

Martin Warnke

## Computer-Kriegs-Spiele Oder: eine Kultur der Gewalt

»Was nun folgt, ist Spekulation, oft weit ausholende Spekulation, die ein jeder nach seiner besonderen Einstellung würdigen oder vernachlässigen wird.«

Sigmund Freud, *Jenseits des Lustprinzips*.<sup>1</sup>

Der Begriff des Kriegs-Spiels lässt sich an Obszönität kaum überbieten, bedeutet das Eine doch Gewalt, Tod und entsetzlicher Schrecken, das Andere die freie Entfaltung nach lustvoller eigener Vorgabe. Doch gerade an diesem Paradox entfaltet sich seit Jahrtausenden eine Kultur, die das Schreckliche bannt, verdrängt, symbolisiert, darstellt und in Technik umwandelt.

Denn dass und wenn wir aufeinander nicht sofort mit allem einschlagen, was sich dazu eignet, wenn wir Aggression nicht unmittelbar ausleben, sondern dafür Sport und Spiel treiben, wenn wir also regelmäßig nur so tun als ob, dann ist das eine Kulturleistung. Das Spiel ersetzt im besten Fall den Kampf – im Virtuellen, im Als-Ob. Die Ursprünge dieser Verschiebung sind noch immer zu sehen: Das Schachspiel kennt Pferde, Ritter – der im Englischen noch »knight« und im Deutschen »Läufer« heißt – den Turm, mit strategischem Weitblick ausgestattet, den Bauern, den man opfert, um Königin und König nicht zu verlieren. Man zieht besonders gern, wenn man auch schlagen kann, der Verlierer-König ist zum Sterben matt, und was derlei kriegerische Metaphorik mehr ist.

Martin Warnke

Und selbst der Krieg nimmt Distanz zu sich, wenn er durch eine Strategie vorbereitet wird, so, als wäre er nur ein Spiel. Krieg und Spiel gleiten aneinander entlang, längs einer Verschiebungslinie, die das Reale gerade noch eben vom Virtuellen trennt. Und das Medium des Virtuellen ist heutzutage, seit Alan Matheson Turings Aufsatz über das Berechenbare<sup>2</sup>: natürlich der Computer. Und so gibt es neben einem instrumentellen Verhältnis zwischen Krieg und Computern, der Tatsache, dass Computertechnik speziell zu Kriegszwecken erfunden wurde, auch Computer in der Rolle der buchhaltenden Maschine, der Bühne, auf der sich Simulationen abspielen und des Mediums des Virtuellen, das schließlich sogar eine Medienkunst des Krieges hervorbrachte. Und, nicht zuletzt, sorgen Computer dafür, dass der Krieg und seine Spiele selbst sich verändern, was man Fortschritt nennen könnte, wenn man unbedingt wollte.

<sup>1</sup> Sigmund Freud. *Jenseits des Lustprinzips*. Bd. III: *Studienausgabe*. Frankfurt/Main, 2000 (zuerst 1920), S. 234.

<sup>2</sup> Alan M. Turing. »On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem«. *Proc. of the London Math. Society* 2 (1937), Nr. 42.

Gewalt allein ist auch nicht alles.  
Oder: Arminius, der strategische Cherusker.

!Arrgh! Wie bekommen wir unsere Divisionen wieder  
wenn wir sie aus versehen, Armeen unserer Verbündeten überstellt haben?«  
Hearts-of-Iron-Computerspieler, Kampfname »Wahnfried«<sup>3</sup>

Der Anlass dieses Kataloges, der zweitausendste Jahrestag der Schlacht im Teutoburger Wald bietet uns Material für die These von einer ursprünglichen Kultur des Krieges. Denn es handelte sich bei der Varus-Schlacht nicht lediglich um die Ausübung roher Gewalt, wenngleich ohne diese man heute nicht mehr von jener reden würde. Es war nicht die Auseinandersetzung zwischen den Welt-Kultur-Trägern aus Rom mit den Barbaren aus den Sümpfen, die erst später durch römische Besatzung zu so etwas wie Kultur kamen – so schreibt etwa der Herausgeber der antiken Quellen zur Hermanns-Schlacht in einer Fußnote: »Geldwirtschaft oder Schriftkultur waren bei den Germanen nicht bekannt; man lernte sie erst im Kontakt mit den Römern kennen [...]«<sup>4</sup> – dem Römer Publius Quinctilius Varus konnte nur ein ebenbürtiger Arminius die Stirn bieten, ein in Rom ausgebildeter Häuptling der Cherusker. Arminius avancierte ebenfalls zum römischen Bürger, war Befehlshaber von Varus' Auxiliar-Truppen, und das Gemetzel im Osnabrücker Land muss wohl als Meisterleistung von Strategie und Intrige bezeichnet werden, nicht als unmittelbares blindwütiges Schlachten allein, das die Germanen lediglich durch ihre barbarische Wildheit für sich hätten entscheiden können.

Folgt man nämlich den antiken Quellen, so ging der Untergang von Varus' Legionen auf Desinformation und Strategie seitens des Cheruskers zurück. Claudius Cassius Dio Cocceianus beschreibt<sup>5</sup> zweihundert Jahre nach der Hermanns-Schlacht in seiner *Römischen Geschichte*, wie sich Varus zunächst von den Germanen durch gezielte Falschmeldungen dazu hat verleiten lassen, es an der nötigen Vorsicht in Feindesland mangeln zu lassen. Arminius gab Varus' Truppen dann anlässlich eines inszenierten Volksaufstandes der Germanen zu dessen Niederschlagung zunächst noch Geleit durch scheinbar befriedetes Gebiet, um die Legionen dann an strategisch geeigneter Stelle anzugreifen und vernichtend zu schlagen.

Hier führte Arminius einen wohl überlegten Plan aus, stellte eine Situation mit Weit- und Umsicht her, wie es sich wohl auch ohne Weiteres in einem Strategie-Spiel auf einem PC laufen könnte, wovon »Wahnfried« von oben beredtes Zeugnis ablegt, der allerdings noch sehr viel von Hermann, dem Cherusker, zu lernen hat.

Cassius Dio schreibt:

Die Römer marschierten [...] in keiner festen Ordnung, sondern im Durcheinander mit Wagen und Unbewaffneten; sie konnten sich auch nirgendwo zu einer Gruppe zusammenschließen, und da sie überall den jeweiligen Angreifern zahlenmäßig unterlegen waren, hatten sie selbst schwer zu leiden, ohne etwas dagegen ausrichten zu können.<sup>6</sup>

Dann geschah, was auch unter Schachspielern üblich ist, wenn eine Seite keine Aussicht auf den Gewinn der Partie mehr hat:

So konnten die Barbaren ihre Gegner leichter umzingeln und niedermachen. Varus und die übrigen hohen Offiziere erfaßte darüber Angst, sie möchten entweder lebendig in Gefangenschaft geraten oder von ihren grimmigsten Feinden getötet werden – sie waren ja schon alle verwundet –, und das ließ sie eine zwar schreckliche, aber notwendige Tat wagen: Sie begingen Selbstmord.

<sup>3</sup> <http://www.si-games.com/forums/showthread.php?t=5875>. Besucht am 30.12.2008. Interpunktion und Orthographie wie im Original.

<sup>4</sup> Ebd. Anm. auf S. 20.

<sup>5</sup> Ebd., S. 128 ff.

<sup>6</sup> Ebd., S. 135.

Die Figur des Feldherren, der König, liegt gestürzt auf dem Brett. Anders als im Schach allerdings musste die Angelegenheit auf dem realen Schlachtfeld nun noch blutig zu Ende gebracht werden:

Als sich die Kunde davon verbreitete, leistete vom Rest der Leute, selbst wenn er noch bei Kräften war, auch nicht einer mehr Widerstand, vielmehr ahmten die einen das Beispiel ihres Feldherren nach, während die anderen selbst ihre Waffen wegwarfen und sich vom nächstbesten, der da wollte, niedermachen ließen [...].<sup>7</sup>

Ohne eine Kultur von List und Strategie wäre diese Schmach dem Imperium Romanum so nie zugestoßen. Kaiser Augustus hätte nicht, so jedenfalls berichtet Sueton<sup>8</sup>, noch Monate lang nach der schrecklichen Niederlage einen entscheidenden Teil seiner Kultur vernachlässigt, die regelmäßige Rasur und Haarpflege nämlich, um seine berühmte Forderung an den toten Varus auzustoßen, er möge ihm doch bitteschön seine Legionen rückerstatten: zerzaust, verlottert und wild wie ein Barbar gab er sich seiner Verzweiflung hin. Man hat ihn, den Römischen Kaiser, auf ureigenstem Spielfeld geschlagen, dem von Strategie und In-Formation-Bringen gut organisierter Truppen. Das muss sehr bitter gewesen sein.

**Peinliche Wunden und neurotischer Wiederholungszwang.  
Oder: Onkel Toby und sein Korporal Trim können das Kriegsspiel nicht lassen**

»Als Korporal Trim seine zwei Mörser hergerichtet hatte, freute er sich über die Maßen an seiner Arbeit; und da er wußte, was es seinem Herrn für ein großes Vergnügen machen würde sie zu sehen, so konnte er dem Kitzel nicht widerstehen, sie geradezu in das Wohnzimmer zu bringen.«<sup>9</sup>

Im Kriege ist der Sieg nur die andere Seite der Niederlage, da gibt es keine Win-Win-Situationen. Wieso, um alles in der Welt, begeben sich Menschen freiwillig beim Kriegs-Spiel in die Gefahr, einen Kampf zu verlieren? Es droht ihnen dabei doch am Ende Augustus' Lage, als Arminius ihm die Legionen wegnahm: desolat und zerzaust zurückzubleiben. Es muss offenbar etwas geben jenseits der Lust, die harmloses Spiel normaler Weise verspricht und verschafft, etwas geradezu Dämonisches, wie ein Drängen zum Tode.

Wir lassen dazu zwei Experten miteinander sprechen. Der Eine ist Tristram Shandy, erfunden von Laurence Sterne, 1713–1768. Letzterer beschrieb den wunderbarsten und schrulligsten aller Kriegsspieler der Weltliteratur, Toby Shandy, Onkel des Helden des Avantgarde-Romans *Leben und Meinungen von Tristram Shandy, Gentleman* von 1760. Im Buch wird fast ohne Unterlass von den kriegerischen Begebenheiten des achtzehnten Jahrhunderts gesprochen, das schließlich an Kampf nicht arm war. Geht es nicht gerade um Nasen oder die richtige Länge der Hosen für den noch ungeborenen Tristram, so redet Onkel Toby ständig von der Belagerung von Namur oder, besser noch, stellt sie wieder und immer wieder nach, im Küchengarten seines Anwesens, auf Hunderten von Seiten.

Tristram liegt auf der Couch beim berühmtesten aller Seelenärzte, Sigmund Freud, 1856 bis 1939, in der Berggasse 19 in Wien, jedenfalls rege ich an, sich das im Folgenden vorzustellen. Während Tristram Shandy von der Obsession seines Onkels Toby und seines Dieners, dem Korporal Trim, vor sich hin erzählt, notiert Freud am Kopfende der Couch Einfälle zu seiner Theorie des Wiederholungszwangs und des Todestriebes.<sup>10</sup>

<sup>7</sup> Ebd., S. 137.

<sup>8</sup> Ebd., S. 126 ff.

<sup>9</sup> Laurence Sterne. *Leben und Meinungen von Tristram Shandy, Gentleman*. Frankfurt/Main: Insel Verlag, 1982 (zuerst 1760–1767). Die zitierten Stellen finden sich auf den Seiten 219, 78, 89, 90, 95, 107, 111, 411 und 498.

<sup>10</sup> Freud, *Jenseits des Lustprinzips*, Seiten 222, 223, 227, 246 und 248. Sigmund Freud. *Das Unheimliche*. Bd. IV: *Studienausgabe*. Frankfurt am Main: Fischer, 2000 (zuerst 1919), S. 261.

Wir hören ein Moment bei der talking cure zu:

Tristram Shandy: »Mein Onkel Toby Shandy [...] besaß neben den Tugenden, welche gewöhnlich den Charakter eines ehrenhaften und rechtschaffenden Mannes bezeichnen – noch eine andere und zwar in hohem Grade, welche sonst selten oder nie auf der Liste steht; und das war eine außerordentliche, beispiellose Züchtigkeit von Natur [...] er erhielt es durch eine Quetschung [...], die ihm ein Stein beibrachte, der bei der Belagerung von Namur durch eine Kanonenkugel von der Brustwehr eines Hornwerks abgesprengt wurde und der meinen Onkel gerade auf das Schambein traf.«

Sigmund Freud notiert: »Nach schweren mechanischen Erschütterungen, Eisenbahnzusammenstößen und anderen, mit Lebensgefahr verbundenen Unfällen ist seit langem ein Zustand beschrieben worden, dem der Name ›traumatische Neurose‹ verblieben ist.«

T. S.: »Da die Wunde, welche mein Onkel Toby bei der Belagerung von Namur am Schambein erhalten hatte, ihn zu fernem Dienst untauglich machte, hielt man es für angezeigt, daß er nach England zurückkehre, um dort womöglich wieder hergestellt zu werden.

Er war vier Jahre lang zum Teil ans Bette, jedenfalls aber an das Zimmer gefesselt; und litt im Laufe seiner Kur, welche diese ganze Zeit über währte, unaussprechliche Trübsal [...]

Wenn ein Soldat die Geschichte seiner Wunde erzählen kann, kommt er leichter über den Schmerz derselben hinweg [...] – und von der Wunde verbreitete sich dann in der Regel das Gespräch auf die Belagerung selbst.«

S. F.: »Nun zeigt das Traumleben der traumatischen Neurose den Charakter, daß es den Kranken immer wieder in die Situation des Unfalls zurückführt, aus dem er mit neuem Schrecken erwacht.«

T. S.: »Er lag eines morgens auf dem Rücken im Bett, denn der Schmerz und die Natur seiner Wunde am Schambein gestattete es ihm nicht eine andere Lage anzunehmen, als ihm der Gedanke durch den Kopf fuhr, wenn er sich sowas wie einen großen Plan von den Befestigungen der Stadt und Zitadelle Namur, nebst Umgegend, verschaffen könnte und ihn dann auf den Tisch klebte, so möchte er dadurch große Erleichterung bekommen ... so daß er sich getraute dann mit einer Stecknadel den Fleck zu bezeichnen, wo er gestanden hatte, als ihn der Stein traf.

S. F.: »Wenn der Doktor dem Kinde in den Hals geschaut oder eine kleine Operation an ihm ausgeführt hat, so wird dies erschreckende Erlebnis ganz gewiß zum Inhalt des nächsten Spiels werden. Indem das Kind aus der Passivität des Erlebens in die Aktivität des Spielens übergeht, fügt es einem Spielgefährten das Unangenehme zu, das ihm selbst widerfahren war, und rächt sich so an der Person dieses Stellvertreters.«

T. S.: »Ich muß Sie hier in Kenntnis setzen, daß dieser Diener meines Onkels Toby, der auf den Namen Trim ging, Korporal in meines Onkel Kompanie gewesen war [...] . Der arme Bursche war durch eine Verwundung am linken Knie dienstuntauglich geworden, von einer Flintenkugel her, die er zwei Jahre vor der Affaire bei Namur in der Schlacht bei Landen erhalten hatte [...].«

S. F.: »Ah, sieh an, noch einer!«<sup>11</sup>

T. S.: »[...] wenn aber Euer Gnaden belieben wollten, [...] aufs Land zu gehen, da würde ich – Euer Gnaden eine Festung machen wie einen Kuchen, mit allen Batterien, Sappen, Gräben und Palisaden, daß die Leute von 20 Meilen weit heranreisen würden, um sichs anzusehen. [...] Wir könnten, fuhr Trim fort, den Feldzug an dem gleichen Tag eröffnen, da Seine Majestät mit Ihren Verbündeten ins Feld rückten, und dann eine Stadt um die andere demolieren [...].«

<sup>11</sup> Leider ist diese Äußerung in den Gesamten Werken Sigmund Freuds nicht nachzuweisen. Allerdings dürfte Freud solcherlei in seiner analytischen Praxis mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit öfter durch den Kopf gegangen sein.

S. F.: »Im seelisch Unbewußten läßt sich nämlich die Herrschaft eines von den Triebregungen ausgehenden Wiederholungszwanges erkennen, der [...] stark genug ist, sich über das Lustprinzip hinauszusetzen, gewissen Seiten des Seelenlebens den dämonischen Charakter verleiht [...].«

T. S.: »Es bleibt dann nichts übrig, als kaltblütig auf sie loszugehen, – ihr Feuer auszuhalten und dann über sie herzufallen. – Mit klingendem Spiel, setzte Trim hinzu. – Mann und Roß, rief mein Onkel Toby. – Drunter und drüber, sagte Trim. – Rechts und links! rief mein Onkel Toby. – Blut und Wunden! schrie der Korporal. – Die Schlacht wütete.«

S. F.: »Ein Trieb wäre also ein dem belebten Organischen innewohnender Drang zur zur Wiederherstellung eines früheren Zustandes«

T. S.: »Und der Himmel ist mein Zeuge, Bruder Shandy, daß das Vergnügen, das ich hierbei empfand, – und jenes unendliche Ergötzen insbesondere, das mir meine Belagerungen auf dem Rasen bereiteten, bei mir und wie ich hoffe auch bei dem Korporal daraus entsprang, daß wir beide überzeugt waren, durch Ausführung derselben den großen Zwecken unserer Schöpfung zu entsprechen.«

S. F.: »Das Ziel alles Lebens ist der Tod.«

Wären demnach also passionierte Dauer-Kriegs-Spieler allesamt traumatisierte Neurotiker mit Wiederholungszwang? Oder lassen sich in postmodernen Zeiten auch hier Ursache und Wirkung miteinander tauschen, gegeneinander verschieben: dient das zwangsneurotische Spiel, als das man es wohl bezeichnen muss, von mehreren Hundertausend abhängigen Anhängern von *World of Warcraft* oder *Counterstrike* zur Wappnung gegen möglicherweise traumatisierende Unbillen des Daseins? In jedem Fall führt ihr Unbehagen zu einer Kultur des Computerspiels, ritualisiert und gewaltfrei.

## Die kalkulierte Schlacht. Oder: Der Krieg, der nie geführt werden durfte

»Die Leute dort sind aber –  
wer es nicht erfahren hat, wird es kaum glauben –  
bei aller Wildheit äußerst verschlagen, ein Volk von geborenen Lügner.«  
Gaius Velleius Paterculus, Zeitzeuge der Hermanns-Schlacht, über die Germanen.<sup>12</sup>

Zur Kultur des Kriegs-Spiels gehörte schon immer eine buchhalterische Komponente, denn bei einer Abwägung von Kräften, bei der Bewertung der Spielsituation, die der Kriegs-Simulation einen höheren Grad an Realismus verleihen soll, gibt es eine Menge zu rechnen.

In seiner brillianten Abhandlung über Computerspiele<sup>13</sup> hat Claus Pias in der Abteilung »Strategie« als Stufe zwischen den gängigen Brettspielen und den Computergames des Strategie-Genres speziell präparierte Tablaus ausgemacht, die Schlachtfelder simulierten, bis hin zu Geländeformationen berühmter Kriegsgebiete. So wurden Ende des achtzehnten und Anfang des neunzehnten Jahrhunderts Varianten des Schachspiels erfunden, die realistischere Schlacht-Verhältnisse herstellen sollten, und deren Simulationen erheblichen informationsverarbeitendem Aufwand verlangten.<sup>14</sup> Mit ihren Gelände-Modellierungen könnte sicher auch die Schlacht am Teutoburger Wald simuliert und duchgespielt werden. Die Überführung in ein Brettspiel mit festen

<sup>12</sup> Lutz Walther (Hg.). *Varus, Varus!* Stuttgart: Reclam, 2008, S. 59.

<sup>13</sup> Claus Pias. *Computer Spiel Welten*. München: sequenzia, 2002.  
<sup>14</sup> Ebd., S. 204 ff.

Regeln machte in der Folge dieser Entwicklungen den Krieg dann tatsächlich streng kalkulierbar, er konnte Gegenstand einer mathematischen Theorie werden.

Diese auch so genannte »Spieltheorie« John von Neumanns und Oscar Morgensterns von 1944<sup>15</sup>, die ein Spiel so spielt, dass bei jedem Zug immer der Nutzen des jeweiligen Spielers optimiert wird, ist

eine Theorie des kommenden Kalten Krieges – eines Krieges, der aus einem und nur einem Zug bestehen würde, der nie ausgeführt werden darf, dessen Optimierung aber ununterbrochen von rationalen Pokerspielern prozessiert wird.<sup>16</sup>

Die ideale Situation der Spieltheorie ist [...] das Zwei-Personen-Nullsummenspiel, in dem zwei gleichermaßen erbarmungslose wie rationale Gegner kommunikationslos rechnen.<sup>17</sup>

Das globalpolitische Gleichgewicht des Schreckens, so Pias, muss in unmittelbarem Zusammenhang mit dem Dispositiv der Spieltheorie mitsamt seiner Zwickmühlen gesehen werden. Das so genannte Gefangenendilemma mag für die misstrauisch-wütende Verkeilung der Atommächte des Kalten Krieges stehen, und wenn nicht doch noch in den Achtigern durch Perestroika und Glasnost der Dialog der Blöcke ein Ende der wechselseitigen Maximalbedrohung eingeläutet hätte, die Welt hätte wohl unweigerlich ihren Domsday erlebt. Denn setzt man, wie es die Spieltheorie tut, voraus, dass Alter immer maximalen eigenen Gewinn und maximalen Schaden von Ego anstrebt, bleibt auch Ego nichts anderes übrig, als Alter zu schaden und sich selbst nach Kräften zu nutzen. Im Effekt werden Lösungen vermieden, die allen zu Gute kämen – die aber eben Kommunikation und Vertrauen erforderten.

Was als apolitische Theorie in den 1920er Jahren seinen Anfang nahm und in den 1940ern an die Ökonomie adressiert wurde, nutzten U.S.-Strategen der 1950er als Instrument der Evaluation von Strategien angesichts möglicher globaler, nuklearer Konflikte.<sup>18</sup>

Die Zwickmühle, in die Regierungen dadurch geraten, hat niemand schöner als Stanley Kubrick mit *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* im Jahre 1964, mitten im Kalten Krieg, abgedreht. Der Domsday rückte heran, mit mathematischer Präzision, errechnet von den großen Regierungscomputern, die immer und immer wieder Konfigurationen, ihren Nutzen für Ego und ihren Schaden für Alter testeten, alles dies, so Pias, aus dem Geist der Kybernetik.

Aber wir sind noch einmal davongekommen: der Schaden für den Gegner wäre auch der eigene Tod gewesen, und so beschränkte sich die wechselseitige Bedrohung der Atommächte mit ihrem Overkill auf konventionell geführte Stellvertreterkriege, denn das Spiel des kalten Krieges – so errechneten es die Computer beider Seiten – durfte nie Wirklichkeit werden.

Der klassische Verhältnis zwischen Simulation und Realität, erstere immer wieder an letzterer zu testen, um ihre Validität zu verbessern, begann schon damals umzuschlagen. So wie heute bei den Klimasimulationen musste alles unternommen werden, damit die Voraussagen bestimmt niemals einträfen. Nur eine nie eintretende Katastrophenprognose ist ein gute Prognose, eine, die man überlebt.

Spiel und Krieg sind, betrachtet durch die Medientechnik des Computers, nicht mehr voneinander zu unterscheiden:

15 von John Neumann, Osca Morgenstern. *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton NJ: UP, 1944.

16 Pias, *Computer Spiel Welten*, S. 195. 17 Ebd., S. 266.

18 Ebd.

Das Kriegsspiel war durch seine Modellierung immer schon dem Ernstfall abgeläuscht und markierte jene Virtualität des Experimentierens mit Spielräumen, die darauf wartet, auch wieder in die Aktualität von Ernstfällen umzuschlagen.<sup>19</sup>

## Die Kunst des Virtuellen Oder: Das Phantasma des sauberen Krieges

»Das vielleicht wichtigste Ergebnis dieser Überlegungen ist, daß die Massenmedien zwar die Realität, aber eine nicht konsenspflichtige Realität erzeugen.«  
Niklas Luhmann, *Die Realität der Massenmedien*, S. 164.

Das So-Tun-als-ob des Virtuellen mag als Spiel harmlos oder höchstens zwangsneurotisch sein. Reden dann aber Regierungen von einem ›sauberen Krieg‹ mit ›chirurgischen Eingriffen‹, bezeichnen sie ihre Bomben als »daisy cutter«, werden Bombenangriffe mit Hochpräzisionswaffen in den Nachrichten gezeigt, als wären es Szenen aus Computerspielen – wie alles im zweiten Golfkrieg 1990–1991 geschehen –, dann sind das Verharmlosungen, denen sich ein großer Teil der Öffentlichkeit hingeben sollte – und dann auch hingab. Dieser Verdrängung des Grauens wich dann der Ernüchterung, als zu sehen war, dass zu einem richtigen Krieg auch richtig viele Tote gehörten.

Die propagandistische Verschiebung des Schreckens ins Scheinbare des Kriegsspiels und die öffentliche Verdrängung der Gewalt provozierte Künstlerinnen und Künstler schließlich dazu, diesen Komplex darstellbar zu machen. Eine online verfügbare Quelle der Bilder, die die Diskussion während des zweiten Golfkriegs bestimmten, kann in der Fotoinstallation<sup>20</sup> von Hartmut Schröter erneut in Augenschein genommen werden. Harun Farocky hat mit *Auge Maschine I und II* (2001 und 2002) beschrieben, wie Bilder einen Krieg geschaffen haben:

Im Zentrum des Films stehen die Bilder des Golfkriegs, die 1991 weltweit Aufsehen erregten. In den Aufnahmen von Projektilen im Zielanflug waren Bombe und Berichterstatte identisch. Gleichzeitig waren die fotografierten und die (computer-)simulierten Bilder nicht unterscheidbar. Mit dem Verlust des ›authentischen Bildes‹ wurde auch die historische Zeugenschaft des Auges aufgehoben. Es heißt, im Golfkrieg seien nicht neue Waffen zum Einsatz gekommen, sondern eine neue Bilderpolitik.<sup>21</sup>

Eine Reihe von Ausstellungen mit Arbeiten der Video- und Medienkunst wurde gezeigt, um die Perversion des Blicks durch das Auge der Bombe zu bearbeiten. Herbert Marshal McLuhans Hoffnung war:

Der ernsthafte Künstler ist der einzige Mensch, der der Technik ungestraft begegnen kann, und zwar nur deswegen, weil er als Fachmann die Veränderungen in der Sinneswahrnehmung erkennt.<sup>22</sup>

Die Medienkunstgruppe »Blast Theory« hat mit *Desert Rain*<sup>23</sup> 1999 eine interaktive Medienkunstarbeit vorgestellt, die das Virtuelle selbst vorzeigt:

Desert Rain schickt seine Besucher auf eine Mission in eine virtuelle Welt ... auf einem Trittbrett allein in einer Kabine erforscht jedes der sechs Teammitglieder Motels, Wüsten und unterirdische Bunker, kommuniziert mit den anderen in der virtuellen Welt, einer Welt, die auf einen Vorhang aus herabströmendem Wasser projiziert wird. Die

<sup>19</sup> Ebd., S. 225.

<sup>20</sup> <http://www.b245.de/krieg.htm>. 31.12.2008.

<sup>21</sup> <http://www.farocky-film.de/>. 31.12.2008.

<sup>22</sup> McLuhan, Herbert Marshal: *Die magischen Kanäle*. Düsseldorf: ECON, 1992 (zuerst 1964). S. 30.

<sup>23</sup> <http://on1.zkm.de/zkm/werke/DesertRain>. 31.12.2008.

Besucher haben genau 30 Minuten Zeit, ihr Ziel zu finden, die Mission zu erfüllen und in den letzten Raum zu gelangen, in dem sich vielleicht herausstellt, dass jeder vollkommen andere Vorstellungen von dem hat, was tatsächlich dort draussen passiert ist.

Desert Rain ist ein Spiel, eine Installation, eine Performance. In einer Welt, in der Bilder aus dem Golfkrieg an Kriegsbilder made-in-Hollywood erinnern, in der man Norman Schwarzkopf kaum von Arnold Schwarzenegger unterscheiden kann, sucht Desert Rain nach der feinen Trennlinie zwischen dem Realen und dem Fiktionalen.

Mit David Rokeby, dem Künstler des Very Nervous System, einer interaktiven Tanz-Performance, hat Paul Garrin gemeinsam eine interaktive Medienkunst-Arbeit gemacht – *Border Patrol*<sup>24</sup> von 1994: im Galerieraum ist ein Stück Grenzzaun zu sehen, auf dem Kamera-gesteuerte Waffen installiert sind. Ein Monitor zeigt den Betrachtern, wie sie im Vorbeigehen ins Visier genommen werden, ein trockener Knall markiert den Zeitpunkt, zu dem ein wirklicher Schuss, und davon überzeugt man sich auf dem Monitor, aller Regel nach tödlich gewesen wäre.

Diese Arbeit ist von der Wirklichkeit längst eingeholt worden. Die Texanische »Virtual Border Watch« schießt zwar nicht sofort auf illegale Grenzgänger – schließlich profitiert ein Teil der US-amerikanischen Ökonomie von ihnen –, aber man kann sich übers Internet an der Überwachung der Grenze beteiligen, ganz unspielerisch, ganz ohne jede Kunst, toternst.<sup>25</sup>

In vorläufig letzter Konsequenz griffen die »Yes Men«<sup>26</sup> mit einer ziemlich gut selbst gebastelten Ausgabe der *New York Times* vom 4. Juli 2009<sup>27</sup> (Erscheinungsdatum war der 12. November 2008) in den Irak-Krieg ein, indem sie ihn kurzerhand für beendet erklärten. Ihre 1,2 Millionen Exemplare dieser NYT-Sonderausgabe, die kostenlos auf den Straßen verteilt wurden, titelten: »Iraq War Ends. Troops to Return Immediately.« Denn es ist so, wie es ist: »Was wir über unsere Gesellschaft, ja über die Welt, in der wir leben, wissen, wissen wir über die Massenmedien.«<sup>28</sup> Und um eine Kunst-Aktion zum Thema Krieg von einer Realitäts-stiftenden Berichterstattung noch unterscheiden zu können, bedurfte es eines Datums im Kopf der Zeitung, das in der Zukunft lag. Mit der Realität ist es ein wenig so wie mit einer Krankheit:

Die Unterscheidung von normal und pathologisch sagt nicht deutlich, wo hier Grenzen zu ziehen sind. Die Labilität dieser Unterscheidung, ihre Verschiebbarkeit in immer neue Verdachtterrains, spiegelt genau die funktionsnotwendige Ambivalenz des Realitätsverständnisses wider.<sup>29</sup>

Verdacht zu säen wäre dann wohl das Mindeste, was man von zeitgenössischer Kunst heutzutage erwarten kann.

24 <http://pg.mediafilter.org/bp/bpny.html>. 31.12.2008. Katalog des O. K. Zentrums für Gegenwartskunst, 1998.

25 <http://www.texasborderwatch.com/>. 31.12.2008.

26 <http://www.theyesmen.org/>. 31.12.2008.

27 <http://www.nytimes-se.com/> 31.12.2008.

28 Niklas Luhmann. *Die Realität der Massenmedien*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1996, S. 9.

29 Ebd., S. 166.