media/rep/

Repositorium für die Medienwissenschaft

Roberto Simanowski

Hack-Art: Über das Töten von Fröschen und Goldfischen im realen und digitalen Leben

2000-05-27

https://doi.org/10.25969/mediarep/17357

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:
Simanowski, Roberto: Hack-Art: Über das Töten von Fröschen und Goldfischen im realen und digitalen Leben. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 11, Jg. 2 (2000-05-27), Nr. 4, S. 1–5. DOI: https://doi.org/10.25969/mediarep/17357.

Nutzungsbedingungen:
Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

Terms of use:
This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

DFG Deutsche Forschungsgemeinschaft

Philipps Universität Marburg

Hack-Art: Über das Töten von Fröschen und Goldfischen im realen und digitalen Leben

Von Roberto Simanowksi

Nr. 11 – 27.05.2000

Die Gewalt beginnt mit den Fliegen. Wer nie den Fliegen die Flügel ausgerissen hat, wer nie Ameisen zertrat oder Frösche bis zum Platzen aufblies, der kennt die Schauder der Macht nicht, die man selbst als Kind über Leben und Tod haben kann. In manchen Kulturen wird das Problem verbrämt, indem unangenehme Tiere Opfer der Handlung werden, wie etwa in dem spanischen Kinderlied "La Cuceratscha" über die Kakerlake, die nicht mehr laufen kann, weil man ihr die Beine ausgerissen hat. Aber das ändert nichts an der sadistischen Regung, derer man sich später mit Schrecken erinnert, dann bemüht, sie zur Neugier, zum Entdeckerdrang umzuerklären, einer positiven Eigenschaft also, die halt mitunter zweifelhafte Wege geht. Nun kommt die Neugier, die Gewalt als Kunst zurück.

Im dänischen Trapholt-Museum für moderne Kunst wurden am 28. Januar 2000 bei einer Ausstellungseröffnung zwei Goldfische in einem Küchenmixer zerhackt. "Die Tiere", so Berit Sörensen im Online-Journal celadon.Kulturnews, "waren der lebendige Bestandteil einer Installation des Künstlers Marco Ivaristti, in der elf Goldfische in den Behältern von Küchenmixern herumschwammen. Durch einfachen Knopfdruck konnten die Besucher die Mixer in Gang setzen und so die Fische zerhacken. Was denn auch prompt geschah." Man ist nicht erstaunt, dass die Polizei wegen Verstoßes gegen das Tierschutzgesetz gegen den Museumsleiter ermittelt, und man hat auch erwartet, dass dieser sich weigert, die Installation zu entfernen, weil es sich hier eben nicht um Tierquälerei, sondern um Kunst handle, die bestimmte gewalttätige Tendenzen in unserer Gesellschaft offenbare. Die Frage ist, wessen Gewaltbereitschaft eigentlich vorgeführt wird.

Die schnelle Antwort lautet: Die des Künstlers. Wenn dieser die Tötung der Goldfische in Kauf nimmt, um auf die Gewaltbereitschaft der Gesellschaft hinzuweisen, ist dies zunächst einmal zynisch. Aber, so die zweite Antwort, es ist mehr, es zeigt auch den Zynismus des Publikums. In der Installation geht es nicht einfach um die Tötung der Goldfische, es geht darum, dies öffentlich zu tun. Man stelle sich die Situation vor: Wie die Besucher vor den Mixern stehen, sie allmählich begreifen, schockiert sind über das Ansinnen, das Angebot der Macht, und bereit,

jedem in die Arme zu fallen, der den Fischen etwas zu leide tun will. Zugleich wissen alle im Raum: Einer muss hervortreten und zeigen, dass sich das Wasser wirklich rot färbt, wenn man den Knopf drückt. Dieser eine wird sich als Führer erweisen, nicht weil er sadistisch genug ist, sondern weil er den Mut hat, es in der Öffentlichkeit zu sein. Dieser eine und seine duldenden Zuschauer sind die Geschichte, die der Künstler erzählt. Er zeigt nicht, dass es Gewaltbereitschaft gibt -- dies wäre banal -, er zeigt, dass es die Bereitschaft gibt, sich zu ihr zu bekennen.

Dass der Künstler für diesen Akt der Aufklärung den Tod der Fische in Kauf nimmt, zeigt freilich auch die eigene Gewaltbereitschaft und macht ihn zum Teil dessen, was er kritisiert. Die Geschichte, die er erzählt, ist in zweiter Hinsicht eine autobiografische. Ihre Aussage über die erste Lesart hinaus ist das Motiv dieser Gewaltbereitschaft des Künstlers: der Wille, berühmt zu werden. Die Strategie, dieses Ziel zu erreichen, ist gewiss problematisch, genau besehen mindert sie aber den Fakt der Gewalt. Denn nun handelt es sich nicht um die Neugier, um den kribbelnden Schauder, über Leben und Tod zu bestimmen. Der Tötungsakt ist nicht das Ziel, sondern das Mittel. Dieses rein pragmatische Motiv ist insofern harmloser, als es Alternativen zulässt. Der Künstler ist nur der Straßenräuber, der einen am Leben lässt, wenn man ihm das Geld gibt. Der Täter aus dem Publikum aber ist der Lustmörder, mit dem man nicht verhandeln kann. Dies ist unabdingbare Gewalt, die wirklich gefährliche. Davon erzählt der Künstler; die toten Fische im Mixer sind die bedrückenden Beweise.

Vergleichsweise harmlos ist die digitale Variante dieser Installation: das Zerhacken eines virtuellen Frosches. In diesem Programm fordert ein Frosch in einem Mixer den Zuschauer bzw. User am heimischen Computer auf, die Knöpfe des Mixers zu drücken. Diese Installation auf dem Bildschirm unterscheidet sich von der im dänischen Museum nicht nur, weil es sich hier um keinen wirklichen Frosch handelt, und weil die Gewalt gegen diesen unter Ausschluss der Öffentlichkeit

erfolgt. Ein dritter Faktor der Milderung ist die Witzigkeit des technischen Effekts. Der sprechende Frosch versetzt in eine Situation, die von Anfang an im Zeichen des Unernstes steht. Die provozierende Rede des Frosches an den Betrachter - was dieser so dumm schaue, ob er sich etwa nicht wage, den Knopf zu drücken -, tut ein übriges, um sich auf das Spiel der digitalen Tötung einzulassen.

Wenn man in diesem Programm auf den Knopf drückt, so erfolgt das in erster Linie nicht aus Mordlust, sondern weil man die Leistungsfähigkeit des Programms testen will. Man will sehen, wie der virtuelle Vorgang in all seinen Stationen und Aspekten (Drehung des Frosches, Wasserblasen, Umdrehungsgeräusch) technisch realisiert wurde. Zum anderen ist man gespannt, wie sich die freche Rede des Frosches mit zunehmender Umdrehungsgeschwindigkeit ändert. Die Neugier konzentriert sich also weniger auf den Tod des Frosches an sich als auf die Umsetzung der technischen Effekte sowie auf die sich wandelnde Gefühlslage des Frosches angesichts der deutlich werdenden Lebensgefahr. Wenn man hier darauf wartet (und den entsprechenden Knopf dazu drückt), dass der Frosch von den Messern erfasst und zerfetzt wird und das Wasser rot färbt, dann liegt der Grund nicht im schaurigen Gefühl des Tötens, sondern in einem recht harmlosen literarischen und technischen Interesse.

Man mag den frechen Frosch sympathischer finden als die realen, aber stummen Goldfische, man mag deshalb einen Moment zögern, den letzten, tödlichen Knopf anzuklicken. Aber man weiss ja, dass man dem Frosch beim nächsten Durchlauf wieder begegnen wird, und so sei für diesmal erlaubt, auch die letzte Szene dieser interessanten Geschichte zu erfahren, auch den letzten Effekt dieses makaberen Programms zu testen. Der Schrecken angesichts des blutverschmierten Abschlussbildes hält sich in Grenzen, denn wenn man mit der Maus auf *Play again?* kommt, hört man, noch vor dem Klick, den Frosch schon unheimlich cool *Whow* rufen, das gleiche *Whow*, mit dem er zuvor bei Stufe 4 seinen Wohlgefallen am

Drehspiel ausgedrückt hatte. Er ist also gar nicht tot, er hat sich im letzten Moment retten können und einen Beutel voll Blut in den Mixer geworfen.

Vergleicht man beide Installationen, wird wohl eines der Grundprobleme der digitalen Konstellation deutlich: der Mangel an Ernst. Der digitalen Installation fehlt natürlich schon deswegen das Gewicht der Goldfisch-Performance, weil es keine Zeugen der Tötung und auch kein wirklich Getötes gibt. Zwar wird man hier, im Gegensatz zur Goldfisch-Performance, schließlich sogar mit der Todesangst des Frosches konfrontiert. Aber wer angesichts der kurios wirkenden Mahnung dieser animierten Zeichentrickfigur - "ok, joke is over. Go to the hell!" - sich in der Tat eines Besseren besinnt und den Mixer abstellt, belegt damit weniger Tierliebe und Friedfertigkeit als die völlige Verkennung der Situation; was an sich wieder belustigend, wenn nicht bedenklich ist. (Vielleicht wurde aus diesem Grunde im Programm gar nicht erst ein Schalter zur Beendigung des Ganzen installiert.)

Das Motiv der Gewaltbereitschaft scheint sich im digitalen Medium zwangsläufig in das des Gimmick zu verwandeln. Und zwar nicht nur, weil die Rede des Frosches selbst so angelegt ist und weil es die postmortale Wiederholung gibt, sondern weil das Medium den technischen Effekt betont. Noch die am Ende neben dem Mixer niederfallenden, aufplatzenden 'Eingeweide' des Frosches vermitteln nicht Ekel und Entsetzen, sondern eher ein Schmunzeln ob der Art und Weise, durch Programmierung visueller und akustischer Effekte die angesprochene Situation digital zu simulieren. Hat der Froggbender überhaupt eine Chance, über den Klamauk hinauszugehen? Kann der Tod im digitalen Medium überhaupt die natürliche Semantik auf sich ziehen oder verkommt er zu einer Frage der technischen Umsetzung?

Vielleicht verweist der Froggbender vor dem Hintergrund der realen und real getöteten dänischen Goldfische auf ein strukturelles Problem der digitalen Medien:

Insofern sie die Produktion technischer Effekte fördern und als genuines Wesensmerkmal gewissermaßen auch fordern, entbehren sie der existentiellen Wucht, die gut gesetzte Worte oder eine bescheidene Melodie haben können. Eine These, die gewiss skeptisch zu prüfen wäre. Manche Werke der digitalen Literatur scheinen sie mit ihrem Akzent auf animierte Bilder und sonstige Programmier-Ornamente und Klick-Tricks durchaus zu bestätigen. Die Preisfrage einer Akademie der digitalen Ästhetik könnte etwa lauten, ob und inwiefern die Dispositive der digitalen Medien die Disposition zur Betroffenheit tilgen. Auf die Gefahr der 'Verlustigung' noch des Todes aufmerksam gemacht zu haben, könnte die bedenkenswerte Botschaft des Froggbender-Programmierers sein - wenn wir ihm, wie zuvor Marco Ivaristti, denn eine solche Seriosität im Handeln zugestehen wollen.

***

Ich danke Susanne Kunjappu, die in der Mailingliste netzliteratur.de am 11. 3. 2000 auf die Goldfischinstallation aufmerksam machte, und Oliver Gassner, der daraufhin auf den Froggbender verwies.