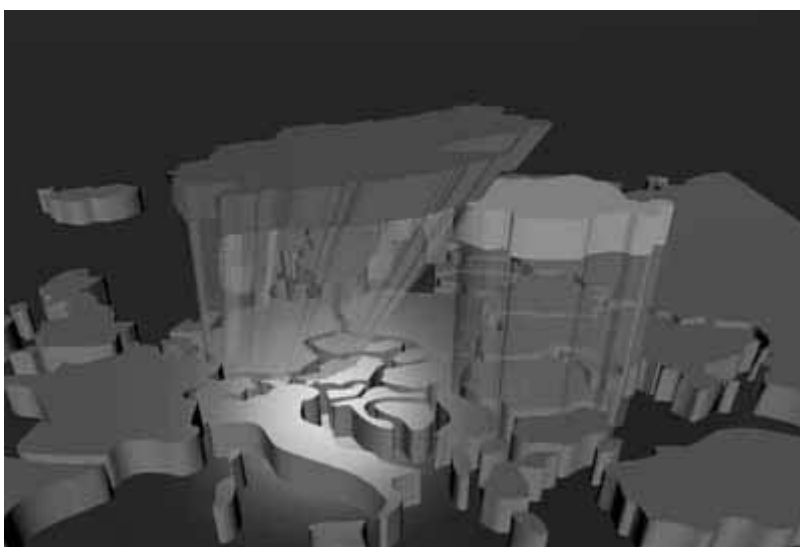
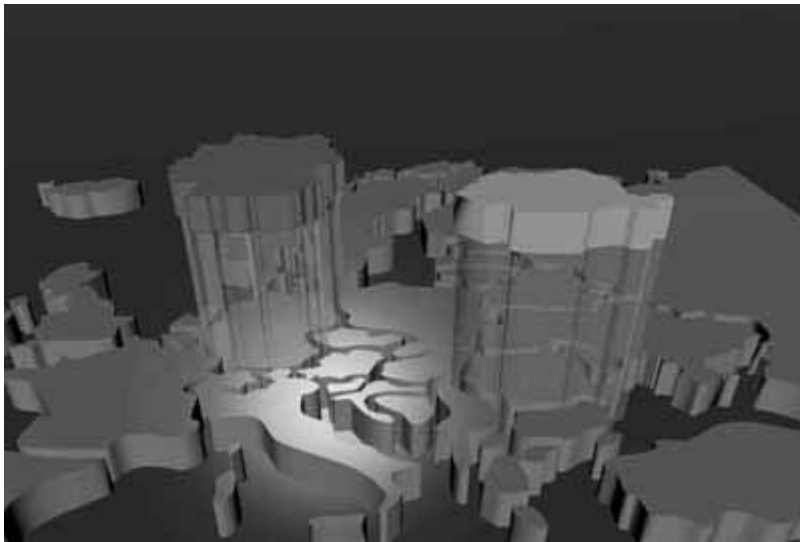
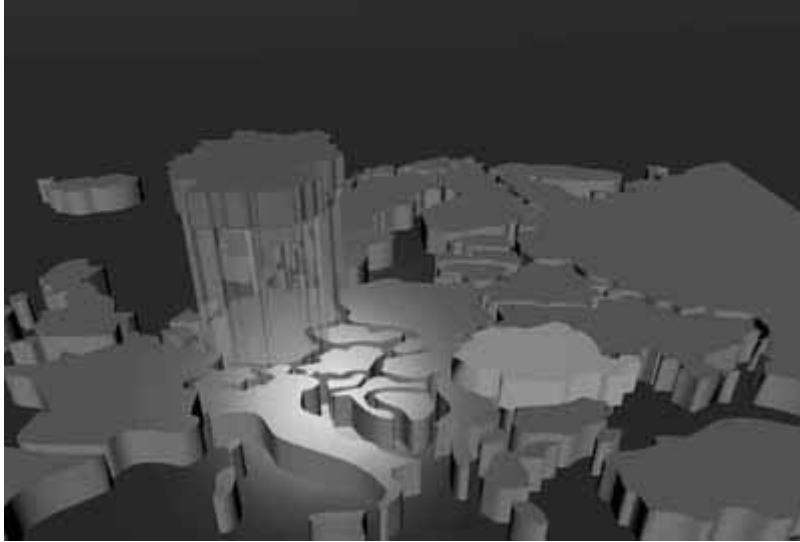


Cālin Dan
Happy Doomsday!



Ursprünge

Den Archiven von Kronstadt/Bráso (heute Brasov in Rumänien) zufolge reichen die Aufzeichnungen über meine Vorfahren mütterlicherseits bis ins 14. Jahrhundert zurück, als die ersten Kersz(t) (heute Cristea) die Genehmigung erhielten, im Gebiet von Cseithe (Cetea), das zum Grundbesitz der Bathory gehörte, eine Mühle zu betreiben. "Cseithe" ist, wenn wir den toponymischen Recherchen des Königlichen Instituts der Wissenschaften in Budapest (siehe Szombathy Miklós, Koordinator: Sur les Origines des Communautés Hongroises en Transylvanie, Budapest 1923, S. 345—346) Glauben schenken wollen, ein altes Wort aus der Sprache der Khasar und bedeutet soviel wie "Sattel".

Eine interessante Sichtweise vertritt Nicolae Cartoian, ein Mitglied der Rumänischen Akademie: Ihm zufolge geht der Name Cristea nicht auf Christus (Christós) zurück, sondern auf jenen Kersz, der erstmals in der Chronik König Bélas als rebellischer Anführer der Khasar Erwähnung fand (siehe Kazari si Cumani. Surse patronimice in afara latinitatii, Editura Academiei, 1936, S. 79).

Die Khasar kamen im 10. Jahrhundert aus Asien. Als König Béla den Stämmen der karpatischen Region als Gegenleistung für ihren Schutz gegen die Tataren Privilegien anbot, lehnten die Khasar das Angebot ab und wanderten weiter in Richtung Ebene. Etwa gleichzeitig konvertierten sie zum Judentum. Die Khasar sind die einzige mosaische Gemeinschaft des modernen Europa, die noch von der Landwirtschaft lebt. Gleichzeitig sind sie die einzigen Nomaden, die es unter Verzicht auf jegliche Gewaltanwendung geschafft haben, ihrer Vergangenheit treu zu bleiben. Die wirtschaftlichen und kulturellen Bande zwischen den Tataren der Goldenen Horde und den Gemeinschaften der Khasar stellen einen Ausnahmefall in der Geschichte dar, die ansonsten nur so vor Gewalt strotzt. Man geht außerdem davon aus, daß die wenigen positiven Widersprüche der ottomanischen Politik (ihre Toleranz in Fragen der Religionszugehörigkeit und ihr wirtschaftlicher Realismus) auf jene Lektionen zurückzuführen sind, die sie von den Khasar über dissidentes Nomadentum gelernt haben.

Die Khasar integrierten sich zu einem sehr frühen Zeitpunkt in Europa — noch bevor meine angeblichen Vorfahren mit dem Betrieb ihrer Mühle begannen. Mir gefällt der Gedanke, sie hätten sich ihren ersten Eindruck von unserem Kontinent auf die eine oder andere Weise erhalten. Für die Khasar war Europa ein gutes Land, gleichzeitig jedoch eines, das zu bewohnen und das zu verlassen gleichermaßen wünschenswert war. Sie brauchten Europa nicht, um sich über ihre eigenen Widersprüche klar zu werden, doch vergrößerte ihr Umzug nach Europa zweifellos ihr Wissen über Paradoxa. Auf die Reisenden und Kolonisten der alten Zeiten machte Europa einen exotischen Eindruck.

"Hier ist die Gewalt eine verleugnete Besessenheit, die Rationalität ein gepriesener Fehlschlag, die Toleranz ein Instrument des Opportunismus, die Kultur eine Ware, die Loyalität ein Geschäft, die Gemeinschaft eine Bedrohung, die Bürgerschaft ein Trug. Und unter all dem bleibt weiterhin der Orgasmus des Krieges." Wenn auch alte Kulturen sich manchmal unerwartet brutal verhalten, so können die Nomaden der Seßhaftigkeit doch eine gewisse Sinnhaftigkeit verleihen.

Ein paar Kriege

Die Gegenwart (Aus "Der Krieg der Nano-Länder")

Sehr geehrte Herren,

Das Institute for the Rating of Neural Activity (IRNA, Institut für die Bewertung neuraler Aktivität, Brighton, Großbritannien) hat in den letzten zwölf Monaten ein verstärkt aggressives Verhalten unter verschiedenen Bevölkerungsgruppen festgestellt, das durch einige spezifische gemeinsame Vorstellungen charakterisiert wird:

- Identität ist ein individuelles Opfer.
- Überleben ist territoriale Isolation.
- Wirtschaft ist Autarkie.

Diese Vorstellungen werden durch direkte Gewalt und durch den Einsatz der Medien aktiviert. Das Syndrom, das unter der Bezeichnung "Ethno Wave" (EW) klassifiziert wurde, hat die Entwicklung von institutionellen und territorialen Forderungen in 45 Regionen und Gebieten bewirkt, deren Umfang zwischen einigen Quadratmetern und einem Maximum von 2530 Quadratkilometern liegt.

Strategische Empfehlung: Implementierung der Nano-Länder-Lösung.

Taktische Maßnahmen:

1. Annektierung Albaniens als Basis für Test- und Produktionsaktivitäten unter Bedachtnahme auf die folgenden Faktoren:
 - Gute Ressourcen — der kürzlich in der Region Vlore entdeckte Silikongürtel.
 - Gute Infrastruktur — das unter dem Hoxha-Regime erbaute Netz von Bunkern.
 - Gute Arbeitsmoral — auf der Grundlage einer Kombination aus Stärke und Vergeltung. Ähnlichkeiten mit den koreanischen Chaebol-Strategien sind festzustellen (möglicher Einsatz jungfräulicher weiblicher Teenager).
2. Erfassung von Fallstudien aus den 45 von EW betroffenen Regionen.
3. Experimentelle Erprobung der Nano-Länder-Lösung gemäß der Gebietsprioritäten.
4. Je nach den Resultaten von Punkt 2 Start von Marktoperationen.

ANMERKUNG: Die Implementierung von Nano-Ländern im großen Maßstab könnte eine potentielle Quelle neuer Konflikte darstellen. Deshalb sind Vorbereitungskampagnen vorzusehen. Diese sollten eine paralegale Stimulierung von Bedürfnissen mit apolitischen Aktivitäten (NGOs, Überwachungsausschüsse, Think-Tank-Spezialisten) verbinden, die darauf abzielen, Vertrauen in das Produkt zu schaffen.

Die Vergangenheit (Aus "Der Krieg der Blechpanzer")

Im Jahre 1104 gewannen die Kreuzritter Anfang Mai eine Schlacht in Harran am Fluß Balikh. Die Schlacht entschied sich erst spät abends, so daß die beiden Armeen direkt nebeneinander ihr Nachtlager aufschlugen. Im Laufe der Nacht aber wurden die Normannen zunehmend unruhig, und Todesangst bemächtigte sich ihrer. Die ersten Gruppen von Überläufern wurden von den Wachtposten zurück ins Lager getrieben, doch immer mehr Soldaten versuchten, aus dem Lager zu entkommen, bis es schließlich zu einer panikartigen Massenflucht kam. Als die Moslems am nächsten Tage aufwachten, waren sie sehr erstaunt, das Lager der Ungläubigen verlassen zu sehen und erkannten die Macht eines unberechenbaren Verbündeten — der Angst.

Die Zukunft (Aus einem anderen Krieg)

Die ersten drahtlosen Verbindungen standen dem Reitervolk 1997 zur Verfügung. Etwa 750 Jahre, nachdem sie zum letzten Mal über die eurasische Ebene gezogen waren, erhielten die Nomaden einladende Signale aus derselben Richtung. Jeder Haushalt hatte einen 21-Zoll-Schamanenspiegel, mittels dessen die Geister über Wetterprognosen, Aktienkurse, die Viehzucht und vieles mehr mit den Menschen sprachen. Die Jurten waren zu dieser Zeit an ein endloses Netz von Lichtpfaden angeschlossen. Die Mäuse tanzten fröhlich in den Händen der Trommler und zeigten an, wo der nächste Feldzug hingehen sollte. Das Internet war wesentlich besser als die Kavallerie, da die Logistik einfacher war (eine 20-V-Batterie anstatt Millionen von Schlachtrössern füttern). Aufschlitzen & Verbrennen — diese Methode, die die mongolischen Hacker so schnell erlernt hatten, war die beste Möglichkeit, das Netz zu stimulieren und gleichzeitig zu kontrollieren. Dieser Krieg dauerte 45 Jahre.

Ab und zu (Aus "Der Krieg des gebrochenen Beins")

Exzellenz,

Alexandru Ipsilanty, der Vel Dragoman (Großer Übersetzer) und Botschafter des Ottomanischen Hofes, hat sich das Bein gebrochen, während er der Universität Uppsala in seiner Doppelrolle als Politiker und Gelehrter einen Besuch abstattete.

Ich muß Sie unglücklicherweise davon in Kenntnis setzen, daß der Dragoman großen Einfluß auf Seine Erleuchtete Hoheit, den Sultan, besitzt, und seine Entschlossenheit ist wohl bekannt.

Zum gegenwärtigen Moment bespricht der Großwesir (Premierminister) mit dem britischen Botschafter, Sir Waldon Churchill, die Möglichkeit, mit der "H.M.S. Blood" und der "H.M.S. Slippery" eine Blockade im Sund zu errichten.

Außerdem ist bekannt, daß der Vel Dragoman beabsichtigt, Woiwode (Herrscher) der Wallachei zu werden. Darüber hinaus weiß man, daß dieser Posten käuflich ist und zum gegenwärtigen Preis von 20.000 Florin erworben werden kann. Deshalb obliegt es nun Ihrer Exzellenz, zu entscheiden, was das gebrochene Bein des Dragoman Ipsilanty eher wert ist — einen Feldzug gegen England, dessen Ausgang niemand voraussagen kann, oder eine Summe, über deren Höhe noch verhandelt werden kann und die mit Sicherheit in den tiefen Taschen des Großwesirs verschwinden wird.

Bei den Verhandlungen über die Lösung dieses Problems sollte auch die Tatsache berücksichtigt werden, daß Ipsilanty zum Zeitpunkt des Unfalls angeblich alkoholisiert war. Er begab sich anscheinend direkt nach einer Einladung bei der Gräfin von K., die am Schwedischen Hofe für ihre Großzügigkeit bekannt ist, zur Universität.

Einige Fakten

HD! ist ein Kunstprojekt, das sich der Konventionen der Computerspiele bedient, und dessen Hauptzweck in der Auseinandersetzung mit der Kultur des Krieges liegt.

Allgemeine Präsentation

Das Publikum erhält über eine Installation aus 2-to-up-Fitness-Maschinen, die mit einem Mediensystem (Computer + Datenprojektor + Soundverstärkersystem) gekoppelt sind,

Zugang zu HD! Dieser Aufbau bietet Zugang zu einer Mehrbenutzerumgebung, bei der es sich im wesentlichen um eine über ein Trainingsprogramm generierte Simulation der europäischen Geschichte handelt.

Der Spielverlauf

Während des Workout verwendet der Benutzer ein Gerät, das es ihm erlaubt, die politischen Entwicklungen zu beeinflussen und die Geschichte in eine persönliche Fiktion umzuwandeln. Bevor das Workout beginnt, wählt der Benutzer aus verschiedenen Optionen drei Voreinstellungen für das Spiel aus:

- den zeitlichen Rahmen;
- den Avatar (die den Benutzer repräsentierende politische Einheit);
- das Angriffsziel (die politische Einheit, die der Benutzer erobern möchte).

Während der Benutzer sein Fitnessstraining absolviert, liefert er gleichzeitig Impulse für das Spiel, das auf zwei Ebenen — auf einer grafischen und einer akustischen — abläuft.

Grafische Umgebung

Eine 3D-Karte Europas mit hervorgehobenen politischen Grenzen. Die grafische Umgebung beruht auf Informationen, die aus der Kunstgeschichte, der Militärgeschichte, aus Dokumentar- und Spielfilmen, aus Nachrichtenbeiträgen, Schlagzeilen etc. stammen, die umgestaltet und in einer Datenbank organisiert wurden. Der Zugang zur Datenbank hängt von den zu Spielbeginn ausgewählten Optionen sowie von der körperlichen Leistung des Spielers ab.

Navigation

Die grafische Umgebung hat drei Navigationsebenen, die der Spieler nach und nach erkunden kann:

- Die taktische Ebene, die aus einer allgemeinen Ansicht der Europakarte besteht. Auf dieser Karte werden die direkten Reaktionen des Systems auf das Workout sichtbar, d. h. der Avatar vergrößert/verkleinert sich entsprechend.
- Die Tiefflugnavigation, die Zugang zu beschränkten Gebieten erlaubt, in denen durch visuelle Information Richtlinien für das Spiel gegeben werden.
- Die Verliese, die über spezielle Schlüsselpunkte zugänglich sind. Ihre Funktion besteht darin, den Wert des Avatars durch das Sammeln von Informationen indirekt zu steigern.

Akustische Umgebung

Eine Geräuschkulisse von Krieg, Kultur, Politik und anderen von Menschen geschaffenen Tönen, schafft eine geeignete Grundatmosphäre, über die die narrative Komponente des Spiels gelegt wird, die aus kurzen Dialogen zwischen verschiedenen Nebenfiguren besteht. Diese Charaktere, die auch auf der grafischen Ebene existent sind, führen die Spieler durch das Spiel und erhalten den Zitatcharakter von *HD!*, einem "Spiel über das Spielen von Spielen".

Narrative Umgebung

Die narrative Umgebung verleiht den im System behandelten Themen Sinn bzw. setzt sich mit ihnen auseinander. Die narrative Umgebung entsteht sowohl aus grafischen als auch aus akustischen Elementen und stützt sich auf Storyboards, die auf realen historischen Entwicklungen beruhen, die aus ihrem Kontext genommen und in Szenarien mit Symbolcharakter umgewandelt wurden. Die Erzählungen sind ausschlaggebend für die Strukturierung des Datenbankzugriffs, stehen in Bezug zur allgemeinen Entwicklung der *HD!*-Erfahrung und schaffen den Rahmen für jedes einzelne Spiel.

Hardware-Schnittstelle

Jede Maschine ist so konstruiert, daß sie als Joypad fungiert und den Spieler in die Lage versetzt,

- das Kriegsgeschehen zu beeinflussen (Workout vergrößert das Gebiet des Aggressors);
- von verschiedenen Blickpunkten der Schnittstelle aus zu navigieren;
- Zugang zu zusätzlichen Links zu erhalten und andere Ebenen des Spiels kennenzulernen.

HD! wird gegenwärtig mit der Unterstützung des *V2_Institute for Unstable Media, V2_Lab, Mondriaan Stichting, Prins Bernhard Fonds* entwickelt.