



## Anmerkungen

- 1 Vgl. etwa: Otto Leiberich: Vom diplomatischen Code zur Falltürfunktion. In Spektrum der Wissenschaft, 01.06.1999. Vgl. auch: <http://www.spektrum.de/magazin/vom-diplomatischen-code-zur-falltuerfunktion/825487>
  - 2 Politiker im NSA-Ausschuss verlangen im NSA-Ausschuss verlangen Aufklärung. Süddeutsche Zeitung, 21.07.2013. <http://www.welt.de/politik/deutschland/usa/article129619113.html>
  - 3 Strategische Leitlinie Cyber-Verteidigung im Geschäftsbereich BMVg, dokumentiert unter: <https://netzpolitik.org/2015/geheime-cyber-leitlinie-verteidigungsministerium-erlaubt-bundeswehr-cyberwar-und-offensive-digitale-angriffe/#Strategische-Leitlinie-Cyber-Verteidigung>
  - 4 Antwort der Bundesregierung auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Jan van Aken, Andrei Hunko, Christine Buchholz, weiterer Abgeordneter und der Fraktion der CDU/CSU, „Elektronische Kampfführung der Bundeswehr“, Antwort auf Fragen 30–33 der 16. Sitzung des Deutschen Bundestages vom 20. Juli 2013. Antwort auf Frage 8, S. 1165 f. [http://www.bundestag.de/DE/Drucksachen/16/13\\_16\\_08/13\\_16\\_08\\_008.pdf](http://www.bundestag.de/DE/Drucksachen/16/13_16_08/13_16_08_008.pdf)
- deutsche Geheimdienste setzen US-Spähprogramm ein. SPIEGEL ONLINE, 20.07.2013, <http://www.spiegel.de/politik/deutschland/bnd-und-bfv-setzen-nsa-spaehprogramm-xkeys-core-ein-a-912196.html>

erschienen in der FIFF-Kommunikation,  
herausgegeben von FIFF e.V. - ISSN 0938-3476  
[www.fiff.de](http://www.fiff.de)



Florian Mehnert

## Das Kunstexperiment 11 TAGE

### Die gezielte Tötung als Konsequenz einer totalen Überwachung



Die Installation 11 TAGE

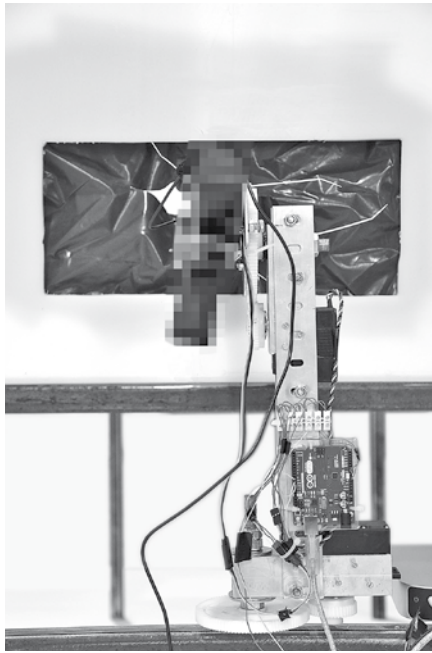
Nach den vorhergehenden Kunstprojekten, die sich vor allem mit der Veranschaulichung der Überwachung auseinandersetzen, ging es mir wieder darum, eine Arbeit zu schaffen, in der die Folgen der Überwachung deutlich werden, aber hier vor allem, dass der Rezipient selbst partizipieren kann. Es war mir wichtig, dem Rezipienten eine entscheidende Rolle zu geben, ihn in eine kritische Situation zu bringen, in der er selbst Überwacher und Entscheider ist.

#### Der Aufbau

Die Installation 11 TAGE besteht aus einer weißen Polyethylen-Box mit den Maßen 150 x 60 x 60 cm<sup>3</sup>. In der Box ist ein Rattengehege eingerichtet, in dem sich eine lebende weiße Ratte befindet. Die Box steht auf einer Stahlkonstruktion, an der eine über das Internet steuerbare Waffe angebracht ist. Die Rückwand der Box ist auf 4 cm verstärkt, um den Projektilen der Druckluftwaffe zu widerstehen. Drei Servomotoren sind für die

Bewegung und das Auslösen der Waffe zuständig. Diese Motoren werden über ein Arduino-Board geregelt, das per USB-Verbindung mit einem Computer verbunden ist. Auf dem Waffenlauf ist eine Webcam montiert. Die gesamte Installation ist 195 cm lang, 60 cm breit und 145 cm hoch.

Auf dem dazugehörigen Computer befinden sich Skripte, die das Kontrollieren der Waffe über die Internetseite ermöglichen und den Lifestream im Internet auf dem Server bereitstellen. Die



*Ansicht der Waffensteuerung der Installation 11 TAGE*

Internetseite ([11tage.florianmehner.de](http://11tage.florianmehner.de)) ist ein elementarer Bestandteil der Installation, sie ermöglicht die Steuerung der Waffe und zeigt den Livestream. Die Installation ist voll funktionsfähig und ermöglicht das Zielen sowie das Auslösen der Waffe.

Die Installation versetzt den Rezipienten in die Position des Überwachers und des Drohnenpiloten. Durch die Kameraposition auf dem Gewehrlauf – der typischen Egoshooter Perspektive – entsteht eine Spielsituation, die an Videospiele erinnert.

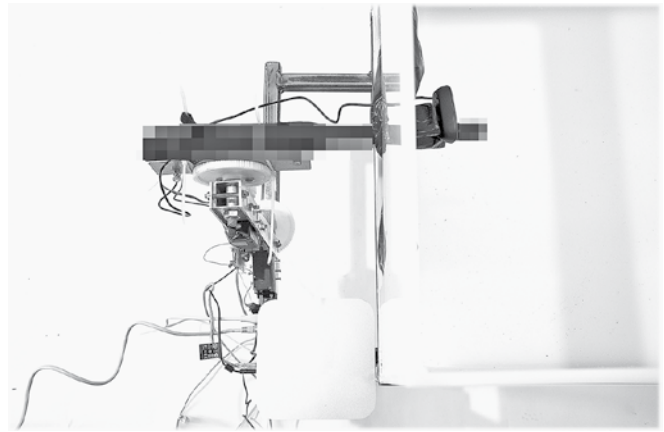
### Die Intention

Das Kunstexperiment *11 TAGE* untersucht die Folgen der Überwachung, den Einsatz von ferngesteuerten bewaffneten Drohnen. Einem Drohneneinsatz geht eine umfassende Überwachung voraus, die sich dabei hauptsächlich auf private Daten von Mobiltelefonen stützt.

Wer durch Überwachung die Bewegungsprofile seiner Zielperson kennt, weiß wohin er tödliche Drohnen schicken muss. Bei der Installation *11 TAGE* spielt auch Gamification eine essentielle Rolle. Der Rezipient versetzt sich in die Position des Drohnenpiloten. Das Prinzip entspricht einerseits der Steuerung beim Einsatz von bewaffneten Drohnen und andererseits dem Prinzip des Egoshooter-Videospiels. Der Einsatz der Gamification führt zu einer Herabsetzung der Hemmschwellen. Hier bezieht sich *11 TAGE* auf die zahlreichen Spiele, in denen die Aggressionsbereitschaft und die Bereitschaft zum Töten in Szene gesetzt und initiiert werden.

*11 TAGE* inszeniert den bewaffneten Drohneneinsatz und zeigt, was er ist: Die gezielte Tötung als Konsequenz der totalen Überwachung.

Die Laborratte wurde über einen Livestream per Webcam permanent überwacht. Nach Ablauf des Countdowns von 11 Tagen, am 25. März 2015 um 19.00 Uhr (CET), sollte die steuerbare Waffe scharf geschaltet werden. Die Ratte hätte dann von



*Die steuerbare Waffe (verpixelt) von oben gesehen. Auf dem Lauf vorne ist die Webcam befestigt.*

jedem Smartphone, von jedem Computer aus über das Internet getötet werden können. Jeder hätte zum anonymen Täter werden können.

Es war jedoch nie geplant, die Ratte wirklich töten zu lassen.

### Der Ablauf des Projekts

Der Countdown des Projekts wurde am Samstag, den 14. März, offiziell gestartet. Ich informierte die Presse vorher am Abend des 12. März.

Die Presse reagierte sofort und am späteren Abend kamen die ersten Anfragen, am Freitagmorgen führte ich um 9 Uhr das erste Interview mit der Süddeutschen Zeitung. Die darauf folgenden sechs Tage waren ein Pressemarathon, in denen ich zahlreichen Medien Interviews gab. In weniger als 12 Stunden entwickelte sich im Internet ein Shitstorm über Facebook, Twitter und in zahlreichen Foren sowie Kommentarbereichen der Online-Zeitungen. Ich erhielt hunderte von E-Mails mit Beschimpfungen und Morddrohungen.

Die täglichen Zugriffe auf die Webseite des Projekts stiegen von zunächst einigen Tausend über Nacht auf ca. 30.000 pro Tag. Am Ende des Projekts waren über 100.000 Zugriffe zu verzeichnen.



*Der Livestream zeigte die Ego-Shooter-Perspektive auf die Ratte*





Ich musste mehrfach den Webserver wechseln, nach zwei Tagen einen Cloud-Server mieten, der dem Ansturm an Zugriffen einigermaßen gewachsen war. Unter den – teilweise auch angekündigten – DOS-Attacken von Hackern brach der Server aber trotzdem regelmäßig zusammen.

Am Samstagmorgen erschienen zwei Beamte der örtlichen Polizei, die sich die Installation, die Waffe und die Haltung der Ratte ansehen wollten.

Das Kunstexperiment *11 TAGE* lief nicht wie ursprünglich vorgesehen 11 Tage, sondern nur sechs Tage. Es wurde von mir vorzeitig am 17. März 2015 um 19.00 Uhr (CET) beendet. Warum? Das Kunstexperiment *11 TAGE* hat sein Ziel erreicht!

Bereits am Samstag, als der 11-Tage-Countdown erst am Abend gestartet wurde, gab es über 30.000 Zugriffe auf die Webseite. Bis zum Sonntagabend hatten viele Medien in Deutschland, Österreich, Schweiz und England über das Projekt berichtet. Das Projekt *11 TAGE* hatte in kurzer Zeit mehr Aufmerksamkeit erzeugt, als ich erwartet hatte. Es wurde über das Projekt und seine Thematik kontrovers diskutiert. Insofern war das Ziel des Kunstexperiments *11 TAGE* schon nach wenigen Tagen erreicht. Das Projekt bis zum Ende des Countdowns weiterlaufen zu lassen, war daher nicht unbedingt notwendig.

Zahlreiche Morddrohungen zeitigten ihre Wirkung. Ich fühlte mich nicht mehr sicher, befürchtete eine mögliche Eskalation und fing an, darüber nachzudenken, wann ich ein vorzeitiges Ende des Projekts einleiten könnte. Am Montagabend beantragte ich Personen- und Objektschutz bei der örtlichen Polizei. Zunächst wurden nächtliche Kontrollfahrten vor meinem Wohn- und Arbeitshaus bewilligt.

Am Mittwoch, den 17. März erhielt ich Besuch von drei zivilen Vertretern der Behörden: ein Hauptkommissar, ein Tierarzt des Landratsamtes Freiburg und ein Dezernatsleiter. Sie baten um Besichtigung der Installation, daraufhin um ein Gespräch, in dem mir unmissverständlich klargemacht wurde, dass ich das Projekt freiwillig beenden sollte, da sonst Mittel und Wege gegen mich gefunden werden würden, das Projekt von offizieller Seite aus zu beenden.

Weder die Belastung des Shitstorms, noch der Pressemarathon, noch das Gespräch mit den Behördenvertretern führten letzten Endes zu der Entscheidung, das Ende des Kunstexperiments am Abend des 16. März nach sechs Tagen einzuleiten, sondern der tatsächliche, erreichte Erfolg des Projekts.



**Florian Mehnert**

Der Künstler **Florian Mehnert** erlangte mit mehreren Kunstprojekten und Ausstellungen über das Thema Überwachung international Aufmerksamkeit. In seinem Kunstprojekt *Waldprotokolle* verwandte er Wälder mit Mikrofonen, die vorbeigehende Passanten abhörten. In seiner Videoinstallation *Menschen-tracks* zeigt er 42 Videosequenzen gehackter Smartphones, deren Kameras und Mikrofone ferngesteuert aktiviert wurden. ([www.florianmehnert.de](http://www.florianmehnert.de))

## Der Shitstorm: Abbild der sozialen Wirklichkeit im Netz?

Der Shitstorm entwickelt eine starke negative Wucht. Am Anfang habe ich noch die E-Mails gelesen, dann nur noch überflogen und später fing ich an, sie nach den Hinweisen im Betreff auszusortieren. Die Konfrontation mit den negativen Inhalten erschwerten eine konstruktive Auseinandersetzung mit dem Kern der Arbeit. Darüber hinaus verschärfte sich die Lage zum Einen durch das kontinuierliche Eintreffen der E-Mails und zum Anderen durch die unüberschaubaren Kommentare auf Online-Plattformen wie Facebook, Twitter, Reddit sowie in zahlreichen Zeitungsforen. Zudem wurden mehrere internationale Online-Petitionen von Tierschützern gegen das Projekt gestartet. Eine Petition, die mir vorgelegt wurde, hatte über 12.000 Unterschriften von internationalen Unterzeichnern, weitere hatten insgesamt 11.000 Unterschriften. Zahlreiche Anzeigen gegen mich wurden bei der Staatsanwaltschaft eingereicht.

Die Reaktionen sind zu differenzieren. Es können ein paar grobe Zahlen in Bezug auf die Webhits genannt werden: In fünf Tagen haben etwa 100.000 Menschen die Webseite besucht. Aufgrund der zahlreichen Berichte in den Medien hatten allerdings weitaus mehr Menschen Kenntnis von dem Projekt. Rund 20.000 Menschen haben Online-Petitionen unterschrieben und ca. 500 eine negative oder drohende E-Mail an mich geschrieben. Somit haben sich ca. 20 % der Besucher der Webseite persönlich gegen mich gewendet.

Die Aussagen der „Shitstormer“ reichen von Beschimpfungen bis hin zu Gewalt- und Morddrohungen. Die Mehrzahl schlug vor, man möge mich in die Installation setzen und erschießen. Hier nur einige der vielen Beispiele:

*„Would like to put a gun against his head and well would say blow his brains out but he clearly has none.“*  
(Linda Moorhouse, Cleckheaton, UK)

*„He should be killed instead.“* (Filip Vavra, Prague, Czech Republic)

*„I think we should put him in a box and let anyone of the internet kill him.“* (M. Ridway, Manchester, UK)

*„What a sick bastard. Aim the gun at his head and let everyone go for it. See how he likes it.“* (Cathy Nowland, Bribie, Australia)

„... *This person needs to be prosecuted!!*“ (Antoinette Kruger, East London, South Africa)

„*Florian Mehnert YOU need to be shot!*“ (Victoria Coleman, Pittsburgh, PA, USA)

„*Wo finde diesen so genannten Künstler ich glaube der braucht eine Kugel durch den Kopf!*“ (Christian Weltin, Deutschland)

David Pella (Twitter) „*@FlorianMehnert ich hoffe Sie werden eines Tages erschossen.*“

Warum kam es zu dieser Reaktion des Publikums? Wie ist diese zu bewerten? Kam es durch die Rattenfokussierung zu einer Überlagerung der Intention?

Die Ratte war ein wichtiger kalkulierter Bestandteil der Installation. Sie bekam implizit die Rolle des unschuldigen Opfers, und fungierte hervorragend als Auslöser von Aufmerksamkeit und Emotionen. Das Ziel des Projekts war es, eine kontroverse Diskussion über die Konsequenzen der Überwachung und den Einsatz von bewaffneten Drohnen anzustoßen. Über die Identifikation der Rezipienten mit der Ratte gelang es, die Aufmerksamkeit auf das Projekt zu lenken. Jeder konnte den klaren Aufbau und die Funktionsweise der Installation verstehen. Jeder hatte bewusst oder unbewusst wahrgenommen, dass das 11 TAGE-Projekt in seinem Aufbau eine Parallelsituation zur Wirklichkeit geschaffen hatte.

Der 11 TAGE-Shitstorm war keinesfalls Ausdruck einer reinen Verunglimpfung meiner Person, sondern Ausdruck einer Überforderung und Hilflosigkeit der Rezipienten. Der Lifestream

zeigte eine offensichtlich vom Tod bedrohte Ratte. Die Gefahr, dass die Ratte am Ende des 11 Tage dauernden Countdowns getötet werden würde, war für viele der Rezipienten eine unausweichliche Tatsache.

Somit war der Fokus stark auf den Tod der Ratte und ihrer lebensbedrohlichen Lage gerichtet. Dennoch wurde die Situation der Ratte mit der Lage von Menschen in Syrien, Jemen, Waziristan etc., die durch Drohnen getötet wurden oder konstant mit einem Tod durch Drohnen rechnen müssen, assoziiert. Eine Diskussion darüber fand unter anderem in zahlreichen Foren statt.

Die Hilflosigkeit, sich gegen den Drohnenkrieg nicht wirksam einsetzen zu können, manifestierte sich für die „Shitstormer“ um so mehr in einer Rettung der Ratte, in einer Verurteilung des Kunstprojekts und seines Urhebers. Der Shitstorm verdeutlichte jedoch, dass Menschen durchaus bereit sind, sich gegen bestehendes Unrecht auch politisch zu mobilisieren.

Die Tragweite und Auswirkungen des Drohnenkriegs sind vielen Menschen nicht bewusst oder werden nicht als Unrecht wahrgenommen. Demnach schien die Rettung der Ratte lohnenswerter zu sein, als sich gegen eine oder mehrere Regierungen und Institutionen als Urheber des Drohnenkriegs zu wehren. Dies scheint aufgrund der Komplexität der Thematik, die wesentlich von Angst vor Terror gesteuert wird, verständlich.

In diesem Zusammenhang kann der Shitstorm auf das Kunstexperiment 11 TAGE auch als Reaktionsventil der emotionalen und geistigen Überforderung im Umgang mit einer komplexen Realität angesehen werden, deren Durchdringung und Bewältigung immer schwieriger wird.



Hans-Jörg Kreowski und Aaron Lye

## Ein kurzer Kommentar zu einer bemerkenswerten Initiative

Wie auf der nächsten Seite abgedruckt, ist vor kurzem ein offener Brief unter dem Titel *Autonomous Weapons: an Open Letter from AI and Robotics Researchers* erschienen, für den die Erstunterzeichnerinnen und -unterzeichner Unterschriften sammeln (siehe <http://tinyurl.com/awletter>). In dem Brief wird dazu aufgerufen, offensive autonome Waffen zu ächten.

Das ist ein wirklich bemerkenswerter Vorgang, weil Fachwissenschaftlerinnen und Fachwissenschaftler äußerst selten kollektiv zu den politischen und gesellschaftlichen Auswirkungen ihrer Wissenschaft öffentlich Stellung nehmen. Der offene Brief entstammt einer Initiative aus dem *Future of Life Institute*, das in Boston angesiedelt ist, mit vielen bekannten und weniger bekannten Persönlichkeiten aus Wissenschaft, Kultur und Wirtschaft. Es verfolgt folgende Mission:

„*To catalyze and support research and initiatives for safeguarding life and developing optimistic visions of the future, including positive ways for humanity to steer its own course considering new technologies and challenges.*“ (Quelle: <http://futureoflife.org>)

Der offene Brief wurde am 28. Juli 2015 auf der *International Joint Conference on Artificial Intelligence* öffentlich vorgestellt. Die Unterschriftensammlung lief zu der Zeit bereits über vier Wochen und wies bis zum 30. Juli über 2.400 Unterzeichnerinnen und Unterzeichner aus dem KI- und Robotik-Bereich auf, sowie fast 14.000 Unterschriften von weiteren Unterstützerinnen und Unterstützern. Es handelt sich also um eine begrüßenswerte Initiative mit erstaunlicher Resonanz. Einige Argumente im offenen Brief sollten aber nicht unkommentiert bleiben.

Wir teilen die Auffassung, dass durch technologische Fortschritte in Bilderkennung, Künstlicher Intelligenz, Ontologien, neuronalen Netzen, Sensorfusion und Big Data autonome Waffensysteme in naher Zukunft entwickelt werden können, die gegenüber herkömmlicher Waffentechnologie neue Möglichkeiten