

Quelle/ Ort der Erstpublikation:

Hans Ulrich Reck, Krieg und Video – Machines of the Imaginary, in: form. Design Magazine N° 255 ('Krieg/ War', Sep/ Oct 2014), form publisher, Frankfurt a. M. 2014, p. 60-63

8. und 9. 6. 14

korrigierte, revidierte zweite, gekürzte Fassung/ def. Version

limit: 11'000 Zeichen

Text über Krieg und Video für Zeitschrift 'form' August/ September 2014

Hans Ulrich Reck

KRIEG und VIDEO – Über Phantasiemaschinen

Die Simulation des Krieges vereint seit etwa 30 Jahren die Bildschirme der Piloten, Radare, automatisierte Laser-Augen und die Video-Kriegs-Spiele des Alltags. Die Technologie ist identisch. Handlungsablauf und Präzision entsprechen sich. Die unterschiedlichen Wirkungen sind drastisch, mörderisch. Bei alledem ist aber immer die Verführung zu einem Kurzschluss von Medien- und Kriegseuphorie zu kritisieren, der unterstellt, dass die Simulation des Krieges sich als ein 'als ob' an Stelle, also 'anstatt' des Krieges abspiele. Der Einbruch des Wirklichen in die Simulationen ereignet sich von daher ständig, auch wenn Simulation alles daran setzt zu irrealisieren, 'Entwirklichung' zu betreiben. Die Tötungsmaschinerie Krieg belegt immer wieder, dass die Simulation der Datenflüsse perfekt funktioniert, aber immer das ausblendet, was entscheidend ist: Faktoren des Wirklichen (Physik, Empirie), bis hin zur Tragödie für Menschen, die an ihrer Tötung die Differenz von Zeichen und Wirklichkeit leiblich eingeschrieben bekommen und sie genau dann erfahren, wenn es zu spät und diese Erfahrung nichts mehr wert ist.

Der erste durch Mikrochips gewonnene Krieg, nämlich der so genannte 'zweite Golfkrieg' von 1990/ 91, der die Fronten und Gebiete nicht mehr nach der Physik der Territorien, sondern nach dem Gefälle zwischen schneller und langsamer Technologie definierte, erfuhr, wenig zufällig, damals auch in den neuen Videospiele (vom Typus 'Thunder Blade'), im simulativen War-Game eine Verdoppelung. Dass die Fremdwahrnehmung logistisch am Bildschirm stattfindet und dennoch immer Klartext verspricht, hängt ab von jener schweigenden, kleinen Sekunde der Selbstwahrnehmung, die nur noch an der eigenen Vernichtung die Grenze des Bildschirms wahrnehmen kann. Interessant bleibt auch, dass die grafische Aufbereitung der im Videospiele dargestellten Schlagkraft auf die lange Geschichte der militärischen Diagramme und Kartographie zurückgreift, deren Tradition man bis ins alte Ägypten zurückverfolgen kann.

Der Krieg lebt quer durch alle Epochen und bei wechselnder Waffentechnik von der Extension wie von einer Implosion des Außergewöhnlichen. Sensationen, Überraschungen, Gefahren aller Art, Entscheidungssituationen, Zuspitzungen – all dies markiert nicht nur die Sensationsreize des Krieges, sondern auch diejenigen Kunstavantgarden, die, seit je futuristisch geprägt, in diesem das künstlerische Ereignis höchsten Ranges sehen: Unbedingte Ekstase und Entfesselung um jeden Preis. Die Videospiele zeichnen das auf erweiterter Simulationsbasis nach und vereinen Kriegstechnologie mit ästhetischer Emphase eines Kunsterlebens im kriegerischen, agonalen Arrangement (*joy stick, touch screen, diverse Tastaturen*).

Die später immer weiter perfektionierte videographische Zerlegung der Bilder erlaubt zwar weiterhin Gegenöffentlichkeit, aber sie ist doch auch genuin zu einer Kriegstechnik geworden, vor allem, wenn sie die reale Welt simulativ verdoppelt und als Simulacrum und Artefakt steuerbar macht. Dann wird das erprobende Spiel zum Ernstfall, es ist von diesem substanziell, erkenntnistheoretisch, ethisch und moralisch nicht länger zu unterscheiden. Eben deshalb gibt es so viele Kriegsspiele in der Videotechnologie und soviel Videotechnik in der Ausbildung der apparativ bewaffneten 'neuen Krieger'. Auch wenn man von Videographie nicht mehr wirklich sprechen kann, da die elektro-magnetische Speicherung und Abtastung längst durch die digitalen Rechenoperationen und Zeichen-Ketten von 0 und 1, eigentlichen Bestimmungen von positiven oder negativen, vollen oder leeren, aktivierten oder deaktivierten Schaltzuständen, abgelöst worden sind. Aber die Visualisierung der Zeichen-Operationen stammt aus der Videographie. Ohne sie wäre sie nicht vorstellbar, bliebe die Vorstellung leer. Die Magie einer simulierten Anschaulichkeit hat immer noch Vorrang vor den abstrakteren Ziffern.

Geschwindigkeitsforscher Paul Virilio

Der selbsternannte 'Dromologe', der Geschwindigkeitsforscher Paul Virilio hat vor wenigen Jahrzehnten Furore gemacht mit einer apokalyptisch wirkenden, katholisch eingefärbten Theorie, nach der das Kulturproblem der Gegenwart in einer nicht mehr bewältigbaren Geschwindigkeitssteigerung bestehe. Auf diesem Hintergrund einer stetig beschleunigten Beschleunigung hat er das Verhältnis von Krieg und Kino (1986), später dann auch von Krieg und Fernsehen (1991) untersucht, wobei er den Golfkrieg von 1991 als ersten Fernsehkrieg in der Geschichte analysierte. Historisch wie auch bezüglich der Auswirkungen von Apparaten und Techniken auf Militär wie Unterhaltungsindustrie entfaltet Virilio das Geflecht der 'Geräte' als eine Wirklichkeit neuer Art, in welcher das Reale simulativ modelliert werde.

Die 'nicht-lineare' Biographie Virilios lässt begreiflich werden, wieso er eine Disposition zu eigenwilligen Neuerungen im epistemischen Bereich zu entwickeln vermochte. Virilio war ausgebildeter Kunstglaser und leistete seinen Militärdienst als Kartograf ab. Später studierte er Urbanistik und Architektur. Er interessierte sich zunehmend für die Aktualisierung der alten Lehre vom Decorum, die handelt vom inneren Zusammenhang der Künste und Techniken im

Hinblick auf die Befestigung und Verteidigung eines Gemeinwesens. Zu diesem Zweck untersuchte er die Befestigungsanlage, welche die Nazis in Westeuropa zum Schutz gegen eine Invasion der Alliierten gebaut hatten. Es handelt sich um den großformatigen Atlantik- oder 'Todt-Wall, eine über 2600 km lange, zwischen 1942 und 1944 gebaute Fortifikation, die Frankreich, Belgien, Niederlande, Dänemark, Norwegen als Westfront zusammenschloss. Virilio schritt diesen Wall in ganzer Länge ab, untersuchte und wertete ihn aus. 1976 wurde im Pariser Centre Pompidou die von ihm eingerichtete Ausstellung 'Bunker-Archäologie' gezeigt. Darin führte er erste Schritte seines zeitgenössisch aktualisierten Denkens des 'Decorum' vor, d. h. der militaristischen Logik der wesentlichen Kulturtechniken und der diese verkörpernden Apparate.

Technische Bewaffnung der Simulation

Virilios essayistisch und spekulativ ausgerichtete, medienwirksam gewordene Beiträge waren nach 1976 für einige Jahre prägend, sein Ansatz originell. Die neue technische Wirklichkeit sah er bestimmt durch Verschränkung von Kriegs- und Unterhaltungstechnologien, die durch den Verlust sinnlicher Wahrnehmungsfähigkeiten charakterisiert seien. Eben dies macht die apokalyptische Fluchtlinie seiner Diagnosen aus. Nach Virilio mündete die Beschleunigung in einen 'rasenden Stillstand', gab es die Erfahrung des Realen nur als Katastrophe und verblieb alles davor im Reich des Simulativen.

Die Geschichte der Kinematographie, später der Videographie, sah Paul Virilio auf diesem Hintergrund verbunden mit der technischen Bewaffnung der Simulation. Die apparativ gestützten Bewegtbildillusionen deutete er als Vorspiel zur großen, digital gestützten, auf Rechenprozessen beruhenden Videographie, die der Simulation des Realen an Stelle des Realen selber weiteren Vorschub leistete. Darin wurden Spiel und Ernst ununterscheidbar. Jedes der seit der Mitte der 1980er Jahre populär werdenden Computer-Videospiele benutzte eine Kriegstechnologie und bevorzugte deshalb in vielen Fällen auch das Genre des Kriegsspiels als Test einer digital operierenden Geschicklichkeit. Kriegsspiele, die das Schlachten und die Tötungen, Operationen und Formationen simulierten, waren im Kern aber von Anfang an nichts anderes als der Krieg selber, der in derselben Weise an Bildschirmen vorbereitet, eingeübt und gesteuert wurde. Hier entfaltete Virilios Paradigma von der bellizistischen Verfassung der kinematographischen Apparate ihre kritisches Potential gegenüber einer durch Simulation selber zersetzten Realität. In solche Zersetzung wurden, und darauf insistierte Virilio unnachgiebig, die Künste gerade in ihrem Avantgarde-Anspruch hineingerissen. Es ging dabei nicht um Intention und Selbstbehauptung. Der Kriegssog erfasste die künstlerischen Avantgarden 'vom Prinzip her', nicht bezüglich Ausdruck, Absicht oder Bedeutung. Also sind Krieg und Kunst wesentlich verschränkt? Also ist Kunst nicht die Alternative oder der Opponent zum Krieg, wie das ein angelernter Humanismus und eine zivilisatorische Illusion so gerne hätten?

Paradoxie der Kunst, Besetzung der Macht

Paul Virilio hat scharf gesehen: Wenn Decorum Gesamtorganisation einer Lebensform auf höchster technologischer Ebene bedeutet, wie dies seit der Renaissance etabliert ist als Synthese von Städtebau, Architektur, Befestigung, Verteidigungs-Technologie, Körperprogrammierung, Industrie- und Arbeitsorganisation, dann werden die Künste zum Element in einem einheitlichen Entwurfsprozesses, einem wirklichen 'Gesamt-Design'.

Wie selbstverständlich gehört zu diesem ungebrochen aktuellen abendländischen Dispositiv der bildenden Künste und damit auch ihrer Synthese zu einem einheitlichen Design ('Decorum') ein emphatischer Subtext. Es ist der des Erfinders oder Weltbaumeisters. Nicht zufällig kulminiert der 'homo faber' im Vorstellungsmotiv des 'divinus artifex', im gottähnlichen Schöpfer, der eben der Künstler sei, auch wenn es um die später von der künstlerischen Poetik differenzierte Instanz des Ingenieurs, Designers oder Artefakt-Bauers geht. Diese Wunsch-Phantasie des gottgleichen Weltenschöpfers oder -vernichters erklärt die unermesslichen Energien, die auf die Vereinigung von Kunst und Krieg an der Front der fortgeschrittenen Techniken hinwirken, deren Apparate zwangsläufig solche gesteigerter Realitätsverdoppelung oder Simulationen sind.

Paradoxien des Kriegs und ambivalente Videographie

Videographie ist längst zu einer Überwachungstechnik großen Stils ausgebaut worden. Im zweiten Golfkrieg wurden Bomben mit Augen und intelligenter Kartographie eingesetzt und getestet. Jeder Krieg ist immer auch ein wissenschaftliches Labor – so zynisch dies klingt, so zynisch ist es auch. Gleichzeitig warben in den USA Waffenfirmen mit dem Slogan 'first look, first kill'. Und 2005 publizierte Lisa Parks ihre dies alles im Zusammenhang deutende bahnbrechende Studie 'Cultures in Orbit: Satellites and the Televisual'.

Epistemisch bleibt es jedoch immer problematisch, die Welt als geschlossene Katastrophe anzusehen und der Simulation, wie sie in einer Videotechnologie auf digitaler Basis kulminiert, einen vollkommenen Erfolg zu unterstellen. Ein Beispiel für deviante Nutzungen, videographische Zeugenschaft und die Leistung einer kritischen Remontage der Alltags-Videographie durch apparativ kundige Künstler beschließt die hier vorgelegten Betrachtungen. Um die tele-revolutionären Umwälzungen im Rumänien des Umbruchjahres 1989 sichtbar zu machen, griffen die Filmere Andrej Ujica und Harun Farocki auf das Material hunderter von privaten Video-Kameras und Video-Amateuren zurück. Daraus ergab sich erstmals ein Einblick, eine Gesamtsicht auf Geschehnisse, die sich aus vielen Gründen der visuellen Wahrnehmung entzogen haben. Die 1992 unter dem Titel 'Videogramme einer Revolution' als Film präsentierte Endmontage der unzähligen videographischen Sichtweisen verfährt apparatetechnisch in einer umgekehrten Richtung zum rasenden Stillstand Paul Virilios. Mit hunderten von Augen, realen wie artifiziellen, wurde hier eine Montage des Wirklichen hergestellt, die nicht nachträglich ein Geschehenes zergliedert, sondern das Wirkliche überhaupt erst erzeugt – als ein aktuelles wie als ein historisches zugleich. So setzt die apparativ gestützte Montage der videogrammatrischen

Zeugenschaften erst ein Wirkliches frei. Es gibt also zuweilen doch einen Ausweg aus dem totalen Simulakrum der videographischen Realitäts-Verstellungen.