

Das kommende Zeitalter der Transparenz¹

Über Freiheit und Offenheit, Politik und Technologie

Inke Arns, Vortrag <inke.arns@hmkv.de>

„Technologien (...) sind gewaltigere Ideologien als politische.“
Frank Schirrmacher, 2010

Der amerikanische Schriftsteller David Rice hat 2001 mit seiner fiktiven, angeblich im Jahr 2067 verfassten Zeitungsmeldung, betitelt mit „Anna Kournikova Deleted by Memeright Trusted System“, das sich bereits heute abzeichnende Dispositiv der Transparenz - gekoppelt mit einer zunehmend strikten Verfolgung von Urheberrechtsverstößen - konsequent zu Ende gedacht. Die perfide formulierte Meldung berichtet in knappen Worten, dass Ex-Tennisprofi und Model Anna Kournikova, die ihr Aussehen bzw. ihre ‚Marke‘ gegen illegale Lookalikes hatte schützen lassen, auf einer nicht angemeldeten Reise in den asien-pazifischen Raum als unerlaubte Kopie ihrer selbst identifiziert wird und von dem starken Mikrowellenstrahl eines Satelliten des Memeright Trusted System ausgelöscht wird.

David Rice ist mit seiner Zeitungsmeldung ein überaus präzises Bild des Paradigmenwechsels gelungen, der heute Wirklichkeit wird: der Wechsel von den Einschließungsmilieus der Disziplinargesellschaft (Michel Foucault) zu den geschmeidigen Modulationen der Kontrollgesellschaft (Gilles Deleuze). Während die von Foucault beschriebenen Disziplinargesellschaften sich durch gebaute Einschließungen (das Gefängnis, die Schule, die Fabrik, die Klinik) auszeichnen, sind diese harten Strukturen in den heutigen Kontrollgesellschaften kontinuierlichen Modulationen gewichen. Diese ‚weichen‘ Modulationen gleichen einer ‚sich selbst verformenden Gussform, die sich von einem Moment zum anderen verändert (...).‘² Diese geschmeidige Gussform, die Deleuze auch mit den Windungen einer Schlange vergleicht, zeichnet sich durch drei Eigenschaften aus:

1. Transparenz (Durchsichtigkeit oder Unsichtbarkeit, die sich der unmittelbaren sinnlichen Wahrnehmung entzieht),
2. Immaterialität (als Verbindung zwischen einzelnen Materialitäten) und
3. Performativität („Code is Law“³ - Computercode wird zum Gesetz).

Diese drei Eigenschaften formen gemeinsam eine vierte Eigenschaft, einen sogenannten „weichen Raum“⁴ bzw. einen „haptischen Raum“, der sich nicht durch (pan)optische Sichtbarkeit, ‚Fernsicht‘ und ‚Überblick‘ auszeichnet sondern durch eine eher haptische Visualität in einem Nahraum. Aber der Reihe nach.

Transparenz

Das Zeitalter der Transparenz⁵, das Walter Benjamin in der Glasarchitektur seiner Zeitgenossen hoffnungsvoll heraufdämmern sah, erscheint heute ambivalent. Zum einen durchqueren nicht nur sichtbare Lichtwellen die transparenten Architekturen, sondern eine ganze Menge anderer, aus unterschiedlichsten technischen Quellen stammender, elektromagnetischer Wellen.⁶ Zum anderen erweist sich der Begriff der Transparenz in seiner Doppeldeutigkeit von Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit bzw. in der Ambivalenz des Panoptischen und des Postoptischen⁷ als überaus geeignet für die Charakterisierung gegenwärtiger performativer (Informations-)Architekturen und Räume. Der von Foucault⁸ geprägte Begriff des Panoptismus leitet sich von Jeremy Benthams „Panopticon“ her - dem Entwurf des perfekten Gefängnisses, das die Gefangenen in einem kreisrunden Gefängnisbau der permanenten Sichtbarkeit durch einen in der Mitte platzierten Aufseher aussetzt. Der von mir verwendete Begriff des Postoptischen bezeichnet dagegen all die digitalen Datenströme und (programmierten) Kommunikationsstrukturen und -architekturen, die mindestens ebenso gut zu überwachen sind, aber nur zu einem kleinen Teil aus visuellen Informationen bestehen (Stichwort „Dataveillance“).

1 Vgl. auch Inke Arns: „Feeding the Serpent Its Own Tail: Counter-Forces to Tactile Enclosure in the Age of Transparency“, *Throughout: Art and Culture Emerging with Ubiquitous Computing*, hrsg. v. Ulrik Ekman. Cambridge, Mass.: MIT Press (2012/im Erscheinen)

2 Gilles Deleuze: Postskriptum über die Kontrollgesellschaften, in: *L'Autre Journal*, Nr. 1, Mai 1990.

3 „Code is Law“ stammt von Lawrence Lessig: *Code and other Laws of Cyberspace*, New York 1999.

4 Gilles Deleuze & Félix Guattari: *A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia*. Translated by Brian Massumi, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987, S.493.

5 Vgl. dazu Inke Arns: „Transparency and Politics. On Spaces of the Political Beyond the Visible, or: How Transparency Came to Be the Lead Paradigm of the 21st Century“, *Interface Criticism*, hrsg. v. Soren Pold, University of Aarhus, 2011, S. 253-276.

6 Vgl. dazu die von Armin Medosch konzipierte und von Armin Medosch, Inke Arns, Rasa Smite und Raitis Smits kuratierte Ausstellung *Waves - the Art of the Electromagnetic Society*, Hartware MedienKunstVerein Dortmund 2008 (sowie *Waves*, RIXC Riga 2006, <http://rixc.lv/06/>).

7 Zum Postoptischen vgl. ausführlich Inke Arns, Inke Arns: *Netzkulturen im postoptischen Zeitalter*. In: *SchnittStellen*, hg.v. Sigrid Schade, Thomas Sieber, Georg Christoph Tholen, Basler Beiträge zur Medienwissenschaft BBM, hg.v. Georg Christoph Tholen, Institut für Medienwissenschaften, Universität Basel, Basel Dezember 2005.

8 Vgl. Michel Foucault, *Überwachen und Strafen – Die Geburt des Gefängnisses*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1994.

Während „Transparenz“ im alltäglichen Verständnis für Übersichtlichkeit, Klarheit und für Kontrollierbarkeit durch Einsehbarkeit steht (so z.B. im Namen von *Transparency International*, einer Organisation, die weltweit Korruption bekämpft⁹), bedeutet der Begriff in der Informatik das genaue Gegenteil, nämlich Durchsichtigkeit, Unsichtbarkeit und das Verstecken von Informationen. Ist ein Interface „transparent“, so bedeutet das, dass es für den Benutzer nicht erkenn- oder wahrnehmbar ist. Während dieses Verstecken von (überschüssigen, exzessiven) Informationen im Sinne einer Komplexitätsreduktion in vielen Fällen sinnvoll ist, kann es den Benutzer jedoch zugleich in einer falschen Sicherheit wiegen, denn es suggeriert durch seine Unsichtbarkeit eine direkte Sicht auf etwas, eine durch nichts gestörte Transparenz, an die zu glauben natürlich Unsinn wäre. Lev Manovich schreibt daher in *The Language of New Media*: „Far from being a transparent window into the data inside a computer, the interface brings with it strong messages of its own.“¹⁰ Um diese »message« sichtbar zu machen, gilt es, die Aufmerksamkeit auf die transparente »Fensterscheibe« selbst zu lenken. So, wie sich durchsichtige Glasfronten von Gebäuden auf Knopfdruck in transluzide, also halbtransparente Flächen verwandeln lassen und damit sichtbar gemacht werden können,^[10] gilt es auch informationstechnische, postoptische Strukturen der Transparenz zu entreißen. In den Kommunikationsnetzen ginge es analog dazu darum, transparente Strukturen ökonomischer, politischer, gesellschaftlicher Machtverteilungen opak werden zu lassen und so wahrnehmbar zu machen (Künstler machen das). Letztendlich geht es um die Rückführung des informatisch geprägten Begriffs der Transparenz in seine ursprüngliche Bedeutung von Übersichtlichkeit, Klarheit und Kontrollierbarkeit durch Einsehbarkeit.

Immaterialität

Je mehr Dinge des täglichen Lebens durch Software reguliert werden, desto weniger sinnlich wahrnehmbar sind sie im alltäglichen Umgang. Dass sie aus der direkten Anschauung verschwinden, bedeutet jedoch nicht, dass sie nicht da sind. Ganz im Gegenteil: Dass die uns umgebende Welt zunehmend programmiert ist, heißt, dass Regeln, Konventionen und Beziehungen, die grundsätzlich veränder- und verhandelbar sind, in Software übersetzt und festgeschrieben werden. Immaterielle, in Software festgeschriebene Strukturen sind – und das ist das Paradox – mindestens ebenso beständig, wenn nicht sogar wirkungsvoller als materielle Strukturen und Architekturen. Das (un-)heimliche Zum-Verschwinden-Bringen von Welt mittels des Einsatzes von Software hat dabei nicht nur einen Entzug aus der Sicht- und Wahrnehmbarkeit zur Folge, sondern bedeutet auch eine Immaterialisierung von Strukturen. ‚Immateriell‘ heißt dabei jedoch nicht, dass diese Strukturen weniger wirksam wären als ihre materiellen Gegenstücke. Den Begriff ‚immateriell‘ als Gegensatz zu ‚materiell‘ zu verstehen, hieße, ihn gänzlich misszuverstehen.¹¹ Vielmehr muss man das Immaterielle als etwas begreifen lernen, das „qualitative, intensive Differenzen in quantitative Tausch- und Äquivalenzbeziehungen umwandelt“¹². Es stellt Beziehungen zwischen einzelnen Materialitäten - Dingen und Menschen, Waren und Individuen, Objekten und Subjekten - her und kann so mit hoher Geschwindigkeit z.B. Konsumenten- oder Bewegungsprofile errechnen.¹³ Das Immaterielle ist in jedem Augenblick irgendwo (und nicht nirgendwo), zwischen den Dingen. Es umschließt die Materialitäten, verformt sich elastisch, folgt geschmeidig den Objekten und Körpern und stellt immerzu Verbindungen her. Das Immaterielle schmiedet die Dinge in der Welt zusammen indem es sie miteinander in Beziehung setzt und macht dies auf effektivere Weise, als starre Strukturen das jemals vermocht haben. Software erweist sich somit als sehr harter Werkstoff und Immaterialität als quasi faktische Materialität – die sich jedoch unserer Sinneswahrnehmung entzieht.

Performativität

Programmierte Strukturen bestehen aus zwei Arten von ‚Texten‘: aus einem sichtbaren ‚front end‘ (dem „Fenster“) und einem unsichtbaren, transparenten ‚back end‘ (der Software bzw. dem Programmcode). Sie verhalten sich zueinander wie Phäno- und Genotext in der Biologie. Die Oberflächeneffekte des Phänotextes (das „Fenster“) werden durch unter den Oberflächen liegende effektive Texte, den Programmcodes oder Quelltexten, hervorgerufen und gesteuert. Programmcode zeichnet sich dadurch aus, dass in ihm Sagen und Tun (Handlung/Aktion) zusammenfallen, Code als handlungsmächtiger Sprechakt also keine Beschreibung oder Repräsentation von etwas ist, sondern direkt affiziert, in Bewegung setzt, Effekte zeitigt. Code macht das, was er sagt. Code wirkt sich jedoch nicht nur auf die Phänotexte, also die grafischen Benutzeroberflächen aus. »Codierte Performativität«¹⁴ hat genauso unmittelbare, auch politische Auswirkungen auf die (virtuellen) Räume, in denen wir uns bewegen: „Programmcode“, so der amerikanische Jurist Lawrence Lessig, „tendiert immer mehr dazu, zum Gesetz zu werden.“¹⁵ Heute werden Kontrollfunktionen direkt in die Architektur des Netzes, also seinen Code, eingebaut. Diese These stellt Lessig in *Code and other Laws of Cyberspace* (1999) auf. Am Beispiel des Online-Dienstes AOL¹⁶ macht Lessig eindringlich klar, wie die AOL-Architektur mit Hilfe des sie bestimmenden Codes zum Beispiel jegliche Form von virtueller »Zusammenrottung« verhindert und eine weitgehende Kontrolle der Nutzer erlaubt. Der britische Künstler Graham Harwood bezeichnet daher diese transparente Welt auch als „invisible shadow world of process“¹⁷. Diese

9 <http://www.transparency.org/> (letzter Zugriff: 13. Februar 2012).

10 Lev Manovich: *The Language of New Media*, MIT Press: Cambridge, Massachusetts / London, England 2001.

11 Vgl. Tiziana Terranova: Of Sense and Sensibility: Immaterial Labour in Open Systems, in: *Curating Immateriality*, hrsg. v. Joasia Krysa, New York: Autonomedia 2006, S. 31.

12 Terranova 2006, ebd.

13 „Die numerische Sprache der Kontrolle besteht aus Chiffren, die den Zugang zur Information kennzeichnen bzw. die Abweisung. Die Individuen sind »dividuell« geworden, und die Massen Stichproben, Daten, Märkte oder »Banken«.“ (Gilles Deleuze, Postskriptum, ebd.)

14 Reinhold Grether, »The Performing Arts in a New Era«, in: *Rohrpost*, 26.7.2001.

15 Lawrence Lessig, in: »futurezone.orf.at: Stalin & Disney – Copyright killt das Internet«, in: *Rohrpost*, 30.5.2000.

16 Heute würde er sicherlich ein aktuelleres Beispiel verwenden, z.B. Facebook.

17 Graham Harwood: Speculative Software, in: *DIY Media – Art and Digital Media, Software – Participation – Distribution*, hrsg. v. Andreas Broeckmann/Susanne Jaschko, Transmediale.01, Berlin, 2001, S. 47–49, hier S. 47.

„unsichtbare Schattenwelt des Prozessierens“ hat unmittelbare, auch politische Konsequenzen für die virtuellen und realen Räume, in denen wir uns heute bewegen: Indem sie festlegt, was in diesen Räumen möglich ist und was nicht, mobilisiert bzw. immobilisiert sie ihre Benutzer. Die Frage nach der Durchlässigkeit oder nach dem Zugang (Access) – wann, und für wen? – ist zentral für gegenwärtige Räume und ist eng mit dem Begriff der Performativität¹⁸ verknüpft. „Man braucht keine Science-Fiction,“ schreibt Deleuze, „um sich einen Kontrollmechanismus vorzustellen, der in jedem Moment die Position eines Elements in einem offenen Milieu angibt, Tier in einem Reservat, Mensch in einem Unternehmen (elektronisches Halsband). Félix Guattari malte sich eine Stadt aus, in der jeder seine Wohnung, seine Straße, sein Viertel dank seiner elektronischen (dividuellen) Karte verlassen kann, durch die diese oder jene Schranke sich öffnet; aber die Karte könnte auch an einem bestimmten Tag oder für bestimmte Stunden ungültig sein; was zählt, ist nicht die Barriere, sondern der Computer, der die - erlaubte oder unerlaubte - Position jedes einzelnen erfasst und eine universelle Modulation durchführt.“¹⁹

Haptischer Raum

David Rices *Anna Kournikova* wurde entdeckt und eliminiert, weil sie sich in einem solchen „haptischen Raum“ bewegte – und weil sie vergessen hatte, ihre Reise in diesen Raum anzumelden. Laura Marks hat 2004 mit Verweis auf Deleuze & Guattaris Konzept des „weichen Raums“²⁰ darauf hingewiesen, dass die neuartigen post-optischen Ordnungen oder Regimes (Deleuzes Kontrollgesellschaft) auf „haptischer Visualität“²¹ basieren, die in einem Nahraum stattfindet, – ganz im Gegensatz zu den bis dato aktuellen panoptischen Regimes (nämlich Foucaults Disziplargesellschaften), die sich auf optische Sichtbarkeit und Fernwahrnehmung stützten. Dieser neuartige haptische Raum zeichnet sich durch das Fehlen von Distanz sowie durch unmittelbare Verbundenheit des Körpers mit seiner Umgebung aus. Der Körper ist jederzeit vollkommen umschlossen von einer „sich selbst verformenden Gussform“²² (Deleuze), einem haptischen Raum, der entstehende Hohlräume sofort und vollständig ausfüllt. Eine solch perfekte Umschließung kann potentiell - hier kommt nun das Performative ins Spiel - die Fortbewegung mindestens ebenso stark – wenn nicht stärker – behindern, als z.B. gebaute Architekturen.

Jean Baudrillard hat bereits in den frühen 1980er Jahren einen bemerkenswerten Kommentar zum haptischen Raum verfasst, mit dem ich dann zu meinen Schlussbetrachtungen überleiten möchte: „And you understand why McLuhan saw in the era of the great electronic media an era of tactile communication. We are closer here in effect to the tactile than to the visual universe, where the distancing is greater and reflection is always possible“²³.

Ausblick

Ende Dezember 2011 trat der amerikanische Buchautor und Internetphilosoph Cory Doctorow auf dem Jahreskongress des Chaos Computer Clubs (CCC) in Berlin auf. In seinem Vortrag, düster betitelt mit „The Coming War on General Computation“, sprach Doctorow darüber, warum die gegenwärtigen Auseinandersetzungen um Urheberrecht und Copyright (wie z.B. aktuell um den „Stop Online Piracy Act“ (SOPA) in den USA, und um ACTA global) durchaus sehr ernst zu nehmen sind, aber eben auch nur, um eine Computerspielmetapher zu verwenden „das erste Level“²⁴ sind: „It isn't about copyright, because the copyright wars are just the 0.9 beta version of the long coming war on computation.“²⁵ Sie fragen sich vielleicht jetzt, warum ich heute so ausführlich über Transparenz, Immaterialität, Performativität und das Konzept des haptischen Raumes gesprochen habe. Nun, weil wir in Zukunft noch viel stärker als heute schon von Computern – sprich: digitalen Strukturen bzw. Räumen – umgeben sein werden. „Freiheit (wird) sich,“ so Doctorow, „in Zukunft daran zeigen, inwieweit Menschen noch in der Lage (sind), Computer zu modifizieren, in ihr Inneres zu sehen und die Funktionen von Geräten zu verändern. Denn die Welt, in der wir heute lebten, (besteht) aus Computern - Hörgeräte, Autos, Spielkonsolen - alles Computer.“²⁶ Doctorow beschreibt diese Welt folgendermaßen: „As a member of the Walkman generation, I have made peace with the fact that I will require a hearing aid long before I die, and of course, it won't be a hearing aid, it will be a computer I put in my body. So when I get into a car -- a computer I put my body into - with my hearing aid -- a computer I put inside my body -- I want to know that these technologies are not designed to keep secrets from me, and to prevent me from terminating processes on them that work against my interests.“²⁷ Eine ähnliche Argumentation – bezogen auf Hardware bzw. die Endgeräte – findet sich übrigens bei Frank Schirmmacher, dem Mitherausgeber der *Frankfurter Allgemeinen Zeitung*. In seinem Anfang 2010 erschienenen Artikel „Die Politik des iPad“²⁸ beschreibt er das iPad als geschlossenes System („keine Tastatur, keine Kamera, keine Entwicklungswerkzeuge, keine sinnvollen Anschlussbuchsen, kein Multitasking“), als zynisches Gerät, einer

18 Zum Begriff der Performativität vgl. ausführlich Inke Arns: Texte, die (sich) bewegen: Zur Performativität von Programmiercodes in Netzkunst und Software Art, in: *Kinetographien*, hrsg. v. Inke Arns, Mirjam Goller, Susanne Strätling, Georg Witte, Bielefeld: Aisthesis 2004, S. 57-78; sowie Inke Arns: Read_me, run_me, execute_me. Code als ausführbarer Text: Softwarekunst und ihr Fokus auf Programmcodes als performative Texte, in: *Medien Kunst Netz 2: Thematische Schwerpunkte*, hrsg. v. Rudolf Frieling, Dieter Daniels, Springer: Wien/New York 2005, S. 177-193 (dt.), S. 197-207 (engl.).

19 Gilles Deleuze, Postskriptum, ebd.

20 Gilles Deleuze & Félix Guattari: *A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia*. Translated by Brian Massumi, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987, S. 493.

21 Laura U. Marks, „Haptic Visuality: Touching with the Eyes“, *Framework, The Finnish Art Review*, Nr. 2, 2004, S. 79-82.

22 Gilles Deleuze, Postskriptum, ebd.

23 Jean Baudrillard, *Simulations*, 1983

24 Julia Seeliger: Chaos Computer Club: Tanz mit dem Teufel, *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 30.12.2011
<http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/chaos-computer-club-tanz-mit-dem-teufel-11585809.html>

25 Cory Doctorow: The Coming War on General Computation, Vortrag auf dem 28C3, Berlin 2011, transkribiert von Joshua Wise, publiziert auf *Nettime*, 3. Januar 2012, <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-1201/msg00003.html>

26 Julia Seeliger, ebd.

27 Cory Doctorow, ebd.

28 Frank Schirmmacher, Die Politik des iPad, *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 1.2.2010,
<http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/digitales-denken/apples-macht-die-politik-des-ipad-1229376.html>

Fernbedienung gleich, mittels dessen Apple über die Apps im Begriff ist, unsere bisherige Kultur digitaler Kommunikation tiefgreifend zu verändern: „Das Werkzeug verändert den Benutzer, und indem es den Benutzer verändert, verwandelt es evolutionär die Gesellschaft.“ – „Technologien, die der Kommunikation dienen und mit dem Denken fast gleichgesetzt werden, sind gewaltigere Ideologien als politische.“ Und schließlich endet Frank Schirrmacher mit einer Warnung: „Zwingend, um den Wandel zu beschreiben, wäre es, dass die in Vodafonegoogleapple und sogar in Microsoft verliebte Teilwelt der deutschen Medien ihren Blick darauf richtet, dass Giganten entstehen, während sie immer noch von der Partizipation aller redet. Die Dimension der neuen Bewusstseinsindustrie ist noch kaum verstanden.“²⁹ Die Digitalisierung ist nicht nur ein kurzes Zwischenspiel an der Schwelle vom 20. in das 21. Jahrhundert, nach dessen Ende alles wieder so (analog) sein wird wie vorher. Die Digitalisierung bedeutet vielmehr, wie ich in diesem Beitrag zu zeigen versucht habe, einen tiefgreifenden und im besten Sinne des Wortes *radikalen*, also *an die Wurzel gehenden* Wandel in der Art und Weise, wie die Welt zu uns kommt und wir zur Welt – eben dadurch, welcher *contrat social* in Technologie eingeschrieben ist. Wir haben heute einerseits – dank digitaler Medien und globaler Vernetzung – viele neue Möglichkeiten für neuartige Zusammenschlüsse und Bündnisse, erweiterten Zugang zu allen Arten gespeicherter Informationen und horizontale Vernetzungen und Öffnungen. Kurz gesagt: Noch nie hatten wir so viel Zugang – und andererseits hat es wohl auch noch nie ein so großes Potential für Schließungen und Kontrolle gegeben. Die Situation ist höchst ambivalent. Noch ist nicht entschieden, wohin die Reise geht. Felix Stalder sprach in seinem Vortrag von den „Fabriken“ (Zentralisierung), die sich derzeit gegen die „Nischen“ (Vernetzung) in Stellung bringen.³⁰ Der offene digitale Raum wird zunehmend von Zäunen bzw. zentralisierten Strukturen durchzogen. Und dabei spielt der haptische Raum eine nicht zu unterschätzende Rolle: Er ist zugleich ultra-zugänglich, d.h. immer bei uns, wie auch ultra-unzugänglich, da nicht mehr einsehbar; spricht: transparent.

29 Frank Schirrmacher, ebd.

30 Die „Fabriken“ werden möglicherweise in Zukunft sowohl die Kulturindustrie 1.0 (klassische Medienunternehmen wie Film- und Musikbranche) als auch die Kulturindustrie 2.0 (Amazon, Google, etc.) umfassen.