

Brian Holmes

Signale, Statistik und Sozialexperimente Die Governance-Konflikte in der elektronischen Medienkunst

Der Ausdruck „Gouvernementalität“, der vor etwa 25 Jahren von Michel Foucault geprägt wurde, beschreibt im Grunde einen Rückkoppelungsprozess: das stets neu auszuhandelnde Gleichgewicht einer „Mikrophysik der Macht“, in der jedes Individuum einen nicht zu unterschätzenden Beitrag zur Ausgestaltung jenes sozialen Systems leistet, das letztlich sein Verhalten bestimmt. Macht wird auf eine Gesellschaft demnach nicht nur von oben ausgeübt, d.h. von Seiten des Staats und der Interessensgruppen, denen er dient. Macht erwächst vielmehr auch aus dem Handeln derer, deren Erfindungs- und Überzeugungskraft den herrschenden Mechanismen und Normen Form und Gestalt verleiht. Die substanzielle Realität der Staatsbürgerschaft besteht für einen Soziologen wie Nikolas Rose, der sich intensiv mit dem Konzept der Gouvernementalität auseinandersetzt, daher nicht nur in der Teilnahme an einer offiziellen „Öffentlichkeit“, in der wahlberechtigte Bürger die Inhalte und die Auslegung universeller Gesetze erörtern. Vielmehr werden „Staatsbürgerschaftsspiele“ Rose zufolge in unterschiedlichsten Bereichen ausgetragen:

Der Staatsbürger als Konsument soll sich aktiv in die Ausgestaltung von Experten- und Fachwissen einbringen. Der Staatsbürger als umsichtig handelndes Individuum soll sich aktiv in die Gewährleistung von Sicherheit einbringen. Der Staatsbürger als Mitarbeiter eines Unternehmens soll sich aktiv am Wirtschaftsaufschwung beteiligen; und als Konsument soll er sich für Innovation, Qualität und Wettbewerbsfähigkeit einsetzen. [...] Diese Form des „Regierens durch Freiheit“ vervielfacht die Stellen, an denen der Bürger seine Rolle in den sein Handeln bestimmenden Spielen wahrnehmen muss. Gleichzeitig vermehren sich dadurch auch die Stellen, an denen der Bürger sich den ihm auferlegten Anforderungen widersetzen und sie bekämpfen und anfechten kann.¹

Die Stärke von Roses Ausführungen liegt darin, dass er detailliert viele der Mechanismen beleuchtet, die seit Ende des Ersten Weltkriegs entwickelt wurden, um das Verhalten einer Gesellschaft psychologisch zu beschreiben, seine Variabilität zu beobachten und zu messen und es in statistische Kennzahlen zu gießen mit dem Ziel, die Wirkung von Regierungsprogrammen, Werbebotschaften und Marktangeboten, die dieses Verhalten in eine bestimmte Richtung lenken sollen, abschätzen zu können. Einerseits handelt es sich dabei um wissenschaftsgeleitete Methoden zur Ermittlung – und eben dadurch auch Normierung – der so genannten objektiven Wahrheit im Verhalten der Menschen. Nun wird bei der Analyse der Gouvernementalität jedoch betont, dass die sich ständig wandelnde subjektive Produktion dessen, was von außen gesteuert, gelenkt, beeinflusst und manipuliert werden kann, d. h. der selbst auferlegten Verhaltensregeln, ein bislang unerkanntes Maß an Freiheit bietet. Auf diesem Gedanken basiert auch das Deleuzesche Diktum, dass „der Widerstand primär ist“, ebenso wie die damit verbundene Theorie der sozialen Kontrolle durch „Vereinnahmungsapparate“ – zwei Ideen, die vielen neueren Sozialtheorien als Inspirationsquelle gedient haben. Anstatt sich jedoch darauf zu beschränken, den Durchbruch zu feiern, den solche Theorien darstellen, könnte man nach den konkreten neuen Spielen fragen, auf die wir uns im Zeitalter der sogenannten Neuen Medien eingelassen haben. Das entscheidende Faktum ist heute, dass unsere uneingeschränkte Befürwortung kleiner, ver-

netzter elektronischer Geräte uns zu begeisterten Produzenten von Signalen hat werden lassen, die von allen Bereichen unseres geistigen, sexuellen, beruflichen, politischen und emotionalen Lebens ausgehen. Diese Signale des Glaubens und Begehrens sind allerdings anfällig dafür, abgefangen zu werden; sie werden in Datenbanken gespeichert und finden Eingang in Statistiken, die dann in weiterer Folge als Leitschnur für die gezielte Manipulation unserer Umgebung und dadurch auch unseres Verhaltens genutzt werden können. Daher wird es wichtig zu wissen, welchen sozialen Experimenten wir ausgesetzt sein könnten. Und ich gehe sogar noch weiter: Es wird wichtig, Gegenexperimente durchzuführen, den Spieleinsatz zu erhöhen, den Primat des Widerstands in Schlüsselbereichen unseres Zeitalters auszuüben. Hier könnten Museen, Festivals und Bildungsprogramme für Neue Medien, in denen Kunst und Wissenschaft in beunruhigenden neuen Technologien aufeinander treffen, ihre relative Autonomie einsetzen. Die Betonung liegt auf *könnten*, denn Voraussetzung dafür ist, dass die Beteiligten die geeigneten Mechanismen, den kritischen Diskurs und politischen Willen finden, ihre Autonomie gegenüber den Geldgebern – dem Staat und der Elektronikindustrie – zu behaupten.

Do-it-yourself-Polizei

Solche Experimente müssen aus Eigeninitiative entstehen, dürfen sich allerdings nicht dabei stehen bleiben. Denken Sie an den Fall Jakob Boeskov und seine Pseudofirma Empire North, die 2002 als einziger dänischer Aussteller auf der China Police 2002 registriert war, der ersten internationalen Polizeimesse in der Volksrepublik China. Das ungewöhnliche Produkt von Empire North war ein mit einem Werbeplakat beworbener Prototyp namens ID Sniper. Auf dem Poster an dem sonst leeren Ausstellungstand, den Boeskov doch mit einem mulmigen und unsicheren Gefühl in Beschlag nahm, stand zu lesen:

Mit dem Scharfschützengewehr ID Sniper kann ein Projektil mit einem eingebauten GPS-Mikrochip aus sicherer Entfernung in den Körper eines Menschen implantiert werden. [...] Gleichzeitig nimmt ein in das Zielfernrohr eingebauter digitaler Camcorder mit Zoomlinse ein hoch auflösendes Bild des Ziels auf. Das Bild wird zur späteren Bildanalyse auf einer Speicherkarte abgelegt. Die GPS-Mikrochiptechnologie wird bereits zur Überwachung der Aktivitäten und Bewegungen von Millionen von Haustieren in verschiedenen Ländern eingesetzt. Es ist naheliegend, diese Technologie bei Bedarf auch auf den Menschen anzuwenden [...].²

Das Herzstück dieses Fantasieprodukts – der implantierbare Miniatur-Radiofrequenz-Identifikationsmarker – basiert allerdings auf realen Gegebenheiten. Es ist unter dem Namen VeriChip (<http://www.verichipcorp.com>) bekannt und wurde ursprünglich von der Firma Applied Digital Solutions in verschiedenen Formen vermarktet: als VeriTrack zur Überwachung mobilen Materials und Personals; als VeriGuard als subkutan implantierter Chip zur Zutrittskontrolle, der „nicht vergessen, verloren oder gestohlen“ werden kann – und der absolute Kontrolle garantiert. Dieses kleine Gebilde aus Silikon und Draht ist eine effektvolle Verifikationstechnik und wurde am 13. Oktober 2004 von der American Food and Drug Administration (FDA), der US-amerikanischen Gesundheitsbehörde, in den USA zur Nutzung im Medizinbereich zugelassen. Die Chips sollen „raschen Zugang zu Krankenakten“ gewährleisten. Diese grundsätzlich harmlose Form der Anwendung könnte allerdings den Weg für andere Nutzungsmöglichkeiten ebnen, wie dies so oft bei Überwachungssystemen der Fall ist: „Die Firma Applied Digital Solutions aus

Delray Beach, Florida, USA, erklärte, ihr Produkt VeriChips könne Leben retten und medizinische Behandlungsfehler verringern. Die Firmenleitung hofft, dass die medizinische Nutzung des Chips die Akzeptanz von subkutan eingepflanzten Identifikationschips als Mittel zur Sicherheits- und Zutrittskontrolle verbessern wird.“ Europäer werden beruhigt annehmen, dass ein derart barbarischer Vorschlag zur Verbesserung der Kontrollmöglichkeiten und der Sicherheit natürlich nur in den USA Anklang findet. In der Alten Welt scheint hingegen pure Vergnügungssucht ein derartiges Vorgehen zu legitimieren: „Im März bot der Baja Beach Club in Barcelona, Spanien, Stammkunden, die herkömmliche Identifikationsroutinen und Kreditkartenzahlung umgehen wollten, erstmals die Zutrittskontrolle und Bezahlung über VeriChips an. Einem Clubsprecher zufolge haben bislang etwa 50 VIPs Chips erhalten, die ihre persönlichen Daten mit einem Zahlungssystem verknüpfen.“³ Die Anwendungsbereiche variieren, die Grundidee bleibt jedoch dieselbe – und beide Einsatzmöglichkeiten genügen als Vorwand, um uns kollektiv Überwachungschips einsetzen zu lassen.

Erschreckend an diesem Szenario ist, wie leicht derart invasive Technologien Akzeptanz finden und zur Norm werden. Vor diesem Hintergrund stellt die Tätigkeit von Boeskov eine der seltenen Möglichkeiten dar, tatsächlich in das Governance-Spiel einzusteigen, weil sie einen öffentlichen Raum schafft, in dem diese neuen Identifikations- und Überwachungssysteme abgelehnt, angefochten und in Frage gestellt werden können. Damit Widerstand in größerem Umfang möglich ist, müssten allerdings mindestens drei Voraussetzungen erfüllt werden: Erstens müssten hoch riskante Projekte wie ID Sniper in Museen für Neue Medien als berechtigte und sinnvolle Experimente akzeptiert werden. Zweitens müssten derartige Projekte einen umfassenden Diskussionsprozess einleiten, der nicht nur auf die Diskursebene beschränkt bleibt. Und drittens müssten die beteiligten Künstler stärkeren Rückhalt finden, wenn ihre Experimente zur Aufdeckung von Firmenpraktiken und staatlichen Methoden (erwartungsgemäß) zu Repressionen führen.

Gegenexperimente im öffentlichen Raum

Vertreter von optimistischeren Varianten der *Governance Theory* kritisieren, dass Normalbürger niemals die Möglichkeit haben werden, in den Besitz von derart großen Datenmengen zu gelangen, wie sie der Staat oder Unternehmen über Bürger oder Mitarbeiter sammeln. Die Wünsche und Vorlieben der Bürger geben vielleicht Anstoß zu sozialen Veränderungen; ihrer Meinung werden sie jedoch nur unter neu angepassten Rahmenbedingungen Ausdruck verleihen können, bis schließlich der Eindruck entsteht, dass die Äußerung ihrer Meinung selbst von dieser manipulierten Umgebung programmiert, gesteuert und kanalisiert wird. Die Tricks, mit denen im Gouvernementalitätsspiel operiert wird, sind nicht neu. Nikolaus Rose zeigt etwa auf, wie der normalisierende Blick des Psychologen sich auf die früheste Kindheit richtet: Es werden die Bewegungen des vor sich hin brabbelnden Babys genau unter die Lupe genommen und aufgezeichnet, um daraus abstrahierte und kodifizierte Verhaltensmodelle entwickeln zu können. Die kühle Effizienz dieses kritischen Blicks ist eine der Ursachen für das starke Entfremdungsgefühl in den industrialisierten Gesellschaften der 1950er und 1960er Jahre, in denen die Menschen nie wirklich wussten, welcher technokratische Spiegel im Kern ihrer Subjektivität installiert war. Eine Installation des Künstlers Dan Graham aus dem Jahr 1974 mit dem Titel *Present Continuous Past(s)* gibt Einblick in diese verstörende Spannung zwischen fließender Selbstpräsenz und der Rückkehr des technokratischen Blicks. Der Betrachter sieht sein Spiegelbild in einem gewöhnlichen Spiegel, in dem es sich so rasch verändert wie das Leben selbst; gleichzeitig sieht er im selben Spiegel eine Videoinstallation, in der unablässig eine acht Sekunden vorher aufgezeichnete

Aufnahme aus einer Überwachungskamera abläuft und so das gegenwärtige Erleben des Betrachters wie ein Gespenst heimsucht und mit dem eigenen auf Video festgehaltenen Bild konfrontiert. Im Zentrum dieses paradigmatischen Kunstwerks, das das Metamodell unzähliger Sozialexperimente ist, steht die Frage, wie der Betrachter sich in dieses Spiel zwischen dem spontanen Erleben der Gegenwart und den aufgezeichneten Spuren der Vergangenheit einbringt.

Geht man der Frage nach, wie die Feedbackschleifen der Gouvernementalität in der Kunst thematisiert werden, wird man rasch auf Bruce Nauman stoßen, dessen langjährige Besessenheit vom Behaviorismus in späten Installationen wie *Rats and Bats (On Learned Helplessness in Rats)* aus dem Jahr 1988 Ausdruck fand. Dieses Kunstwerk hat die Form eines gelben Plastiklabyrinths, in dem statt der üblichen Köder, mit denen Laborratten durch das Labyrinth gelotzt werden, flackernde Videomonitore installiert sind und statt der sonst üblichen Elektroschocks ein schmerzhaft lauter Rock'n'roll-Soundtrack eingesetzt wird. Die kommerziellen Medien werden so zu den positiven oder negativen Stimuli eines Sozialexperiments. Das Pathos von Naumans Kunst lässt jedoch die ganze Melancholie des objektiven und objektivierenden Modells erkennen: Es gipfelt in Naumans qualvoller Betonung des ostentativen „Rückzugs“, jenes Syndroms, das Psychologen in der Nachkriegszeit bei entfremdeten Arbeitern zu heilen versuchten.

Noch interessanter wäre es jedoch, sich mit all den Phasen zu beschäftigen, die vom Wiederaufblühen der konkreten Poesie in den 1950ern – mit ihrer Betonung der phonetischen und akustischen Dimensionen der menschlichen Sprache – über die Cut-up- und Montage-Verfahren, die als Reaktion auf die allgegenwärtige Präsenz des Fernsehens kreiert wurden, hin zu den dynamischen Interaktionen der Sechzigerjahre-Happenings, dem politischen Psychodrama von Oyvind Fahlströms Kombinationen aus Spiel und Bild und den frühen Medienarbeiten von Künstlern wie Nam June Paik führten. Dies sind nur einige der Formen, mit denen Künstler gegen vorgegebenes Verhalten aufbegehren und – im Fall von Paik und dessen berühmter Videocollage *Global Groove* aus dem Jahr 1973 sogar im wahrsten Sinn des Wortes – strategisch Alternativen vorzubahnen versuchen,

Die hier genannten Beispiele sind kanonisch, sie fanden Eingang in Lehrbücher und wurden an renommierten Ausstellungsorten gezeigt. Mit vielen anderen könnten sie jedoch auch zu einem genealogischen Streifzug durch die Kunst des zwanzigsten Jahrhunderts, in ihrer subtil bzw. manchmal offen konfliktbehafteten Beziehung zur „programmierten Gesellschaft“, wie sie der Soziologe Alain Touraine einmal nannte, herangezogen werden. Auf dem Spiel steht unsere Fähigkeit, angemessen zu reagieren und uns nicht nur auf einen erschöpften Reflex zu beschränken. Wie die Wissenschaft wird auch die Kunst ihres kreativen Potenzials beraubt, wenn nicht zumindest einige ihrer Vertreter das Schattenboxen oder gar den offenen Ringkampf mit all jenen anderen Kräften aufnehmen, die derart großes Interesse an den Grenzen und Potenzialen unserer Vorstellungskraft zeigen. Der symbolische und praktische Antagonismus, mit dem ein Sozialexperiment sich mit einem anderen misst, muss heute neu entdeckt werden. Das ist das Spiel, das sich in den neuen computerisierten Medien entfalten kann, in denen zeitgenössische Datensammlungsmethoden vorherrschen und, etwa mit Hilfe „wahrheitsfördernder“ Systeme wie dem VeriChip, neue Kontrollregimes installiert werden. Ein interessanter Konflikt entsteht jedoch selten ohne Einfluss von außen – zumal moderne Kunst selbst heute vermehrt normiert, gesteuert und in den sicheren Häfen der Kunstmuseen kanalisiert wird. Die Diskussion muss allerdings in der Öffentlichkeit ins Leben gerufen, verbreitet, vertieft und gelöst werden – dort, wo die Probleme auftreten. Um ihre kritischsten Arbeiten aber in den öffentlichen Raum einbringen zu können, benötigen Künstler, Wissenschaftler und Aktivisten die kulturelle, materielle, rechtliche und moralische Unterstützung spezialisierter Institutionen.

Die Rolle staatlich geförderter Medienkunstzentren und Festivals für Medienkunst sollte heute, in einer Zeit der stetig zunehmenden Anhäufung von Daten und des umfassenden Einsatzes von Überwachungssystemen, nicht länger auf die scheinbar naive Mischung aus adoleszentem Flickwerk und kommerziell orientiertem Lobbying beschränkt bleiben, die noch immer die Agenda derartiger Institutionen dominiert. Um sich den Zusatz „öffentlich“ zu verdienen, müssen Institutionen zunächst erkennen, dass die intimste Erfahrungswelt ganzer Gesellschaften einem Angriff kapitalistischer und ideologischer Interessen ausgesetzt ist, die keinen Augenblick davor zurückschrecken, die Arbeiten von Künstlern und Wissenschaftlern zu Manipulationszwecken umzufunktionieren. Besonders im Bereich der elektronischen Medienkünste können Gegenexperimente gestartet, neue Technologien und deren Nutzung getestet und die Feedbackschleifen von Überwachungssystemen in die Gegenrichtung umgepolt werden. Natürlich erfordert dies den Mut, eine neue Art von demokratischer Institution zu entwickeln und in die Tat umzusetzen, die ihre Autonomie nicht nur in einem idealen, beschaulichen Umfeld auslebt, sondern sich stattdessen mit den bestehenden Mechanismen der sozialen Ordnung anlegt. Das scheint viel verlangt, besonders in einer Zeit geringer intellektueller Ambitionen und großzügiger Zuwendungen durch Unternehmen. Aber ist ein voyeuristischer Blick auf die Freuden und Leiden glorifizierter Versuchskaninchen in ihrem Spießbrutenlauf durch ein elektronisches Labyrinth von 2.0-Technologien wirklich alles, was wir vom öffentlichen Raum erwarten können?

Aus dem Englischen von Sonja Pöllabauer

- 1 Rose, Nikolas: *Governing the Soul*, 2. Auflage, Free Association Books, London 1999, S. xxiii.
- 2 Vgl. Boeskovs Website: <http://backfire.dk/EMPIRENORTH/newsite>.
- 3 Beide Zitate in diesem Absatz sind folgendem Zeitungsartikel entnommen: „Identity Badge Worn Under Skin Approved for Use in Health Care“, in: *The New York Times*, 14. Oktober 2004.