

Christoph Wachter, Mathias Jud

Zone\*Interdite (seit 2000)

Multimedia

<http://www.zone-interdite.net>

**„NO PICTURES, NO VISIBILITY, NO DISCUSSION, NO PROBLEMS.“**

Sicher. Zone\*Interdite bietet einen hohen Informations- und Nachrichtenwert und stößt daher nicht ohne Grund auf starkes Interesse in der auf spektakuläre Enthüllungen ausgerichteten Medienberichterstattung: Die Mashups, einzig aus im Netz bereits verfügbarem Material wie Propaganda, Wikipediaeinträgen, Artikeln, Satellitenaufnahmen oder persönlichen Erinnerungsbildern von Kriegsveteranen, füllen unsere Ausblendungen verbotener, militärischer Sperrzonen in aktuell 153 Ländern dieser Welt auf. Erst die Sammlung der Daten, mit der die beiden in Berlin und Zürich lebenden, Schweizer Künstler Christoph Wachter und Mathias Jud Anfang 2000 starteten, der kartografischen Verortung der Informationen sowie deren inhaltlicher Verdichtung führen zu beträchtlichen (Er-) Kenntniszugewinnen. Etwa über aktuell 43 männliche, alphabetisch gelistete Inhaftierte und ehemals Inhaftierte oder über das Gefangenenlager Guantanamo Bay, die amerikanische Airbase Bagram (Afghanistan) einschließlich ihrem bislang unsichtbaren Militärgefängnis oder das Camp Bucca im Irak.



Aus der Verrechnung der Objets trouvés unterschiedlichster Quellen – aktuell handelt es sich um etwa zweieinhalbtausend – entstanden u.a. virtuelle Rekonstruktionen dieser drei berüchtigten Orte plus einem islamistischem Treffpunkt und Trainingscamp im Sudan, und zwar in Form dreidimensionaler VR-Simulationen mit zum Teil unvorstellbaren architektonischen Genauigkeiten und Detailsinsichten. Jetzt können User nicht nur kollaborativ über die Netzplattform mittels angeschlossener Netzwerktools wie Chat-Applikationen, Wiki- und Screenshot-Funktionen die Recherchen fortsetzen und weitere Zonen erkunden oder aber sich am eigenen Rechner durch downloadbare 3D-Walkthroughs manövrieren. Eine Rauminstallation, bestehend aus

maßstabsgetreuen Panoramaprojektionen auf drei Wänden, erlaubt nun den Ausstellungsbesuchern individuelle „Spaziergänge“ mittels computerspielbewährtem Joystick durch die militärischen Gebiete jeweils 10 Quadratkilometer großen Ausmaßes, deren Betreten und Abbilden eindringlich untersagt sind.

Sicher ist aber auch, dass diese (journalistisch) investigative und (kunsttheoretisch) repräsentative Ebene maßgeblich und nachhaltig um mindestens zwei weitere zu ergänzen ist: erstens um eine analytische und zwar (selbst-)reflexive Ebene, sich der herrschenden Machtdispositive, der Wirksamkeiten wahrnehmungs- und handlungsbestimmender Codes, aber auch der ganz eigenen, individuellen Unsouveränität gewahr zu werden. Spielregeln, die wie im vorliegenden Fall dazu führen, Wahrnehmungsverbote einer Fülle an verfügbaren Informationen und Bildern – lediglich nur einen Mausklick entfernt – zu verkörpern. Und zweitens um eine interventionistische Ebene, wenn verbotene Zonen, besser: offenbar selbstentschiedene Ausblendungen, durch Netztechniken (rück-) erobert werden, in den eigenen Wahrnehmungs- und Vorstellungsraum (rück-) eintreten und im besten Falle im aufklärerischen Sinne zu veränderten Subjektivierungsprozessen und zu Handlungsoptionen und -variationen eines Souveräns führen. Sicher ganz zur Freude Hans Magnus Enzensberger, der bereits 1970 in Folge eines Gebrauchs sog. emanzipatorischer Medien einen politischen Lernprozess und statt passiver Konsumenten aktive Teilnehmer prognostizierte. Hier operiert Zone\*Interdite mit den Mitteln der Kunst nicht mehr nur als „Werkzeug des Erkennens“ oder als Selbsttechnologie zur Reflexion von Blind Spots, sondern als eine politische Praxis im Sinne Oliver Marcharts, dass es sich bei Politik um die Artikulation von Elementen handle, die nicht schon in einem notwendigen Verhältnis zueinander stehen. Zu ergänzen wäre, dass es sich auch um die Auflösung verfestigter Zuordnungen handeln könnte.

Die Folgekonsequenzen durch eine künftig fortgesetzte Vernetzung und Verflechtung der Daten, beispielsweise nicht nur räumliche Aus- und Überblendungen wahrzunehmen und mittels rekonstruierter Bilder vorstellbar zu machen, sondern auch prozessual persönliche Odysseen, evtl. sogar in Realtime mitzuverfolgen, bleiben abzuwarten.

