

„Ich habe getötet, um nicht getötet zu werden“ – Differenzielle ästhetische Grenzerfahrungen im labyrinthischen SPACE BETWEEN anhand des Multiplayer Videostücks Situation Rooms von Rimini Protokoll

Von Marie-Luise Lange

„Einstiegen, statt von außen zuzuschauen, das ist der zentrale Punkt in ‚Situation Rooms‘. Sich umschauen, statt darauf.“ (Rimini Protokoll 2015: 10)

Die Zeit

Wir wissen, dass unsere Welt äußerst komplex und widersprüchlich ist und die Gleichzeitigkeit von globalem und regionalem Denken und Handeln heute genauso untrennbar miteinander verquickt sind wie die Existenz der analogen und digitalen Wirklichkeiten. Wie wahr diese Aussage ist, spüren wir zur Zeit anhand der vielen Geflüchteten, die Europa erreichen, und der Herausforderungen, die das Eintreffen von Menschen anderer Kulturen und Religionen in den meisten Ländern Europas, darunter auch in Deutschland, bereitet.

Seit Frau Merkel Anfang September 2015 die in Budapest unter katastrophalen Bedingungen verharrenden Geflüchteten aus Syrien, Irak und anderen Ländern nach Deutschland eingeladen hat, kommen jeden Tag mehrere Tausend asylsuchende Menschen in die Bundesrepublik Deutschland. Täglich müssen neue Unterkünfte für die Ankommenden gesucht und eingerichtet werden. Die vielen freiwilligen und institutionellen Helfer*innen geben ihr Bestes und kommen seit Beginn des Zuwanderungsstroms nach Deutschland nicht mehr zur Ruhe. Ein Ende des Flüchtlingsdramas ist nicht abzusehen, da sich die Lage in den Herkunftsländern nicht verbessert. Denn die Staaten des westlichen Bündnisses haben keinen funktionierenden Plan darüber, wie sich die Lage in Syrien, Afghanistan und im Irak für die Menschen dort in kürzester Zeit zum Besseren verändern könnte. Diese augenblickliche Weltlage zeigt, wie komplex, global zusammenhängend und auch nicht rasch lösbar die politischen Probleme derzeit sind.

Zeitgleich marschiert seit Sommer 2015 wieder jeden Montag eine zahlenmäßig ansteigende Menschenmenge als „Pegida“ durch die Straßen deutscher Städte (vor allem aktiv in Dresden und Leipzig) und fordert mit fremden- und regierungsfeindlichen Sprüchen das Ende der solidarischen Flüchtlingspolitik. Sogar zu gewalttätigen Angriffen auf Hilfsunterkünfte ist es in diesem Sommer in Freital, in Heidenau und in Meißen sowie in anderen deutschen Städten gekommen.

Als Menschen aus den arabischen Staaten zu Hunderten über das Mittelmeer flüchteten, um schließlich, wenn sie vorher nicht ertrunken waren, erschöpft in Italien und Griechenland anzukommen, scherte sich in Resteuropa kaum jemand darum, wie die Ankunftsländer mit der steigenden Anzahl der entkräftet und teilweise krank Ankommenden fertig werden.

Jetzt haben wir das Bewältigungsproblem im eigenen Land und siehe: Nicht wenige Menschen in unserem Land signalisieren in erschreckend radikalisierte Form Angst vor dem Fremden als Angst vor der Konfrontation mit anderen Werten, Bräuchen und religiösen Traditionen. Jenseits von Empathie und Solidarität möchten sie den deutlich sichtbaren Reichtum unseres Landes nicht mit den Ankommenden teilen.

Aber nicht nur Deutschland, sondern ganz Europa steht vor einer äußerst komplizierten politischen und sozialen Situation, die den Bürgern ein komplexes, tiefshürfendes Denken, ein Einfühlen in unterschiedliche Situationen (beispielsweise, was sie selbst

tun würden, wenn ihre Familie verfolgt und ihre Kinder hungrig würden) und damit eine mehrperspektivische Sicht auf die politische Lage abfordert. Da die Problemvialt und deren oft undurchsichtige wirtschaftliche, politische, militärische Verwobenheit auf unserem Erdball in Zukunft mit hoher Wahrscheinlichkeit eher anwachsen als abnehmen werden, müssen wir jetzt, heute, augenblicklich und nicht erst morgen, darüber nachdenken, wie die zukünftige *Multitude* zu einem Handeln gelangen kann, dem die Vielschichtigkeit des Denkens und Abwägens zugrunde liegt.

Wir wissen, dass kontemporäre Kunst, welcher tatsächliche Zeitgenossenschaft (Boris Groys) zugrunde liegt, in der Lage ist, die Antagonismen und die vernetzten Abhängigkeiten von Themen einzufangen. Denn „ein sehr deutlich erweiterter Begriff von Kunst entgrenzt den Gegenstand künstlerischer Aktivität in den Alltag, ins transdisziplinäre Wissenschaftliche und vor allem ins globale Soziale hinein.“ (Meyer/Kolb 2015: 6)

Mein Text untersucht am Beispiel des Multiplayer*innen Videostücks *Situation Rooms* der Gruppe Rimini Protokoll, wie es performativer Kunst gelingt, die Mehrperspektivität von Sachverhalten ästhetisch erlebbar zu machen. In dieser dem Dokumentartheater entlehnten künstlerischen Praxis werden aus dem traditionell im Theater sitzend verharrenden Publikum Mitspieler*innen in einem Stück, in dem sie sowohl die Rolle von Beobachter*innen, Opfern wie auch von Täter*innen einnehmen und das es ohne ihre aktive Teilnahme nicht gäbe. *Situation Rooms* zeigt, wie es performativ-medialen Settings zwischen Beobachtung und Interaktion gelingt, den Teilnehmer*innen das Einnehmen von mehreren Sichtweisen auf einen thematischen Zusammenhang zu ermöglichen, der sich mit Waffen, Waffengeschäften, *sauberer* und *schmutziger* Kriegsführung, Verfolgung, Leid, körperlicher Versehrtheit, Tod und menschlicher Hilfeleistung beschäftigt (Abb. 1-10).

Mein Forschungsinteresse besteht darin zu fragen, mit welchen künstlerischen Mitteln eine Arbeit wie *Situation Rooms* es vermag, ästhetische Situationen zu schaffen, in denen komplexe Prozesse des Wahrnehmens, der körperlichen und emotionalen Affiziertheit, der Wissensaneignung, der Beobachtung und Reflexion, der performativen Teilhabe, Erinnerung und Distanzierung (vgl. Adamovsky 2010: 191) ausgelöst werden. Was passiert mit und in den Akteur*innen des Multiplayerstückes, wenn sie in die „Gleichzeitigkeit unvereinbarer, aber in ihrer Existenz unumgänglicher Situationen und Perspektiven eindringen“ (Rimini Protokoll 2015: 10)? Welche psychischen Zustände erleben die Akteur*innen, wenn sie, das iPad haltend, ihr Gesicht einer fremden Erzählerstimme leihen, welche, wie beispielsweise ein Kindersoldat, sagt: „Ich habe getötet, um nicht getötet zu werden“?¹

Was passiert, wenn die Player*innen – völlig eingebunden in den medialen und räumlichen Rahmen des Stücks, in welchem ihre Körper zeitnah von einer Biografie zu einer anderen reisen – Blick und Körper in Situationen bringen, die ihnen fremd sind und in die sie freiwillig nie gelangen wollten?

Inwieweit bleibt das Videostück für die Akteur*innen dann ein, zwar an realen Biografien orientiertes, aber dennoch inszeniertes Theater-*Spiel* (mit ihnen selbst in 10 der 20 Hauptrollen) und wird nicht, ob seiner dramatischen Inhalte, zu einer moralischen Zerreißprobe für die eigene Person?²

Das Stück

Das Videostück *Situation Rooms* bezieht sich auf den real installierten *Situation Room*, den John F. Kennedy 1961 nach der gescheiterten amerikanischen Landung im kommunistischen Kuba im Weißen Haus einrichten ließ und in dem das Sicherheitsteam um Barack Obama am 1. Mai 2011 die Erschießung Osama bin Ladens in dessen Haus in Abbottabad/Pakistan in Echtzeit miterlebte. Alle Informationen zu den entfernt stattfindenden Ereignissen sind in diesem *Situation Room* gleichzeitig auf verschiedenen Monitoren zu sehen: „ein Haus, eine unbemannte Drohne, eine Kommandoeinheit in Pakistan, und eben dieser kleine, fensterlose (...) Raum im Washington D.C.“ (Hirsch 2013: 11).

Im Stück können jeweils 20 Akteur*innen an dem performativen Rundgang durch die *Situation Rooms* teilnehmen.

„Ausgestattet mit iPads und Kopfhörern begeben sich die Zuschauer*innen in ein Filmset, bestehend aus 17 unterschiedlichen „*Situation Rooms*“, und spüren Erzählungen von Menschen nach, deren Biografien auf jeweils andere Weisen von Waffen geprägt wurden. In einem Raum plant ein Rüstungsmanager die nächsten Investitionen, nebenan sortiert ein Pressefotograf Fotos eines Bundeswehreinsatzes, führt ein Arzt eine Amputation in Sierra Leone durch, bittet ein angeschossener Kämpfer um Waffen zur

Selbstverteidigung.“ (Rimini Protokoll 2015: 7)

Die Player*innen wandeln der Perspektive ihres iPad-Erzählers folgend auf einem eigens für sie konzipierten Weg durch das Raumlabyrinth. Dabei kreuzen sie die Wege der anderen Spielteilnehmer*innen und setzen sich durch im iPad als Icons erscheinende Anweisungen auch live, real-körperlich mit ihnen in Beziehung.

„Die Rollen, in die der Zuschauer anhand von iPad-Informationen schlüpft, verlaufen von klassischen Opfer-Täter-Kategorien bis in die Grauzonen von Ökonomie und Menschenrechtspolitik: der Flüchtling aus Syrien, der Drohnenpilot, der Waffenmanager, der Menschenrechtsanwalt, der Waffenexperte und Bundestagsabgeordnete, der Hacker, der Drogenkrieger, der Sportschütze, der Waffenfeinmechaniker, die Aktivistin gegen Waffengeschäfte, der Kriegsfotograf, der Chirurg für die Ärzte ohne Grenzen, der Journalist und Dozent, der Protokollchef, die Kantinenwirtin, der Pazifist, der Entwickler für schusssichere Kleidung, die Bootsflüchtlinge, der ehemalige Kindersoldat.“ (Hirsch 2013: 15)

Das labyrinthische Raumenvironment der *Situation Rooms* rekonstruiert die globale Architektur von Krieg, Kriegsvorbereitung, Kriegsbeobachtung und Kriegsschäden: „ein Lazarett, eine Straße in Homs, ein Internetcafé in Jordanien, ein mexikanischer Friedhof, eine Drohnenlenkstation und Terrasse in Pakistan, ein Büro in Saudi-Arabien, eine Rüstungsmesse in Abu Dhabi, ein Konferenzzimmer in Berlin, eine iranische Nuklearanlage, die Hackerklause, das Chefzimmer des Rüstungsherstellers, der Schießstand des Sportschützen, die Waffenproduktionshalle, die Asylantenunterkunft in Deutschland, ein Schulzimmer im Südsudan, eine Kantine in Russland, ein OP-Zelt in Sierra Leone, der Konferenzraum im Hauptquartier der Ärzte ohne Grenzen in Paris.“ (ebd.: 17)

Jeder Raum und jede an realen Biografien orientierte Situation entwickeln ihre eigene Logik, während die Logik der Geschichte im Nebenraum für sich genommen zwar wiederum nachvollziehbar, in Relation zu den anderen Geschichten mit diesen jedoch kausal nicht zusammenhängt. Das inszenierte Raumgefüge bildet mit seinen simultanen Geschichten und Geschehnissen die Unübersichtlichkeit der im globalen Raum agierenden Kräfte, welche sich in unterschiedlicher Weise als Expert*innen des Kriegs- und Antikriegsgeschäfts mit dem Kreislauf von Gewalt und Waffengeschäften beschäftigen, ab. Die Teilnehmer*innen dieses 20 Personen-Stücks begreifen relativ schnell, dass zunächst einmal jede*r „aus der Perspektive ‚seines‘ Erzählers auf die Realität“ blickt und „jeder einzelne zugleich Zuschauer, Stellvertreter seines Erzählers sowie Akteur für einen anderen Zuschauer“ (ebd.: 7) ist.

Die szenischen Erzählungen aller Spieler*innen laufen am nachgestellten großen Verhandlungstisch des *Situation Rooms des Weißen Hauses* zusammen. Am Ende des Stücks stehen sich dann alle beteiligten Akteur*innen irritiert und durch die Vielzahl und informative Dichte der zehn in 75 Minuten erfahrenen Biografien überfordert gegenüber. Keine Person weiß von einer anderen, in welcher Rolle er oder sie am großen Verhandlungstisch erschienen sind – Freund*in oder Feind*in, Opfer oder Täter*in, Beobachter*in oder am Waffengeschäft beteiligte*r und verdienende*r Teilnehmer*in

Die Player*in

Als Playerin³ habe ich beispielsweise in der Rolle als Entwickler*in von schusssicheren Westen gehandelt, indem ich einer anderen Akteur*in, die in der Rolle als zukünftige Besucher*in von Kriegsgebieten steckte (möglicherweise als Journalist*in, als Waffenverkäufer*in oder Friedensbotschafter*in), eine Weste überstreifte und diese an ihrem Körper sorgfältig verschloss. In einer anderen Szene stellte ich als Kantinenangestellte einer russischen Munitionsfabrik für eine/n nächste*n mir unbekannte*n Player*in einen Teller Suppe auf den Tisch.

Besonders unangenehm empfand ich die Situation, als ich einem Oberleutnant der indischen Luftwaffe bei seiner Arbeit am PC zuschauen musste (ich stand im Rücken eines anderen Players, der wiederum in einer anderen Funktion an diesem PC saß), wie er von seiner gesteuerten Drohne aus auf in Pakistan ausgebildete Terroristen schießt und dabei kommentiert: „Wir eliminieren alle Terroristen, die wir als anti-nationale Elemente, kurz ANEs, bezeichnen. Wenn ich anfange darüber nachzudenken ob der Typ tatsächlich unschuldig ist oder ob da möglicherweise Frauen und Kinder drin sind – kann ich nicht kämpfen und siegen! Es ist ganz einfach. Wir lokalisieren – feuern – vergessen!“⁴

Auch die Szenen, in denen ich aufgefordert wurde, Patronenhülsen in die Hand zu nehmen und auf dem Bauch liegend mit einer Waffe auf ein Ziel zu schießen oder in einer Friedhofsgruft einen Drogenbaron kaltblütig über die grausame Ermordung seiner Erfüllungsgehilfen sprechen hörte, riefen in mir großes Unbehagen hervor.

Andere Szenen wiederum weckten in mir eine warme Empathie – etwa die Erzählung des angeschossenen syrischen Flüchtlings, der erst nach 7 Monaten Aufenthalt in Deutschland Gewissheit hatte, nicht abgeschoben zu werden oder der Bericht des traumatisierten Chirurgen von *Ärzte ohne Grenzen*, der noch zu Hause in seiner Heimat von abgehackten Händen träumt und nachts zum Bett seiner Kinder eilt, um sich davon zu überzeugen, dass ihre Hände und Armen unversehrt sind. Auch die Erzählung des ehemaligen Kindersoldaten aus dem Kongo, der erleben musste, wie die Soldaten Laurent-Désiré Kabila in sein Dorf einfielen und seine Lehrer*innen folterten und ihn sowie weitere Jungs zwangen, für Kabilia zu kämpfen, hinterließ in mir einen tiefen Eindruck.

Die multiperspektivische Erfahrung

Der Fragestellung der Tagung *where the magic happens* folgend, wie Bildung nach der Entgrenzung der Künste aussehen und welche künstlerischen Formate Bedeutung und Sinn zwischen Künsten, Moral, Wissenschaft, Recht und Politik stiften können, unternehme ich den Versuch, einige Aspekte der komplexen künstlerischen Erfahrungsgestaltung für die mitspielenden Player*innen durch das multimediale Videostück *Situation Rooms* hervorzuheben.

Das Stück *Situation Rooms* verfolgt ein polyfokales Raumkonzept, welches physische mit digitalen und reale mit imaginierten Räumen verbindet. Inszenierte Environments bilden die Kulissen, in welchen sich die digitalen, der augmented reality nachempfundenen Raumkonzepte des iPads mit den computervermittelten Videobildern sowie dem Handlungsräum, den die teilnehmenden Player*innen durch ihre Körper entstehen lassen, entwickeln. Die Folge dieser verwirrenden Raumperspektiven ist eine „(Raum-)Ästhetik der *multiplen* Verortung (Multilokalität)“ (Wiens 2014: 89), die „den einzelnen Spielort einerseits zwar, wie im Theater gewohnt, im ‚Hier und Jetzt‘ der Performance lokal grundiert, ihn andererseits aber auch – auf der Meta-Ebene – zugleich relational ein Stück weit einbindet in das global ausgreifende Gewebe der verschiedenen geografischen“ (ebd.: 89) und politisch orientierten Projekte und Biografien.

Die Anordnung zwischen den szenografierten (Bühnen-)Räumen und den medial eingespielten Lebenssituationen realer Personen, um die es beim Thema Waffen geht, und dem Verfolgen des Weges mit dem iPad, verursacht in den Akteur*innen ein heterotopologisches Raumempfinden. Dieses provoziert eine gesteigerte Aufmerksamkeit auf die narrativ wie ortsspezifisch vermittelten biografischen und politischen Situationen, in denen sie sich als Player*innen befinden. Als multimedial konstruierte Erfahrungsräume werden viele Sinne zur Vergegenwärtigung eines abwesenden Realen angespielt, was letztendlich zum „Prozess der Verschränkung von verschiedenen Repräsentationsebenen und ihrer Inszenierung im realen Raum“ (Adamovsky 2010: 186) führt. „Von besonderer Bedeutung ist der Aspekt der Bewegung. [...] Sobald nämlich Bilder, Texte, Töne und natürlich auch die Teilnehmenden in Bewegung sind, entstehen multidimensionale Kommunikations- und Raumstrukturen, die geschlossene oder starre Grenzführungen [...] unterlaufen. Hier zeigt sich ein Grundzug von Medialität, nämlich die Fähigkeit, die Nicht-Identität zwischen etwas und seiner Darstellung im Moment des Geschehens zu vergleichsgültigen.“ (ebd.: 186/187)

Die Player*innen müssen sich bei ihrem Gang von Raum zu Raum körperlich und geistig blitzschnell in eine andere kulturelle und soziale Befindlichkeit sowie in eine andere politische und moralische Situation einfühlen. Denn sie begegnen im Stück zeitlich unmittelbar aufeinanderfolgend Menschen, die aktiv am Waffen-, Kriegs- und Drogengeschäft beteiligt sind und daran verdienen, wie aber auch Menschen, die in Kriegen verletzt und verfolgt wurden, die flüchten mussten oder die ihr Leben für die Hilfe anderer einsetzen und gefährden. Quasi ohne Wahrnehmungspause – ständig durch die Sprechstimme und die visuelle Wegbeschreibung im iPad aufgefordert zu gehen, sich zu drehen, etwas in die Hand zu nehmen usw. – fallen die Akteur*innen nicht nur in die Beobachtung von Täter*innen- und Opferbiografien, sondern werden auch noch visuell aufgefordert, eine bestimmte Rolle einnehmend, mit anderen Player*innen zu interagieren bzw. sich in irgend einer Weise unmittelbar handelnd an der vorgeführten Situation zu beteiligen. Das überfordert, wenn sich die Player*in wirklich auf das dynamische Raum-Spiel einlässt, von Zeit zu Zeit deren unmittelbares Reflexions- und Distanzierungsvermögen, was zu Verunsicherung, Irritation aber auch mitunter zu Ärger führen kann. Denn – jede*r Teilnehmende will natürlich die Kontrolle über sich behalten und jederzeit selbster-

mächtigt über Themen und biografische Verläufe urteilen.

Alle Akteur*innen sind von Beginn des Videorundgangs an Teilnehmende der Performance.⁵ Obwohl die Aktionen und Interaktionen der sich fremd gegenüber stehenden Player*innen von Rimini Protokoll medial über die iPad-Geschichten sorgfältig geplant sind, gibt es keine Pflicht zur Interaktion. Man kann sich natürlich auch, wie oben weiter beschrieben, verweigern.

Beim Gang durch das Raumlabyrinth verdichten sich die Perspektiven des Wahrnehmens und Erfahrens von dokumentarischen Inhalten, medial-narrativen Rahmungen und des eigenen performativen Handelns zu einem vielschichtigen Gesamterlebnis. Die Akteur*innen erleben ein mehrdimensionales, schwer durchschaubares Konglomerat aus räumlich-geografischen und politischen Ereignissen. Auf ihrem Weg verlassen die Teilnehmer*innen physisch wie mental ihre vertraute Heimatwelt, um in ganz unterschiedliche Fremdwelten einzutauchen (vgl. Wiens 2014: 94, mit Bezug auf Waldenfels). Die direkte körperliche Konfrontation mit verschiedenen biografischen und lebensweltlichen Zugängen zum Thema Waffen, Gewalt und Kapitalismus eröffnet den Player*innen konfliktreiche globale Perspektiven und disparate Sichtweisen auf die Strukturen, in denen Waffen angefordert, hergestellt oder verwendet werden. Während der Tour durch die *Situation Rooms* entsteht kein fiktionaler vom Realen abgrenzender Raum. Vielmehr beginnen die Grenzen zwischen tatsächlich im Hier und Jetzt erlebter Wirklichkeit, auf dokumentarischem Material beruhender Präsentation der Geschichten und inszenierter Fiktion zu oszillieren. Denn das Projekt verknüpft inhaltlich Situationen, die sonst nicht so deutlich als nebeneinander existierend wahrnehmbar sind. Sie zeigen die Gleichzeitigkeit unterschiedlicher sozialer, politischer und kultureller Lebenswirklichkeiten der ausgewählten Protagonist*innen, ohne die gesellschaftlichen Systemzusammenhänge, aus denen heraus sie ihre Entscheidungen treffen, zu bewerten.

Die Player*innen tauchen im Stück *Situation Rooms* für kurze Zeit probeweise in ganz verschiedene menschliche und gesellschaftliche Mikrokosmen und Weltbilder ein. Sie nehmen die Informationen über die heterogenen Optionen des Waffenthemas in einem Zeitmodus wahr, der ihnen keine Zeit zu einer vertieften reflexiven Beurteilung der Einzelsituation lässt, weil alle Sinne auf das „Im-Spiel-bleiben“ gerichtet sind.

In diesen Situationen, in denen Performativität, Medialität und Spiel zusammenfallen, erfahren die Teilnehmer*innen die emotionalen wie kognitiven Dimensionen ihrer eigenen Wahrnehmungs-, Wissens- und Urteilsvorgänge als einen sich immer wieder verändernden, unabgeschlossenen Prozess.

Im Switchen zwischen den politischen und gesellschaftlichen Fronten entwickelt sich für die Spieler*innen die „vitale Erfahrung von Ambivalenz“ (Adamovsky 2010: 193) und einer zwischen Spiel und Ernst changierenden Situation des „In-Between-Seins“, aus der heraus sich die Teilnehmer*innen vor allem durch postrezeptive Reflexion und Kommunikation mit anderen Akteur*innen katapultieren können.

Situation Rooms ist ein ästhetisch-performatives Praxis-Labor für die Entfaltung heterogener Wahrnehmungsperspektiven auf disparate politische Fallbeispiele im Hinblick auf den Umgang mit Waffen in dieser Welt. Daran teilzunehmen gibt den Akteur*innen mannigfaltige Impulse, über die widersprüchliche Beschaffenheit des globalen Weltzusammenhangs und die Schwierigkeit, sich selbst im kulturwissenschaftlichen, künstlerischen und politischen Diskurs zu positionieren, nachzudenken.



Abb. 1



Abb. 2



Abb. 3



Abb. 4



Abb. 5

Anmerkungen

1 Ehemaliger Kindersoldat aus dem Kongo, Programmheft 2015: 11.

2 Wie widersprüchlich und spannungsvoll das Stück abläuft, kann man folgender Schilderung aus dem Programmheft entnehmen: „Du hörst zum Beispiel: „Wir haben den Raum ab 14 Uhr gemietet“ – und bist temporärer Guest in einem Wir, das zwei Delegationen erwartet – eine deutsche und eine chilenische – und die feierliche Übergabe von 120 Kampfpanzern Typ Leopard 2. Ihr öffnet die Tür zum Konferenzsaal, ordnet analog zur Hand des Protokollstabsoffiziers (im iPad, die Autorin) die Wasserfläschchen und Gläser auf dem Tisch und überprüft die Sicherheitslage im Raum.“ Dazu schrieb ein/e Besucher*in, dessen/deren Situation Rooms-Aufführung mit derselben temporären Rolle begonnen hatte: „Ich habe mich Euern Spielregeln nicht unterworfen. Ich habe im Vorfeld Türen geöffnet und wurde gemäßregelt, ich hätte den Spielregeln zu folgen, um das Projekt nicht zu gefährden. Ich müsste den Anweisungen folgen, um die Gruppenfahrung nicht zu zerstören. Ich sei ein wichtiger Teil dieses Spiels. Dann ging es los. Verkauf des Leoparden. Da bin ich ausgestiegen.“ (Rimini Protokoll 2015: 10)

3 Ich habe das Stück *Situation Rooms* zwei Mal besucht, weil man nur in zwei Durchläufen mit allen 20 Biografien konfrontiert wird.

4 Aus dem Bericht von Narendra Divekar, Indien, Oberstleutnant a. D. (Rimini Protokoll 2013: 59).

5 Alle Teilnehmenden des *Situation Rooms*-Projekts wissen, wenn sie ein Veranstaltungsticket erstehen, dass sie kein passives Publikum bleiben, sondern zu aktiv Beteiligten des Stücks werden. Würden sie sich weigern, der iPad-Stimme durch den vorgeschriebenen Parcours zu folgen, würde das Multiplayer*innen-Videostück nicht oder nicht vollständig funktionieren.

Literatur

Adamovsky, Natascha (2010): Zwischen Kunst und Spiel – Medienästhetische Betrachtungen medialisierter Umgebungen. In: Fischer-Lichte, Erika/Hasselmann, Kristiane/Rautzenberg, Markus (Hrsg.): Ausweitung der Kunstzone. Interart Studies – Neue

Perspektiven der Kunsthistorik. Bielefeld: Transcript, S. 183-200.

Hirsch, Nikolaus (2013): Theatrum bellum. In: Rimini Protokoll (Haug/Kaegi/Wetzel) (2015): Situation Rooms. Programmheft Militärhistorisches Museum und Staatsschauspiel Dresden.

Meyer, Torsten/Kolb, Gila (Hrsg.) (2015): What's Next? Art Education. München: kopaed.

Rimini Protokoll (Haug/Kaegi/Wetzel) (2013): Situation Rooms. Ein Multi Player Video-Stück. Bönen: Kettler.

Rimini Protokoll (Haug/Kaegi/Wetzel) (2015): Situation Rooms. Ein Multi Player Video-Stück von Helgard Haug, Stefan Kaegi und Daniel Wetzel. Programmheft Militärhistorisches Museum und Staatsschauspiel Dresden.

Wiens, Birgit (2014): Flexible Formate, wechselnde Orte: Multifokalität im Theater der Gegenwart. In: Kunstforum International. Bd. 224, S. 88-96.

Abbildungen

Abb. 1: Online: https://i.ytimg.com/vi/Qp2G_wKkc2w/hqdefault.jpg [12.7.16].

Abb. 2:

Online: http://www.tagesspiegel.de/images/heprodimagesfotos861201412165909_rimini_protokoll_situation_rooms_2_jo_rg_baumann.jpg/11123628/3-format43.jpg [12.7.16].

Abb. 3: Online: http://www.staatsschauspiel-dresden.de/content-images/gallery1920/21283/situation_rooms__mg_1680.jpg [13.7.16].

Abb. 4:

Online: <http://static1.squarespace.com/static/51b36f27e4b08305624e27c9/523b4cc4e4b08b2b587d1f6e/523b4db4e4b02ce48f87b5e5/1389977270804/stage-1.jpeg> [12.7.16].

Abb. 5: Online: http://www.staatsschauspiel-dresden.de/content-images/gallery1280/21279/situation_rooms__mg_1202_pigi.psimenou_gmail.com.jpg [13.7.16].

„Ich habe getötet, um nicht getötet zu werden“ – Differenzielle ästhetische Grenzerfahrungen im labyrinthischen SPACE BETWEEN anhand des Multiplayer Videostücks Situation Rooms von Rimini Protokoll

Von Marie-Luise Lange

1

Die Stories, die man sich im Netz erzählt, werden immer kürzer, immer schneller und immer flüchtiger. Sie sind zum Beispiel nur noch sechs Sekunden lang. Das ist nämlich die Vorgabe auf der Video-Plattform Vine, deren bisherige Erfolgsgeschichte sich ebenfalls in wenigen Sekunden erzählen lässt.

Im Frühjahr 2012 gegründet, wird Vine im Herbst von Twitter als „das nächste große Ding“ übernommen. Ein halbes Jahr später steht die kostenlose App auf dem ersten Platz der Stores. Aus 13 Millionen Usern nach sechs Monaten sind inzwischen 45 Millionen geworden. Twitters Vine konkurriert deshalb längst mit den großen Plattformen Facebook und Instagram. Es geht um User und um Klickzahlen. Tatsächlich gilt 2014/2015 nicht nur als das Jahr, in dem sich das Web für die meisten User*innen immer weiter ins Social Web verschiebt und immer ausschließlicher über die Timelines der Social Media Apps wahrgenommen wird. Es geht auch als die Saison in die Geschichte der Sozialen Medien ein, in der das Bewegtbild die Timelines erobert hat, die ein paar Jahre zuvor noch auf Text und dann zunehmend auf starre Bilder ausgerichtet waren. Wer mithalten will, setzt derzeit auf die Weiterentwicklung der Möglichkeiten, Kürzestfilme zu produzieren, zu senden, anzuschauen und zu teilen

(<http://sozialtheoristen.de/2015/05/13/was-facebook-will-die-de-institutionalisierung-des-journalismus/>).

Der 1991 geborene Zach King führt vor, wie man mit den Regeln von Vine erzählen kann (<https://vine.co/Zach.King>). Einen eigenen Account eröffnet er im September 2013, zweieinhalb Jahre später hat er knapp vier Millionen Follower. Anfang 2016 sind seine 208 Sechs-Sekunden-Filme fast 1,3 Milliarden mal abgespielt worden. Er gilt in den USA als einflussreicher Nachwuchsfilmemacher, wird als Werbe-Promi für große Marken gebucht und in die populärsten Fernsehshows eingeladen, um seine Erzähltechnik live vorzuführen. Seine Filme werden als „magisch“ gepriesen. Er selbst gilt als großer Magier und Zauberer des Web 2.0 (<http://www.redbull.com/us/en/stories/1331714919527/final-cut-king-zach-king-interview>).

Tatsächlich zeigt King erstaunliche Tricks. Am 9. November 2015 lädt er bei Vine ein Video hoch, in dem er sich in einem Kaufhaus auf ein Wasserbett wirft und darin untergeht (<https://vine.co/v/elMT0qArgVY>).

Am 21. September 2015 postet er ein Video, in dem er eine Papier-Armbanduhr aus einer Magazinwerbung mit den Fingerspitzen herauszieht und sich einmal auf das Handgelenk schlägt, wobei sich das Papier in eine echte Uhr verwandelt (<https://vine.co/v/eP11EMF9Plh>)

Am 16. August 2015 sieht man ihn, wie er in Schlafsachen auf einem Bett mit rot-weißer Decke liegt. Er wacht auf, dreht sich in die Decke ein, bis er vom Bett fällt, um unten auf dem Boden frisch bekleidet mit einem roten T-Shirt und einer weißen Hose zu landen – und zwar höchst erstaunt (<https://vine.co/v/ep5H6QlgLKv>)

Am 27. Juni 2015 verwandelt er einen jungen Mann, der wie hypnotisiert an einer Spielkonsole sitzt und auf einen Bildschirm starrt, nach einigem Schütteln in einen Haufen Kartoffeln. <https://vine.co/v/eJhPznZAhh5>

Druckwelle inmitten einer Wolke neuer Geldscheine durch das Zimmer gewirbelt. <https://vine.co/v/ehBYqTlh0hV>

Druckweise immiten einer Wölfe neue Geldscheine durch das Zimmer geworben („...“). Das Geldvideo ist knapp acht Millionen mal gelaufen, knapp 173.000 User*innen haben den Herz-Button angeklickt, mit dem sie „Gefällt mir“ sagen, über 33.000 User*innen haben es geteilt. Das Kartoffelvideo ist knapp zehn Millionen mal gelaufen. Es gab über 41.000 Herzen. Über 41.000 User haben es in ihre eigene Vine-Timeline gestellt.

Zach Kings allererstes Video vom 9. September 2013, in dem er einen elektrischen Stromschlag durch ein kleines Kätzchen bekommt und durch die Luft geschleudert wird, hat etwas mehr als 443.000 Herzen bekommen, über 380.000 User*innen haben es in ihre Timeline gestellt.

2

Zach King hat, bevor er zum Social-Media-Filmmacher wurde, als Personal Trainer gearbeitet, der Leuten Kniffe und Tricks für die Bedienung des Schnittprogramms „Final Cut“ beibringt. Berühmtheit erlangt er 2011, als er unter dem User-Namen „Final-CutKing“ ein mit Katzen gedrehtes und mit Special Effects gepimptes „Star Wars“-Video bei YouTube hochlädt (<https://www.youtube.com/watch?v=KuXWzXWzXW&t=1s>).

tube.com/watch?v=4Z3r9X8OahA). Was er hier vorführt, setzt er später bei Vine ein. Was magisch wirkt, ist ein bloßer Schnitttrick, den das Auge nicht realisieren kann. Für die Betrachter*innen gehen die Bilder so schnell und ohne Brüche und Schwellen ineinander über und der ganze Film rauscht so schnell vorbei, dass die Verwandlungen auch dann ganz echt aussehen, wenn man weiß, dass sie nicht echt sein können.

Kings Arbeit steht damit in der Tradition der Zauberei, bei der auf offener Bühne etwas vorgeführt wird, das eigentlich unglaublich ist, weil es so, wie man es sieht, nicht wirklich passieren kann. Er steht aber auch in großer Kinotradition. Denn eingesetzt wird hier der Stopp-Trick, der Ende des 19. Jahrhunderts ganz neuartige Formen des filmischen Erzählers ermöglicht. Im 15-Sekunden-Film „The Execution of Mary Stuart“ von 1895, bei dem Alfred Clark Regie führt und für den Thomas Alva Edison als Produzent zeichnet, wird die Aufnahme angehalten, bevor das Beil den Kopf der Königin erreicht. Alles bleibt in Position, nur die Darstellerin wird gegen eine Puppe ausgetauscht. Die Kamera läuft weiter, das Beil fällt, der Kopf ist ab (<http://www.youtube.com/watch?v=BIOLS93U1Q>).

Das jedenfalls meinen die überrumpelten Zuschauer*innen, die den Austausch gar nicht mitbekommen. Die Zeit zwischen dem Stoppen der Kamera und dem Weiterlaufen existiert für die Wahrnehmung nicht. Geschnitten wird auf den Geräten. Zusammengeklebt wird die Szene dann in den Köpfen des Publikums. Auf magische Weise gehört für die Zuschauer*innen ganz fest zusammen, was eigentlich gar nicht zusammen gehört. Der Stopp-Trick erweist sich als Kohärenztrick, der mit den erweiterten Möglichkeiten der neuen Aufnahmegeräte ebenso arbeitet wie mit den beschränkten Wahrnehmungsbedingungen der Rezipient*innen.

Dass das Anschauen von Filmen tatsächlich magisch wirken kann, liegt im Wesentlichen an diesem Trick. Während man dauernd Zweifel haben müsste, dass das, was man sieht, wirklich passiert, ist man auf unbewusster Ebene damit beschäftigt, Zweifel zu beiseitigen und Brüche so zu kleben, dass alles gut zusammenpasst. Und weil das eine Leistung ist, die nicht mit einem Mal erledigt werden kann, sondern über die Dauer des Films immer wieder erledigt werden muss, bleibt man auf schwebende Weise damit beschäftigt, zwischen Zweifel und Zweifellosigkeit hin- und herzupendeln.

Wer Zach Kings Videos sieht, bekommt genau das direkt zu spüren. Man ist versucht, den Trick immer wieder anzuschauen, um dahinter zu kommen, wie er gemacht ist, nur um sich darüber zu amüsieren, dass es nicht klappt und man doch wieder geglaubt hat, dass alles so passiert, wie man es gesehen hat.

3

Verstärkt wird das durch weitere Tricks. Die Vine-Beiträge sind nämlich nicht länger als sechs Sekunden, sie bieten bei King nur eine einzige Szene mit nur einer einzigen Pointe, manchmal sind es auch zwei oder drei, die dann allerdings nur die erste blitzschnell variieren. Damit werden gar keine größeren Erzählzusammenhänge etabliert, wie das beim Film der Fall ist. Es gibt nicht einmal wie bei Zauberei-Shows eine ganze Reihung verschiedener verblüffender Nummern, die aufeinander folgen. Es gibt bei Vine immer nur diesen einen Film zu sehen. Man muss schon selber weiter scrollen, will man den nächsten anschauen.

Das ist bei der „Hinrichtung“ von Mary Stuart zwar nicht anders. Aber dafür läuft bei Vine alles im Loop. Wenn ein Beitrag zu Ende ist, setzt er fast ansatzlos wieder vorne an. Das Video läuft deshalb, wenn es erst einmal in Gang gesetzt ist, unendlich weiter, wenn man es nicht wieder stoppt. Dadurch erklären sich die ungeheuer großen Abspielzahlen, die unter Zach Kings Videos bei Vine verzeichnet werden. Sie laufen eben nicht nur einmal. Sie laufen in der Dauerschleife. Dadurch erklärt sich dann auch die besondere Faszination, die von seinen kleinen Szenen ausgeht. Wenn die Leistung der Betrachter*innen von Filmen mit trickgenden Schnitten darin besteht, Kohärenz gegen den Zweifel herzustellen, und beim Betrachten von Kings Videos hinzukommt, dass man mit dem Zweifel wieder gegen den Eindruck von Kohärenz arbeiten muss, und das alles in nur sechs Sekunden, so wird man quasi-automatisch in die nächste Runde reingezogen: Man loopt mit, bis der Witz verbraucht ist.

Zach King schreibt sich damit noch einmal anders in die Filmgeschichte ein. Etwa an dem Punkt, wo der belgische Physiker Joseph Antoine Ferdinand Plateau zu Beginn der dreißiger Jahre des 19. Jahrhunderts auf der Grundlage seiner Experimente mit der Wahrnehmung zerlegter und wieder zusammengesetzter Bilder so genannte Phenakistiskepe entwickelt. Das sind kreisrunde Scheiben, auf denen am Rand entlang immer dieselben Abbildungen in leicht verschobener Perspektive so gleichmäßig angeordnet sind, dass sich für den Betrachter, wenn er durch einen Schlitz darauf sieht, beim Drehen der Eindruck ergibt, dass sie sich be-

wegen (<https://www.youtube.com/watch?v=s0KADBMXY-8>).

Zach Kings Videos teilen mit diesen Scheiben und den Apparaturen, durch die man sie in Gang bringt und beobachten kann, das repetitive Moment, die Wiederholung einer kurzen Sequenz, einer kleinen Bewegung, einer einzigen Szene, von der man denken mag, dass sie tatsächlich passiert, obwohl das Auge eben nur getäuscht wird. Und weil man sie immer wieder sehen muss, wenn man versuchen will, der Täuschung auf die Spur zu kommen, und sich doch immer wieder täuschen lässt, gibt es auch hier durch den Loop den magischen Moment, der als hypnotisch erfahren wird: Das Auge kommt nicht mehr los. Erst dann, wenn sich der Witz abgenutzt hat.

4

Es gibt aber noch mehr Tricks, die das Geheimnis der Magie von Zach Kings Videos ausmachen und die ihn von allen anderen Projekten der Filmgeschichte unterscheiden. Kings Werkstücke stehen nämlich nicht für sich allein. Sie sind auf den Seiten von Vine eingebettet. King ist nur ein Sender unter vielen anderen, die auf derselben Plattform Videos hochladen. Und er ist zugleich ein Zuschauer unter vielen anderen, die auf ihren Timelines die Videos aller zusammenführen lassen, denen sie folgen. Weil immer neue Videos hochgeladen werden, entsteht ein eigenartiger Flow. Was eben noch neu war, wird auf der Zeitleiste nach unten gedrückt. Oben sieht man nur das Allerneueste, das gleich schon wieder aus dem Blickfeld verschwinden kann.

Mitten in diesem Strom lassen sich kleinere und kleinste Ströme organisieren, die nicht ohne Einfluss auf die gesamte Dynamik bleiben. Jeder Video-Post ist mit einer Reihe von Eingriffsmöglichkeiten umstellt. Es gibt den Like-Button, der bei Vine eine Herzform hat. Es gibt den Repost-Button, mit dem man den Beitrag aus einer fremden Timeline in die eigene übertragen kann. Und es gibt einen Button, über den man den Beitrag auf anderen Plattformen einbetten kann. Schließlich gibt es die Möglichkeit, das Video zu kommentieren.

Das alles ist Zach Kings Beiträgen nicht äußerlich. Vielmehr sind seine Videos genau dadurch definiert, dass sie auf einer Plattform erscheinen, die nicht mehr zwischen Produzent*innen und Zuschauer*innen unterscheidet und dazu die Möglichkeit gibt, sich mit eigenen Aktivitäten an vorhandene Beiträge anzudocken oder sie durch das Markieren und Zitieren in Bewegung zu bringen oder in Bewegung zu halten.

Wenn man Nutzer*innen von Vine dabei zuschaut, wie sie sich auf den Bildschirmen ihrer Smartphones in den Angeboten orientieren, lässt sich gut erkennen, dass das geradezu hypnotische Haftenbleiben keineswegs durch das Anschauen einzelner Beiträge hervorgerufen wird. Bei Vine sind es die eigenen Bewegungen, das Auf und Ab auf der Timeline, das Loopen in den Beiträgen, das Abzweigen in andere Accounts, das Lesen von Kommentaren, das eigene Kommentieren, das Durchsuchen der Video-Ordner auf dem Handy nach geeigneten Stücken, die man selber posten könnte. Dazwischen werden eigene Filmchen produziert, hochgeladen und daraufhin kontrolliert, ob sie von anderen angeschaut, mit Herzen markiert, zitiert und kommentiert werden.

Was an Zach Kings Videos so magisch wirkt, hat also keineswegs nur mit der Schnitttechnik und den Loops zu tun. Es ist die Teilnahme an einem unüberschaubaren Geschehen, das sich durch die Bewegung aller Beiträge und Eingriffe auf der gesamten Plattform ergibt. Es ist das Involviertsein in einen Vorgang der Rezeption, der noch in den kleinsten Bewegungen produktive Folgen hat. Es ist die direkte Rückkopplung mit einem Beitrag, den eine andere Person gesendet hat, durch die Energien an den Beitrag abgegeben und zugleich von ihm aufgenommen werden.

Im Fall von Zach Kings Posts ergibt das bei Vine komplexe Verwirbelungen, die andere Plattformen erreichen und schließlich sogar aus dem Web 2.0 heraus die klassische Presse und das Fernsehen erreichen. Sie erzeugen einen temporären Sog, durch den weitere Aktivitäten in Gang gesetzt werden, die zu einer Bewegung führen, die man dann als „Netz-Phänomen“ bezeichnen kann – oder die eben, verkürzt auf das einzelne Werkstück zurückgerechnet, magisch erscheinen.

5

Was Zach King produziert, ist Teil einer viel größeren tektonischen Bewegung, mit der sich der Umgang mit dem Bewegtbild im Netz verändert. Sichtbar wird das außerhalb von Vine an den GIFs, die sich seit ein paar Jahren massenhaft im Netz verbreiten (<https://news.artnet.com/art-world/a-brief-history-of-animated-gif-art-part-one-69060>).

Auch GIFs arbeiten mit der Nachbild-Technik. Auch sie operieren mit der extremen Verkürzung des Beitrags. Sie konzentrieren sich auf die Performance einer ausschnitthaften Bewegung. Sie laufen in einer Dauerschleife. Und sie lassen sich liken, zitieren, weiterverschicken, weiterbearbeiten und in andere Kontexte einbetten. Benannt sind sie nach dem zuerst 1987 veröffentlichten Programm, mit dem Einzelbilder platzsparend komprimiert und versendet werden und das als Kürzel am Ende des Dateinamens angezeigt wird: .gif – „Graphics Interchange Format“. Von Netzbrowsern werden GIF-Dateien so ausgegeben, dass die Bilder in schneller Folge nacheinander erscheinen. So langsam, dass man sie als Diaschau ansehen kann. Oder eben so schnell, dass sich der Eindruck ergibt, dass sie ineinander übergehen und eine Bewegung zeigen.

Dass das GIF für Animationen eingesetzt wird, ist ein Nebeneffekt. Die Möglichkeit, mit dem Programm Icons tanzen und rotieren zu lassen, wird erst Mitte der 90er-Jahre intensiver als Spielerei für die Gestaltung von Webseiten genutzt. Dann sorgen Lizenzstreitigkeiten dafür, dass niemand so recht mit GIFs arbeiten mag und sie sich lediglich als Sidekicks auf Myspace und verwandten Seiten verbreiten. Schließlich überholt das Flash-Programm das Graphics Interchange Format an Praktikabilität und Komfort. GIFs liefern nur grob gerasterte 8-Bit-Grafiken, die auf ein langsames Netz ausgerichtet waren. GIFs sind stumm, es gibt nur Bilder zu sehen. Und ein GIF läuft einfach durch und wiederholt sich, ohne dass man eingreifen kann.

So verbreitet sich das GIF am Ende der Nuller- und zu Beginn der Zehnerjahre des 21. Jahrhunderts gegen alle Wahrscheinlichkeiten in einem Netz, in dem man längst in Hochgeschwindigkeiten ganze Filme in HD-Qualität übertragen kann. Als es noch nicht möglich ist, YouTube-Filme auf Webseiten zu integrieren, schneiden User kleine Sequenzen heraus, übersetzen sie ins Graphics Interchange Format, setzen sie ein und verlinken sie. Ausgewählt werden müssen dafür prägnante Sequenzen von zwei bis zehn Sekunden Länge, die charakteristisch für das verlinkte Video sind.

Als beste GIFs gelten dabei aber nicht nur die besonders charakteristischen. Auf der Plattform 4chan, später auch bei Tumblr, wo auch das Einbinden von GIFs zugelassen wird, entwickeln sich eigene Wettbewerbe, die wirklich besten Ausschnitte zu finden, die etwas Abgeschlossenes erzählen, eine interessante, aburde oder witzige Bewegung isolieren, etwas Rätselhaftes entdecken oder die ästhetische Eigenständigkeit des Bewegtbildes selbst vor Augen führen. Wer sie anschaut, wird wie bei Zach Kings Videos in eine Schleife gezogen, die hypnotisch wirkt. Jedes Stück für sich scheint verständlich und unverständlich zugleich. Jedes erscheint aus einem größeren Kontext genommen und auf sich allein gestellt. Und jedes verweist die Betrachter*innen auf den Kontext, dem es entnommen ist. Weil das in der Kürze des Stücks nicht zu verstehen, allerhöchstens auszubalancieren ist, rutscht man beim Betrachten immer gleich in die nächste Schleife hinein.

Es ist deshalb kein Zufall, dass man auf lauter Listen und Sammlungen stößt, wenn man „GIF“ und „hypnotic“ googelt. Hier findet man Spitzenprodukte, an denen man haften bleibt, weil man beim Betrachten in eine dynamische Balance gerät, aus der man nur schwer herausfinden kann. Mit dieser Wirkung entstehen laufend neue Mikrofilme, die an experimentelle Videokunst erinnern (<http://www.buzzfeed.com/lbailey211/30-artists-proving-that-gifs-are-the-next-great-art-9sd#.gxq76ojag>). Es entstehen auch die so genannten „Reaction-GIFs“. Sie konzentrieren sich auf Gesichter, Körperhaltungen oder Bewegungen, die Wut, Trauer, Verzweiflung, Resignation, Hingabe, Liebe, Erregung, Gleichgültigkeit, Großzügigkeit, Ekel, Arroganz, Selbstverliebtheit, Abschätzigkeit oder Überheblichkeit zum Ausdruck bringen. Da sie das im Loop tun und damit immer wieder denselben Ausdruck und dieselbe Geste wiederholen, wirken sie besonders intensiv (<https://reactiongifsarchive.imgur.com>).

Scrollt man durch die Tumblr-Blogs, auf denen nur GIFs gepostet werden, oder steuert eine der Suchmaschinen an, die sich mittlerweile auf das Finden von GIFs spezialisiert haben, lässt sich eine visuelle Enzyklopädie der Mimiken und Körpersprachen in den Bewegtbildern des 20. und 21. Jahrhunderts entdecken (<http://giphy.com>). Sie wird fortlaufend erweitert von Usern, welche die Filmmaterialien, die im Netz kursieren, massenhaft und unsystematisch durchsuchen, zerlegen und in GIFs umwandeln. Auch für diese Umwandlung gibt es mittlerweile eigene Seiten (<http://gifmaker.me>). Auf ihnen werden die hochgeladenen GIFs gesammelt und immer auch den anderen Usern zur weiteren Verbreitung zur Verfügung gestellt.

Da Reaction-GIFs große Gefühle und Bewegungen im Miniaturformat vorstellen, werden sie genutzt, um in den Kommentar-Threads der sozialen Medien als Antworten gepostet zu werden. Sie heißen eben so, wie sie heißen, weil man mit ihnen auf ganz spezielle Weise reagieren kann. So werden so genannte Facepalm-GIFs gepostet, wenn man der eigenen Resignation angesichts der Dummheit des vorhergehenden Posts oder Kommentars Ausdruck verleihen will. GIFs mit kurzen abschätzigen Blicken setzt man ein, wenn man zeigen will, wie sehr man das Vorangegangene verachtet. Eine Sequenz mit feiernden Menschen wird gepostet, wenn man zeigen will, dass es einen Anlass zum Feiern gibt. Da sich die Stücke, die unterschiedlichen Filmen entnommen sind, in Nuancen unterscheiden, lassen sich diese Reaktionen ausgesprochen fein nuancieren. Wo Reaction-GIFs einge-

setzt werden, hat sich dementsprechend eine fein nuancierte Kommunikation mit Bewegtbildern ergeben, über die sich ganz neuartige Filmsequenzen für den ergeben, der durch die Kommentarspalten scrollt.

6

Wenn die Stories, die man sich im Netz erzählt, immer kürzer, immer schneller und immer flüchtiger werden, dann lässt sich mit Zach Kings Trickvideos und den GIF-Sekunden-Filmen verstehen, wie Kürze, Schnelligkeit und Flüchtigkeit durch Tricks und Strategien kompensiert werden. Die Fokussierung auf eine kurze Szene, eine Aktion oder eine Bewegung stellt etwas Ganzes her, das durch den Loop immer weiter vergrößert wird. Für den, der länger auf ein GIF schaut, verwandelt sich die Miniatur in etwas Großes, das die gesamte Wahrnehmung in Beschlag nimmt. Das heißt: Was so kurz und schnell und flüchtig scheint, wirkt so, als sei es unendlich lang, als käme es nicht von der Stelle und als sei es gemacht, um sich auf schicksalhafte Weise wiederholen zu müssen, ohne dass es sich beenden kann.

Mit anderen Worten: Ganz offensichtlich folgen die Mikrofilme den Hochgeschwindigkeiten im Netz und scheinen sie sogar noch überbieten zu wollen. Doch tun sie das, indem sie mitten im Rauschen für einen kurzen Moment für den Betrachter Raum und Zeit auflösen und dadurch eine Zeitlosigkeit herstellen, die im Rückblick eigenartig lang erscheint, auch wenn sie tatsächlich nur ganz kurz gedauert hat. Hinzu kommt die Interaktivierung des Bewegtbildes. Die geloopten Kürzestfilme sind mit Eingriffsmöglichkeiten umstellt, die den Betrachter*innen die Möglichkeiten geben, eigene Dynamiken inmitten großer Verwirbelungen zu erzeugen. Sie involvieren, sie aktivieren und erhöhen damit die Wahrscheinlichkeit, dass man sich länger mit Einzelstücken beschäftigt und sie sich aneignet. Gerade weil sie kurz und schnell und flüchtig sind, erhöhen sie die Bindekraft. Wenn Kürze, Schnelligkeit und Flüchtigkeit mit Prägnanz und Pointierung und einer Rätselhaftigkeit verbunden wird, die nicht mit einem Mal zu verstehen ist, dann bleibt man dran, dann drückt man eher den Like-Button, setzt es eher in die eigene Timeline, lädt es runter, bearbeitet es und lädt es wieder hoch.

Und das heißt dann: Die einzelnen Filmchen mögen kurz und schnell und flüchtig sein. Aber sie werden dadurch, dass sie sich in neue Kontexte setzen lassen, mit anderen Texten, Bildern und Filmsequenzen verbunden. Sie haben die Möglichkeit, sich mit anderen Beiträgen zu verketteten. Und weil sie unendlich kopierbar sind, können sie in immer neuen Kontexten immer wieder mit anderen Stücken verkettet werden.

Die Kürzestfilme, die deshalb im Netzkontext am besten funktionieren, sind jene, die eine hypnotisierende Eigenständigkeit erreichen, indem sie Betrachter*innen affizieren, sich dabei aber niemals ganz preisgeben und dazu nötigen, sich die nächste Schleife auch noch anzusehen. Und es sind zugleich jene, die nicht sie selbst bleiben wollen, sondern ihre Kraft entfalten, wenn sie als Teilstücke in längere Erzählzusammenhänge eingesetzt werden.

Das zu wissen ist nicht unwichtig, wenn es stimmt, dass sich das Web derzeit für die meisten User*innen immer weiter ins Social Web verschiebt und immer ausschließlicher über die Timelines der Social Media Apps wahrgenommen wird. Wenn das Bewegtbild diese Timelines erobert und die User*innen damit zugeschüttet werden, dann ist die Frage, an welchen Posts man hängen bleiben wird und an welchen man einfach vorüberscrollt.