

From program notes to “ZEIT GEIST” (Nadar Ensemble @ Forum Neuer Musik, Köln, April 2014).

*Barbara Eckle*

› The medium is the message – kaum ein Komponist macht Marshall McLuhans Ausspruch so greifbar wie **Stefan Prins**. Die Arbeit des 34-jährigen Belgiers, der vor seiner Ausbildung in klassischer und elektronischer Komposition auch ein Studium in Maschinenbau absolvierte, kreist immer um das Thema Technologie. Er verwendet sie auf anspruchsvollem Niveau, gleichzeitig ist die das Objekt seiner künstlerischen Reflektion. Durch die Gewohnheit schon unsichtbar gewordene Technologie wieder sichtbar zu machen, ist eines seiner Hauptanliegen – zumal sie dergestalt viele Fragen aufwirft und im Alltag präzedenzlose Situationen erzeugt, zu denen man sich ob mangelnder Sachkenntnis oft passiv verhält. Wie Marcoll und andere Komponisten seiner Generation, so empfindet Prins die direkte Verbindung zu den Geschehnissen und neuesten Entwicklungen der Gegenwart als *conditio sine qua non* für seine Arbeit. Den Impuls zu seinem Stück › Generation Kill‹ gab ihm eine Koinzidenz von Ereignissen im Jahr 2011: Mithilfe neuer Technologie und Medien wurde die Revolution in der arabischen Welt nicht nur maßgeblich beeinflusst und durchgesetzt, sie ersetzten zum Teil sogar journalistische Arbeit, die vor Ort nur bedingt möglich war – ein demokratisiertes, ungefiltertes Sprachrohr zur Welt gewissermaßen. Zur gleichen Zeit wurde publik, dass in Großbritannien im Durchschnitt eine Überwachungskamera auf 32 Bürger entfällt, was die britische Gesellschaft zur weltweit meistüberwachten macht. Derweil kursierten weltweit Berichte und Bilder von ferngesteuerter Kriegsführung mittels Drohnen.

Im Internet stieß Stefan Prins auf das tonlose Video des Drohnenangriffs, das er in › Generation Kill‹ kontrapunktisch zum vorangegangenen Game-Exzess einsetzt. Prins' Standpunkt, das wird hier deutlich, ist kritisch, aber nicht verurteilend. Vielmehr schärft er das Bewusstsein für die extreme Komplexität der technologisierten, medialisierten Welt und für die Tatsache, dass das Ineinandergreifen von Virtualität und Realität selbst zu einer neuen, unbestreitbaren Realität geworden ist.

Neue Technologie erlaubt es einem Staat, seine Bürger – und nicht nur die eigenen – umfassend zu überwachen; allerdings kann er von denselben mit

ähnlichen Mitteln selbst *kontrolliert* werden. Gegen die Veröffentlichung privater Fotos, Videos und Statements kompromittierenden Inhalts wirksam vorzugehen ist illusorisch. Das Netz ist für alle zu einem unberechenbaren *Schwarzen Loch*

geworden. Wer es am besten beherrscht, hat die Oberhand. Die Wächter bewachen die Wächter bewachen die Wächter.

Stefan Prins simuliert in › *Generation Kill*‹ eine multiperspektivische Welt, die Zusammenhang und Gleichzeitigkeit von Überwachen und Überwachtsein, von Steuern und Gesteuertsein mittels audio-visueller Technik vergegenwärtigen will. Neben ihren Instrumenten bedienen die Musiker hier Play Station-Spielsteuerungen, die Prins für sein Stück so umgebaut hat, dass damit Audio- und Videosamples, Webcams und Bildmanipulationen kontrolliert und mit dem akustischen Instrumentalspiel konterkariert werden können.

Technologie, die für Unterhaltung und Kommunikation im Alltag verwendet wird, wurde ursprünglich meist für militärische Zwecke entwickelt. Joysticks von Videospielsteuerungen etwa entstammen der Raumfahrt. Heute wiederum werden sie auch zur Drohnensteuerung benutzt. Diese Wechselwirkung von Spiel und Wirklichkeit hat in der Ausbildung z.B. der US- Armee mittlerweile eine wichtige Funktion aus: Mit Kriegsspielen aus der Unterhaltungsbranche werden angehende Soldaten auf den wahren Krieg vorbereitet. Und zwar mit Erfolg. »They kill very well«

– sie töten sehr gut – heißt es von den jungen Soldaten im Trailer zu › *Generation Kill*‹, der Verfilmung des gleichnamigen Bestsellers von Evan Right. Right war im zweiten Irakkrieg ziviler Kriegsberichterstatter innerhalb einer US-Militäreinheit und schildert seine Beobachtungen der ersten Generation von digital natives. Gleichmaßen wird in Right's › *Generation Kill*‹ auch die Ernüchterung der Soldaten sichtbar, wenn der erste Einsatz im Kriegsgebiet zeigt, dass das Töten in der Wirklichkeit keine so saubere Angelegenheit ist wie auf dem Bildschirm.

Stefan Prins' › *Generation Kill*‹ legt nahe, dass es heute nicht mehr genügt, die Ambivalenz technischer Möglichkeiten bloß anzuerkennen und sich in die Lager der Kritiker oder Befürworter zurückzuziehen. Mit der Kommerzialisierung und Popularisierung hochraffinierter Tools für den alltäglichen Gebrauch wächst das vermögen Macht des Einzelnen, Technik auf dem neuesten verfügbaren Stand der Entwicklung zu benutzen und zu gebrauchen.