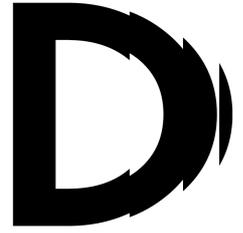


Desertieren vom digitalen Regime

Elisa Linseisen



Auf das Dickicht an Gestrüpp hält die Kamera und filmt wie Pflanzenhalme synchron zum drohenden Prasseln und Grollen eines nahen Kriegsschauplatzes sanft hin- und herwiegen. Wir befinden uns von Anfang an *mitten im Feld* – ein gewaltvoller Ort, der seine Gewalt vor allem durch seine Undurchdringlichkeit und Ausschließlichkeit definiert; ein Ort, der keine Freiräume für Unbefangenheit oder Unfug lässt. Mit „War cannot be played“ besiegelt eine lakonische Stimme im Voiceover die okkupierende Situation im atmosphärischen Regime der Ausweglosigkeit, das *How to Disappear* schon in den ersten 20 Sekunden errichtet, nur um im Folgenden die Flucht aus diesem Milieu zu erproben. Geflohen wird dabei von der Realität. Die Frage ist nur: wohin?

How to Disappear ist eine Machinima-Produktion des Künstlerkollektivs *Total Refusal – Digital Disarmament Movement*, bestehend aus Robin Klengel, Leonhard Müllner und Michael Stumpf. Mit ‚Machinima‘, ein Kofferwort aus ‚Machine‘ + ‚Cinema‘, sind filmische Erfassungen der Bilderzeugung in Computerspielen benannt. Die gerade beschriebene erste Szene aus *How to Disappear* platziert Zuschauer*innen und Kamera daher zwar mitten im Feld, aber im computergenerierten *Battlefield* des gleichnamigen Computerspiels. In *Battlefield* wird Krieg gespielt, Krieg konsumierbar gemacht, wie es das Voiceover aus *How to Disappear* formuliert und daraufhin gleich fragt, ob an einem eingehegten Ort, der die Regeln des Kriegs mit den Regeln des Gameplays korreliert, eine Lücke im reglementierten System vorzufinden ist, die es erlaubt, zu verschwinden, genauer: zu desertieren.

Denn obgleich Szenen des Krieges dem autoritären Regime der Gewalt folgen, so sehr ist es Teil ihrer Systematik und ihrer Geschichte, dass Individuen sich gegen diese Autorität wenden und in einem existenziellen Gestus die eigene Autonomie und Freiheit behaupten, indem sie sich umdrehen und gehen: das Feld verlassen. „Desertion is a part of human history, just as much as warfare is“, heißt es in *How to Disappear*. Der Film widmet sich in 20 Minuten einem marginalisierten Erzählstrang der westlichen Kulturgeschichte, aus der die Desertion rausgerechnet wurde; wie ein Glitch, ein Fehler im System, der dessen Funktionslogik hinterfragt, weil er durch die Unterbrechung der Kausalität ‚Krieg = Kämpfen‘ einen Möglichkeitsraum in die Doktrin einzieht: die Möglichkeit, *nicht zu kämpfen*, genauso aber wie die Möglichkeit *weiterzukämpfen*. Mit

der Option auf Desertion wird das Aufhalten im *Battlefield* nicht zu einer ausweglosen Vorgabe, sondern zur getroffenen Entscheidung in einem System zu verharren, dessen Funktion den Kondensationspunkt jeglicher Form staatlicher Macht berührt: die Legitimationsgrundlage zur Gewaltausübung. Die westliche Kulturgeschichte wählt als Narkotikum gegen das systemhinterfragende Aufbegehren der Desertierenden die Pathologie: Vom Schlachtfeld zu fliehen, ist eine die Gesellschaft bedrohende Krankheit, eine moralische Seuche, deren Ausbreitung dringend eingedämmt gehört und von der es keine Heilung gibt. Wer einmal desertiert ist, kann nicht mehr in das System zurückkehren.

Als auf der 35. Duisburger Filmwoche mit Harun Farockis *Ersten Spielen 1–4* darüber diskutiert wurde, ob Computerspiele ihre Wirkung daraus generieren, dass es sich bei ihnen um präemptive Bilder handelt, Bilder zur Prävention von Krankheiten, zur Prävention von Risiken – vielleicht auch zur Prävention vorm Desertieren –, schwappte die virtuelle Realität der Kriegsführung über: Bilder zur Prävention von der Wirklichkeit. Soldat*innen im Irakkrieg üben Krieg anhand von Computerspielen und werden nach ihren traumatischen Erfahrungen im Feld wieder mit Computerspielen geheilt. Die virtuelle Vorbeugung schließt nahtlos an die virtuelle Traumatherapie an. Das Dazwischen – der Krieg – kann verlustfrei in die virtuelle, computergenerierte Realität konvertiert werden. Wenn die gegenwärtige Realität des Krieges und der Gewalt in ein digitales Regime eingepflegt ist, dann muss *innerhalb* dieser Welten nach ästhetischen Abweichungen, politischen Widerständen und subversiven Potenzialen gesucht werden. Dieser Anstrengung folgend, nimmt *How to Disappear* ihr Publikum mit ins *Battlefield* und schließt so nicht nur im Titel an Hito Steyerls *How Not to Be Seen* oder Forensic Architectures *Violence at the Threshold of Detectability* an.

Schnell bilanziert sind die Optionen zum Desertieren in *Battlefield*. Auch in einem solchen Open-World-Game gibt es zwar einen erweiterten Bewegungsradius des Gameplays, der aber der gleichen moralischen Maxime folgt wie die westliche Kulturgeschichte: Der Aktionsspielraum äußert sich nur systeminhärent, d.h. im Kontext der Kampfhandlung: „*Battlefield* only consists of a battlefield“. Wer den Kriegsschauplatz verlässt, wird von der Software exekutiert und diese muss, im Gegensatz zur staatlichen Ordnung, ihre Gewaltausübung nicht legitimieren: „its power is divine“.

Im Intervenieren in die Spielmechanik, das *How to Disappear* entgegen der Transzendenz der Maschine virtuos anbietet, manifestiert sich nun ein hochgradig dokumentarisches Programm. *How to Disappear* arbeitet innerhalb der ästhetischen Engführung des Computerspiels Gegen\Realitäten heraus, provoziert die propagandistische Pixel-Opulenz virtueller Schlachtenmalereien, die das Kampfspiel in Szene setzen. Dokumentarisch ist *How to Disappear* nicht nur inhaltlich, mit seinem politischen Anspruch, Krieg als Unterhaltungsformat durch entfremdende Mittel

pazifistisch zu boykottieren, z.B. im Offenlegen der grotesken Avatar-Kinetik, wenn man die Automatismen durch choreografierte Wiederholung ad absurdum führt. Dokumentarisch ist *How to Disappear* vor allem in seiner Form: Weil es das ernste Spiel ernst nimmt, und zwar nicht als präemptive Realität, die sich vor oder nach einer anderen Wirklichkeit befindet, sondern als Teil der Realität des digitalen Regimes unserer Gegenwart. Dokumentarisch tritt *How to Disappear* auf, weil die Bilder, die wir vorgeführt bekommen, Interventionen und Regelbrüche *in ein Live-Spiel* darstellen, bei dem nicht nur wir, sondern vor allem die anderen Mitspieler*innen zum Publikum und dadurch für einen kurzen Moment von ihrer kämpferischen Agency beraubt werden. So sind *Total Refusal* mit ihrem pazifistischen Einsatz durchaus erfolgreich. Desertieren vom digitalen Regime bedeutet dann, nicht aus dem Spiel zu verschwinden, in eine ‚wirklichere‘ Wirklichkeit außerhalb des Computerspiels. Desertieren ist vielmehr eine dokumentarische Praxis *im Feld, im ernsten Spiel* und der Versuch gerade dort Freiräume weniger im Verschwinden und vielmehr im Vorführen aufzutun — *appear* statt *disappear*.