – remixen und damit das Copyright verletzen, ist Teil aktueller Jugendkultur. Für eine Onlinecommunity wie myspace.com etwa, deren Erfolg maßgeblich davon abhängig ist, wie frei die Nutzer ihre eigene Präsentationsfläche nutzen und gestalten können, ist es gar nicht so einfach gegen Urheberrechtsverletzungen der Nutzer vorzugehen, ohne dabei einen Imageschaden hinzunehmen. Die Medienindustrie muss nun in einem Bereich als Spielverderber agieren, der maßgeblich mitbestimmt was in oder out ist – zwei Kategorien, die nicht unerheblichen Einfluss auf den Handel mit den Gütern der Kulturindustrie haben.

Spannend und völlig offen ist, wie sich die gesamte Urheberrechtspro-

blematik verändert, wenn sich nun möglicherweise die Benutzeroberfläche von 2D- zu 3D ändern könnte, wie es bei Secondlife zu beobachten ist. Die wirkliche Neuerung an der Secondlife-Software ist, dass es einfach zu nutzende Tools zur Erzeugung digitaler Artefakte bereithält. Ohne Spezialkenntnis schwieriger 3D-Modellingssoftware ist es möglich beliebige Objekte zu erzeugen. Jemand, der bisher als Sammler von mp3-Musik in den Tauschbörsen aktiv war, kann in Secondlife auf einmal selber Produzent sein und sieht die Probleme des Copyrights möglicherweise nun aus einem anderen Blickwinkel. Nachdem in Secondlife für kurze Zeit ein Programm namens ‚Copybot‘ auftauchte, mit dem das Kopieren digitaler Objekte anderer Spieler möglich war, ging ein lauter Aufschrei inklusive virtueller Demonstrationen durch die Secondlife-Community.



Abbildung 9: Demo gegen den Einsatz des Copybot, vor dem Hauptquartier von Lindenlab, den Betreibern von Secondlife. Im Hintergrund auf der Brücke befinden sich weitere Demonstranten die wegen der Beschränkung von maximal 40 Avataren pro Sim (Landeinheit in SL) nicht teilnehmen konnten.

Wenn sich die Vermutung bestätigt, dass sich die technologisch gestützte virtuelle Realität – die Virtual Reality – basierend auf schnellen Homecomputer und leistungsstarken Internetanbindungen zu einem ernst zu nehmenden Massenmedium entwickelt, dann werden die Fragen und Probleme, die das Immaterielle mit sich bringt, wohl noch stärkere Bezüge zum Alltagsleben entwickeln. Innerhalb einer virtuellen Welt sind die Konkurrenzvorteile einer industriellen Massenproduktion gegenüber dem Handwerk zumindest teilweise aufgehoben, bedeutet Massenproduktion doch nur noch digitales kopieren. Ein möglicher Schluss daraus wäre, dass die derzeit eher unpopulären Urheberrechte auch für den Einzelnen wieder an Attraktivität gewinnen. In Anbetracht der Tatsache, dass die Desktopmetapher moderner Betriebssystemoberflächen noch aus einer Zeit stammt, in der der Computer hauptsächlich als Arbeitsgerät für Büros konzipiert wurde, wäre ein neues Interface-Konzept nach mehr als 20 Jahren nicht völlig abwegig. Da Computer mittlerweile in allen Bereichen des Lebens an zu treffen sind, würde sich die Welt-Metapher der ‚Virtual Reality‘ als Ersatz zumindest einmal anbieten. Mir erscheint Secondlife also eher als Prototyp für weitere zukünftige Entwicklungen des Netzes und der Oberfläche dessen. Die Plattform Secondlife mag verschwinden, das Konzept aber hat sich jetzt einmal erfolgreich etabliert und wird wohl erhalten bleiben.

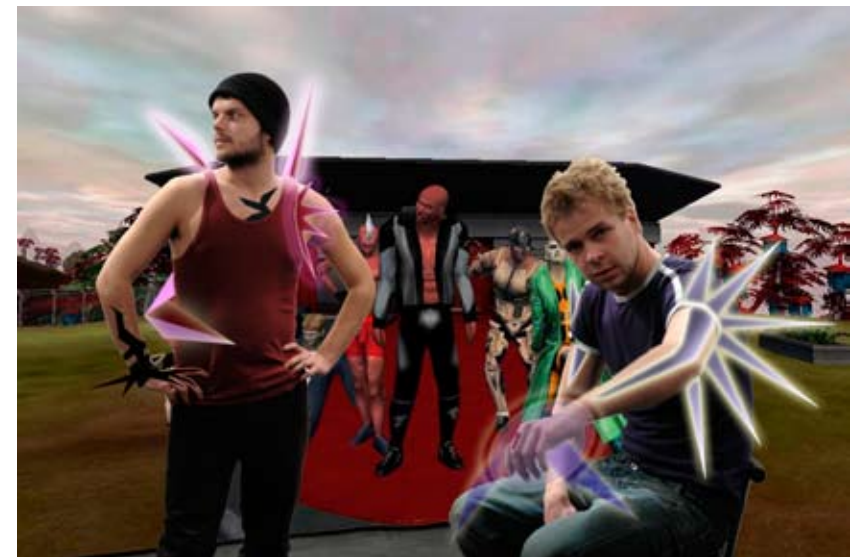


Abbildung 10: der durch Datenbrille und Vernetzung erzeugte Hybridraum bietet die Möglichkeit medialer Extensionen des Alltags, Modeaccessoires werden kopiert nicht produziert

Cave goes Popculture – die Öffnung des virtuellen Raums

Der dreidimensionale virtuelle Raum wird global über das Netz zugänglich und zum Treffpunkt für Millionen Menschen. Secondlife ist derzeit, im Januar 2007, die mit Abstand am weitesten entwickelte Plattform in diesem Bereich. Die Öffnung der computergenerierten virtuellen Realität gegenüber der Massenkultur macht diese Technologie gerade jetzt wieder so spannend und interessant. Die ‚Virtual Reality‘ an sich ist dabei nichts Neues mehr. Randal Walser schrieb schon Anfang der Neunziger „die grundlegenden Komponenten sind alle leicht zu haben, einfach bei den Herstellern der verschiedenen Komponenten der heutigen PC-Technologie zu kaufen.“¹⁶ Die Interfaces wie Datenhandschuh und Datenbrille bzw. Headmounted Display sind bereits Mitte der sechziger Jahre von Ivan Sutherland am MIT entwickelt worden. Der entscheidende Unterschied heute zu den beginnenden neunziger Jahren ist die Entwicklung schneller Computer und Datenetze, aber vor allem das Vorhandensein einer hoch potenten Spieleindustrie, welche die Traumfabrik Hollywoods an Umsatz schon überholt hat. Randal Walser dazu 1990 „Das Problem bei Cyberspace ist heute, daß keine es unterstützende Industrie existiert, und daß keine Industrie ohne entsprechende Infrastruktur und ohne Markt entstehen kann. Das Problem ähnelt dem des Kinos um die Jahrhundertwende, als zwar Kameras und Projektoren schon entwickelt waren, aber Filme immer nur kurioses Beiwerk bei anderen Sachen waren.“¹⁷ Wurde die aus der Virtual Reality entnommene 3D-Grafik in den vergangenen Jahren im Massenmarkt hauptsächlich für die Entwicklung

¹⁶ Randall Walser, ‚Die heranwachsende Technologie des Cyberspace‘ - Katalog Ars Electronica 1990

¹⁷ Randall Walser, ‚Machen wir`s direkt - erfahrungsorientiertes Design von Cyberspace‘ - Katalog Ars Electronica 1990

von 3D-Spielen, allen voran den Egoshootern genutzt, kommen diese nun über das Spielegenre der MMORPG¹⁸ zu denen Secondlife im weitesten Sinne gehört, ins Netz. Aus der Virtual Reality der Cave wird eine über das Netz zugängliche Social Virtual Reality.

Stark wachsende Nutzerzahlen dieser 3D-Onlinewelten schaffen einen nie da gewesenen Absatzmarkt für industriell gefertigte billige Interfaces wie das Headmounted Display oder den Datenhandschuh. Die zu erwartenden hohen Umsätze machen die Weiterentwicklung solcher Interfaces zu Massenprodukten zu einem lukrativen Geschäftsfeld für die Elektronik-Industrie. Möglicherweise wird das nun auch schon nicht mehr ganz frische Konzept der Maus und des Monitors schon in einigen Jahren verschwinden.

Da Absatzmärkte mit einem hohen Potential, vor allem in der High-tech-Industrie, erfahrungsgemäß nicht all zu lange brach liegen, erscheinen die Chancen für eine Weiterentwicklung der VR-Technologie zum Massenprodukt derzeit wahrscheinlich. Der Verkaufserfolg der aktuellen Nintendo Spielekonsole „wii“, die sich vor allem durch ein neues, auf Koordination und körperliche Bewegung im Raum beruhendes Steuerungskonzept von der Konkurrenz abhebt, spricht für diese Entwicklung. Der Computerbranche kommt diese Entwicklung sicherlich nicht ungelegen, entsteht so doch ein Grund noch leistungsstärkere Rechner zu verkaufen, welche für die perfekte Darstellung der Virtual Reality natürlich benötigt werden. Der bisher ungebrochene Kreislauf von immer leistungshungriger Software und immer leistungsstärkerer Hardware würde so bestehen bleiben. Nun sollte aber zu guter letzt nicht außer Acht gelassen werden, dass es auch durchaus

¹⁸ MMORPG, Abkürzung für Massively Multiplayer Role Playing Games

seine Reize hat, sich in digitalen virtuellen Welten zu bewegen, diese zu erforschen und darüber schnell und unkompliziert mit anderen in Kontakt zu treten. Simulationen, wie die Virtual Reality eine ist, üben eine Faszination und Anziehungskraft auf Menschen aus. Denn, auch wenn die Hightech-Industrie das immer wieder wünscht, so genannte Killerapplikation lassen sich nicht einfach so erzeugen. Simulationstechnologien wie die Virtual Reality sprechen ein vorhandenes Bedürfnis an und üben einen Reiz auf uns aus, der doch irgendwo in uns verwurzelt ist. Worin nun aber eigentlich dieser Reiz liegt und warum es Vergnügen bereiten kann sich in einer digitalen Simulationen zu bewegen und auch zu verlieren, ist eine der spannendsten Fragen die im Zusammenhang mit dieser Technologie auftreten.

Es geht um Simulation und Mimesis, die innerhalb der Social VR möglicherweise zusammen fallen und um die Frage, warum es für uns so interessant oder wahrscheinlich so wichtig ist in einer gemeinsamen Simulation zu leben. In welchem Verhältnis stehen nun aber Medien, Technologie, Simulation und Täuschung? Benötigen wir, und wenn ja, warum benötigen wir eine stetige Steigerung der Intensität von Simulation? In etwa so wie in der Geschichte von Stanislaw Lem ‚Die Entdeckung der Virtualität‘¹⁹, in der die Menschen mit Hilfe von immer stärkeren Drogen neue Layer der Realität über die vorherigen Layer legen. Und wie verhält sich die Erzeugung von Simulation im Verhältnis zur modernen Konsum- und Warenwelt, in der die Produkte maßgeblich über ihren virtuellen Anteil verkauft werden? In welchem Verhältnis stehen diese technisch gestützten Simulationen zu den von und durch unser Gehirn erzeugten Simulationen, die wir zur

¹⁹ Stanislaw Lem, ‚Die Entdeckung der Virtualität‘, Suhrkamp Verlag 1996

Strukturierung unserer Welt nutzen?

Das sind komplizierte und komplexe Fragen, die ich nicht im Rahmen der Diplomarbeit lösen kann, die aber dennoch unvermeidlich bei der Beschäftigung mit dem Thema Virtual Reality auftreten und deswegen hier auch formuliert werden sollen.



Abbildung 11: ‚Hybridliving Futurefighter‘, 2007. Arbeit im Rahmen meiner Diplomarbeit an der KHM, 2006.

Die Virtuelle Realität als Waffentechnologie

Paul Virilio beschreibt in ‚Krieg und Fernsehen‘ wie es den alliierten Streitkräften des ersten Golfkrieges unter Führung der USA gelungen ist, das elektromagnetische Spektrum zu beherrschen und durch totale Überwachung mit Hilfe unterschiedlichster Sensoren an Satelliten, Drohnen und Flugzeugen eine technologisch erzeugte 2. Realität der Schlachtfelder in Echtzeit zu erzeugen – einen virtuellen Raum. Nicht nur die Erzeugung des Schlachtfeldes und des zugehörigen elektromagnetischen Feldes, sondern auch die Kommunikation zu diesem erfolgte in Echtzeit. Zwischen Aufklärungs- und Kommunikationseinheiten in Form von Luft- und Raumfahrttechnik, sowie den Kommandozentralen im Pentagon und am Persischen Golf, und den Kampfeinheiten vor Ort wurde ein globaler Echtzeitkommunikationsraum geschaffen. Durch die hohe Geschwindigkeit und Präzision der eingesetzten Waffensysteme (Raketen, Marschflugkörper und Smart Bombs) und dem extrem weit entwickelten Stand der Aufklärungsmöglichkeiten der USA, hat sich das Kräfteverhältnis von den ‚materiellen‘ Waffen, die auf maximale Zerstörungskraft ausgelegt sind, hin zu der Kombination aus Präzisions- und Aufklärungswaffen verlagert. Zu Anfang des Krieges wurden gezielt die Kommunikationspunkte durch Bombenabwürfe mit Hilfe von fast unsichtbaren und nicht zu ortender Stealth-Bombern zerstört. Während des Verlaufs des gesamten Konflikts wurde der irakische Funkverkehr gestört, also der irakische virtuelle Raum zerstört oder unzugänglich gemacht. Der Irak wurde innerhalb kürzester Zeit durch das Zerstören des Kom-

munikationsraums daran gehindert ein reales Schlachtfeld zu errichten. Den irakischen Einheiten konnten schlichtweg keine Marschbefehle erteilt werden, zumindest nicht in einer Geschwindigkeit mit der diese auf die Hochgeschwindigkeitsstrategie der alliierten Streitkräfte hätten reagieren können.

Durch den Einsatz der ‚REINEN WAFFEN‘²⁰ – Präzisionswaffen – wird der Gegner nicht durch das absolute Zerstörungspotential, sondern vielmehr durch das Unterbinden jeder militärischen Operation größeren Ausmaßes ausgeschaltet. Durch das schnelle punktgenaue Eingreifen und Zerstören werden der Krieg, bzw. die Kampfhandlungen, selbst faktisch unsichtbar und im Vergleich zu Panzer- und Artillerieschlachten vergangener Weltkriege immateriell. Was nicht bedeutet, dass dies auch für die Opfer gelten würde, die sich an den Einschlagspunkten der Präzisionswaffen befinden. Die erzeugte Immaterialität bezieht sich viel mehr auf die fehlenden Beobachtungsmöglichkeiten durch die globale Medienöffentlichkeit, die im Falle des 1. Golfkrieges per CNN in Echtzeit zugeschaltet war, aber trotzdem nichts zu sehen bekam. Ohne Schlachtfeld gibt es keinen Ort von dem Journalisten berichten könnten und bei kontinuierlichen Live-Berichterstattung bleibt keine Zeit mehr die vereinzelt nur kurz aufflackernden Orte des Krieges aufzusuchen, um die Kriegshandlungen bzw. die Bombenabwürfe, die nur wenige Sekunden dauern, zu beobachten. Der Krieg ist schneller als die Beobachter.

²⁰ vgl. Paul Virilio, Krieg und Fernsehen, Seite 152



Abbildung 12: der Bayerische Rundfunk untertitelt: „Es geht los Angriff auf Bagdad gegen 3.30 Uhr In der Nacht vom 19. auf den 20. März 2003, nicht einmal zwei Stunden nach Ablauf des Ultimatums, feuern die USA 40 Marschflugkörper auf den Irak ab. Der Krieg hat begonnen.“ Das Foto stammt aus dem 2. Irakkrieg, unterscheidet sich aber im Informationsgehalt nicht wesentlich von denen des ersten - auf denen war auch nichts zu erkennen.

Die während des Kalten Krieges entwickelte Strategie der Lähmung des Gegners durch Abschreckung mit Hilfe der Massenvernichtungswaffen, wird nun abgelöst durch die Lähmung des Gegners durch die fast chirurgischen Eingriffe in die Kommunikations- und Kontrollstruktur des Gegners. Die Überlegenheit wird nicht mehr durch mörderische Explosivkraft sondern durch Geschwindigkeit und außerordentliche Genauigkeit, sowohl hinsichtlich der Zielsicherheit als auch der Überwachung der Feindbewegungen, realisiert. „Der militärische Schlag kann selektiv und heimlich ausgeführt werden, er gleicht der

Behandlung eines bösartigen Tumors mit Laserstrahlen und ist dabei so wirkungsvoll und schmerzlos, dass er die normalen Lebensgewohnheiten des Patienten eigentlich überhaupt nicht beeinträchtigt, so dass dieser diese nach dem Eingriff wieder aufnehmen kann, ganz so als sei nichts geschehen.“²¹

Durch die Geschwindigkeit und minimale Größe der wirklichen Operationen entzieht sich der Krieg den Augen der medialen Öffentlichkeit, unter anderem dadurch wird Krieg auch für moderne Mediendemokratien wieder einfach möglich gemacht und zu einem Mittel der Politik. Der Gegner mag zwar über Feuerkraft und Waffen verfügen, bekommt aber vermittelt, dass diese, sollte er nicht die Kontrolle über den technisch zu erzeugenden Virtuellen Kommunikationsraum haben, für ihn nicht einsetzbar sind oder einsetzbar sein werden. Sollte der Gegner diese Tatsache nicht akzeptieren, kann er mit präzisen Ein- bzw. Angriffen, welche aufgrund der fehlenden Bilder nicht wie Krieg aussehen, schnell überzeugt werden. Kriege werden vergleichbar mit Polizeiaktionen, die nicht wirklich zerstören und vernichten, aber die gewünschte Ordnung (wieder)herstellen.

Die maximale Zerstörung der gegnerischen Kriegsmaschinerie, wie sie seit jeher üblich ist, tritt also zurück zu Gunsten einer möglichst eindrucksvollen Simulation des Krieges. Nicht handeln um alles zu zerstören, sondern handeln als ob man alles zerstören könnte und würde, ist die Basis zur Durchsetzung der Kriegsziele. Jeder Krieg, bzw. jede erneute Simulation des Krieges ist nicht nur Klärung aktueller Machtfragen, sondern praktisch Drohung und Machtbeweis für zukünftige Machtkämpfe zugleich. Die Grenzen der Simulation des Krieges zeigen

²¹ vgl. Paul Virilio, Krieg und Fernsehen, Seite 153

sich allerdings momentan im Guerillakrieg, in den die USA im 2. von ihnen geführten Irak-Krieg verwickelt wurden. Autonome Guerillakämpfer, die den Tod im Kampf als ehrenvoll empfinden und zusätzlich divergenten Lagern angehören sind durch die Simulation des so geführten Krieges wenig zu beeindrucken. Warum auch, fallen sie im Kampf gelangen sie ins Paradies, also in die perfekte Simulation

Aufrüstung im öffentlichen Raum durch nicht letale Waffen

Eine ähnliche Strategie findet sich in der Entwicklung nicht letaler Waffen für den Polizeieinsatz wieder, Waffen die also nicht töten sondern nur lähmen sollen – auch hier lautet die Strategie zur Machtausübung Kontrolle statt Vernichtung. Die Künstlergruppe BBM (Beobachter der Bediener von Maschinen) aus Hannover thematisiert diese Problematik in dem von ihr initiierten Troja-Projekt. Was im Irak-Krieg als globale Strategie zur Kontrolle eines anderen Staats durchgeführt wurde, geschieht in der Entwicklung und im Einsatz der nicht letalen Waffen lokal innerhalb des Staates. Der Einsatz von Waffen gegen die eigene Bevölkerung wird gerade durch ihre dosierte, aber durchaus präzise Kraft möglich gemacht. Nicht die Zerstörung oder schwere Beschädigung von Mensch und Material ist Ziel der nicht tödlichen Waffen, sondern Kontrolle von Öffentlichkeit.

BBM schreibt zum Projekt ‚crowd-ctrl‘²³ : „Raumbeherrschung mutiert zur Biostrategie. Dadurch wird potentiell jedermann verdächtig. Logische Folge für die Entwicklung neuer operativer Systeme: Das Erkennen der Suspekten fällt mit ihrer Behandlung zusammen. Man

23 BBM, Hannover, http://www.bbm.de/presse/texte/crowd-ctrl_photo_deu.pdf
Besucht am 21.01.07 um 14:30 Uhr

will sehen und niederstrecken können in einem einzigen Arbeitsgang.“ – Niederstrecken bedeutet Machtausübung in Echtzeit durch die simulierte Handlung des Tötens.

Um Raum zu kontrollieren ist es – ähnlich dem von Virilio beschriebenen Einsatz der ‚REINEN WAFFEN‘ – gar nicht unbedingt nötig die Waffentechnologie noch zum Einsatz zu bringen. Das Bewusstsein, dass jeder Kampf schnell und wirkungsvoll unterbunden werden kann, reicht aus, um in den meisten Fällen die Auseinandersetzungen von vorne herein zu unterbinden. Perfider Nebeneffekt ist, dass das Aggressionspotential der in Schach gehaltenen Menge so stark ansteigen muss, bis der Tod oder zumindest schwerste Verletzungen des Gegners, in diesem Fall der Polizei, in Kauf genommen werden.

Die gleichen oder zumindest in der Tendenz ähnlichen Strategien der Kontrolle kommen also sowohl in globalen als auch in lokalen Konflikten zur Sicherung und Durchsetzung von Herrschaftsansprüchen zum Einsatz. Die Ausübung von Macht basiert in diesem System maßgeblich auf dem Einsatz überlegener Simulations- oder Disimulationstechnologie. Diese durchdringt dabei nicht nur die Kriegsführung, sondern auch unsere Lebenswelt und bedroht zumindest einmal vom Potential her unser freies soziales Zusammenleben.

BBM in der Projektbeschreibung zu ‚crowd-ctrl‘ über den Einsatz von (Mikro) Technologie als Waffe: „die Mittel der Kontrolle kommen uns körperlich nahe, wachsen in uns hinein: bei den Kontrollierten wie bei den Kontrolleuren“²⁴ . Paul Virilio nennt diese Entwicklung der Vereinigung von Technik und Lebenswelt die dritte Revolution: Die Trans-

24 BBM, Hannover, http://www.bbm.de/presse/texte/crowd-ctrl_photo_deu.pdf
Besucht am 21.01.07 um 14:30 Uhr

plantation²⁵. Obwohl Virilio dies an besagter Stelle auf den Einbau von interaktiven Bauelementen in Marschflugkörper vom Typ ‚Tomahawk‘ bezieht, geht es bei beiden doch um das gleiche, die Auflösung des Prinzips von Innen und Außen.

Unter die Haut verpflanzte RFID-Chips kommen zum Einsatz, um zu garantieren, dass nur derjenige eine Waffe abfeuern kann, der auch für diese registriert ist. Elemente der mikrotechnologischen Waffen dringen als Kontrollfunktionen per Chip in den Körperraum ein. Der Marschflugkörper erzeugt in seinem Inneren eine virtuelle Simulation der Realität und nutzt die topografischen Informationen dieser virtuellen Realität zur Navigation. Obwohl die Waffe sich also durch den realen Raum bewegt, navigiert diese durch ihren Innenraum. Dieser technische Trick macht die Waffe zugleich unempfindlich gegen externe Einflüsse, wie Störmanöver des Frequenzspektrums. Beim Beispiel der ‚Tomahawk‘ Marschflugkörpers dringt der Kontrollmechanismus in Form der Virtual Reality in die Maschine ein, beim Beispiel der Waffenfeuerkontrolle dringt die Kontrolltechnologie in den Körperraum ein.

„Die Einsetzung der technischen Instrumente für die unmittelbare Wahrnehmung und Entscheidung in das Innere der Waffensysteme hebt die klassische Unterscheidung zwischen Innen und Außen auf und führt auf diese Weise eine stillschweigende Fusion zwischen dem Raum außerhalb und dem innerhalb der Maschine herbei.“²⁶

Ein Hybridraum, in dem sich technisch und nicht technisch erzeugte Realität durchdringen, und der beides gleichzeitig ist, entsteht.

²⁵ vgl. Paul Virilio, Krieg und Fernsehen, Seite 150

²⁶ vgl. Paul Virilio, Krieg und Fernsehen, Seite 151



Abbildung 13: ‚the i buy everything event‘ ein hybridhappening, Arbeit im Rahmen meiner Dipomarbeit an der KHM, 2006. Experimente mit Secondlife und Videostreamingtechnologien, als Möglichkeiten medialer Extension des Raumes in Echtzeit über beliebige Entfernungen. Der Raum zwischen den Dingen verliert in diesem Setting an Bedeutung. Ein Hybridraum, der global und lokal zu gleich ist, entsteht.

Eine Kultur der Technoökonomie

Technologie und Umwelt lassen sich nicht getrennt denken, gesellschaftliche Vorgänge lassen sich nicht mehr ohne Blick auf die Massenkommunikationsmedien untersuchen. Klar ist, dass man beides nie trennen konnte, aber durch den massiven Einsatz von Technologie in unserer Welt hat diese eine ganz eigene Dynamik entwickelt. Technologie hat ebenso wie das Spektakel, in Zusammenhang mit dem Kapitalismus, einen tautologischen Charakter entwickelt. Wir entwickeln

Technologie, um weitere Technologie zu entwickeln. Mit der Loslösung des Menschen von den Mächten der Natur, mit Hilfe von Technik hat sich eine neue Technikmacht entwickelt, die wir nun erst wieder zu kontrollieren lernen müssen.

So wird etwa das Problem des weltweiten Klimawandels – also Terraforming im Sinne der Maschine – von uns erst einmal nicht als Anlass zum Umdenken im Umgang und mit dem Einsatz von Technologie gesehen, sondern wird in der vorherrschenden Logik mit der Entwicklung neuer Technologie beantwortet. Aus Sicht der Technoökonomie bedeutet ein möglicher Klimawandel zuerst einmal das Entstehen eines neuen Absatzmarktes, welcher mit neuer Technologie beliefert werden kann.

Sollten wir kein Bewusstsein für die Probleme der Verbindung zwischen Technologie und Natur bzw. den Einsatz, sowie die Fortentwicklung von Technik entwickeln können, werden sich früher oder später gravierende Probleme für unseren Lebensraum auftun.

Nun wäre eine einfache Antwort auf das Problem der Zerstörung unserer Lebensraumes, also der Erde: Entwickeln wir die entsprechende Technologie und reparieren damit die Welt, oder wir verlassen diese und nutzen andere. Im Hinblick auf die gigantischen Entwicklungen in der industriellen Produktion der vergangenen Jahrhunderte muss dies ja keineswegs reine Science-Fiction bleiben. Das Prinzip der ‚Verbrannten Erde‘ wäre also eine Antwort mit der aus Sicht der Technoökonomie argumentiert werden könnte und möglicherweise wäre dies sogar ein gangbarer Weg.

Aber viel gravierender erscheint die Problematik der Verschmelzung

zwischen Mensch, Natur und Technik unter den Idealen des modernen Kapitalismus, wie Max Weber ihn in „Die protestantische Ethik und der Geist des Kapitalismus“²⁷ beschrieben hat. Also der Einsatz von Technologie unter der Idee der permanenten Effizienzsteigerung. Es geht um mehr Leistung in gleicher Zeit um das Überleben zu sichern, oder mit den Worten Max Webers, „wer nicht hinaufsteigt, mußte hinabsteigen“.

Zur permanenten Steigerung der Produktion werden dabei die Prozesse der Wirtschaft nach den Gesichtspunkten der Effizienz optimiert und Fehlerquellen – da diese die Effizienz gefährden – immer weiter beseitigt. Die benötigte Optimierung erfolgt dabei durch Technologie, denn Programme und Maschinen arbeiten schneller und machen keine Fehler, es sei denn der Mensch hat diese mit konstruiert. Wenn man den Gedanken der permanenten Optimierung und Effizienzsteigerung konsequent weiter führt, tritt eine Situation ein, in der der Mensch als die letzte noch mögliche Fehlerquelle übrig bleibt.

Das bedeutet in meinen Augen, es muss oberstes Ziel sein den Prozess der Globalisierung, welcher derzeit unter der kulturellen Vorherrschaft des modernen Kapitalistisch-Technologischen Systems voranschreitet, zu transformieren. Wir müssen die Art der Nutzung ändern, vor allem aber die Intention mit der wir produzieren und handeln.

Hochtechnologie ohne eine totale weltweite Katastrophe aus unserer Welt wieder verschwinden zu lassen, scheint unwahrscheinlich und auch nicht unbedingt erstrebenswert, da technologischer Fortschritt durchaus seine Vorzüge mit sich bringt. Auch kann es nicht Sinn und Ziel unserer Anstrengungen sein, gemeinsam die Apokalypse anzu-

²⁷ Max Weber, Die protestantische Ethik und der Geist des Kapitalismus, 2004 Verlag C. H. Beck, München

steuern und von dieser katharsische Wirkung zu erhoffen. Auf Technologie völlig zu verzichten ist ebenfalls keine Alternative, gehört es doch durchaus zu den modernen technischen Errungenschaften, dass Zähne nicht mehr mit der Zange des Hufschmieds gezogen werden.

Das Problem scheint auch nicht zwangsläufig die Technologie zu sein, sondern wohl eher die Art und Weise wie wir diese einsetzen, in welchem Kontext sich diese also gerade befindet, nämlich dem der permanenten Steigerung der industriellen Produktion und deren Erträge. Nicht einmal der kapitalistische Handel als solches ist zwangsläufig für die Probleme verantwortlich zu machen. Es scheint vielmehr die heutige kulturelle Ausprägung dieser Wirtschaftsform zu sein, denn „Kapitalismus hat es in China, Indien, Babylon, in der Antike und im Mittelalter gegeben. Aber eben jenes eigentümliche Ethos fehlte ihm“.

28

Das größte Problem ist also zu aller erst einmal die Ausprägung des weltweit herrschenden Wirtschaftssystems, des Kapitalismus. Ziel muss es demnach sein, auf diese Kultur Einfluss zu nehmen, indem wir die Konzepte hinterfragen und den Kontext unseres Handelns innerhalb dieser Kultur herausarbeiten. Wir müssen den Glauben an das Spektakel ins Flirren bringen, also versuchen diesen zu verunsichern. Dies ist ganz klar eine Aufgabe der Kunst, zumindest dem Teil der sich noch nicht völlig dem Spektakel unterworfen hat.

Dabei muss es unter anderem Ziel sein, wieder ein Bewusstsein dafür zu fördern, dass es sich bei der Art des Wirtschaftens, wie wir es heute kennen, keineswegs um die einzige – und wie so gerne behauptet der menschlichen Natur am meisten entsprechende – handelt. Vielmehr

28 Max Weber, *Die protestantische Ethik und der Geist des Kapitalismus*, 2004 Verlag C. H. Beck, München, Seite 77

verhält es sich wohl so, dass die Form des modernen Kapitalismus gut zur Natur unserer kulturellen Prägung passt. Denn obwohl der Handel in allen beobachteten Kulturen der Welt vorkommt, scheint es „als hätte es niemals, weder in einer uns nahestehenden Zeit noch in den Gesellschaften, die man schlecht und recht unter dem Namen primitive oder niedere zusammenfaßt, irgend etwas gegeben, das dem gleichen, was man natürliche Wirtschaft nennt.“²⁹

Die Erkenntnis um die Nichtexistenz einer ‚natürlichen Wirtschaft‘ ist mit dem wirtschaftlichen Zusammenbruch des Ostblocks fürs erste in Vergessenheit geraten. Mit diesem Zusammenbruch scheint auch die Utopie des Kommunismus als Gegenentwurf erledigt, denn dieser hat im wirtschaftlichen Wettbewerb mit dem kapitalistischen Westen nicht bestehen können. Die Frage, in wie weit der Ostblock nun kommunistisch, sozialistisch, marxistisch oder sonst wie geprägt war, ob es sich also tatsächlich um ein Scheitern des Kommunismus handelt, ist an dieser Stelle erst einmal zweitrangig. Wichtig ist, dass es im Allgemeinen so erscheint als sei der Kommunismus gescheitert und damit als utopischer Gegenentwurf nicht mehr brauchbar. Zusammen mit dem Scheitern ist damit aber auch in Vergessenheit geraten wie wichtig Utopien als korrigierende Gesellschaftsentwürfe sind und dass Utopien eben nicht als Vorlagen zur totalen Umsetzung dienen müssen und können. Denn „Utopien können demnach nicht als Handlungsanleitungen, sondern nur als Korrekturentwürfe verstanden werden; was wirklich ist, ist demnach niemals notwendig, sondern möglich; jede Realität und Realisierung kann als Entwurf zu Diskussion gestellt und verändert werden.“³⁰

29 Marcel Mauss, *Die Gabe*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt, 1990

30 Bazon Brock im Gespräch mit Hans Ulrich Reck, *Basler Magazin*, Politisch-kulturelle Weekend Beilage der Basler Zeitung, Basel, Samstag 3. Januar 1987

Die Demokratie ist die Basis für den Diskurs um mögliche Korrekturwürfe. Der Diskurs ist so existentiell wichtig, da wir wissen, dass es eben keine festgelegte Wahrheit gibt, sondern diese immer abhängig vom Kontext ist, in dem sich diese befindet, denn „Eigentlich könnte alles auch anders sein“.³¹

Zu einer Zeit in der es offensichtlich notwendig ist Alternativen und neue Sichten auf die Dinge zu entwickeln, ist es Aufgabe der Kunst die geltende Kultur also den Kontext unseres Handelns zu thematisieren und eine Reflektion darüber zu unterstützen.

Selling the most exciting day

„Bedenke, daß Geld von einer zeugungskräftigen und fruchtbaren Natur ist.“³²

Die Arbeit versteht sich als konzeptueller Versuch, kreativ mit den Mechanismen des Verkaufs (von Kunst) zu arbeiten und über die Frage nach dem Wert und der Steigerung von Wert zu reflektieren.

1. ein unikat entsteht nur durch kauf, nur unikate werden signiert
2. jedes digitale original bildet die basis für ein multiple. ein multiple besteht aus einer serie von unikataten. das erste unikat eines multiples trägt die seriennummer 1
3. die art der manifestation des unikats erfolgt durch gemeinsame absprache zwischen käufer und künstler, beide haben bei der umsetzung ein vetorecht
4. ein unikat wird mit folgenden daten handbedruckt und signiert:

³¹ Peter Zimmermann, Eigentlich könnte alles auch anders sein. Katalog, hrsg. von Peter Zimmermann & Natalie Binczek. Köln 1998.

³² Benjamin Franklin in Max Weber, Die protestantische Ethik und der Geist des Kapitalismus, Seite 77, 2004

name des originals, name des käufers, name des künstler – florian kuhlmann, basispreis und seriennummer

5. der name des unikats ergibt sich dann wie folgt:

seriennummer.basispreis.namedeskäufers.namedesoriginals.floriankuhlmann

6. die anfallenden kosten für die manifestation des unikats trägt der käufer

7. der kaufpreis eines unikats errechnet sich durch die formel

‚basiswert x (2 hoch seriennummer)‘ in euro

8. bei manifestation eines unikats mit der seriennummer x, erhält der käufer des unikats mit der seriennummer x-1, welches aus der gleichen serie ist, also teil eines multiples ist, den vollen nettokaufpreis zurück



Abbildung 14: ‚selling the most exciting day‘ eigene Arbeit aus dem Jahr 2006. Die Originaldateien der digitalen Collagen stehen im netz unter www.floriankuhlmann.com zum download bereit. Unikate auf Basis der Originale sind nach den oben stehenden Regeln zu erwerben. Der bisher leider erfolglose Versuch mit Geld Kunst zu machen, anstatt mit Kunst Geld – was vielleicht auch mal ganz gut wäre ...

Die geltende globalisierte Kultur des Kapitalismus zu thematisieren, und damit zu arbeiten um die Mechanismen offen zu legen, ist meines Erachtens nur in einer affirmativen und vor allem den Künstler selber integrierenden Weise möglich.

Ein weit verbreiteter Standpunkt der Kunst des 20. Jahrhunderts, die Dinge und Geschehnisse der Welt von einem externen Ort aus – wo auch immer der liegen mag – zu thematisieren, ist in einer globalisierten Hybridwelt obsolet – wenn er denn je etwas anderes war. Sich aus dem technologisch-ökonomischen System zu verabschieden, sozusagen autark zu leben, ist heute faktisch nicht mehr möglich, denn Globalisierung bedeutet die Ausbreitung eines Kultursystems über den gesamten Globus, unserer Welt. Da dieses eine Kultursystem zunehmend die gesamte Welt immer weiter integriert und in alle Bereiche des Lebens vordringt, verschwindet das Innen und Außen. Auf Basis dieser Erkenntnis gilt es zu arbeiten.

Jean Fisher formuliert in seinem Text zur Documenta 11 „Zu einer Metaphysik der Scheiße“, „Können wir uns künstlerische und kritische Methoden des Widerstands und der Rückgewinnung von Einfluss vorstellen, die nicht auf binären Oppositionen basieren, oder gibt es Möglichkeiten, eine vorhandene Sprache kritisch und spielerisch so zu benutzen, dass institutionalisierte Diskurse und Strukturen ihre Autorität und Wahrheit verlieren?“³³

Wie die Strategien nun im Einzelnen aussehen können, bleibt erst einmal offen und ist Thema der weiteren Arbeit. Trotzdem sei hier auf die Figur des Tricksters verwiesen, den Jean Fisher in seinem oben erwähnten Text ausführlich beschreibt. Der Trickster erscheint da-

³³ Jean Fisher, „Zu einer Metaphysik der Scheiße“ Katalog Documenta 11_Plattform 5: Ausstellung

bei als mythische Figur mit unterschiedlichen, teils gegensätzlichen Eigenschaften, die in den unterschiedlichsten Kulturen der Welt unter verschiedenen Namen und Variationen auftaucht. Sie fungiert als Schnittstelle und Sollbruchstelle zwischen den Welten, gehört aber weder in die eine noch in die andere, sondern ist Mittlerin für Kommunikation zwischen beiden Seiten. Der Künstler als Trickster fungiert als „Vermittler und Übersetzer zwischen der menschlichen Sphäre und der göttlichen oder zwischen verschiedenen Sprachen und diskursiven Systemen. Das heißt, der Trickster artikuliert den Zwischen-Raum der Andersheit durch eine Manipulation der Sprache.“³⁴



Abbildung 15: ‚Meta-Unlimited businesscar‘ Arbeit im Rahmen meiner Diplomarbeit an der KHM, 2006. Experimente an der Schnittstelle zur Geschäftskultur und Arbeit mit deren Codes.

³⁴ Jean Fisher, „Zu einer Metaphysik der Scheiße“ Katalog Documenta 11_Plattform 5: Ausstellung

Der Künstler als Trickster ist also kein außenstehender Beobachter und moralisch überlegener Kritiker, der dem Publikum die Welt erklärt und damit wachrüttelt. Der Tricksterkünstler ist Vermittler zwischen den unterschiedlichen Sprachsystemen, der dadurch natürlich auch immer selber ein Risiko eingeht, da er sich im Kreuzfeuer der Kritik beider Seiten befindet.

Schlussbetrachtung

Über Welt unter sozialen Gesichtspunkten nach zu denken, zu forschen und damit zu experimentieren ist in meinen Augen nicht möglich ohne dabei die modernen Medien im Auge zu behalten. Medialer Raum ist auch öffentlicher Raum, das bedeutet öffentlicher Raum ist auch immer geprägt durch mediale Präsenz. Ob das, was wir über, bzw. mit Hilfe von Medien erfahren nun mehr oder weniger Relevanz für die Konstruktion unserer eigenen Wirklichkeit besitzt, als das was wir ‚direkt‘ über unsere Sinnesorgane wahrnehmen, kann und will ich nicht beantworten. Denn natürlich geht es hier um die Frage, was denn nun die Wirklichkeit ist.

Es erscheint mir derzeit als zutreffend, das Gehirn als das Organ zu sehen, welches für uns unter zu Hilfenahme der Sinnesorgane und verschiedenster Funktionen des Gehirns eine Simulation erzeugt, die unsere Wirklichkeit ist. Weiter will ich mich nicht in diesem philosophischen Morast wagen, genügt diese Sicht der Dinge doch für meine Arbeit und schließlich und endlich gilt auch hier, „Das Wirkliche

kann und darf gerade philosophisch in einfacher Weise hingenommen werden.“³⁵

Zweifellos haben Medien aber Auswirkungen auf Politik und Gesellschaft, denn Technologie und damit auch Medien sind Teil unserer Kultur. Die Auswirkungen des Einsatzes von Technologie machen sich überall bemerkbar. Medien sind Teil unserer Wirklichkeit, sie sind Träger der technologisch-ökonomisch orientierten Kultur, die sich über den Globus ausbreitet. Dabei dringt diese Kultur nicht nur räumlich immer weiter vor, so dass sie mittlerweile weite Teile der Welt prägt, sondern dringt auch immer tiefer in die gesellschaftlichen Strukturen ein. Bei der Vermittlung dieser Werte und Ideale dieser Kultur, haben die Medien einen nicht unerheblichen Einfluss auf uns. Medientechnologie und vor allem die Technologie der Massenmedien ist kapitalintensiv. Das Sendekonzept der Vergangenheit war zentralistisch orientiert, also einige wenige senden an viele. Die Kontrolle über die Sender, und damit die Möglichkeit zur Mitgestaltung der Kultur durch Medien, war bisher einer finanzkräftigen wirtschaftlichen Elite vorbehalten. Mit der Entwicklung des Internets ändern sich diese Konstellationen, war das Potential des Netzes in der Avantgarde schon lange bekannt, ändert sich nun auch zunehmend das Bewusstsein in der Popkultur, das Einspeisen ins Netz wird Kulturpraxis. Jugendkultur heute wird mittlerweile von Myspace.com bestimmt, nicht mehr nur von MTV und den Pendants. Der Glamour und der ‚coolnessfaktor‘ der globalen Institution MTV schwinden. Die Dominanz des Fernsehens für die Popkultur nimmt ab, sicherlich auch da schnelle Netztech-

35 Hans Ulrich Reck, ‚Grenze, Resistenz, Verwandlung: Eine Matrix zum Denken des Ephemeren‘, <http://www.khm.de/personen/staff/reck/fokus/t-grenze.html>
Besucht am 16.04.2007 um 20:17 Uhr

nologien wie DSL mittlerweile zunehmend die Funktion der Videoübertragung mit übernehmen können. Laut Onlinestudie der ARD verfügen im Jahr 2006 48% der Internetnutzer über DSL-Anschlüsse. Bei den 14-29 Jährigen liegt der Anteil noch etwas höher, bei durchschnittlich 52,5 %, Tendenz steigend.³⁶

Obwohl Communities wie Myspace.com Orte sind, die offensichtlich durch das Spektakel inspiriert und durch spektakuläre Ideale gestaltet sind, ist es ein Ort an dem sich globale Kultur mit eigenen Regeln und Codes entwickelt.

Natürlich werden wir nun, da wir die technischen Möglichkeiten dazu haben, trotzdem nicht alle zu Sendern und schon gar nicht zu qualitativ hochwertigen. Wenn wir etwa einen Blick auf Videoportale im Netz werfen, stellen wir schnell fest, dass vieles auch nicht origineller ist, als der in weiten Teilen banale, ordinäre Müll den uns die Kulturindustrie nach Hause sendet.

Aber es entwickeln sich durchaus interessante Projekte, die ohne die Möglichkeiten des Netzes unter den heutigen Bedingungen nur schwer an die Öffentlichkeit gelangen würden. Unter <http://research.metanet.org/Netzkunst> befindet sich eine im Rahmen der Diplomarbeit begonnene, von mir kontinuierlich weiter gepflegte Sammlung aktueller Projekte, die mit dem Netz auf unterschiedlichste Arten und Weisen experimentieren. Künstler haben Dank der digitalen Technologie nicht nur die Möglichkeit vergleichsweise preisgünstig zu produzieren, sondern können mit Hilfe des globalen Mediums Internet weltweit publizieren und ihre Arbeit veröffentlichen. Die Möglichkeit

³⁶ ARD/ZDF-Online-Studien 1997 bis 2006, Onliner 2006: Zwischen Breitband und Web 2.0 – Ausstattung und Nutzungsinnovation, Martin Fisch und Christoph Gscheidle

der Veröffentlichung ist zumindest technisch nicht reglementiert. Da Öffentlichkeit auch immer die Öffentlichkeit der Massenmedien ist, und ich das Netz als kommendes Massenmedium sehe, ist das Netz auch potentieller Entstehungsort einer globalen Öffentlichkeit und deren Kultur.

Die Globalisierung verstehe ich als den Prozess der weltweiten Ausbreitung der Kultur der Technoökonomie und des Glaubenssystems des Spektakels. Diesen Prozess zu transformieren, in Frage zu stellen und dadurch auch zu beeinflussen, sehe ich als Aufgabe der Kunst. Das Netz bietet dazu die Möglichkeit in dem es uns, den Künstlern, die Chance bietet über das globale Medium Internet am Codesystem einer entstehenden internationalen Kultur mitzuarbeiten und eigene Zeichen und Symbole einzuspeisen. Dabei geht es meiner Ansicht nach nicht darum Kultur nach eigenen Vorstellungen zu gestalten, sondern in erster Linie einmal darum, die bestehenden kulturellen Muster zu kontextualisieren und damit möglicherweise aufzubrechen. Auf diese Weise können wir die Entwicklung einer Kultur unterstützen, die nicht der Herrschaft des Spektakels unterworfen ist.

Virtuelle dreidimensionale Netzwelten wie Secondlife eine ist, haben das Potential Entwicklungsräume für eine globale Öffentlichkeit zu sein. Sie bieten die Möglichkeit der Begegnung und der Kommunikation zwischen fremden Menschen aus unterschiedlichen Kulturen. Die oberflächliche Homogenität der elektronischen Patina von Secondlife täuscht erst einmal schnell darüber hinweg, dass sich hinter den

virtuellen Personen, den Avataren, eine heterogene Menschenmenge befindet. Bei der Entwicklung der Kultur der virtuellen Welten, ist möglicherweise genau das, was vielen als größte Schwäche dieser virtuellen Räume erscheint, deren größte Chance: die fehlende Authentizität und Intimität, also die mangelnde zwischenmenschliche Nähe. Wenn man Richard Sennetts Beschreibung der Entwicklung der Öffentlichkeit in ‚Verfall und Ende des öffentlichen Lebens. Die Tyrannei der Intimität‘³⁷ ernst nimmt bedeutet es, dass der Mangel an intimer Nähe und Kontakt keineswegs ein Nachteil für die Kommunikation in der öffentlichen Sphäre ist. Denn „in dem Maße wie sich die Grundlage expressiven Verhaltens wandelten und an die Stelle der Maskendarstellung die Offenbarung der Persönlichkeit trat, leerte sich der öffentliche Raum, und immer weniger Menschen waren willens, sich in ihm expressive zu verhalten.“³⁸ Wenn wir uns Fremden gegenüber in der Öffentlichkeit eher zurückhaltend verhalten ist das kein natürliches menschliches Verhalten, sondern geht auf eine kulturelle Entwicklung der vergangenen 150 Jahre zurück. Im Zuge dieser Entwicklung hat sich der Glaube durchgesetzt nur die intime Nähe zu einem Menschen könnte Basis für ernst zunehmende Kommunikation sein. Dadurch ist die Maske der öffentlichen Person Stück für Stück verschwunden, da diese den Blick auf das vermeintlich authentische verhüllte. Das Ergebnis dieser Entwicklung war aber keineswegs eine reichere Öffentlichkeit, sondern „eine wachsende Scheu vor der Berührung mit anderen, der Versuch, sich durch Schweigen abzuschirmen oder sich aller Gefühle zu enthalten, um auch keine Gefühle zeigen zu können.“³⁹ Durch die damit einhergehende zunehmende Zurückhal-

37 Vgl. Richard Sennett, Verfall und Ende des öffentlichen Lebens, 1986

38 Richard Sennett, Verfall und Ende des öffentlichen Lebens, 1986

39 ebd.

tung gegenüber Fremden in der Öffentlichkeit, hat diese als Ort der Kommunikation an Bedeutung verloren.

Wer sich nun aber durch eine Welt wie Secondlife bewegt, stellt erst einmal verwundert fest, wie leicht einem die Kommunikation mit völlig Fremden dort fällt und wie schnell ein Gespräch begonnen wird. Es ist üblich und gehört zur Kommunikationskultur Unbekannte anzusprechen und mit diesen unvermittelt ein Gespräch zu beginnen. Diese Regel gilt nicht überall, aber an den dafür vorgesehenen Orten zum Beispiel den Clubs, ist dieses Verhalten normal. Die Scheu sich einem Fremden gegenüber zu offenbaren fällt von einem ab, ist das Risiko etwas Persönliches ungewollt Preis zu geben doch verhältnismäßig gering. Der Avatar ist die verlorengegangene Maske hinter der wir uns in der Öffentlichkeit der 3D-Welten wieder verstecken können. „Eine Maske zu tragen gehört zum Wesen der Zivilisiertheit. Masken ermöglichen unverfälschte Geselligkeit, losgelöst von den ungleichen Lebensbedingungen und Gefühlslagen derer, die sie tragen.“⁴⁰ So entsteht ein globaler Ort der anonymen Kommunikation, welcher mit verhältnismäßig bescheidenen Mitteln zugänglich ist. Neben den Metropolen der Welt, die hauptsächlich denjenigen, die über das entsprechende Kleingeld verfügen offen stehen, entstehen virtuelle Orte, welche allen offen stehen. In den Communities und virtuellen Räumen des Netzes werden wir alle zu Globalplayern. Die Oberfläche des Spektakels öffnet sich und lässt uns jetzt eintreten. Die Frage ist nun was wir daraus machen, ob es sich für uns als Chance oder Falle entpuppt. Eine Falle wird es, wenn es uns nicht gelingen

40 Richard Sennett, Verfall und Ende des öffentlichen Lebens, 1986

sollte, die Grundregeln der Privatsphäre und der Bürgerrechte wie wir Sie aus den Verfassungen der Demokratien kennen, auch im Netz zu etablieren.

Wenn es uns aber gelingt die Bürgerrechte und die Möglichkeiten der garantierten freien Meinungsäußerung auch innerhalb der virtuellen Welten zu etablieren, so können diese zu einem globalen Ort des Austauschs und des demokratischen Diskurses, zur Gestaltung des entstehenden Hybridraums, werden. Dieser Ort wäre zweifellos immer noch Produkt des Spektakels, aber nicht mehr zwangsläufig dessen kultureller Prägung unterworfen.

Bildverzeichnis

- Abbildung 1: <http://www.stern.de/wirtschaft/finanzen-versicherung/finanzen/Hamburg-Gr%F6%DFter-Schlag-Markenf%E4Ischer/576349.html>
Besuch 05.02.2007, 12:16
- Abbildung 2: Webseite von Nike, www.nike.de
Besuch 05.02.2007, 12:40
- Abbildung 3: Diplomarbeit, Arbeitstitel ‚neue Ehrlichkeit 06‘, 2006
- Abbildung 4: Demo gegen den Einsatz des Copybot, eigene Aufnahme, 2006
- Abbildung 5: Diplomarbeit, ‚Hybridliving / Hybridmode‘, 2007
- Abbildung 6: ‚neu Ehrlichkeit 06‘, eigene Arbeit, 2005
- Abbildung 7: Diplomarbeit, Arbeitstitel ‚the throne nobody must sit on‘, 2006
- Abbildung 9: Diplomarbeit, ‚the i buy every thing event‘, 2006

- Abbildung 10: Diplomarbeit, ‚Hybridliving / Hybridmode‘, 2007
- Abbildung 11: Diplomarbeit, ‚Hybridliving Futurefighter‘, 2007
- Abbildung 12: <http://www.br-online.de/politik-wirtschaft/mittagmagazin/dynamisch/specials/irakkrieg/irakkrieg.htm>, Besucht 14.02.2007, 13:30
- Abbildung 13: Diplomarbeit ‚the i buy everything event‘, 2006
- Abbildung 14: Eigene Arbeit, ‚selling the most exciting day‘, 2006
- Abbildung 15: Diplomarbeit, ‚the founding of Meta-Unlimited.com‘, 2006

Quellen- und Literaturverzeichnis

Paul Virilio, „Krieg und Fernsehen“, Carl Hanser Verlag München
Wien, 1993

Guy Debord, „Die Gesellschaft des Spektakels“, Edition TIAMAT,
Berlin, 1996

Marcel Mauss, „Die Gabe“, Suhrkamp Verlag, Frankfurt, 1990

Max Weber, „Die protestantische Ethik und der Geist des Kapitalis-
mus“, Verlag C. H. Beck, München, 2004

Randall Walser, „Machen wir`s direkt - erfahrungsorientiertes De-
sign von Cyberspace“ - Katalog Ars Electronica 1990

Chaos Computer Club, Webseite <http://www.ccc.de>
,Gemeinsame Erklärung zum Gesetzentwurf über die Vorratsdatenspei-
cherung‘ , besucht am 31.1.2007 um 23:11

Florian Rötzer, „NSA-Programm für die Internetüberwachung
kommt nicht voran“, Telepolis Magazin, <http://www.heise.de/tp/>,
besucht am 14.2.2007 um 16:00

Randall Walser, „Die heranwachsende Technologie des Cyber-
space“, Katalog Ars Electronica, 1990

Stanislaw Lem, „Die Entdeckung der Virtualität“, Suhrkamp Verlag,
1996

Beobachter der Bediener von Maschinen, [http://www.bbm.de/
presse/texte/crowd-crtl_photo_deu.pdf](http://www.bbm.de/presse/texte/crowd-crtl_photo_deu.pdf), besucht am 21.01.07 um 14:30

Basler Magazin, „Politisch-kulturelle Wochenend-Beilage der Bas-
ler Zeitung“, Barzon Brock im Gespräch mit Hans Ulrich Reck,
3. Januar 1987,

Peter Zimmermann, „Eigentlich könnte alles auch anders sein.“
Katalog, hrsg. von Peter Zimmermann & Natalie Binczek. Köln, 1998

Jean Fisher, „Zu einer Metaphysik der Scheiße“ im Katalog der
Documenta 11_Plattform 5, Hatje Cantz Verlag, 2002

Hans Ulrich Reck, „Grenze, Resistenz, Verwandlung: Eine Matrix
zum Denken des Ephemeren“ [http://www.khm.de/personen/staff/reck/
fokus/t-grenze.html](http://www.khm.de/personen/staff/reck/fokus/t-grenze.html), Besucht am 16.04.2007 um 20:17 Uhr

Martin Fisch und Christoph Gscheidle ARD/ZDF-Online-Studien
1997 bis 2006, „Onliner 2006: Zwischen Breitband und Web 2.0 – Aus-
stattung und Nutzungsinnovation“

Richard Sennett, „Verfall und Ende des öffentlichen Lebens Die
Tyrannei der Initmität“, Fischer Verlag, Frankfurt, 1986