

# **DAS NETZ**



**DOKUMENTARFILM**

LUTZ DAMMBECK FILMPRODUKTION, HAMBURG

INHALT:

**Projektbeschreibung**

**DAS NETZ**

(Arbeitstitel)

Dokumentarfilm

Länge: 90 Minuten

Format: 16mm / 35mm Blow up / DigiBeta SP

Drehorte: Hamburg, Dresden, Karlsruhe, Gütersloh, Berlin  
USA: New York, Boston, Seattle, Cambridge, Eugene,  
Marina del Rey-Californien

Drehzeit: 24 Tage

Endfertigung: 15 Wochen

Lutz Dammbeck Filmproduktion  
D - 22767 Hamburg  
Telefon 040 4397345 - 0171 4885731  
Fax 040 4302714

## INHALT :

### Kurzinhalt

Kurzfassung	1
Synopsis	2 - 3
Hintergrund des Projekts	4
Orte und Gesprächspartner	5 - 12
Geschichte des Netzes	13 - 14
Kunst und Netz	15 - 18
Nomaden und Netze	19 - 20
Spiel und Ernst / Kunst und Kommerz	21 - 23
Zur formalen und inhaltlichen Struktur	24 - 25
Musikalische Konzeption	26
Biografie Autor/Regisseur	27
Pressespiegel	28

# Synopsis

## Kurzzinhalt

Die Spurensuche nach dem „Phantom“ einer Kommunikationsguerilla, die sich im „Netz der Netze“, dem Cyberspace verbirgt und dieses Netz attackiert. Ein Film über Neo-Avantgarden - über Kunst und Technik - über Strukturen der Wahrnehmung und: Geld.

*Vierter und letzter Teil einer zusammenhängenden Reihe von Filmen zu Kunst und Macht.*

Das Produkt militärischer Entwicklung, das zunächst als nutzlos erachtet und der Industrie zur Nachnutzung zur Verfügung gestellt wird. Die Industrie überläßt dieses Abfallprodukt Künstlern „zum Spielen“, das sind die Anfänge der Medienkunst. Kunst ist wichtig, um herauszufinden „was man eigentlich mit diesen Dingen anstellen kann“. Aus Sicht der Künstler, speziell der modernen Fluxus-Aktions- und Medienkünstler der 60er Jahre, sind die Geräte Werkzeuge, „um alles zu verändern, eine Waffe für die Revolte“.

Bald erkennt die Industrie, daß mit dieser Technik auch Geld zu verdienen ist. Kunst ist nun wichtig, um diese Produkte zu „nobilisieren“ und ihnen eine „Aura“ zu verschaffen.

(Ein Treppenwitz der Geschichte: das NETZ scheint das Programm der Moderne zu vollenden, ortlos-zeitlos und körperlos zu sein. Das NETZ in heutiger Form hat in der Tat alte Ordnungen außer Kraft gesetzt und eine neue Welt geschaffen. Allerdings aber auch jenes System des Marktes und des Profits erneuert und stabilisiert, gegen das die frühen Fluxus- und Medienkünstler zu Felde zogen und das sie verändern wollten).

Heute ist die Multimedia-Industrie zur Schlüsselbranche des 21. Jahrhunderts aufgestiegen.

*Wo sind die Künstler und ihre Revolte im NETZ abgeblieben?*

Spielt Kunst heute noch eine Rolle im und für das „Das Netz“-oder assistieren Künstler aber noch bei der Einübung technischer Fertigkeiten und Handgriffe für eine neue, globale Marktsituation?

## Synopsis

3. Die heutige Welt ist nicht mehr „anfaßbar“. Internet, Geld- und Kapitalströme, die Hauptschlagadern des modernen globalen Kreislaufs, sind unsichtbar.

1. In allen Medien wird pausenlos über **Das Netz** gesprochen und dafür geworben. Im Zentrum stehen dabei Schilderungen von Oberflächenphänomenen und Verkaufsstrategien. Weniger die, die DAS NETZ wirklich gestalten: Erfinder, Konstrukteure und Betreiber des Netzes und das „Phantom“ einer Kommunikationsguerilla, die das Netz attackiert. Ein erbitterter weltweiter Kampf ist im Gange um Daten, Urheberrechte, Datenleitungen und die Herrschaft über den Cyberspace.

2. Der neue Erdteil, den Euphoriker in den Sphären des Internets entstehen sehen, ist ein Abfallprodukt militärischer Entwicklung, das zunächst als nutzlos erachtet und der Industrie zur Nachnutzung zur Verfügung gestellt wird. Die Industrie überläßt dieses Abfallprodukt Künstlern „zum Spielen“, das sind die Anfänge der Medienkunst. Kunst ist wichtig, um herauszufinden „was man eigentlich mit diesen Dingen anstellen kann“. Aus Sicht der Künstler, speziell der modernen Fluxus-Aktions- und Medienkünstler der 60er Jahre, sind die Geräte Werkzeuge, „um alles zu verändern, eine Waffe für die Revolte“.

Bald erkennt die Industrie, daß mit dieser Technik auch Geld zu verdienen ist. Kunst ist nun wichtig, um diese Produkte zu „nobilitieren“ und ihnen eine „Aura“ zu verschaffen.

(Ein Treppenwitz der Geschichte: das NETZ scheint das Programm der Moderne zu vollenden, ortlos-zeitlos und körperlos zu sein. Das NETZ in heutiger Form hat in der Tat alte Ordnungen außer Kraft gesetzt und eine neue Welt geschaffen. Allerdings aber auch jenes System des Marktes und des Profits erneuert und stabilisiert, gegen das die frühen Fluxus- und Medienkünstler zu Felde zogen und das sie verändern wollten)

Heute ist die Multimedia-Industrie zur Schlüsselbranche des 21. Jahrhunderts aufgestiegen.

Wie wie dem Kulturpessimismus der Intellektuellen gegenüber dem „Netz“ liegt die stumme Macht der Ingenieure.

Auch diese gilt es im Film zum Sprechen zu bringen.

**Wo sind die Künstler und ihre Revolte im NETZ abgeblieben ?**

Spielt Kunst heute noch eine Rolle im und für das „Das Netz“ oder assistieren Künstler nur noch bei der Einübung technischer Fertigkeiten und Handgriffe für eine neue, globale Marktsituation ?

Wahrnehmung und Geld.  
Internet Teil einer zusammenhängenden Reihe von Filmen zu Kunst und Markt - s. Preisverzeichnis S. 28.)

3. Die heutige Welt ist nicht mehr „anfaßbar“. Internet, Geld- und Kapitalströme, die Hauptschlagadern des modernen globalen Kreislaufs, sind unsichtbar.

Diese von der Avantgarde herbeigesehnte und vorbereitete „**Entmaterialisierung**“ findet nun im NETZ ihre konsequenteste Entsprechung. Wir erleben heute das Verschwinden der Arbeit und des Proletariats, beschleunigt durch DAS NETZ. Es ist genau die selbe Sache wie die Proletarisierung der Bauern zu Beginn des 19. Jahrhunderts, die Karl Marx beschrieben hat. Nun löst sich die Aufklärung, also die Kultur des Wissens, von den Schichten, die sie im Industriezeitalter trugen, und zieht allein weiter.

Wird es den Künstlern und Intellektuellen der Moderne, die für die Entstehung des NETZES wichtige Voraussetzungen schufen, bald so ergehen wie heute den Arbeitern ?

Kann das „Phantom“ der Kommunikationsguerilla gegen die Entwicklung etwas ausrichten und Protestformen, als notwendige Korrektive der sich zu verselbstständigenden drohenden technischen Entwicklung, erneuern ?

Lassen sich die verwirrenden Symptome und technischen Phänomene in einen Zusammenhang einordnen ?

**Wie läßt sich das „Unsichtbare“ der Vorgänge sichtbar machen ?**

Was ist „Das Netz“ ?

Kann man es anfassen, sehen, nach Belieben an- und abstellen ?

Wer betreibt es, wem gehört es, wo befindet es sich oder seine einzelnen Bestandteile (Kabel, Provider etc.) ?

Um das zu herauszufinden, muß man aus der Werbewelt der „Virtualität“ aussteigen und mit Begriffen und Bildern aus der **Vor-Netz-Zeit** operieren.

Zwischen dem börsenfinanzierten Goldrausch der Netz - Kommerzialisierer und der Euphorie wie dem Kulturpessimismus der Intellektuellen gegenüber dem „Netz“ liegt **die stumme Macht der Ingenieure**.

Auch diese gilt es im Film zum Sprechen zu bringen.

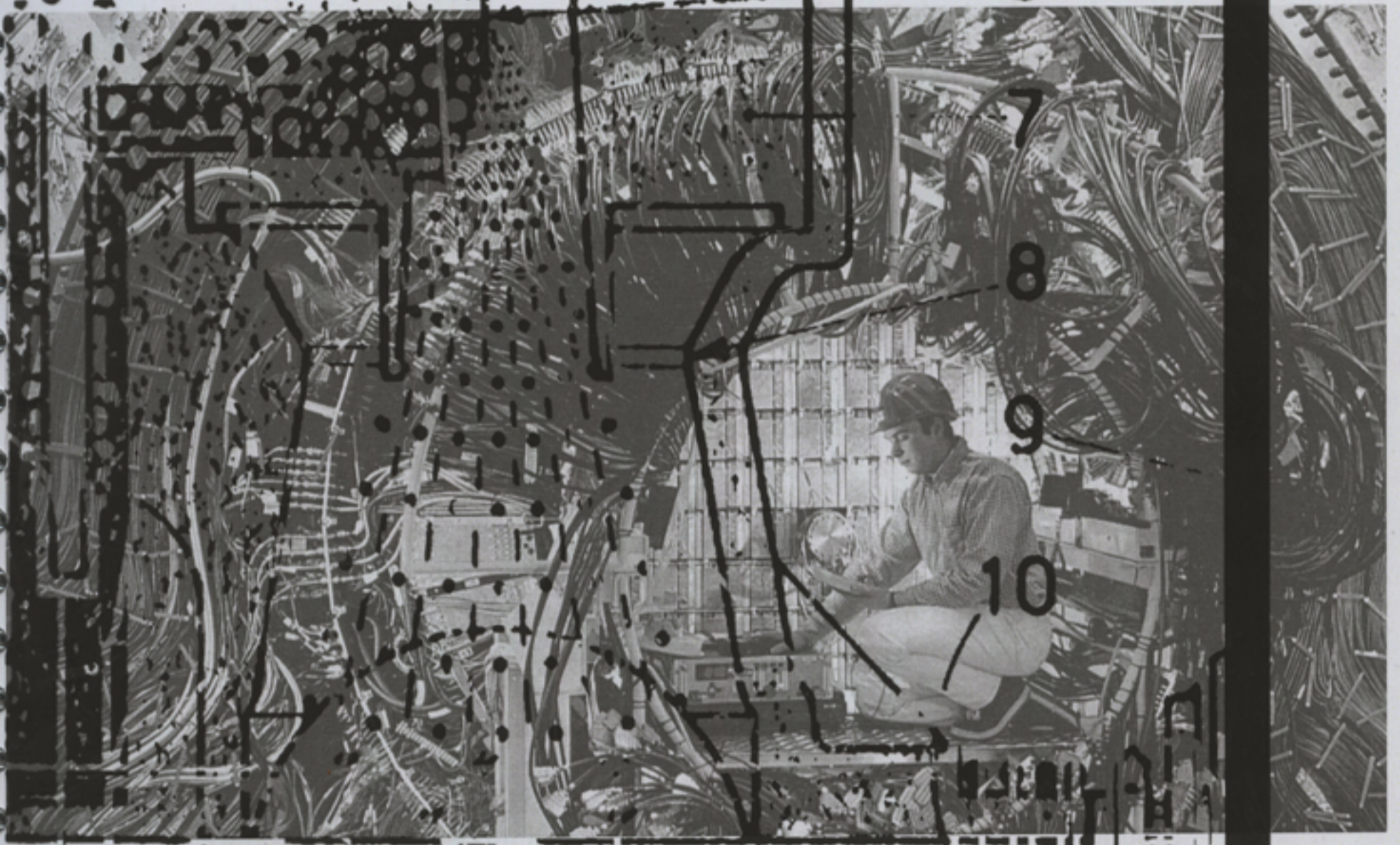
*Ein Film über Neo-Avantgarden - über Kunst und Technik - Strukturen der Wahrnehmung und: Geld.  
(Letzter Teil einer zusammenhängenden Reihe von Filmen zu Kunst und Macht - s. Pressespiegel S. 28.)*

Zum Hintergrund des

„DAS NEUE“ soll vierter und letzter Film im Zyklus von Filmen  
die sich mit den Schnittstellen von Kunst, Architektur, Wissenschaft und  
Philosophie in diesem Jahrhundert beschäftigen

„Das Spiel“ ist  
eine Auseinandersetzung mit dem Spiel und ihrem alter ego,  
dem Film

Gesellschaft



6

7

8

9

10

Zum Hintergrund des

„DAS NEUE“ soll vierter und letzter Film im Zyklus von Filmen  
die sich mit den Schnittstellen von Kunst, Architektur, Wissenschaft und  
Philosophie in diesem Jahrhundert beschäftigen

„Das Spiel“ ist  
eine Auseinandersetzung mit dem Spiel und ihrem alter ego,  
dem Film

Gesellschaft

## Zum Hintergrund des Projekts

Der Film „DAS NETZ“ soll vierter und letzter Film eines Zyklus von Filmen sein, die sich mit den Schnittstellen von Kunst, Macht, Wissenschaft und Parawissenschaft in diesem Jahrhundert beschäftigen.

Wie „Zeit der Götter“, „Dürers Erben“, und „Das Meisterspiel“ ist „Das Netz“ eine Auseinandersetzung mit der Moderne und ihrem alter ego, der Gegenmoderne.

Ging es mir bisher um die Geschichte dieses Wechselspiels in diesem Jahrhundert, immer bezogen auf konkrete Biografien, Schicksale und erzählt über genau beobachtete Gesichter, Gesten und konkrete Ereignisse, so soll sich der neue Film mit der aktuellsten Ausformung der Moderne (in Technik und Kunst) beschäftigen, dem „Netz“.

In der Kunst der Nachkriegsmoderne war „Auslöschung“ Teil des strategischen und ästhetischen Programms, auch die Auslöschung des Anderen. Diese Moderne, so kann man nun lesen, könnte bald selbst von einer neuen, noch „neueren“ Kunst, der Medienkunst nämlich, ausgelöscht werden. Eine **Auslöschung der Auslöschung** ?

Ein griffiges Schlagwort für diese Zukunft ist **das Netz**, die Vernetzung von Allen mit Allem. Im Netz, sein technischer Ausdruck ist das **Internet**, wird eine Informationsrevolution ausgerufen, deren Auswirkungen in der Tat schon heute unübersehbar sind und die alle Programme, Sehnsüchte und Utopien der künstlerischen Moderne einzulösen scheint.

Das Netz scheint am Ende eines Prozesses zu stehen, in dem alle Werte, Bindungen und Wurzeln pulverisiert und zerstäubt werden, und zuletzt auch der Körper selbst abgechafft werden soll, „um mit Maschinen collagiert oder gar durch Apparate ersetzt zu werden.“ (der Medienkünstler Peter Weibel 1999)

Orte, Identitäten und letztlich auch die Zeit werden sich in diesem neuen, kybernetischen Raum verlieren, in dem alle „**zum Nomadendasein**“ verurteilt sind, der Philosoph Vilem Flusser hätte gesagt, „**befreit**“.

Zwei große Auslöschungen gab es bisher in diesem Jahrtausend, nach denen nichts mehr war, wie zuvor: Die Pest - den Dreißigjährigen Krieg - und nun, vielleicht, als Dritte: den Cyberspace.

Sind diese Szenarien nun düstere Prophetie, Verheißung einer „Rückkehr ins gelobte Land“, Geschwätz von Zeitgeistphilosophen oder nur geschickt verpackte PR für den Absatz neuer Gerätesysteme ?

Der Cyberspace: **Seifenoper** oder **soziale Veränderungsmaschine** ?



## **Orte und Gesprächspartner** (für weitere Recherchen und Dreh)

1. DAS PHANTOM
2. HACKER-VETERAN
3. DIE PIONIERE
4. DER UNA-BOMBER
5. DIE ERFINDER
6. DIE NEUE ORDNUNG
7. AUS DEM NETZ GEFALLEN
8. AUS DEM NETZ GEFALLEN
9. n-n

## **1. DAS PHANTOM**

### **Die Gruppe Luther Blissett**

Seit Mitte und Ende der 70er Jahre entstanden eine Reihe von Künstlergruppen, die ihre Aktionen mit- und im Netz planen und realisieren. Das ist z.T. Reaktion auf den Verlust des sicheren "Orts der revolutionären Wahrheit" der Linken und die Weigerung, den Gedanken an „eine grundlegend andere Welt“ aufzugeben.

Zwischen all den sich auftuenden Fallgruben einer neuen Unübersichtlichkeit zeigte sich für diese Netzfreaks- und -künstler „am Horizont eine imaginäre Gestalt. Ihr Körper ist viele Körper, sie hat viele Gesichter. Sie ist weder männlich noch weiblich, noch androgyn, ihr Name ist **Luther Blissett.**“

Luther Blissett ist ein multipler Name, den alle benutzen können. Er bezeichnet eine (künstlerische) Praxis und bindet sie zugleich an eine imaginäre Person, hinter der sich diverse Künstler und Künstlerkollektive weltweit verbergen.

Diese imaginäre Person ist bewußt Ort - los, Wesen - los, mit einer Nicht - Strategie und zeigt sich nur im digitalen Netz

Das multiple verweist auf die Geschichte der Namen - losen, von den kämpfenden Bauern der Bauernkriege („Armer Konrad“ bis zu den maschinenstürmenden Ludditen („General Ludd“) zu Beginn des 19. Jahrhunderts. Die italienische Künstlergruppe „zero one dot org“ (Netzpiraten) versteht sich z.B. als radikale Nachfolger der Situationisten der 60er Jahr, die sich selbst als „Guerilla in den Massenmedien“ begriff.

„zero one dot org“ sind wahrscheinlich, wie einige andere internationale Untergruppen, Teil von Luther Blissett.

## **2. DER HACKER-VETERAN**

### **Steffen Wenery**

Hamburg, ein ehemaliger Aktivist des Chaos-Computerclubs und Hacker - Veteran. heute Sicherheitsberater für die Industrie.

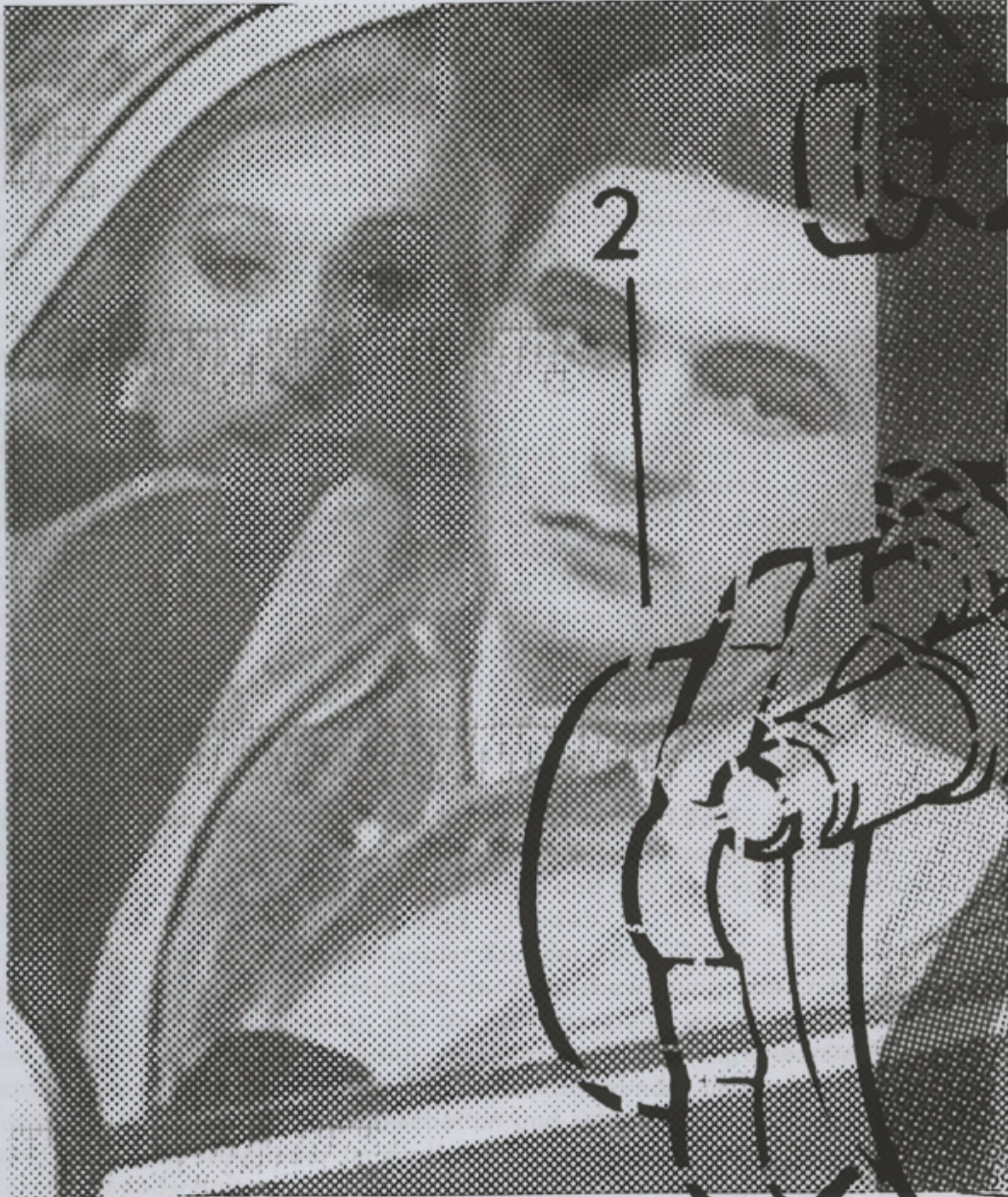
Erstbegegnung war 1988 bei gemeinsamer Arbeit an einem Filmprojekt (Herakles Höhle für SWF), in meiner Erinnerung eine „Hackerhöhle“: dunkler Raum mit Monitoren, Mails etc. Chaos. Ist auf die „Gegenseite“ gewechselt, ist heute Sicherheitsberater für die Industrie

# 2041-T

## 3. DIE PICT

Villem Flusser (Edith Flusser)

Einer der Propheten des Begriffs vom „Netz - Nomaden“ ist Villem Flusser. Er wurde am 1. März 1920 in Prag geboren, begann aber aus jüdischer Familie stammend in Brno zu leben. 1939 an der Universität Prag ein Studium der Philosophie. Er emigrierte 1941 in die USA.



© Luther Blissett

### 3. DIE PIONIERE

#### **Villem Flusser (Edith Flusser)**

Einer der Propheten des Begriffs vom „Netz - Nomaden“ ist Vilem Flusser. Geboren 1920 in Prag, begann der aus jüdischer Familie stammende Flusser 1939 an der Universität Prag ein Studium der Philosophie. Er emigrierte noch 1939 mit seiner Frau nach London und wanderte anschließend nach Brasilien aus. Seine Mutter, der Vater und seine Schwester kamen in verschiedenen Konzentrationslagern der Nazis um.

Flusser setzte in Sao Paulo sein Studium fort und wurde 1963 zum ordentlichen Professor für Kommunikationsphilosophie berufen.

*Er war dort an einem Projekt der Universität Sao Paulo beteiligt, durch Synthese aller erdenklichen Weltkulturen eine intellektuelle brasilianische Identität zu schmelzen. Das Projekt scheiterte.*

Flusser zog sich nach Südfrankreich zurück. 1993 starb er auf dem Weg nach Prag bei einem Autounfall.

Seine Frau und Schüler verwalten das Archiv und das geistige Erbe.

#### **Peter Weibel, Karlsruhe**

ehemaliger Aktivist des „Wiener Aktionismus“. Netztheoretiker und Kurator der „ars electronica“, die er 1998 wegen „zu starker Kommerzialisierung“ verließ. Er ist heute Direktor am ZKM Karlsruhe, Apologet und Kritiker des „Netzes“ zugleich

Weibel lebt/wohnt z.Zt. in seinem Büro im ZKM, Taschen, Koffer, Konzepte, Papiere, die Tür offen zum Gang, jederzeit Mitarbeiter, Studenten und Künstler in die laufende prozessuale Arbeit/Chaos einbeziehend, eine vitale Existenz als Philosoph, Künstler, als Direktor eines Medieninstituts auch und damit auch (kultur-) politisch Verantwortlicher, eine „nomadische“ Existenz zwischen Flughäfen und internationalen Knotenpunkten der Kunst

#### **Fluxus-Konzert im Audimax der TH-Aachen 1964**

„Wollt ihr den totalen Krieg?!“ tönt es in einer Endlosschleife aus den Lautsprecherboxen des Aachener Audimax, und aus dem vorwiegend studentischen Auditorium grölt es zurück: „Jaaaah...!“

Zu einer „Gedenkfeier internationaler Künstler zum 20. Juli 1944“ versammelt sich in Aachen die Avantgarde der Fluxusbewegung, ein „nomadisierender“ Trupp junger Künstler, der an die Orte zieht, wo er seine Aktionen und Performances aufführen kann. Aachen: das ist die ingenieurstechnische Kaderschmiede für das beginnende Wirtschaftswunder und zugleich die Stadtr mit den meisten Burschenschaften und schlagenden Verbindungen, von denen viele Mitglieder im Audimax sitzen. Fluxus, das ist eine auf Künstlerfreundschaften gegründete aktuelle Kunstbewegung: antikapitalistisch, multimedial und grenzüberschreitend: über Genre-, Zeit- und Ländergrenzen hinweg in der Tradition von DADA.

Ein Neo-Dada unter Führung u.a. vom amerikanischen Künstler Georges Macunias, der als Zivilangestellter der US-Army nach Darmstadt kommt. Der Theoretiker Bazon Brock, die Künstler Wolf Vostell, Nam Jun Paik, Joseph Beuys und andere inszenieren mit ausländischen Gästen ein „heil-sames“ Chaos aus Aktionen, Performances, Projektionen und Musik, das bald in „heillosem“ Chaos und Handgreiflichkeiten endet. Einer der Besucher stellt Beuys auf der Bühne zur Rede und schlägt Beuys die Nase blutig. (Das Foto von diesem Augenblick wird in der Folgezeit aus Beuys eine Ikone der Moderne machen – ein blutender Märtyrer, das „Kreuz der Moderne“ tra-gend). *Aachen war ein wichtiger Meilenstein für die weitere Entwicklung von Fluxus und Mail-Art zur Medienkunst.*

**Nam June Paik**, New York

1932 in Korea geb., Studium der Musik (Komposition, Musikgeschichte und Klavier) in Freiburg bei Fortner, lernte Heidegger persönlich kennen, hörte in München Sedlmayr. Freunde: Karlheinz Stockhausen, begegnet Paik 1957 bei den Internationalen Ferienkursen für Neue Musik in Darmstadt.

John Cage: begegnet Paik 1958 in Darmstadt, widmet ihm 1959 sein erstes wichtiges Stück. George Macunias: amerikanischer Promotor der Fluxus-Bewegung, trifft Paik 1961, zusammen mehrere Fluxus-Aufführungen.

Im Frühjahr 1974 schrieb Paik im Auftrag der amerikanischen Rockefeller-Stiftung einen Aufsatz mit dem Titel: „Medienplanung für das nachindustrielle Zeitalter - Bis zum 21. Jahrhundert sind es nur noch 26. Jahre“ Paik schlägt der Stiftung folgendes Projekt vor:

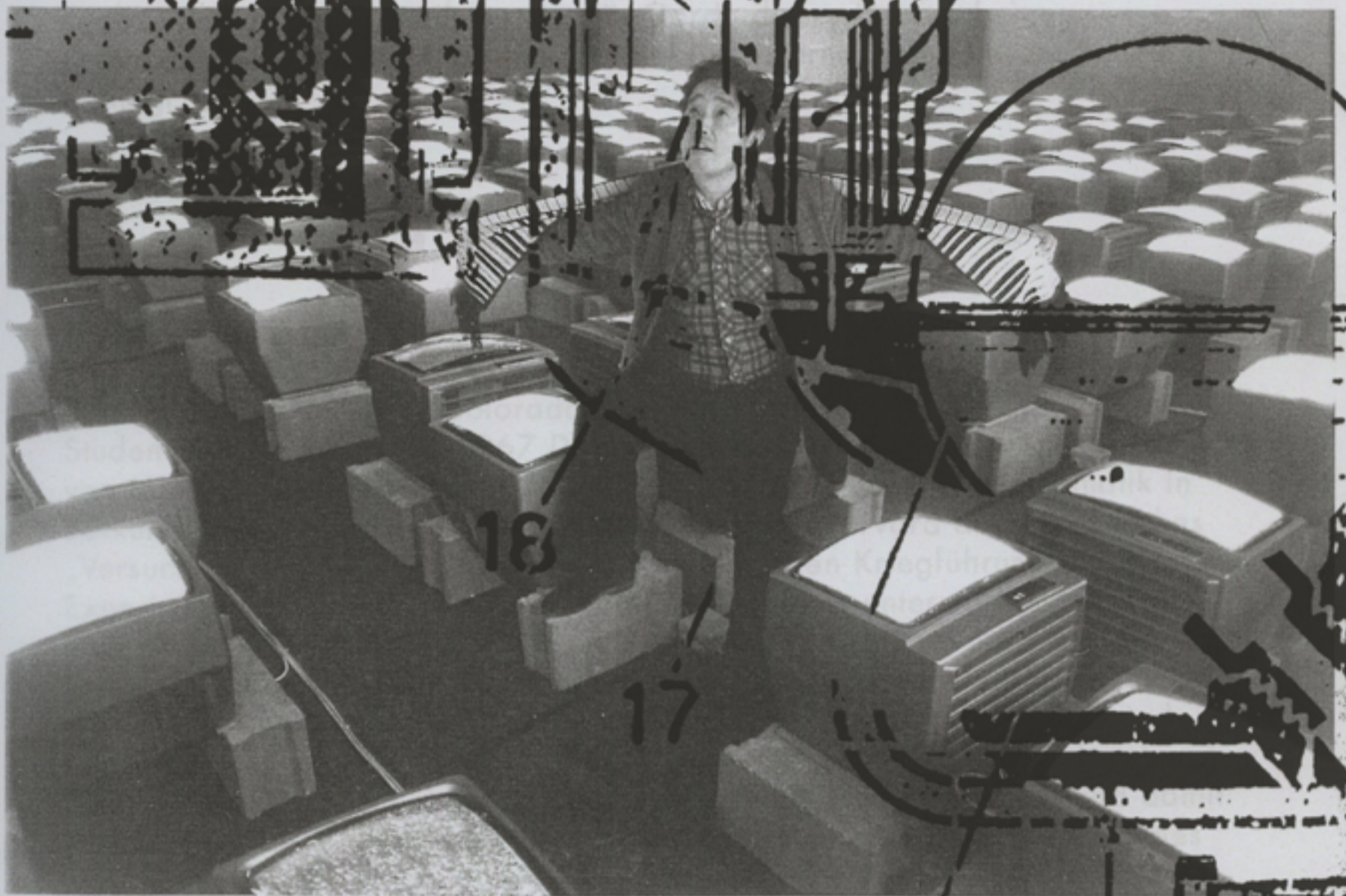
den Bau neuer elektronischer SUPERAUTOBAHNEN...

Zwanzig Jahre später (1993) heißt es triumphierend in einem Text von Paik (im Katalog zur Biennale in Venedig, an der Paik mit einer Installation teil-nimmt): „Clinton has stolen my idea“. (Clinton hatte im Wahlkampf (1993) im Magazin „TIME MAGAZIN“ den Bau einer „electronic super-highway“ angekündigt, der nicht nur im Titel sondern auch in vielen technischen Details verblüffende Ähnlichkeit mit Paiks utopischem Vorschlag von 1974 hatte.

Im Gegensatz zu Paiks Zukunftsvision kann aber Clintons Wahlkampfrethorik sich auf eine nunmehr existierende technologische Grundlage stützen: das INTERNET, das 1974, als Paik seinen Datenhighway vorschlug, nur eine kleine Community von Wissenschaftlern und Militärs in den USA verband).

**Paul Garrin**, New York

1977-79 Student von Hans Haacke (deutscher Medien- und Aktionskünstler, in den 60er Jahren in die USA emigriert, vorwiegend politisch-kritische Konzeptkunst, siehe: „DEM DEUTSCHEN VOLKE“ für den neuen Bundes (Reichs)tag in Berlin 1999) und Martha Rosler an der Cooper Union Kunsthochschule in New York 1981 Assistent von Nam June Paik - 1985 Tapes und interaktive Installationen, seit 1994 arbeitet er mit Internet



städtischen Kreisen Beachtung und Sympathie findet. Er wird als Bombardier  
 siert er vorwiegend an UN = universities und A = airline, also verschie-  
 ne Arten moderner Netze. Kaczynski will die USA in einen Zustand der  
 technischen Unschuld zurückbomben. Nach Meinung eines Autors und  
 maligen Studienkollegen aus Harvard, Alston Chase, könnten die Essays  
 von Kaczynskis Gesellschafts-, Technik- und Zivilisationskritik in Harvard  
 entstanden sein, in der Zeit des kalten Kriegs. Es gibt auch verschiedene  
 Berührungspunkte zu den zur gleichen Zeit in der Kunstszene der USA  
 vertretenen Ideen (Entfremdung)

Garrin ist Unternehmer und Künstler. Büro direkt am Broadway, neben Tower Records, im selben Gebäude wie „Harpers Bazar“. Ist Künstler und Internet-Geschäftsmann, Firma pgMedia. Für ihn ein „politisches Unternehmen“, das sich aus künstlerischer Arbeit entwickelt hat. Sein Thema in der Kunst: der Gegensatz von öffentlichem und privatem Raum. Kunst sollte soziale Konsequenzen haben und sich ihre eigene ökonomische Basis schaffen, um vor Zensur und Abhängigkeiten geschützt zu sein. Als „eine Industrie, die eine Kritik der Internet-Industrie“ formuliert. Will ein System (nam.space) marktreif machen, mit dem jeder Netzbenutzer seinen eigenen Domain-Namen anmelden kann. (Bisher hat die amerikanische Firma Network Solutions das Monopol auf die Vergabe dieser Internetadressen (Rootserver-File), das ihr von der amerikanischen Regierung zugeteilt wurde. Für Garrin dieses Monopol eine Kommerzialisierung des öffentlichen Raums im Internet, hat Network Solutions verklagt.

#### 4. DER UNA-BOMBER

**Theodore Kaczynski** „der intelligenteste Serienkiller den die amerikanische Nation je hervorbrachte“. Sitz zu viermal lebenslänglich verurteilt im Zuchthaus von Florence, Colorado. Student in Harvard, wird 1967 Doktor der Mathematik an der Universität von Michigan und war dann als Lehrer in der Abteilung für Mathematik in Berkeley tätig. Wird während seines Studiums in Harvard als studentisches „Versuchskaninchen“ in einem der psychologischen Kriegführung dienenden Experimenten für den amerikanischen Geheimdienst unterworfen („Murray - Experiment“). Baut sich 1971 eine Hütte (in der Tradition von Henry David Thoreau) in den Wäldern von Montana. Von dort wird er, begründet mit eine Fundamentalkritik der modernen Gesellschaft, der Wissenschaft und der neuen „unmenschlichen“ Technologien 17 Jahre lang 16 Paketbomben per Post an Wissenschaftler, Akademiker und Andere verschicken und damit 3 Menschen töten und 23 zum Teil schwer verletzen. Die „New York Times“ zwingt er zur Veröffentlichung eines Manifests, das auch in linksliberalen-ökokritischen Kreisen Beachtung und Sympatie findet. Seine Bomben adressiert er vorwiegend an **UN** = universitys und **A** = airlines, also verschiedene Arten moderner Netze. Kaczynski will die USA in einen Zustand der technischen Unschuld zurückbomben. Nach Meinung eines Autors und ehemaligen Studienkollegen aus Harvard, Alston Chase, könnten die Essentials von Kaczynsis Gesellschafts-, Technik- und Zivilisationskritik in Harvard entstanden sein, in der Zeit des kalten Kriegs. Es gibt auch verschiedene Berührungspunkte zu den zur gleichen Zeit in der Kunstszene der USA diskutierten Ideen.(Entfremdung)

Aus dem Zuchthaus heraus kommuniziert Kaczynski mit einer öko-anarchistischen Szene aus grünen Fundamentalisten, Netz- und Ökopunks, die 1993 u.a. an riots in Seattle (Battle of Seattle) gegen die Tagung und Ziele der Welthandelsorganisation WTO öffentlichkeitswirksam beteiligt waren. Eine Bombe Kaczynskis erhält der Computerwissenschaftler David Gelernter, einer der Vordenker des Netzes.

## 5. DIE ERFINDER

### **David Gelernter**

Computerwissenschaftler, lehrt an der Yale-University, wird 1993 bei einem Anschlag des UNA-Bombers schwer verletzt, hat sich danach aus der Öffentlichkeit zurückgezogen.

Hält die Software-Systeme, von denen wir heute am stärksten abhängig sind, Betriebssysteme und Browser, für obsolet. Seiner Meinung nach wollen die Menschen nicht mehr mit Computern verbunden sein und werden in Zukunft „mit Cyberkörpern verbunden, die im Computerkosmos treiben“, auch als Schwarm oder Cyberspäre bezeichnet.

Seine Idee: dem Muster des menschlichen Gehirns nachgebaute Betriebssysteme (Desktops), Bill Gates und Microsoft wollen seiner Meinung nach, dass der Zugang zu den künftigen großen Servern im Netz kontrolliert wird: der Markt scheint endgültig die Zukunft zu verbauen.

**Tim Berner-Lee, 45** - lehrt am MIT, dem „Massachusetts Institute of Technology“, dem „Epizentrum seismischer Veränderungen in unserer Wirtschaft und Gesellschaft“ (Bill Clinton), der 16 MIT-Absolventen unter seinen Beratern hat. Das Institut ist Kaderschmiede der Zukunftstechnologien und erhält erhebliche Forschungsmittel vom Militär.

Tim Berner Lee gilt als der Erfinder des Netzes. Seine Erfindung: klickbare Links ermöglichten 1989 das Internet.

Heute ist er Direktor des W3C, des „WideWebConsortium“, einer Schiedsstelle im Cyberspace, die technische Standards setzt. W3C wurde 1994 gegründet und hat heute mehr als 400 Mitglieder, alles High-Tech-Unternehmen

### **Keller bei Mönchengladbach.**

Hier stehen Provider, von denen aus das Netz einer größeren Region versorgt wird. Wie funktioniert das, wie wird das gesichert, was passiert da, wie sieht es da innen und drumherum aus?

### **Siemens Nixdorf**

Chip - Fabrik in Dresden. Hier wird eine neuer Super-Chip hergestellt

### **Heinrich Hertz Institut, Berlin.**

Hier entwickeln Ingenieure und Wissenschaftler neue Leitungsnetze für das „Internet von morgen“ und das „Fernsehen der Zukunft“, über Breitbandkabel. Versuche im Labor, Erdarbeiten für Kabelverlegung, Materialprüfungen etc.

## **6. DIE NEUE ORDNUNG**

### **ICANN, Marina del Rey (Kalifornien)**

Hier steht der „Authoritative Root Server“ des Internets und das technische und administrative Herz des Netzes, der Urcomputer, außerdem das „Domain-Namenssystem“ = Adressenverzeichnis und technisches Rückgrat des Netzes.

Die Befugnisse zur Verwaltung gingen 1998 von der amerikanischen Regierung an die „Internet Corporation for Assigned Names and Numbers = ICANN“ über, eine sogenannte „nicht-profitorientierte Nichtregierungsorganisation“. ICANN unterliegt kalifornischem Recht und ist ein amerikanisches Unternehmen, das ein gemeinnütziges, der ganzen Welt zur Verfügung gestelltes Gut verwaltet.

ICANN WURDE von Präsident Clinton und seinem Berater Ira Magaziner gegründet, um Schlüsselfunktionen des Datenverkehrs weiterhin den USA zu unterstellen.

ICANN sitzt an der Wurzel des Supermediums und überwacht den zentralen Rechner, der als Referenz für die jeweils gültige Adressen dient. Wer die Kontrolle über Vergabe der Netzadressen hat, kontrolliert, wer Zugang zum Medium hat und was seine Benutzer damit tun und lassen.

ICANN muß das rechtlich undefinierte Verhältnis zu all den Institutionen klären, die in den jeweiligen Ländern die nationalen Adressenendungen vergeben. (de. z.B., oder org.)

**Esther Dyson**, eine Unternehmerin und Netzpionierin, ist Chefin von ICANN. Zur Zeit finden Wahlen per Internet für den Vorstand statt, Internet-Nutzer in aller Welt sollen 5 der 18 ICANN - Vorstandmitglieder aus den fünf Weltreligionen per E-mail in direkter Wahl bestimmen.

*„Erstmals wagt eine transnationale Institution den Aufbruch in die globale digitale Demokratie“, DER SPIEGEL 11/2000*



### **New Yorker Börse**

Versuchen das „Netz der Kapitalströme“ nachzuzeichnen, ev. an Hand (eines) Medienpapiers (Aktie)

Ralph Acampora, 58, seit 10 Jahren Direktor der Technischen Aktien-Analyse bei der Fa. Pridental - ein Guru der Wall Street. Wenn er über den Aktiencharts den Daumen senkt, fallen die Kurse  
Altern.: Abby Cohen, Analystin von Goldman Sachs.

Wieso werden Aktien und Unternehmen am Neuen Markt so hoch bewertet, wenn Sie keine Arbeitsplätze schaffen. keinen Umsatz haben und nur Minus machen ?

## **7. DER GLOBAL PLAYER AUS DER PROVINZ**

### **Bertelsmann-Konzern**

Gütersloh, der Geschäftsbereich „Neue Medien“. Die „Firmenphilosophie“, das landschaftliche Umfeld, der Auftritt in den Medien und auf Messen, die Notierung dieser speziellen Aktien an der Börse etc.

Bertelsmann betreibt mittelfristig die Entwicklung des „Fernsehens der Zukunft“ - Breitbandfernsehen im Internet

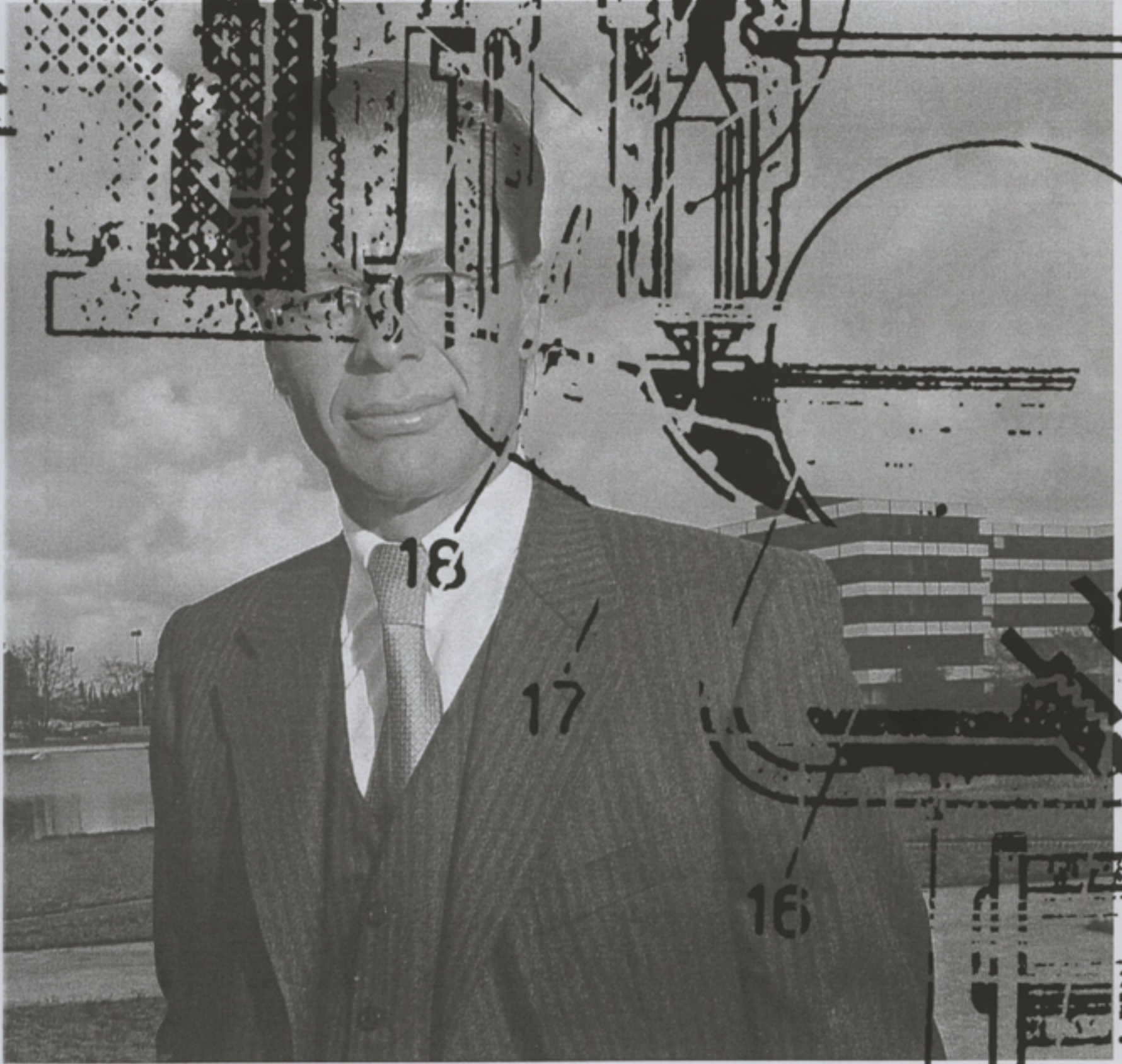
## **8. AUS DEM NETZ GEFALLEN**

### **Computer - Einführungskurs**

für Langarbeitslose des Arbeitsamtes Hamburg/Dresden usw., Alter zwischen 40 und 50. Cinéma vérité'. Eine Facette der profanen Normalität des medialen Alltags

### **Abschiebehaft und Asylantragstelle am Flughafen**

(Hamburg oder Frankfurt/Main) Alltag der Abschiebepaxis:  
„Der „Nomade“ wird Asylant (warten auf Abschiebung usw.), sogartig angezogen von den Medienbildern der westlichen Fülle....“



## Geschichte des Netzes

-n.n.-

**Deponie** für Elektronikschrott und entsorgte Hardware

**Computermuseum, Boston**

Um 1930 investierten dann einige Staaten, vornehmlich Großbritannien, Deutschland und die USA, nicht mehr nur in konventionelle Verteidigungsmittel, sondern widmeten sich auch Erforschung und Entwicklung der Wahrnehmung - das waren die Anfänge der Kybernetik, des Radar, von Mikrophotografie, Rundfunk und Fernmeldetechnik. Diese Entwicklung führte folgerichtig über die Weiterentwicklung von Rechentechnik und Rechenmaschinen zu PC und Internet und der Perfektionierung der „dezentralen Netzes“.

Das Internet ist eine Erfindung und Entwicklung der amerikanischen Streitkräfte. Diese Erfindung wurde konsequent zur Vernetzung von Forschungsanstalten, Basen, Führungsstäben und einzelner Soldaten genutzt. Begonnen hatte diese Entwicklung im zweiten Weltkrieg und wurde daraufhin im „kalten Krieg“ forciert, bei der Entwicklung von Angriffs- und Abwehrwaffen für die befürchtete atomare Auseinandersetzung zwischen den USA und der Sowjetunion.

Am Anfang stehen der MARK-Rechner von Howard Aiken, Zuse's Z3, Turing's COLOSSUS und ACE-Maschine sowie Mauchly-Eckert's ENIAC.

Für den in den 40er Jahren einsetzenden ingenieurstechnischen Boom im amerikanischen Rechnerbau spielt die entscheidende Rolle eine wachsende Berechnungslast von „kriegsrelevanten“ oder militärischen Geschossen und Flugkörper, das sogenannte hydrodynamische „Los Alamos Problem“. Die numerische Berechnung von Schockwellen-Gleichungen einer Implosionszündung der H-Bombe wurde ab Oktober 1945 in drei (langen) Monaten auf dem ENIAC durchgeführt.

1969 findet erste Datenübertragung von einem Computer an der University of California in Los Angeles zu einem Rechner an der Stanford University in Palo Alto statt. Der Krieg der Zukunft hat nun einen Namen:

### „Information Warfare“.

Der neue Erdteil, den Euphoriker in den Spüren des Internets entstehen sehen, ist ein Abfallprodukt dieser militärischer Entwicklung, zunächst als nutzlos erachtet und der Industrie zur Nachnutzung zur Verfügung gestellt.

## **Geschichte des Netzes**

Seit dem 19. Jahrhundert und der Entwicklung von Fotografie und Film und ihrer Nutzung für militärische Zwecke wurde eine neue Lektüre des Schlachtfeldes notwendig.

Allmählich wurden die Wände der Befehlsstände zu Bilderwänden mit Karten und Fotografien vom Kriegstheater und der Schlachtfelder.

*(Paul Virilio, Krieg und Kino)*

Um 1930 investierten dann einige Staaten, vornehmlich Großbritannien, Deutschland und die USA, nicht mehr nur in konventionelle Verteidigungsmittel, sondern widmeten sich auch Erforschung und Entwicklung der Wahrnehmung: das waren die Anfänge der Kybernetik, des Radar, von Mikrofotografie, Rundfunk und Fernmeldetechnik. Diese Entwicklung führte folgerichtig über die Weiterentwicklung von Rechentechnik und Rechenmaschinen zu PC und Internet und der Perfektionierung des „dezentralen Netzes“.

Das Internet ist eine Erfindung und Entwicklung der amerikanischen Streitkräfte. Diese Erfindung wurde konsequent zur Vernetzung von Forschungseinrichtungen, Basen, Führungsstäben und einzelner Soldaten genutzt. Begonnen hatte diese Entwicklung im zweiten Weltkrieg und wurde dann im „kalten Krieg“ forciert, bei der Entwicklung von Angriffs- und Abwehrwaffen für die befürchtete atomare Auseinandersetzung zwischen den USA und der Sowjetunion:

Am Anfang stehen der MARK-Rechner von Howard Aiken, Zuses Z3, Turings COLOSSUS und ACE-Maschine sowie Mauchly-Eckart's ENIAC.

Für den in den 40er Jahren einsetzenden ingenieurstechnischen Boom im amerikanischen Rechnerbau spielt die entscheidende Rolle: eine wachsende Berechnungsflut von „firing tables“ aller möglichen Geschosse und Flugkörper, das sogenannte hydrodynamische „Los Alamos-Problem“. Die numerische Berechnung von Schockwellen-Gleichungen einer Implosionszündung der H-Bombe wurde ab Oktober 1945 in drei (langen) Monaten auf dem ENIAC durchgeführt

1969 findet erste Datenübertragung von einem Computer an der University of California in Los Angeles zu einem Rechner an der Stanford University in Palo Alto statt. Der Krieg der Zukunft hat nun einen Namen:

### **„Information Warfare“.**

Der neue Erdteil, den Euphoriker in den Spüren des Internets entstehen sehen, ist ein Abfallprodukt dieser militärischer Entwicklung, zunächst als nutzlos erachtet und der Industrie zur Nachnutzung zur Verfügung gestellt.

Die Industrie überließ dieses Abfallprodukt Künstlern „zum Spielen“, das waren die Anfänge der Medienkunst.

Kunst war wichtig, um herauszufinden, „was man eigentlich mit diesen Dingen anstellen kann“.

Aus Sicht der Künstler waren die Geräte Werkzeuge, „um alles zu verändern“. Später erkannte die Wirtschaft, daß damit auch Geld zu verdienen war. Kunst war nun wichtig, um diese Produkte zu „nobilitieren“ und ihnen eine „Aura“ zu verschaffen.

Heute ist die Multimedia - Industrie zur Schlüsselbranche des 21. Jahrhunderts aufgestiegen „lebt in einem neuen Erdteil in den Spären des Internet eine Info - Elite, Gendernauts umgeben von PC, Pager, Powerbook und E-games, die sich über die individuell ausgesuchten und collageartig zusammengesetzten Bruchstücke verschiedener Identitäten, Werte und sexueller Präferenzen ein individuelles Identitäts - Parfüm stäuben.....“ (DER SPIEGEL 1999)

Der Held des Netzes ist der Nomade. Frei und ortlos, ohne Wurzeln und Bindungen.

Was ist also das Netz ? Wo sind die Schnittstellen zwischen künstlerischen, militärischen und wirtschaftlichen Interessen ?

**Was hat „das Netz“ mit Kunst zu tun ?**

1 Push-up  
29.9

AMBOLLA

6

8

7

9

10

4 Body  
ab 24.95

2 Rio-Slip  
ab 19.95  
3 String-Tanga  
ab 24.95

BEWAHUNG

BLAUERN

HILFE

normale  
bequeme  
bequeme

normale  
weiter Oberschenkel  
bequeme runde

Haft

Leffersa

ZURÜCK

Ka

## Kunst und Netz

Für den „Normalbürger“ ist „moderne Kunst“ im allgemeinen kein Thema. Das wird es eventuell, wenn Nachrichten von Kunstskandalen, horrenden Preisen für einzelne Werke moderner Kunst oder von Anschlägen auf diese Werke aus dem „inneren Bereich des Kunsttempels“ nach außen dringen und via Boulevardzeitungen ein Massenpublikum erreichen.

Meist beeindruckt in diesen Fällen die finanzielle Größenordnung des Schadens (der hohe Marktwert signalisiert Erfolg, was akzeptiert wird). Ein unausgesprochenen Konsens breiter Schichten der Bevölkerung trägt diese kollektive Abwehr im Unterbewußten einer als unverständlich empfundenen „Moderne“, trotz aller zum Gegenbeweis aufgerufenen Besucherzahlen der Museen und aller Erziehungs- und Erklärungsversuche seit Beginn der Entwicklung, die wir „Moderne“ nennen..

Es existiert offenbar ein tief verwurzelter Widerwillen gegen eine moderne Kunst, die „absichtlich das Gesetz des SCHÖNEN verletzt“, „die Aufgabe der Kunst als Mittlerin zwischen GEIST und SINNEN preisgibt“ und als eines ihrer Credos die „ideelle Kunstzerstörung in Permanenz“ kreierte, getreu der Aufforderung von Marcel Duchamp:

### **„NIMM EINEN REMBRANDT ALS BÜGELBRETT!!!“**

Im Sommer 1989 befragte Emnid die Deutschen (West) nach Ihren Lieblingsbildern: Auf den ersten Platz kam Leonardos „Mona Lisa“, dahinter saß Albrecht Dürers „Feldhase“, dicht gefolgt von Carl Spitzwegs „Armer Poet“. Volkes Geschmack und Künstlers Wollen laufen also ungerührt auf getrennten Wegen weiter und es scheint keine Gefahr, daß beide bald übereinander stolpern. Oder doch ?

Dieser Normalbürger wird nun über seinen PC, über Pager und das Internet angeschlossen an diese ansonsten als unverständlich abgelehnte Moderne, angeschlossen an den bisher beispiellosen Prozeß einer „Entgrenzung“, der in der Kunst der Nachkriegsmoderne sein Vorspiel hatte.

Die fortschreitende Entgrenzung der Kunst, oder: der Abbau ihrer klassischen Stil - und Gestaltgarantien hatte seine Entsprechung in der gesellschaftlichen Realität, genauer gesagt wurde geboren in der Zeit der „Re-education“ nach 1945.

Die Nachkriegsmoderne, inspiriert von Neo-Dada und der amerikanischen Kunst, die mit den amerikanischen Truppen nach 1945 nach Europa kam, (John Cage, Jackson Pollock, George Macunias und Fluxus) war Vorreiter eines „Angriffs auf Werte, Traditionen und Bindungen“, begünstigt durch die spezielle Situation der Nachkriegszeit:

Klassische, wertkonservative oder „nationale“ geistige und künstlerische Positionen waren durch ihre direkte Mitwirkung am- oder Kollaboration mit dem totalitären Regime des Nationalsozialismus geschwächt, untragbar geworden und galten als „vermufft“.

Das bot Raum für eine Befreiung von der Autorität der Tradition und der Auflösung des alten Kunstbegriffs. Raum für einen „erweiterten Kunstbegriff“, den konsequenten Bruch mit dem Bestehenden und der radikalen Auflösung des bisher Gültigen.

Dies war ein Prozeß, der allerdings schon mit der Aufklärung begann. Die Romantik war Vorspiel und Beginn dieser Entwicklung, in der sich die Kunst, entlassen aus der Einbindung in einen Gebrauchs- und Wertzusammenhang, verselbstständigte mit der Neigung, bestehende Ordnungen und Orientierungen aufzulösen und zu zerstören.

### **Das (für den Film wichtige) Vorspiel für die heutige Entwicklung**

beginnt aber in den 40er Jahren, im Übergang vom „heißen Krieg“ (dem 2. Weltkrieg), zum „kalten Krieg“ (eine Formulierung von General Eisenhower) der Nachkriegszeit. Die Ausgangssituation:

Vor und während des 2. Weltkriegs gab es einen Zustrom von Emigranten in die USA, unter ihnen wichtige Künstler der Moderne (Bauhaus, Surrealisten, Film) und jüdische Intelligenz.

Das beeinflusste und veränderte die bis dahin eher regionale und konservativ orientierte amerikanische Kunst, vor allem die Bildende Kunst. Nach Ende des 2. Weltkriegs:

Europa war vom Faschismus befreit: nun sollte dort eine Umerziehung beginnen.

Welche Werte sollten vermittelt werden? Vision war die Schaffung einer neuen Welt von Grund auf und Amerika fühlte sich berufen, das Zentrum der abendländischen Zivilisation zu werden, das neue Athen sollte nun „an den Küsten des Atlantik“ liegen. Aus dem „kolonialisierten“ Amerika wird ein „Kolonisator“. (Serge Guilbaut, in: „How New York has stolen the idea of modern art“, University of Chicago/Press 1983).

Politische und ideologische Konzepte wurden entworfen, um das verwüstete Europa wirtschaftlich aufzurichten, „die Russen“ und deren befürchtete marxistische Expansion abzuwehren und Amerika zum Anführer der „freien Welt“ zu machen. Instrumente dafür waren Handelshilfe und Beispiele für den „american way of life“, auch mittels der Kultur.

Galerien, Ausstellungsprojekte und Museen wurden von staatlichen Stellen und der CIA, über den Umweg halbstaatlicher oder privater Organisationen (Ford-Foundation u.a.) finanziell unterstützt und waren Teil des Operationsplans, in Europa das Bild eines „freien, unabhängigen, dynamischen und starken“ Amerika zu vermitteln.



Die Kunst wurde aufgerufen, sich am „kalten Krieg“ zu beteiligen: mit einer eigenen amerikanischen „Hochkultur“, befreit von der Idee einer „nationalen“ Kunst und bisher vorhandenen Traditionen der Moderne (das war bisher französische Malerei).

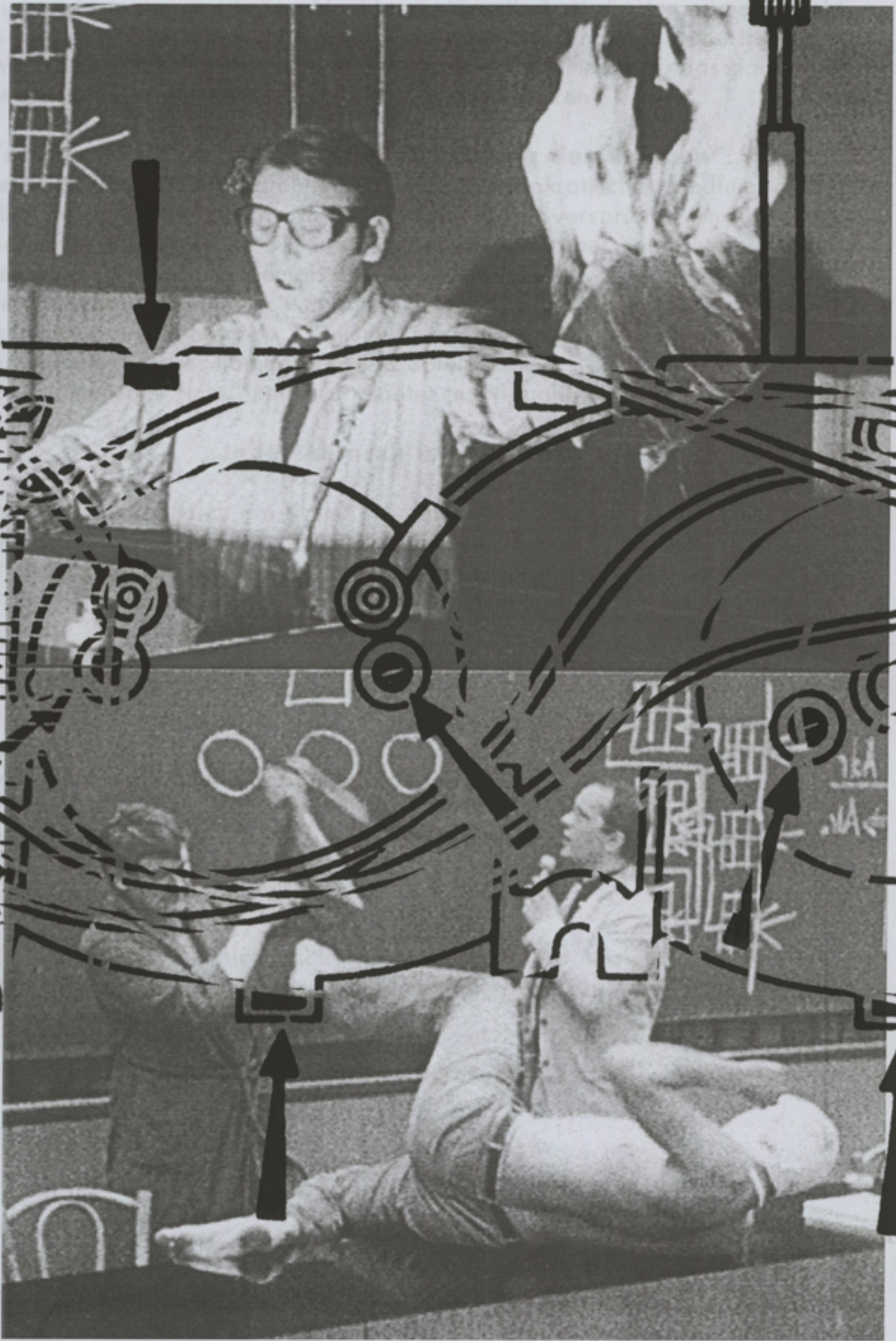
1950 gab es einen weltweiten Marshall-Plan des Denkens und wurden die Dienststellen für „Information“ und „kulturelle Angelegenheiten“ zusammengelegt, nach 1951 brach offener kalter Krieg aus, Kunst und Intellektuelle sollten nun Stosstrupp im „psychologischen Krieg“ sein. Die neue Malerei und Kunst gaben ein Bild des „neuen Amerika“, der Individualismus der abstrakt-expressionistischen Malerei, politisches und künstlerisches Image gingen eine Verbindung ein.

Diese Kunst strahlte nach Europa ein Bild von zügelloser Freiheit aus, die Expressivität der „ungezähmten“ Künstler stand als Gegenbild für Totalitarismus und war Anziehungspunkt vor allem für deutsche junge Künstler - die durch den Verlust anerzogener Werte weitgehend orientierungslos waren. In Deutschland gab es ein spezielles Vakuum: hervorgerufen durch die Emigration der Vorkriegsavantgarde, Aktionen der Nazis wie „Entartete Kunst“, und die weitgehende Vertreibung und Auslöschung der jüdischen Intelligenz, anders als in Frankreich, wo Paris eine eigene vitale Tradition der Moderne bewahrt und nach 1945 reaktiviert hatte. Paris wurde nun von den USA und der amerikanischen Avantgarde überrollt und als Kunstzentrum abgelöst - auch durch den Re-Export der mit den Emigranten in die USA gekommenen europäischen Avantgarde-Konzeptionen.

Nicht nur „action painting“ (Jackson Pollock), sondern auch Neo-Dada, Fluxus, Happening und deren Protagonisten wie John Cage und George Macunias, die mit der amerikanischen Armee nach Deutschland kamen, wurden im westlichen Nachkriegsdeutschland magnetische Anziehungspunkte, Orte wie Darmstadt (Ferienkurse für neue Musik), Köln (Zentrum für Fluxus, Elektronikstudio des WDR, Galerienszene) Wuppertal, Wiesbaden, Köln bald Zentren für heute kunstgeschichtlich bedeutsame Veranstaltungen und Entwicklungen. Eine „Inkunabel“ ist das Fluxus-Konzert mit Beuys, Paik, Vostell, Schmit u.a. 1964 in Aachen (s. auch ausführliche Beschreibung). Fluxus kam im Kontrast „zum restaurativen Muff der Adenauer- und Ehrhard-Ära antifaschistischer Untergrund“.

Von hier führt eine kontinuierliche und Entwicklung zur Video- und Medienkunst, zum Einbeziehen von Rechnern und dem Internet: personell, künstlerisch, technisch.

Experiment, Störung und Zer-störung, Zufall und „Innovation“ wurden nun Zentralbegriffe moderner Ästhetik. Es formierte sich ein Prozeß, der bald die Kunst selber auflösen wollte, um die Grenze zwischen Kunst und Leben aufzuheben (J. Beuys). Das „**reale Leben**“ wurde zur **Kunst** erklärt. Das starke, autonome „ich“ war Voraussetzung für das Lösen aus Traditionen und Bindungen und beim Verlassen bisher gültiger Wertsysteme. Ziel war ein „**befreites Ganzes**“ wie es in den 60er und 70er Jahren dieses Jahrhunderts die „antiautoritäre Linke“ einforderte.



The Netz - eine Download-Fremdsprache Hamburg - Seite 18

Kunst war in der westlichen Nachkriegs-Gesellschaft das Experimentierfeld, in dem zunächst subversiv und versuchsweise alle Bindungen und tradierten Werte „zerstäubt“ wurden, in einem spielerischen Handeln, das dann übergehen sollte in die erwähnte „Befreiung des Ganzen“

Heute verspricht das Internet diese **„Befreiung des Ganzen“**.

Seine Propagandisten sprechen von einem demokratisches Medium, das allen den gleichen Zugriff auf alle Informationen verspricht, von für jedermann frei zugänglichen Diskussionsräumen im Internet, interaktiv und geeignet zur Stärkung demokratischer Potentiale.

Den Nutzern des Netzes, von e - games und verschiedener Grafik - Software, wird imaginiert, „Künstler“ sein, Gestalter ihrer eigenen, individuellen Filme, homepages und Spiele.

Ein Triumph des „Ichs“ und ausgelebter Individualität im Sinne des erweiterten Kunstbegriffs:

**„Jeder Mensch ist ein Künstler“**.

Und hier schließt sich ein Kreis: bei den Schülern der Fluxus-Künstler Paik, Beuys u.a., bei den heutigen Netzaktivisten, Hackern und der „Netzguerilla“, die sich heute wieder auf die Ideen und Konzeptionen von Fluxus, Situationismus und Neo-Dada aus den 60- und frühen 70ern beziehen und ihre Aktionen damit begründen.

Ist nun das Netz die Erfüllung dieses alten Traums seit der Aufklärung und Französischen Revolution, der Freiheit und Gleichheit für Jedermann versprach, eingelöst durch ungehinderten Zugang zu Informationen und Kreativität und ungehinderter Individualität ?

Oder ist das Netz doch nur *„neokoloniales Herrschaftsinstrument und modernisierter Marktplatz“* (Peter Weibel), der von Kunst und Künstlern „nett dekoriert“ wird ?

Ein totalitärer und gleichgeschalteter weltweiter „Gottstaat“, der von unsichtbaren Mächten gesteuert und regiert wird ?

### **Wer beherrscht das Netz ?**

Die nachfolgenden Texte umfassen Ergebnisse der bisherigen Vorbereitung, von Vorgesprächen und ersten Recherchen und sollen nicht „verfilmt werden“, sondern als Hintergrundwissen für die weitere Arbeit dienen.

## Nomaden und Netze

Held des Netzes ist der Nomade. Dieser Begriff taucht aber auch als modisches Sinnbild des modernen Künstlers auf, der rastlos an den wichtigen Knotenpunkten des Kunstbetriebs temporäre, vergängliche Artefakte (Installationen) errichtet und (natürlich vom Flugplatz aus) wieder verschwindet.

Auch die Tourismuswerbung spricht den „Nomaden in uns“ an, der mühelos Zeit und Ort wechselt, wenn ihm danach ist, und so „zu seinen Ursprüngen zurückfindet“. Denn, **Nomaden sind wir doch alle**. Oder ?

Weshalb wird einer übersättigten Freizeitgesellschaft das Etikett von nicht-seßhaften Kulturen aufgeklebt, und so zum modischen Nomadentum verklärt. Historischer Nomadismus muß erhalten, die Mobilitätszwänge globaler Prozesse zu rechtfertigen.

Einer der Propheten des Begriffs vom „Nomaden“ ist Vilem Flusser. Geboren 1920 in Prag, begann der aus jüdischer Familie stammende Flusser 1939 an der Universität Prag ein Studium der Philosophie. Er emigrierte noch 1939 mit seiner Frau nach London und wanderte anschließend nach Brasilien aus. Seine Mutter, der Vater und seine Schwester kamen in verschiedenen Konzentrationslagern der Nazis um.

Flusser setzte in Sao Paulo sein Studium fort und wurde 1963 zum ordentlichen Professor für Kommunikationsphilosophie berufen.

Er war an dem Projekt der Universität Sao Paulo beteiligt, durch Synthese aller erdenklichen Weltkulturen eine intellektuelle brasilianische Identität zu schmelzen. Das Projekt scheiterte.

Warum, ist mir nicht bekannt und wäre wichtig, zu recherchieren. Flusser zog sich nach Südfrankreich zurück. 1993 starb er auf dem Weg nach Prag bei einem Autounfall.

Flusser ist einer der wichtigsten und frühesten Theoretiker und Philosophen der neuen Medien und dem Netz.

Für ihn ist aller Fortschritt aus Einwanderung und Vermischung entstanden:

Ein wandernder Volksstamm, Nomaden, hat vor rund zehntausend Jahren die sesshafte Zivilisation begründet. Wahrscheinlich ist es dieses Ereignis, das in der Erinnerung der Mythen als „**Vertreibung aus dem Paradies**“ erinnert wird, als Verlust der Freiheit und ungebundener Lebensweise.

Aus der Spannung von Nichtsesshaften und sesshafter Zivilisation entstanden Grenzen und Barrikaden, in denen sich die Sesshaften über Jahrtausende vor „Herumziehenden und Streunern“ verschanzten.

**Gedanken und Ideen sind Vagabunden**, so Flusser, sie sind exterritorial, vaterlandslos, haben keine Heimat.

Sesshafte sitzen, Nomaden fahren. Die Bindung des Menschen an einen Ort, an Werte und Verwurzelung und die beiden vergangenen Jahrhunderte des Nationalstaats sind ein mißlungener Versuch, ein Rückzugsgefecht, bevor die Menschheit zum Nomadentum, ihrer angestammten Daseinsform, zurückkehrt.

Der sesshafte Mensch, so Flusser, sei durch geheime Fasern an seine Heimat gefesselt, die über das Bewußtsein des Erwachsenen hinaus in infantile und wahrscheinlich sogar fötale Regionen reichen., wo der Sitz der Vorurteile vermutet wird.

Ein geheimnisvoller Code, der erst das Tor zur Heimat zu öffnen vermag.

**Heimat** aber, so Flusser, sei kein ewiger Wert, sondern eine Funktion, die der Menschheit von der Sesshaftigkeit, von Ackerbau und Viehzucht abverlangt wurde.

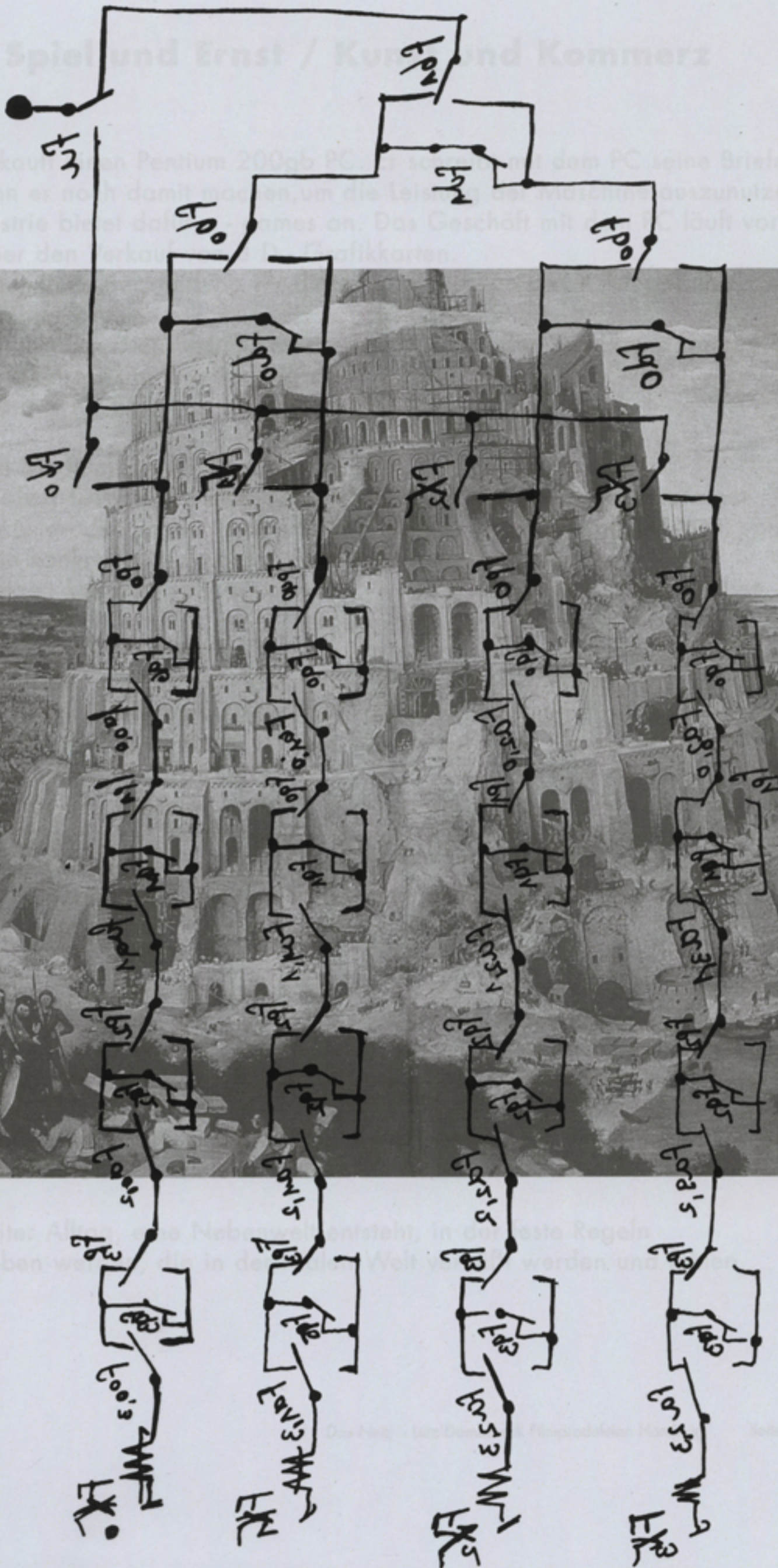
Die Informationsrevolution unseres nachindustriellen Zeitalters hat dies von Grund auf geändert.

Durch das Haus des Sesshaften brausen nun Orkane von Daten und Nachrichten, durchlöchern es und machen es unbewohnbar.

Ungehindert dringen sie in die menschlichen Behausungen ein, verwischen die Grenzen, die Privates von Öffentlichem trennen, Heimat von Fremdem. Nationen, Vaterländer, Werte, Heimaten verlieren sich in einem kybernetischen Raum, einer immateriellen Späre.

In ihr sind alle, gleichgültig ob sie sich an der Erde ihrer Väter festkrallen oder sich leichten Herzens vom virtuellen Wid forttragen lassen, zum Nomadendasein verurteilt, Flusser würde sagen, „befreit“.

Die Millionen gegenwärtiger oder zukünftiger Migranten wären dann Vorposten der Zukunft, in der wir alle nach dem Zusammenbruch der Sesshaftigkeit Nomaden werden.



## Spiel und Ernst / Kunst und Kommerz

Jemand kauft einen Pentium 200gb PC. Er schreibt mit dem PC seine Briefe. Was kann er noch damit machen, um die Leistung der Maschine auszunutzen? Die Industrie bietet dafür e - games an. Das Geschäft mit dem PC läuft vor allem über den Verkauf von 3 D - Grafikkarten. Eine wesentliche Begründung für diese Spiele ist, an das Käuferlebnis heranzuführen. Die 3 D - Grafikkarten bestimmen die Entwicklung der Spiele und treiben als materieller Faktor die Entwicklung an. Was sind das für Spiele ?

Das neue Medium hat eine uralte Geschichte.

**Mit Spielen will man Zeit totschiagen.** Die klassischen Spiele wie Dame, Mühle oder Schach sind abstrakt. Die neuen Spiele, e - games, spielen nun in konkreten Welten und sind scheinrealistisch. Die Vorlagen kommen sehr oft aus Hollywood Spielfilmen. Selten tauchen Menschen auf.

Hauptinhalt der meisten Spiele ist (vor allem in den USA ) Gewalt, in Europa dazu auch Sex. Neben dem Nachbauen der fünf Elemente in den 3 D - Animationen, fällt als häufiges Motiv das „killerfeature“ auf, ein Genremix aus Action und Strategiespiel.

Die Thematik der meisten Spiele ist banal, oft geht es um Machtgewinn und die Rettung der Welt: vor Parasiten und außerirdischen Aliens, was auf den militärischen Ursprung der technischen Entwicklung der Geräte zurückweist. In Echtzeit - Strategiespielen hat der Spieler einen „**Generalsblick**“ und kann Truppen nach seinen Wünschen arrangieren

Die Zielgruppe für diese Spiele sind vor allem männliche Jugendliche. Es gibt wenig Frauen, die bei der Entwicklung und Konzipierung der Spiele oder als Konsumenten eine Rolle spielen. Daran mag liegen, daß es wenig Spiele gibt, die Interessen weiblicher Spieler berücksichtigen.

Die Attraktivität des PC's und der Spiele liegt aber auch im Sinnversprechen und einem klaren Spielziel.

Ein zweiter Alltag, eine Nebenwelt entsteht, in der feste Regeln vorgegeben werden, die in der realen Welt vermißt werden und fehlen.

Künstliche Figuren, **Atavare**, sind ein 2. Ego, über die im realen Alltag unerfüllte Wünsche wie unter einer Tarnkappe ausgelebt werden können. Für Jugendliche ist auch interessant und attraktiv, bei den „Siegern“ zu sein. Sie sehen, daß die Macht bei den Maschinen ist, die mehr Macht haben als Eltern, Schule oder etwa die Kirche und deren Werte. Und, man kann sich mit Hilfe dieser „Nebenwelt“ auch verstecken und abkapseln.

Kann selbst Macht ausüben, Herr sein über ein digitales „Monster“ und Haustier, das Befehlen gehorcht und angetrieben werden kann. Unterschwellig mag hier der Mythos vom „**Maschinenmensch**“ wirken, sich in eine Maschine zu verwandeln, ein alter Traum der Moderne. (Marinetti, Futuristen, Warhol)

Die virtuelle Figur von „Lara Croft“ ist das erste virtuelle „Pin up“, eine Figur, die nicht erwachsen und älter wird. Und damit beherrschbarer und handhabbarer wie etwa die Sängerin Blümchen, ebenfalls ein Kunstprodukt des Popmarktes, aber mit dem Nachteil, sich eventuell irgendwann verändern zu wollen.

In den USA gibt es etwa 6000 Entwicklungsteams für e - games, in Großbritannien 600, in Deutschland etwa 60 Teams. Deutschland ist nach den USA der stärkste Absatzmarkt. Kunst spielt eine zunehmende Rolle bei der attraktiven Gestaltung neuer Medien und der davon mit- abhängigen Durchsetzung am Markt. Aber nur die Top 5 der Spiele - Charts gelingt es, die Entwicklungskosten einzuspielen und Gewinn zu machen.

Wie immer in der Kunstgeschichte werden die zweckfreien „Spielereien“, die am Anfang der Medienkunst standen (ars electronica, Steirischer Herbst, Ponton, Van Gogh TV u.a.), und deren Dokumentation wegen der seinerzeit unterschätzten Speicherprobleme heute schon schwierig bis unmöglich ist, im Laufe der Entwicklung kommerzialisiert und im „Advertising“ ausgeschlachtet.

Ziel der Nachkriegsmoderne war **Entgrenzung**, die Grenzen- und Bindungslosigkeit der Kunst.

Heute, bei der Entwicklung der aktuellen Gegenwartskunst nicht nur zur Aufsplitterung der Genres bis hin zum cross - over (dem Mix verschiedener Medien), wo sich Kunst, Werbung und Mode bewußt vermischen und un - unterscheidbar machen, mischen sich auch in der „Medienkunst“ verschiedene Ansprüche und Wünsche.



Und es gibt das Verlangen der Hard- und Software Produzenten, Kunst solle ihre Produkte nobilitieren. Wird es bedient werden ?  
Wie sieht das aus ? Was wird da angeboten ?

Sind die neuen Medien und technischen Möglichkeiten nur neue „Werkzeuge“ oder sind es Voraussetzungen für eine neue Kunst, die sich ihren eigenen Kontext schaffen wird und so aus dem „white cube“ des Kunstmarkts ausbricht, in den sich die Kunst der Moderne hat sperren lassen ?

**Und, was ist aus den Pionieren der Medienkunst geworden, die am Anfang der Entwicklung standen ?**

# Inhaltliche und formale Struktur

## 1. Was soll der Film nicht sein:

Bildgewalt  
und zu  
vor Bilds

## 2. Stoff

Der Film

(einer K)

über

und Abw

die mich

Den Verze

verborgen

Entstehen

und dann

und weil

Erg

was ich

Der auf

Aspekte

setzt.

Der dob

Büros et

zu seher

und des

Zu lösen

ist die

Zu lösen

ist die

ist die

ist die

ist die

ist die

ist die

ist die

ist die

ist die

ist die

ist die

ist die

ist die

ist die

ist die

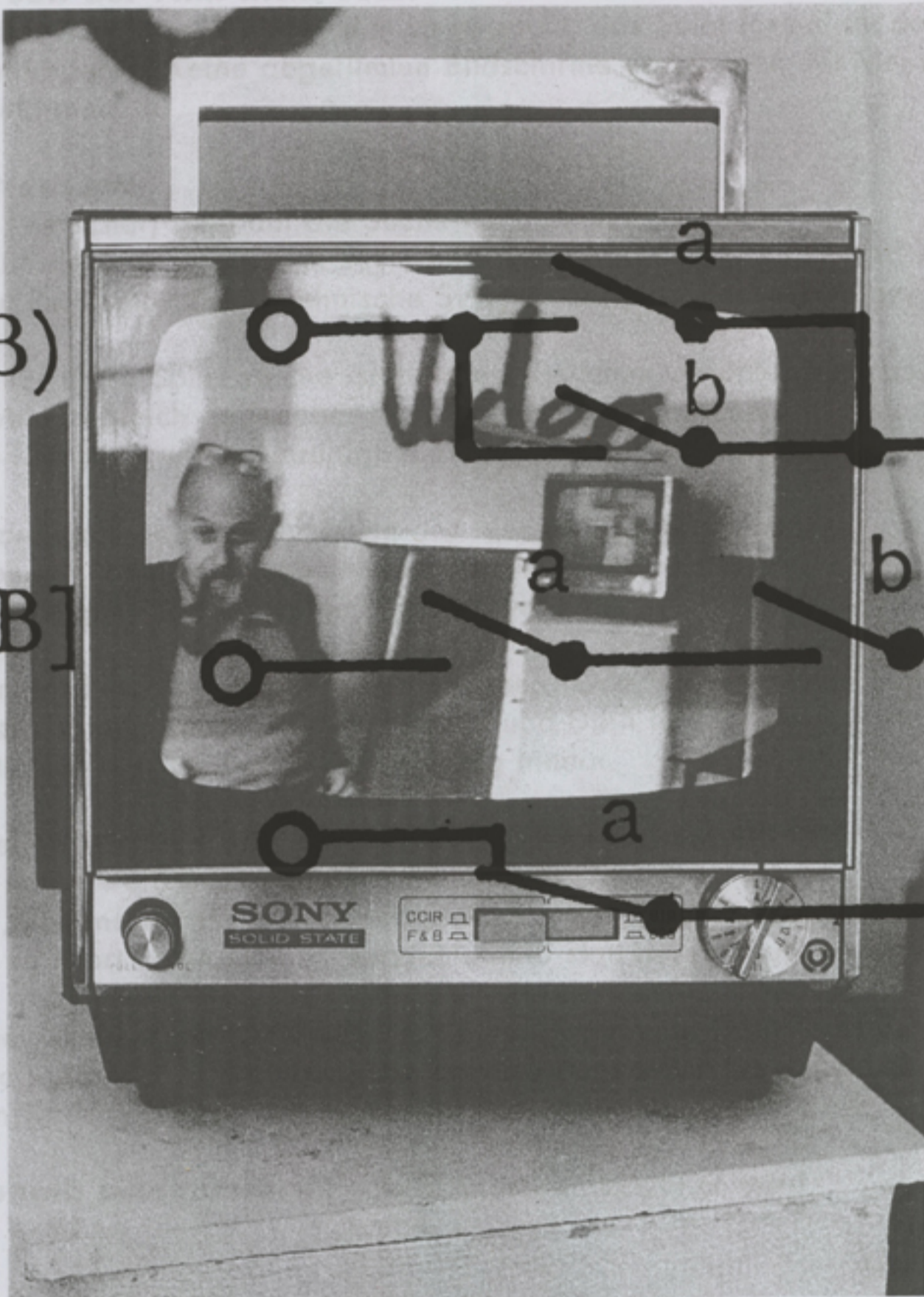
ist die

ist die

ist die

ist die

ist die



(A, B)

[A, B]

-A

Wie kann man „zeigen“ was „unsichtbar“ ist

## Inhaltliche und formale Struktur

Konzentrieren wird sich der Film dabei auf einen sehr wesentlichen Aspekt: die Rolle von bildender Kunst bei der Entstehung des Cyberspace.

### 1. Was soll der Film nicht sein:

Bildgewitter mit Clip - Ästhetik, das so versucht, das Sujet formal zu doppeln und zu affirmieren. Keine abgefilmten Bildschirme und Räume mit Menschen vor Bildschirmen.

### 2. Statt dessen:

Der Film (-emacher) geht auf die Suche nach einem „Phantom“ (einer Künstlergruppe die sich zur Kommunikationsguerilla zählt) und stößt dabei auf Personen, Orte, technische Systeme und historische Bezüge.

Auslöser für diese Spurensuche ist mein persönliches Gefühl aus Anziehung und Abwehr zugleich gegenüber dem Sujet: eine technische Entwicklung, die mich fasziniert und beunruhigt zugleich.

Den Verzweigungen und Leerstellen des Netzes und dem darin verborgenen „Phantom“ folgend wird „**mein Netz**“ entstehen, dessen Linien eine eigene Kartographie ergeben werden.

Entstehen wird ein Film der sich auf Personen, Orte und Vorgänge einläßt, und daraus seinen Rhythmus für Recherche und Dreh findet, diesen aufnimmt und weiter verfolgt bis in die Endfertigung hinein.

Das Ergebnis wird ein sehr **persönlicher** Film sein, der nicht nur bebildert, was ich schon weiß oder was in der Zeitung steht.

Der auf „wissenschaftliche Ausgewogenheit“, die „alle“ Meinungen und Aspekte zu Wort kommen läßt, verzichtet und statt dessen auf Subjektivität setzt.

Der dabei versucht, ein „unsinnliches“ Sujet (Computer, Datenleitungen, Büros etc.) „sinnlich“ zu zeigen. Der etwas zeigen will, das eigentlich nicht zu sehen ist:

und **deshalb cinema verite'** als Stilmittel einbeziehen wird.

Zu lösen ist die Aufgabe:

Wie kann man „**zeigen**“ was „**unsichtbar**“ ist

## Musikalische Konzeption

Konzentrieren wird sich der Film dabei auf einen sehr wesentlichen Aspekt: die Rolle von bildender Kunst bei der Entstehung des Cyberspace.

Als mögliches Grundmotiv stelle ich mir die musikalische Be- und Verarbeitung eines alten UFA - Filmschlagers vor, aus dem Film zum Marschieren, zum

### **Eine Schwierigkeit des Vorhabens:**

Die technisch und konzeptionell interessanten Entwicklungen für und um DAS NETZ sind immer „geheimer“ geworden und werden in z.T. Hochsicherungstrakten ähnelnden Orten verwahrt, was die Beobachtung von Vorgängen, Prozessen und Zusammenhängen schwierig macht, für Recherche und Dreh besondere Bedingungen schafft. Weshalb ich um Verständnis für Zurückhaltung bei der vorab- Offenlegung von bestimmten Informationen im Drehbuch bitte.

Interessant erscheint mir auch, aus dem Originalton - Fundus der

Entstehen soll ein Film, der sowohl im Kino wie im Fernsehen funktioniert. Das schwierige Sujet schließt **unterhaltsame Aspekte** für mich nicht aus, sondern ausdrücklich mit ein, die sich aus dem Einsatz und der Verknüpfung verschiedener filmischer Mittel ergeben können:

Das sind frühe Überlegungen, die nach weiterer Vorbereitung und dem

klassische Dokumentation, assoziative Montage, Kombination von inszenierter und dokumentierter Wirklichkeit, um den von mir angestrebten **„Realismus“** zu erreichen, auch und gerade bei solch „immateriellen und virtuellen“ Sujets wie dem NETZ.

## Musikalische Konzeption

### Filmografie Buch/Regie

Lutz Dammbeck

als Autor (und Regisseur, Gestalter/Animator)

Als mögliches Grundmotiv stelle ich mir die musikalische Be- und Verarbeitung eines alten UFA - Filmschlagers vor, aus dem Film „Vagabunden“: „Wozu ist die Straße da, zum Marschieren, zum Marschieren in die weite Welt.....“

Das assoziiert das Motiv des Vagabundismus, Nomadismus, der Vaganten und Tippelbrüder. Da schwingt untergründig vieles mit, z.B. die Sehnsucht nach Ungebundenheit, Grenzenlosigkeit und „Freiheit“, klischeehaft verkörpert (im Film) durch „Nichtseßhafte“.

Interessant erscheint mir auch, aus dem **Originalton - Fundus der Maschinen, Pc's und Gerätesysteme** selbst einen Sound, eine Tonebene zu entwickeln, in die Zitate eingebaut und collagiert werden.

Das sind frühe Überlegungen, die nach weiterer Vorbereitung und dem Rohschnitt überprüft werden müssen.

Mehrfacher Preisträger nationaler und internationaler Festivals  
(Goldener Spatz Kinderfilmfestival Gera, Prix de Jeunesse,  
Silberne Taube Internat. Dokumentar- und Kurzfilmwoche Leipzig,  
Wilhelm-Dieterle-Preis)

## Filmografie Buch/Regie (Seite 4)

Lutz Dammbeck

als Autor (und Regisseur, Gestalter/Animator)

- 1979 **Der Mond** Animationsfilm, DEFA Studio Dresden - 8 min.  
1979 **METAMORPHOSEN I** Experimentalfilm - 7 min.  
**Der Schneider von Ulm** Animationsfilm, DEFA Studio Babelsberg .  
1981 **EINMART** Animationsfilm, DEFA Studio Dresden - 12 min.  
**Hommage a' La Sarraz** Experimentalfilm - 14 min.  
1982 **Das Luftschiff** Spielfilm ( verantw. f. NON - Camera Animation)  
DEFA Studio für Spielfilme Babelsberg - 90 min.  
1983 **Die Entdeckung** Animationsfilm, DEFA Studio Dresden - 17 min.  
1985 **Die Flut** Animationsfilm, DEFA Studio Dresden - 12 min.  
1984/86 **1. Leipziger Herbstsalon** Doku - Fragment - 20 min.  
1989 **Der Maler kam aus fremdem Land.....**TV - Dokumentation,  
SWF/WDR - 45 min.  
1990 **HERAKLES HÖHLE** Experimentalfilm für SWF - 45 min.  
1993 **Zeit der Götter** Dokumentarfilm, Hamburger Filmförderung,  
Kuratorium junger deutscher Film, SWF - 92 min.  
1993 **HERZOG ERNST** Animationsfilm, Hamburger Filmförderung,  
Kuratorium junger deutscher Film, WDR/arte - 45 min.  
1994 **Der Reeperbahnmaler** TV - Dokumentation, MDR - 30 min.  
1996 **Dürers Erben** Dokumentarfilm, MDR/arte - 59 min.  
1998 **Das Meisterspiel** Dokumentarfilm, FilmFörderung Hamburg,  
Filmstiftung NW / WDR, Kult. Filmförderung NRW, Kulturelle  
Filmförderung Sachsen u. Mecklenburg - Vorpommern - 105 min.

Mehrfacher Preisträger nationaler und internationaler Festivals  
(Goldener Spatz Kinderfilmfestival Gera, Prix de Jeunesse,  
Silberne Taube Internat. Dokumentar- und Kurzfilmwoche Leipzig,  
Wilhelm-Dieterle-Preis)

AUSSCHNITTE AUS DEN PRESSESPIEGELN zu den in „Zum Hintergrund des Projekts“ (Seite 4) erwähnten Filmen

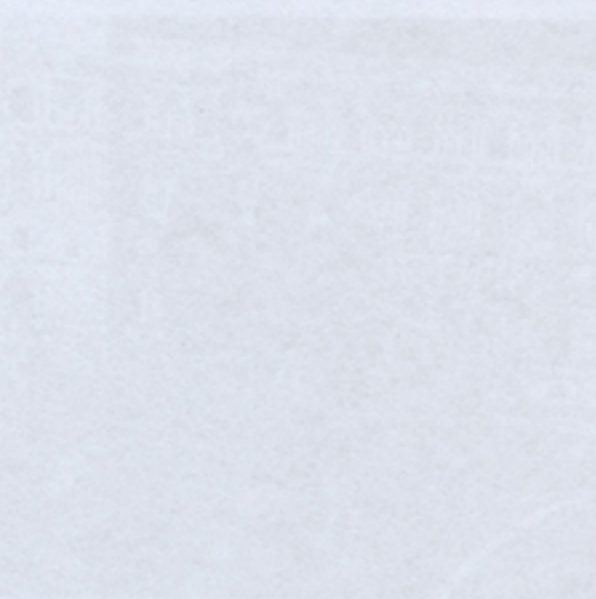
„Das Meisterspiel“

„Zeit der Götter“

„Dürers Erben“

Lutz Dammebeck ist ein Künstler, der sich für das Potenzial von Macht und Aggression interessiert, das in den Mythen verankert ist. Macht spielt in seiner Mythenproduktion eine wichtige Rolle. Folglich ist er besonders für jene Bereiche der Kultur, die die Macht, die Aggression und die rechtliche Bewertung der Aggression thematisieren, von Interesse. Und weil er sich besonders für die Bereiche der Kunst, der Literatur und der Philosophie interessiert, ist er besonders für die Bereiche der Kunst, der Literatur und der Philosophie von Interesse.

„Das Meisterspiel“ ist ein Film über die Kunst der Renaissance, die in der Zeit der Reformation entstand. Der Film zeigt die Kunst der Renaissance, die in der Zeit der Reformation entstand. Der Film zeigt die Kunst der Renaissance, die in der Zeit der Reformation entstand.



PHILIPPUS IN HANAUERSCHE „MEISTERSPIEL“

Das Meisterspiel ist ein Film über die Kunst der Renaissance, die in der Zeit der Reformation entstand. Der Film zeigt die Kunst der Renaissance, die in der Zeit der Reformation entstand. Der Film zeigt die Kunst der Renaissance, die in der Zeit der Reformation entstand.

Das Meisterspiel ist ein Film über die Kunst der Renaissance, die in der Zeit der Reformation entstand. Der Film zeigt die Kunst der Renaissance, die in der Zeit der Reformation entstand. Der Film zeigt die Kunst der Renaissance, die in der Zeit der Reformation entstand.

## TATORT WIEN

Nazis, Kunst und Mythen – Lutz Dammbeck nimmt in seinem Dokumentarfilm **DAS MEISTERSPIEL** den rechtsradikalen Kunst- und Politikumpf ins Visier

Lutz Dammbeck ist ein Künstler, der sich für das Potential an Macht und Aggression interessiert, das in den Mythen wirksam ist. Machtpolitik ist ohne Mythenproduktion gar nicht zu denken. Folglich interessieren ihn ganz konkret die Bilder, Skulpturen, Fotos, Filme, mit deren mythischer Besetzung in diesem Jahrhundert aggressive Politik gemacht worden ist. Und weil er nicht ideologisch bei seinen Recherchen, Kombinationen und Vernetzungen vorgeht, interessieren ihn Menschen mindestens ebenso wie die Denkgebäude, die ihre politischen Taten und/oder künstlerischen Entscheidungen mit Munition versorgt haben.

Dokumentarfilme über Arno Breker und über „Dürers Erben“, die Staatsmaler der DDR, hat Dammbeck gemacht, in denen Staunen, auch Faszination über die Brüche und Wendungen deutlich bleiben, mit denen Künstler ihre Taten zu Karrieren nutzten und den subversiven Impetus ihrer Kunst zugunsten von Machtrepräsentation aufgeben. Jetzt „Das Meisterspiel“, eine Recherche über den Wiener Arnulf Rainer, der als Aktionsmaler und selbsterklärter Kunstzerstörer, ab den fünfziger Jahren enfant terrible der europäischen Kunstszene und – erfährt man – zugleich Hätschelkind der katholischen Kirche war.



**SPIELFIGUREN IN DAMMBECKS „MEISTERSPIEL“:  
 ARNULF RAINER UND SEINE AGENTIN**

Arnulf Rainer, als Übermaler seiner Bilder berühmt und als Akademieprofessor in Wien Übervater einer neuen Generation, wurde 1994 Opfer eines mysteriösen, hintersinnigen Kunsttattats: 40 Bilder des Übermalers wurden übermalt, am Tatort gab eine Botschaft Rätsel auf, die Hitlers Selbstanzeige vom Künstler, der in die Politik ging, auf

ihn oder die Täter münzt. War Rainer selbst der Täter – um dem Preisverfall seiner Bilder mit dem bewährten Mittel der Kunstaktion entgegenzuwirken? War es ein talentierter, aber konfuser Meisterschüler, der sich bald darauf das Leben nahm? Was war die Funktion dieses Schülers von Arnulf Rainer und Peter Weibel in der rechtsradikalen Szene in Wien? Welche Rolle spielt die moderne Kunst in den ideologischen Grabenkämpfen der radikalen Rechten in Österreich? Und schließlich: Sind die Kunsttäter um oder gegen Rainer mit den bajuwarischen Briefbombenwerfern in Verbindung zu bringen, die ab 1993 mehrere Attentate verübten?

Dammbecks Film ist investigativer Journalismus und Kunstdebatte zugleich. Er ist spannend wie ein „Whodunit“ und geht einem doch nicht aus dem Sinn mit beunruhigenden Fragen. Der Teil der Rechtsaußenpolitik, der moderne Kunstströmungen – den Aktionismus und die Zerstörung als befreiende Tat – absorbiert und benutzt, gerät durch Dammbecks Vergrößerungsglas in den Blick. Ein Fehler, daß dieser Film nicht für den Bundesfilmpreis nominiert wurde. *Claudia Lenssen*

**Das Meisterspiel**, Deutschland 1998; Regie: Lutz Dammbeck;  
 Farbe, 105 Minuten; Kinostart: 6. Mai 1999



# Où en est le cinéma autrichien à l'heure où Haider séduit le pays?

**REGARD** • Deux Haneke, un documentaire sur «l'affaire Arnulf Rainer», des courts-métrages expérimentaux: c'est le menu autrichien du Spoutnik.

OLIVIER CHAVAZ

Que se passe-t-il au pays de Jörg Haider? Le cinéma genevois Spoutnik propose, en ce mois de décembre, de s'arrêter un instant sur la création cinématographique autrichienne. Un regard de l'autre côté de notre frontière orientale suscite notamment par les récentes évolutions politiques qui ont bouleversé ce pays. Cet automne, l'Europe a assisté, médusée, à la fulgurante (bien qu'annoncée) ascension des troupes du leader d'extrême droite, le dandy Jörg Haider. Péle-mêle, le Spoutnik projette ainsi deux longs-métrages de Michael Haneke, l'ambassadeur actuel du cinéma autrichien - *Funny Games* (1997) et *71 fragments d'une chronologie du hasard* (1994); un documentaire de Lutz Dammbeck sur l'«attentat artistique» dont a été victime le peintre viennois Arnulf Rainer - *Das Meisterspiel*; et enfin une série de courts-métrages expérimentaux de Peter Kubelka, Kurt Kren et Martin Arnold (années 60) pour un coup d'œil plus rétrospectif.

## VIOLENCE VIRTUELLE

Connu du grand public, Michael Haneke est intrigué par la violence omniprésente dans les sociétés occidentales. L'une des interrogations majeures du réalisateur de *Bonny's Video* est de savoir si cette violence réelle n'est pas catalysée pour une bonne part par sa représentation virtuelle incessante (médiat, etc.) «Je pense que cette omniprésence n'est pas juste, c'est un mensonge de consommation pour créer une dépendance, pour droguer les gens», analyse froidement Haneke.

On retrouve évidemment ce postulat dans l'impitoyable *Funny Games*, un film qui, comme son nom l'indique, met le spectateur au centre du propos, à la manière de l'utilisateur de jeux vidéo. L'histoire d'une petite famille bourgeoise qui vient passer des vacances bien méritées dans sa maison, au bord d'un lac tout milan. La carte postale... Jusqu'à ce

que (et ce n'est pas long) deux jeunes hommes débarquent à l'improviste, précipitant le séjour estival dans l'horreur absolue.

Polis et bien mis, ces deux criminels étranges vont alors entamer une séance de torture mortelle avec la participation forcée du trio de victimes. Le jeu cruel et cynique se déroule principalement en huis clos dans le salon familial. A coups de devinettes, d'espièglerie et... de pieds, les jeunes gens vont détruire mari, femme et enfant, «pour rien», en un temps calculé, car la partie, comme tous les jeux, comporte une fin.

Haneke signe une œuvre terriblement oppressante, dans laquelle les victimes finissent d'ailleurs par être coincées dans leur propre enfermement social (amis injoignables, portail fermé à clé, grillages...). Avec une prouesse: la caméra de l'Autrichien reste pudique formellement, tandis

que le scénario s'enfonce dans l'insoutenable. Dans l'absurde, Les bourreaux refusent une mise à mort trop rapide: «N'oublions pas la valeur distrayante. Nous serions tous privés de notre plaisir», rétorquent-ils aux implorations de la famille prise en otage.

## VIOLENCE ARTISTIQUE

Dans un tout autre registre, *Das Meisterspiel*, de Lutz Dammbeck est une passionnante enquête sur l'affaire des tableaux vandalisés du peintre Arnulf Rainer. Cet artiste, compagnon de route des actionnistes viennois dans les années soixante, s'est fait connaître par ses méthodes radicales de contestation artistique, en particulier lorsqu'il «repeignait» illégalement des toiles classiques. En 1964, ce sont vingt-sept de ses toiles qui sont retrouvées maculées de noir à l'Académie d'art, dont l'une comportant une référence à *Mein Kampf*.

Un an plus tard, l'attentat est revendiqué dans un manifeste défendant les valeurs de l'art classique.

Succession d'hypothèses, commentées par quelques protagonistes et des observateurs et symbolisées par des figurines placées sur un grand jeu d'échecs, *Das Meisterspiel* tente de démêler cette intrigue artistique, qui n'est peut-être pas sans connexion avec un contexte politique tendu. Au moment même où la société autrichienne est secouée par une vague d'attentats aux colts piégés attribuée à un groupuscule néonazi. Et moins de cinq ans avant le triomphe de Jörg Haider aux législatives.

*Funny Games*, de Michael Haneke, le 14 à 21h et le 16 à 22h. *71 fragments d'une chronologie du hasard*, de Michael Haneke, le 17 à 20h. *Das Meisterspiel*, de Lutz Dammbeck, le 11 à 21h et le 15 à 22h. Courts-métrages de Kubelka, Kren et Arnold, le 17 à 22h30.



«Funny Games». Une partie de campagne qui se transforme en descente aux enfers.

LDO



# Zeit der Götter

In den zwanziger Jahren galt Arno Breker nicht nur bei Konservativen als große Hoffnung der deutschen Bildhauerkunst. Eine Dekade später war er zum Hofbildhauer Hitlers aufgestiegen, dazu ausersehen, die steinernen Vorbilder für jene Super-Arier zu modellieren, die das germanische Weltreich nach dessen Endsieg bevölkern sollten. Lutz Dambeck, selbst auch bildender Künstler, hat sich in einem bemerkenswerten Film mit Breker, seiner Zeit und seiner Wirkung bis in unsere Tage hinein befaßt.

**A**rno Breker wurde 1900 im heutigen Wuppertal als Sohn eines Steinmetzes geboren. Schon früh übernahm er die väterliche Werkstatt, studierte an der örtlichen Kunstgewerbeschule und an der Düsseldorfer Akademie, ging 1927 nach Paris, kehrte 1934 auf Initiative des Juden Max Liebermann nach Berlin zurück, schuf dessen Porträt und Totenmaske und arbeitete ab 1936 nur noch im persönlichen Auftrag Hitlers. Diese neun Jahre sollten Brekers Bild in der Öffentlichkeit noch über seinen Tod im Februar 1991 hinaus bestimmen: Bis heute gilt er vielen als der Bildhauer des Nationalsozialismus schlechthin und damit als Unperson.

Entsprechend kann Lutz Dambeck davon berichten, daß er bei der Arbeit an diesem Film von links wie rechts verdächtigt und angefeindet wurde, abgelehnt vom Umfeld Brekers wie lange Zeit auch von den Filmförderungsgremien und Fernsehredaktionen. Der 1948 geborene Leipziger Maler, Grafiker und Multimediakünstler zählte in der DDR zu den bekanntesten Avantgardisten. Als einem von wenigen Filmemachern gelang es ihm, bei der Defa hin und wieder einen kurzen Experimentalfilm herzustellen. Erst nach seiner Übersiedlung nach Hamburg im Jahre 1986 konnte er Brekers Werk näher kennenlernen und stieß dabei auch auf den irritierenden Bruch zwischen dessen Arbeiten aus den zwanziger Jahren und der monströsen Auftragskunst für das Naziregime.

In seiner „Filmcollage“ stellt Dambeck die Biographie und das Werk Brekers aber nur implizit dar. Welche gesellschaftlichen, kulturellen und vor allem auch psychologischen Phänomene sich darin exemplarisch ausdrücken, gilt Dambecks eigentliches Hauptaugenmerk. *Zeit der Götter* liefert dabei in erster Linie Anhaltspunkte, Vermutungen, ist mehr eine forschende Materialsammlung als eine allumfassende und vermeintlich allwissende Abhandlung; bewußt bleiben Fragen offen. So auch jene, ob Breker, der später auch Cocteau und Nasser, Adenauer und, kaum war der Krieg vorbei, General Eisenhower, porträtierte, nicht einfach nur ein Opportunist war, der in Nazideutschland eine exzellente Karrierechance sah. Gustav Stührk, Zehnkämpfer und Brekers Lieblingsmodell, erzählt jedenfalls in dem Film,

daß dessen erste Frau, eine Griechin, die „so einen wunderbaren Kopf“ gehabt habe, 1935 zu ihrem Mann meinte: „In Deutschland ist eine nationale Welle, warum sollen wir da nicht mitschwimmen?“

*Zeit der Götter* ordnet Breker in einen gesamthistorischen Kontext ein, ohne damit seine Rolle im und für das Dritte Reich herunterzuspielen. Allgemein wuchs im Laufe der zwanziger Jahre die Müdigkeit an der Demokratie und der Zersplitterung der Moderne; angesichts der offenkundigen Krise der bürgerlichen Gesellschaft war nicht nur in Deutschland, nicht erst ab 1933 und nicht nur in der Bildhauerei der Rückgriff auf Bekanntes, Bewährtes, Tradiertes en vogue. Der neo-klassizistische, vergrößerte Rückgriff auf die „zeitlose“ Antike verhielt einen Ausstieg aus der unsicheren Kunst-Gegenwart und war auch Ausdruck einer geheimen, durchaus masochistischen Sehnsucht nach dem Ganzen, das den Einzelnen aufsaugen würde. Die totalitären Ideologien, die nach dem Ersten Weltkrieg Hochkonjunktur hatten, erfüllten das natürlich am besten.

Dammbeck gibt einen ausführlichen Einblick in die wirre Geisteswelt der Nationalsozialisten, ihrer Wegbereiter, Mitläufer und Nachfolger. Er legt dar, wie sich die Nazis als Ausführende einer Mission von wahrhaft welthistorischem Ausmaß verstanden, zu der auch und entscheidend ein ästhetisches Element gehörte; wie sie die „Vollendung der Schöpfung“ anstrebten in Form einer absoluten und ewigen Herrschaft ideal-schöner Menschen, nachdem diese den finalen Kampf gegen Juden, Slawen und andere „Untermenschen“ gewonnen hätten, die als „Schädlinge“ zu vernichten waren. Alles Tun und Wollen der Hitler-Gläubigen war ausgerichtet auf den Traum der Herrschaft einer arischen Götterrasse, auf die Rückkehr zu einem Goldenen Zeitalter der Lichtgestalten, das einst existiert hatte, bevor die Welt durch die Kräfte der Finsternis in Chaos und Verderben gestürzt wurde.

Die Darlegungen sind einerseits deshalb so dankenswert, weil sie verdeutlichen, daß der Nationalsozialismus keinesfalls als simple Veranstaltung von Krupp und der Deutschen Bank verstanden und auch schon begrifflich nicht mit irgendwelchen Militärregimen in Lateinamerika



oder den Faschisten in Italien gleichgesetzt werden kann. Andererseits, weil sie die Argumentation all der Breker-Verteidiger, wie sie – zu Recht – auch in diesem Film zu Wort kommen, umgehend widerlegt: Ernst Jünger etwa, Breker-Freund und selbst seit Jahrzehnten umstritten, hält Politik bei einem Künstler für sekundär; die Hauptfrage sei vielmehr, was er könne. Doch niemand bezweifelt, daß sie alle etwas konnten: Sicher machte Norbert Schultze, der jüngst in dem Dokumentarfilm *Den Teufel am Hintern geküßt* auf unglaubliche Weise den Unschuldigen spielte, die schönste Marschmusik; sicher drehte Leni Riefenstahl die besten Propagandafilme; sicher riß Veit Harlan mit seinen antisemitischen Blut-und-Boden- oder Durchhaltemelodramen die Menschen beispielhaft mit; und sicher spielte Goebbels äußerst geschickt auf der Klaviatur der Propaganda

Gleichwohl schreibt der notorische Peter Ludwig, Sammler und Mäzen moderner Kunst ebenso wie Verteidiger der unter den Nazis entstandenen Propagandaprodukte, in seinem Nachruf auf Breker: „Er war unpolitisch. Keinerlei Schuld in der Hitlerzeit ist ihm nachzuweisen“. Wer so redet, kann oder will nicht begreifen, daß Breker „Teil der Maschine war, die sich anschickte, im Zeichen der Wiederkehr der Götter die ganze Welt umzugestalten“, wie Dammbeck in seinem Film richtig formuliert, daß die martialischen Muskelmänner auch im offiziellen Verständnis der Nazis Vorbilder für die lebenden bzw. die am Leben zu lassenden Menschen haben sollten. Der übersieht, daß das „Schöne, Ideale, Reine“, das Verständnis von Kunst und Kultur als etwas Hehres in der Naziideologie seinen festen Platz hatte als Gegenstück zum „Dunklen, Jüdischen, Slawi-

schen“ und nicht zuletzt auch funktionalisiert wurde, um Dachau und Auschwitz, Coventry und Lidice, Rotterdam und Leningrad zu überdecken. Der versteht nicht, was im Kino zuletzt Peter Cohen in seinem hervorragenden Essay *Architektur des Untergangs* beispielhaft dargelegt hat: daß der Schöne-Mensch-Kult und die Gaskammern zwei Seiten der gleichen Medaille waren.

Nur „waren“? Der Bildhauer Horst Engelhard, der Brekers Atelier aus NS-Zeiten wiederaufbaute und bis heute dort arbeitet, sieht sich inzwischen einem wachsenden Breker-Tourismus ausgesetzt. Breker-Figuren, unter anderem jene, die einst im Ehrenhof von Hitlers Neuer Reichskanzlei „Partei“ und „Wehrmacht“ symbolisierten, wurden vor kurzem auf einem Sportplatz der Roten Armee wiederentdeckt. Man habe die Plastiken „sehr schön gefunden“, meint ein Offizier, und auch an ihrer Geschichte stört man sich eigentlich nicht.

*Zeit der Götter* endet damit, daß eine Breker-Figur aus dem schlammigen Grund eines Sees gezogen und wieder aufgestellt wird. Das, was da seit Jahrhunderten im Verborgenen wirkt, das Gift einer ins Krankhafte und Gemeingefährliche gesteigerten (Sehn-)Sucht nach Schönheit, Reinheit, Endgültigkeit, der Breker wahrlich gekonnt ein Gesicht verlieh, ist in unsicheren Zeiten wie unseren so virulent wie lange nicht mehr. (Brotfabrik, Sputnik Südtern, Steinplatz)

Jan Gypfel



# GEHEIMES DEUTSCHLAND

Der Hamburger Filmemacher Lutz Dammebeck setzt sich in seiner Filmmontage **ZEIT DER GÖTTER** mit dem Nazi-Skulpteur Arno Breker auseinander

**M**itte der 30er Jahre sieht Adolf Hitler Skulpturen des deutschen Bildhauers Arno Breker. Sie gefallen ihm, so daß er seinen Propagandaminister Goebbels persönlich und auf der Stelle auf die Suche nach dem Mann schickt. Als Breker endlich vorgestellt wird, legt Hitler ihm die Hände auf die Schulter und sagt: Ab heute arbeiten Sie nur noch für mich, so die Legende. Selbst wenn sie nicht wahr sein sollte – Breker arbeitete von da an tatsächlich nur noch für Hitler und stieg zum ersten Bildhauer des Reiches auf.

Breker wurde als Sohn eines Steinmetzen geboren. In den 20er Jahren galt er als die Hoff-

nung seiner Zunft. Er ging nach Paris, fand Anschluß an die internationale Avantgarde – Picasso, Cocteau, Maillol. Erst als Hitler schon fest im Sattel saß, ging Breker zurück nach Deutschland. In Hitler fand er einen Mäzen, der ihm Ateliers baute, einen eigenen Hafen vor der Tür, um den Marmor anzulanden, zum Schluß ein Schloß. Und aus dem Bildhauer wurde der Ideologieproduzent Breker: er fertigte grotesk monumentale Standbilder, männliche Muskelanhäufungen mit starrem Kinn und stierem Blick.

Was verstrickte Breker mit Hitler? Diese alte Frage nach Kunst und Macht stellt sich Lutz Dammebeck in seiner Filmmontage „Zeit der Götter“ – und



Sieg der deutschen Avantgarde: Breker-Werke

findet Antwort in einer kulturellen Strömung, die ihren Beginn am Ende des letzten Jahrhunderts hatte und sich in den fantastischen Milieus der Weimarer Boheme ausbreitete – unter den Wandervögeln, theosophischen Gesellschaften, wiederbelebten germanischen Kulturen, kruden philosophischen Kreuzungen zwischen asiatischer Weisheit und Nietzsche mit dem Ziel, einen neuen Menschen auf die Erde zu bringen.

Diese Vision vom Neuen Menschen macht Dammebeck als Kreuzpunkt von Breker und Hitler aus. Während Hitler

praktisch den neuen Menschen als blonde Bestie mit den Mitteln der Bevölkerungspolitik – Massenvernichtung und Arierproduktion im Lebensborn – in die Tat umsetzte, schuf Breker das Bild von der Utopie in Stein: die Wiedergeburt Davids als Wotan aus dem Schwarzwald – so sollten sie aussehen, die deutschen Arier, nach dem Endsieg, wenn sie durch die Hauptstadt Germania flanieren würden, vorbei an – natürlich: ihren Ebenbildern, den Figuren von Arno Breker; Kunst und Leben eine Einheit – der Sieg der deutschen Avantgarde.

Formal setzt Dammebeck dieses filmisch schwer in den Griff zu bekommende Thema sicher um. Er montiert Archivbilder, Fotos, Interviews zu einem Szenario des Wahns: der unter Genialitätsdruck stehende Künstler Breker, der sich vom politischen Zeitgeist zum Bildhauer des Ariernachweises machen läßt, dabei glaubt, ein endgültiges Werk zu schaffen, und danach nicht mehr entnazifiziert werden kann.

Die Konzentration auf die Mythen und ihre Montage nehmen in dem Film allerdings so viel Raum ein, daß kein Platz mehr bleibt für die einfache Frage nach ihrer Entstehung. In „Zeit der Götter“ sind sie einfach da, haben auch das Jahr 1945 überlebt, als wären sie vom Himmel gefallen und nicht wieder in den Weltraum zurückgeschossen worden. Dammebeck präsentiert diese politischen Mythen als geschichtslos, als würden sie seit Jahrhunderten unter der Firnis der deutschen Kultur herumwabern – und verlängert so die Mär vom Geheimen Deutschland, daß noch Barbarossa aus seinem Grab steigen und die Sache richtig zu Ende bringen wird. An diesem Punkt scheitert der Film – und ist trotzdem ein mutiger Versuch, jedenfalls das Beste, was man zum Thema derzeit sehen kann.

Volker Heise

„Zeit der Götter“, Deutschland 1992; R, P u. B: Lutz Dammebeck; K: Nils Bolbrinker, Thomas Plernert, Eberhard Geick; S: Margot Neubert-Marié; M: J.U. Lensing; Farbe und Schwarzweiß, 92 Minuten.

TIP 20/93 Berlin



32 228

## Dürers Erben

Deutschland 1996. Produktion: MDR/arte. Produzent, Regie und Buch: Lutz Dammbeck. Kamera: Eberhard Geick, Thomas Plehnert. Musik: Jens Uwe Lensing. Schnitt: Margot Neubert-Maric. Mit Werner Tübke, Bernhard Heisig, Heinrich Witz, Sonja Kurella. Ca. 65 Min. Verleih: SilverCine.

**P**ablo war ein Schimpanse, der gern mit Farben herumleckte, chaotische Linien und Flächen auf Papier fixierte. Wissenschaftler untersuchten diesen Drang und stellten eine Kausalkette aus seiner „Malerei“ und der Belohnung durch Leckereien her. Als der Affe realisierte, daß er auch bei geringem malerischem Aufwand umgehend entschädigt wurde, gerieten seine Aktivitäten zusehends lustlos, reduzierten sich auf symbolische Gesten. Schließlich flüchtete er aus dem Institut.

Der aus Leipzig stammende und im Herbst 1986 nach Hamburg übergesiedelte Künstler Lutz Dammbeck montiert den authentischen Fall des Schimpansen Pablo eher versteckt ein in seinen Film über die Kulturpolitik der frühen Jahre der DDR. Natürlich gehört dem Affen die ganze Sympathie des Filmemachers; fungiert sein Verhalten doch als Parabel auf Zwänge und Konsequenzen innerhalb des geschlossenen Labors namens DDR. Wer dort einmal seinen Platz als Berufskünstler gefunden hatte, war vorher schon durch viele Kontrollinstanzen gegangen, so

daß der Annahme wohlfeiler Auftragsarbeiten dann auch nichts mehr im Weg stand. Auch bei großzügig eingeräumter Naivität stellte sich irgendwann die Entscheidung zwischen stillschweigend akzeptierter Umarmung durch die Kulturbürokratie und innerer bzw. äußerer Emigration. Dammbecks Entscheidung läßt sich an seiner Biografie ablesen. Daß er trotz dieser Determinierung auf jede plumpe Schuldzuweisung verzichtet, macht seinen Film zum aufregenden Zeugnis einer nach außen hin äußerst zurückgenommenen, gerade deshalb aber um so persönlicheren Bestandsaufnahme.

Unmittelbar nach 1945 war auch der Osten Deutschlands noch von einer Euphorie des ästhetischen Aufbruchs geprägt. Sobald sich jedoch die sowjetisch protegierten Verwaltungsapparaturen zu konsolidieren begannen, hielt das Ideal des sozialistischen Realismus Einzug. Tendenzen der Moderne, die schon während der zwölf Jahre Nationalsozialismus als entartet denunziert gewesen waren, fielen erneut der Verdammung anheim. In diesen Phasen des Umbruchs ließ sich jedoch auch fabelhaft Karriere machen. So geschehen bei jener Leipziger Malergruppe um Bernhard Heisig, Werner Tübke und Heinrich Witz, die, protegiert von Spitzen der Parteiführung der SED das Heft an der „Hochschule für Buchkunst und Graphik“ an sich reißen konnte. Auf einem Ölschinken vom Beginn der 60er Jahre posieren diese Maler als künstlerisches Kollektiv - einer fiktiven kulturpolitischen Entsprechung für die 'Brigaden der sozialistischen Arbeit' im Produktionsbereich. Lutz Dammbeck nähert sich dem Phänomen der

ideellen Dienstbarkeit in Ellipsen, verleugnet dabei seinen Gesprächspartnern keineswegs jede gutgemeinte Absicht. Im Gegenteil: gerade deren bis heute ungebrochenes Sendungsbewußtsein läßt universelle Antriebsmomente erahnen. Neben Tübke und Heisig kommen u. a. Sonja Kurella und Hermann Lauter zu Wort - maßgebliche Funktionäre des Hochstalinismus, der, nicht zu vergessen, noch bis hin zum Ende 1989 in der DDR evident und auch virulent erschien, d.h. mit dessen neuerlichem Ausbrechen durchaus zu rechnen war. Geradezu verblüffend sind die personellen und zeitgeschichtlichen Zusammenhänge, die Dammbeck zwischen den ästhetischen Idealen des realen und nationalen Sozialismus aufreißt. Was theoretisch durchaus bekannt war, erfährt durch selten gezeigtes Archivmaterial und der geschickt aufgearbeiteten Faktenfülle eine filmisch sehr sinnliche Darstellung. Im Nationalsozialismus wie in der DDR zielte Kulturpolitik auf die dumpfen Wünsche nach direkter Verständlichkeit und unumwundenem ideologischem Auftrag. Kunst sollte lern- und lehrbar sein. Abweichungen von diesem Schema stigmatisierte man mit Begriffen wie „Entartung“ und „Zersetzung“. Dammbecks bildnerisches und filmisches Werk ist in geradezu obsessiver Weise durchzogen vom Drang, auf diese Analogien hinzuweisen. Er verlegt sich dabei jedoch nicht auf eine triumphale Perspektive, die gescheiterte ideologische Utopien aus heutiger Sicht lediglich kommentiert. Er macht mit seinem Mißtrauen weder vor sich selbst halt noch vor der bundesdeutschen Wirklichkeit. Einer der vielen unaufdringlichen Sentenzen im Film weist übrigens darauf hin, daß Helmut Schmidt



sein obligatorisches Kanzlerporträt von keinem anderen als Bernhard Heisig hat anfertigen lassen.

Claus Löser

