

Julian Klein

Relativität

§1 Konvergenz imaginärer Wirklichkeiten

Zwei Menschen begegnen sich in Berlin.

Werner hat eingekauft. Vorher, im Garten, hat er Gemüse geerntet. Jetzt braucht er für das Grillfest noch Würstchen aus dem Supermarkt. Ihm fällt eine Kundin auf, die ihre Einkäufe statt in einen Wagen in ihren Beutel steckt – er informiert eine Verkäuferin. Später, nachdem er den Laden verlassen hat, treten ihm zwei Männer in den Weg, einer packt ihn, hält ihn fest und schreit ihn an. Ein Passant hält Werner daher für einen Ladendieb. Werner ist sechsundsiebzig und hört nicht mehr gut. Er fürchtet sich vor der zunehmenden Gewalt auf der Straße. Wenn es dunkel ist, bleibt er zu Hause, aus Angst vor Überfällen. Er hat noch das dreizehn Zentimeter lange Springmesser aus dem Garten in seiner Hosentasche. Der Mann fällt zu Boden.

Maxim hat Geburtstag. Seine Frau und sein zweijähriger Sohn richten ihm auf der Terrasse eine Geburtstagsfeier aus. Seine Frau berichtet ihm, sie sei vorhin im Supermarkt wie eine Ladendiebin behandelt worden. Maxim und ein Freund stehen vom Geburtstagstisch auf und gehen in den Supermarkt, um die Sache zu klären. Maxim ist dreiunddreißig, Sozialarbeiter und Hiphopper. Er setzt sich ein gegen die zunehmende Gewalt auf der Straße und ist erfahren im Streitschlichten. Auf der Straße sehen sie den Mann, der sich über Maxims Frau beschwert haben soll. Sie rufen ihm nach, der Mann geht weiter. Sie laufen ihm nach, der Mann geht weiter. Maxim hält den Mann an und fragt, was denn in dem Laden los gewesen sei. Das Messer trifft ihn ins Herz.

Der Antrag der Staatsanwaltschaft und das Urteil lauten auf Freispruch nach Paragraph 33 des deutschen Strafgesetzbuchs: „Überschreitet der Täter die Grenzen der Notwehr aus Verwirrung, Furcht oder Schrecken, so wird er nicht bestraft.“ Ob er denn „nicht anders reagieren oder woandershin hätte stechen können als ausgerechnet ins Herz“, fragt der Anwalt der Nebenklage. „Der Rentner und der Hiphopper sind sich in einer Situation begegnet, die beide immer vermeiden wollten“, sagt die Staatsanwältin. „Jeder hat sich ein Bild des anderen gemacht, das nicht mit der Realität übereinstimmte“, sagt der psychologische Gutachter.¹

§2 Der absolute Galileische Schock

Wenn wir uns auf die Suche nach dieser Realität begeben, finden wir zunächst: die Wirklichkeit dieser Geschichte besteht aus erstens einem auf der Ebene der Erzählung unbestreitbar realen, wirklichen Tod, zweitens der imaginären Wirklichkeit eines Diebstahls, drittens der imaginären Wirklichkeit eines anderen Diebstahls, viertens der imaginären Wirklichkeit eines Überfalls, und fünftens der imaginären Wirklichkeit eines Mordes - die sich auf der Fan-Homepage des Hiphoppers mittlerweile zur Metapher kristallisiert.²

Auch der vermeintlich objektive, der unbeteiligte Beobachter, imaginiert fleißig mit, und fällt damit als Zeuge aus: du warst dabei, also bist du befangen. Wir Zeitungsleser hingegen waren nicht dabei und erleben beim Lesen einen Galileischen Schock: das Abhandenkommen des Absoluten, das divergente Oszillieren zwischen den Perspektiven (Galilei erkannte 1632 die Unentscheidbarkeit der Frage, ob sich eine Kugel an Bord eines Schiffes in Bewegung oder in Ruhe befinde, und erfand die Relativität). Der Passant war zwar möglicherweise ebenso unbeteiligt wie wir, aber er verfügt anders als wir über eine nicht-oszillierende, eine ihm eigene Perspektive; er spürte jedoch vielleicht schon die Seismik unseres Schocks.

Von Galilei wissen wir nicht nur, dass unsere Perspektive dem Relativitätsvorbehalt unterliegt, sondern auch dass sie gleichzeitig eine notwendige Grundlage unserer Weltbeschreibung bildet – wir sind gezwungen, eine Perspektive einzunehmen, um einen Ursprung zu besitzen. Erst unter logischer Bezugnahme auf eine solcherart axiomatisch gesetzte Wirklichkeit können wir unterscheiden zwischen Tatsachen und Behauptungen, zwischen Imagination und Erfahrung, zwischen Interpretation und Material. Diese Zuschreibungen sind jedoch nur innerhalb der gewählten Grundlage gültig, und transformieren sich unter jedem Wechsel des Bezugssystems. Es ist sogar denkbar, dass

zwei gleichwertige Systeme sich gegenseitig als Fiktion, als Erzählung enthalten, und kein integrierender, beide Perspektiven enthaltender Rahmen existiert oder möglich ist: die Begegnung zwischen Werner und Maxim führt nur deswegen in die Katastrophe, weil beider Imaginationen voneinander im Wortsinne destruktiv interferieren, und es ist unmöglich, beide Geschichten *zugleich* zu erzählen, obwohl wir beide verstehen können, und so oszillieren wir so schnell wir können, beide Wirklichkeiten verbinden sich zu einer undurchsichtigen Emulsion: es gibt keine Lösung (die Definition der Tragödie).

Alle diese imaginären Wirklichkeiten sind zwar konstruierte Realitäten, und insofern vielleicht weniger stabil als jene Realität, die der psychologische Gutachter vermeintlich meint, doch im Gegensatz zu dieser sind sie *wirklich* (*wirklich*, das heißt: sie haben *Wirkung*), sie bilden unseren Kontakt zur Realität und sind daher wirksam und mächtig, sie wirken zurück auf andere Realitäten und überschreiben sie mit realer physischer Kraft, hier: mit der unumkehrbaren Kraft des Todes.

§3 Gravur

Im Netz gibt es Videos von Spielszenen des Computerspiels „America’s Army“ von Amerikas Armee. Das Spiel wird anhand der Qualität angepriesen, besonders realistisch zu sein, da es von der Armee selbst herausgegeben ist. Realistisch ist jedoch allenfalls die mediale Entkopplung des Todes von seiner physischen Konkretion – die Kampfhandlungen sind so real wie der Biss eines kabbelnden Welpen. Sterben allüberall, aber kein Blut. Alle Mittel der Inszenierung des Spiels erzählen dessen Harmlosigkeit, die stereotypen Bewegungen der Figuren, die glatte und wohlkomponierte akustische Szenerie. Gleichzeitig ist alles unglaublich spektakulär, etwa wie die Mündungsfeuer aufblitzen und die getroffenen Schurken mit theatraler Geste die Arme schleudern, bevor sie zu Boden fallen.

[Bildserie: Screenshots of America’s Army]³



Was die Realität des Krieges von der Realität des Spiels unterscheidet, ist das komplette Fehlen des Spektakulären: dies belegt in eindrucklicher Weise ein vom Sender ABC veröffentlichter Videofilm aus einem amerikanischen Helikopter im Irak, auf dem drei - wir sollen annehmen: - Gegner getötet werden. Der Pilot des Kampfhubschraubers sieht: drei Iraker mit einer großen Waffe - und erschießt folgerichtig einen nach dem anderen. Um welchen Gegenstand es sich „tatsächlich“ gehandelt hat, erfahren wir nicht – es ist für die Reaktion des Piloten auch irrelevant: indem er den Gegenstand für eine Waffe *hält*, ist der Grund zur Elimination gegeben. Warum schauen wir die aber-zigfachen Tötungen des Computerspiels aber mit so viel weniger Schauer an als dieses Filmchen? Weil es die Realität besser abzubilden imstande ist? Nein: weil wir ihm *glauben*.

[Bildserie:] Videotape from the gun camera of a U.S. Apache helicopter shows three suspected Iraqi insurgents handling what the helicopter pilots believe is a weapon.⁴



Eine unverzichtbare Eigenschaft des Spiels ist die Hyperperfektion: So wie die Leistung eines Schauspielers nicht gewürdigt werden kann, wenn sie sich perfekt in die erlebte Wirklichkeit eingräbt (wer kann den Passanten von einem Schauspieler unterscheiden, der einen Passanten spielt, außer der Schauspieler verhält sich eben nicht genau wie ein gewöhnlicher Passant, und Schauspieler tun meist wirklich alles dafür, dass wir nur ja keine Sekunde vergessen, dass wir nicht die Figuren sehen, sondern die Schauspieler die sie spielen – und dafür lieben und bezahlen wir sie), genauso könnte die Qualität eines Computerspiels nicht gewürdigt werden, wenn die Simulation perfekt wäre, wenn also der Hubschrauberpilot in seinem VR-Helm sich in einem wirklichen Hubschrauber wähnte, wenn er der Meinung wäre, tatsächliche Gegner zu töten.

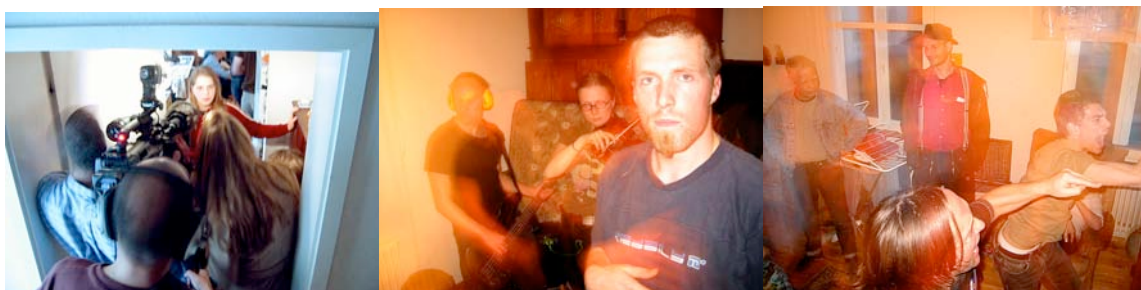
Die Realität des im Sessel sitzenden Spielers, der sich ob der Flinkheit seiner Finger und der ästhetischen Kraft der optischen und akustischen Reize zu freuen imstande ist, und der sich in seinem Sessel im Unterschied zum Piloten zu Hause weiß, diese zugrunde liegende und im Bewusstsein ständig rückversicherte Realität ist konstitutiv für jedes Erlebnis eines Computerspiels (somit ist das eigentliche Vorbild, das hier erreicht und vermutlich durch Interaktivität zu übertreffen gilt, durchaus nicht der Einsatz im Irak, sondern der Kinofilm -- wenn wir uns die Funktionsweise für diesen Moment komplementär vorstellen wollen, vielleicht auch von der Frage motiviert, warum die „echte“ Armee so viel Aufwand und Geld für ein Spiel ins Feld zu werfen bereit ist: wenn der echte Pilot der eigentlich zu optimierende Akteur und somit dem Bewusstsein seiner körperlichen Verletzlichkeit zu Entreisende wäre, wenn es also gelänge, ihm, der eigentlich im real-realen Hubschrauber sich Befindende, sich aber davon abweichend in einer realistischen Simulation Wähnende, ständig den heimischen Sessel Spürende, eine von jeglicher Furcht befreit aber durchaus mit dem dafür notwendigen Adrenalin versehene Aktivität zu ermöglichen, dann hätte diese quasi real-virtuell agierende Armee den entscheidenden Vorteil egalisiert, der bisher viele ihrer Gegner auszeichnete, und die wir User bitte schon mal stellvertretend im realen Zuhause trainieren mögen: die Todesunerschrockenheit).

In der Regel fühlen wir uns sicher, am Computer, im Kino mit seiner vermittelnden Technik wie im Theater, in dem durch die körperliche Präsenz von Darstellern wenigstens theoretisch eine Gefahr, eine Unberechenbarkeit ausgehen könnte (also setzen wir uns nur ungern in die erste Reihe), wir fühlen uns sicher, da wir behauptete von tatsächlichen Realitäten zu unterscheiden wissen – und verbringen nicht viel Zeit mit der Suche nach der wirklichen Wirklichkeit (im Gegenteil: wir gehen ins Kino, um uns ganz einzulassen auf die Behauptung, und sind enttäuscht, wenn der Film nicht imstande war, unsere Aufmerksamkeit umfassend zu absorbieren. Wenn das Ziel die Realität *wirklich* zu überschreiben erreicht ist, verschwindet die Kunst, und wir sind ebenfalls enttäuscht).

§4 Transzendente Dekohärenz

Juscha hat viel von sich zu erzählen. Sie wird von einem Theater angesprochen, ob sie ihre Wohnung für ein Projekt zur Verfügung stelle, und sich selbst und ihren Partner Christoph gleich mit dazu. „Wir sind ja selber verrückte Menschen, und für Verrücktes sind wir immer zu haben“, sagt Juscha im Fernsehen. Die Zuschauer bezahlen Eintritt, um einige Privatwohnungen in Berlin zu besuchen.

[Bildserie: Julian Klein/Hannah Groninger: **machone @ X Wohnungen, Berlin 2004**]⁵



Einige Schauspieler ziehen bei Juscha ein für die Dauer des Experiments und spielen WG. Sie kochen und putzen: real; sie streiten und lieben sich: im Spiel. Für die Gäste entsteht eine Emulsion aus gespielterm Leben und lebendigem Exponat. Jedoch: Das Spiel der Schauspieler verschwindet in der Realität, die es sich selbst geschaffen hat. Wer nicht glaubt, dass es sich um erfundene und behauptete Realität handelt, sieht nicht die Schauspieler, sieht nur Bewohner, und fragt sich und Juscha: deine WG ist nett, aber wo ist denn hier das Theater? (alles wird wirklich); wer nicht glaubt,

dass es sich um Juschas vorgefundene und unbehauptete Realität, also Wirklichkeit handelt, hält sie und alles für gespielt, und lässt sich durch nichts davon abbringen (alles wird Kunst): das Spiel der Ironie ist selbstreproduzierend und unerbittlich, eine alles absorbierende, krankhaft neurotische Attitüde. Aus diesem Strudel sich aus eigener Kraft zu verabschieden scheint unmöglich; das einmal gesäte Misstrauen lässt sich durch keine noch so intensive Therapie bekämpfen (denn die Massivität der Therapie bestätigt zwangsläufig die gefährliche Hypothese: die Annahme des Gegenteils ist hier unerwünscht weil *wahr...*). Hier jedoch ist die Sache (vermeintlich) klar: die Wohnungen sind echt, und ihre Bewohner auch. In so viel Echtheit eine Behauptung zu entdecken bedarf des Vorsatzes und ästhetischer Energie.

Eine einmal eingenommene Perspektive kann eine schwer überwindliche Gravitation entwickeln, den Vexierbildern gleich, in denen wir zunächst nichts als amorphe Strukturen zu erkennen vermögen, bis wir plötzlich und unvermittelt in den Zustand des Erkennens gerissen werden: ohne es wirklich zu wollen, sehen wir nun *etwas*, eine Gestalt, die vorhin noch nicht da war, und der wir uns nun nicht wieder entziehen können; wir fügen der nach wie vor unveränderten Struktur einen Sinn hinzu und können den vorigen Zustand der Unkenntnis nicht mehr rekonstruieren, so sehr wir uns auch bemühen mögen, und so sehr wir auch davon überzeugt sind, dass unsere Sinnkonstruktion virtueller Natur ist, dass die Dinge, die wir zu sehen glauben, nicht außerhalb unserer Wahrnehmung existieren: sie sind wirklich *da*.

[Bild:] Calf or what? Pop out effect: when the „rule“ is found, all of a sudden, you see what the picture represents, and from there on, you cannot go back to the original blindness⁶



Die Brutalität unseres sinnsuchenden, des sinnverleihenden Blicks. Deuten heißt zeigen, doch oft durchbohrt der Finger nicht nur die Außenhaut. Die entbrannten Kämpfe um die Deutungsmacht: wer guckt hat recht. Das Schauen der Anderen ist bloßer Nachvollzug meines definierenden Blicks (Avantgarde? Nicht umsonst ist dieser Name so militant. Avantgarde, das sind die, die vorauslaufen und den beliebigen Feind aufspüren, um ihn vernichten zu können. Wir hauen den Weg frei. Wir schlagen zu, kompromisslos. Wir sind gravierend. Wir gravieren den Dingen unsere Bedeutung in die Oberfläche, ins Fleisch, ins Innere. Die Sektion der Nachkommenden findet alles tätowiert. – Die romantischen Hunde bescheiden sich aufs Beduften, das wäre uns viel zu verwässert, wir versichern uns bei Hermes gegen das Belieben – das deutsche Wort *Belieben* klingt doch schon wie „mit Liebe versehen“!, wir aber sind hart, Kunst ist Schmerz und keine *Unterhaltung*, in der der „Unterhalt“ zu finden ist, dann ist doch keine Kunst, und die „Haltung“, unterhalb der wir nicht zu finden sein wollen, die Welt ist schließlich wohlgeordnet wie alles Reelle: wir oben, ihr unten, wir vorn, ihr hinten – alles andere ist imaginär und uns daher zu komplex).

§5 Der wirklich metaphorische Krieg

Galilei und unsere Sehnsucht nach dem Absoluten sind unvereinbar, und doch müssen wir beides vermitteln: wir bestehen keine absolute Relativität, und wir scheitern im absoluten Autismus. Wir brauchen einen realen Boden hinter der imaginierten Wirklichkeit, und wir wollen keine allumfassende Relativität akzeptieren: wir sind auf der Suche nach der wirklichen Wirklichkeit, nach dem tatsächlichen Realen, nach dem was *ist*. Wir wollen *wissen*. Wir erleben den Galileischen Schock und erfahren das Verschwinden des Absoluten als *Verlust*.

In unserem Galileischen Schock müssen wir, um weiterzuleben, etwas beschließen. Wir müssen, bevor wir uns der Welt da draußen zuwenden, eine Wirklichkeit annehmen, einen inertialen Ort einnehmen, den wir den unseren nennen, nennen dürfen und nennen müssen: wir dürfen und wir

müssen selbst das Zentrum der Welt sein; was wir sehen, *ist* die Wirklichkeit, ist die einzige Wahrheit, die uns zur Verfügung steht. Wir dürfen sie nur nicht für real halten, denn wer immer schon um das Reale weiß, und damit das Tatsächliche definiert, wirft Bomben und wundert sich, dass seine Wirklichkeit Schaden nimmt.

Die reale Wirklichkeit des Todes lässt uns verstummen und schauern: sie ist der starke Motor und der explosive Brandbeschleuniger für unsere Imagination – wir wollen überleben. Was soll da Kunst? Verstummen und schauern? Manifeste verfassen gegen das Schlechte in der Welt und für das Gute in uns? Eine umfassende imaginäre Wirklichkeit errichten, eine artistische Utopie des Gutmenschentums, ein Cyberraum der integrativen Weltwahrnehmung? Vorsicht: hier sind wir in der Nähe der größten Gefahr für die Kunst, die sie selbst geboren hat: der *Metapher*.

Wir erinnern: Die imaginäre Wirklichkeit des Volks, die Metapher der Reinheit ist wirksam geworden durch ihre Konsistenz (nicht nur im Holocaust). Die imaginäre Wirklichkeit des Territoriums, die Metapher des Heiligen Landes ist wirksam geworden durch ihre Konsistenz (nicht nur in Palästina). Die imaginäre Wirklichkeit des Klassenkampfes, die Metapher des Fortschritts der Menschheit ist wirksam geworden durch ihre Konsistenz (nicht nur im Stalinismus). Die imaginäre Wirklichkeit der Dekadenz, die Metapher der Globalisierung ist wirksam geworden durch ihre Konsistenz (nicht nur im Terrorismus). Die imaginäre Wirklichkeit der Bedrohung, die Metapher des Bösen ist wirksam geworden durch ihre Konsistenz (nicht nur im Krieg). Die Liste lässt sich weiterschreiben.

Konsistente Metaphern bedrohen uns, weil wir ihnen vertrauen. Konsistente Metaphern bringen uns um, sie bringen uns um unsere Handlungsfähigkeit, weil wir sie ermächtigen. Konsistente Metaphern töten.

Was soll also Kunst? Das, was sie kann: konsistente Metaphern töten.

in: Jan Fabre (Hg.), janus 17, Oktober 2004, Antwerpen

¹ Berliner Zeitung, 25.02.2004

² www.maxim-rip.de

³ www.aaffles.com

⁴ abcnews.go.com/sections/WNT/US/apache_video_040109-1.html

⁵ J. Klein/H. Groninger: **machone** @ X Wohnungen, Berlin 2004

⁶ www.psychology.bangor.ac.uk