

Apple +

Tom Ullrich

Apple

Apple ist ein amerikanisches Technologieunternehmen und Produzent von Zukunft. Apple verbindet, begeistert, beeindruckt. Apple funktioniert. *Incredible, fantastic, beautiful, gorgeous, amazing* – für all jene, die es sich leisten wollen. Ein Lebensgefühl, *extremely cool*. Da beißt der Kunde gern hinein, einen Wurm wird er nicht finden. Der Apfel ist frisch, er leuchtet.

Apple verkauft einen Lebensstil, seine Geräte stiften Gemeinschaft und vernetzen so umfassend, dass man nie wieder allein sein wird. Der Apple-Kosmos ist ein natürliches Habitat. Die Technik ist freundlich, die Produktpalette klar und rein. Ein überschaubarer Baum technischer Erkenntnisse. Dessen Früchte – iMacs, -Phones, -Pads und -Pods sowie MacBooks, -Pros und -Minis – bilden die äußere Apfelwelt. Man pflückt, probiert, kaut – kein Widerstand. Die innere Apfelwelt ist geschmeidig. Tatsächlich ist der Geschmack wohl durchdacht und einzigartig.

Apple war immer stark in der Besetzung und Annektierung von Gefühlen und Werten, also: von Worten. Aus Programmen wurden Apps. Eine App-likation, gewiss. Und der App-etit ist groß, sehr groß. Doch App, das ist wie ein kleiner Biss vom Apfel, ein winziges Stück vom großen Baum.

Und von diesen gab es früher noch wenige – Windows, Microsoft. Heute nun werfen so große Bäume wie Google, Facebook und Samsung ihre Schatten, und ganze juristische Schreberkolonien streiten über Wuchs und Wehe ihrer technischen Gartenzwerge. Denn das Wasser wird knapper, die Bäuche der Konsumenten voller, auch wenn viele Münder noch offen stehen. War das immer so? Gab es eine Zeit vor Apple, eine Zeit vor morgen?

Das Unternehmen als weltgrößter Produzent von Zukunft, die man schon heute kaufen kann, hat eine ambivalente Beziehung zum Vergangenen. Apple vergisst nicht, so wie Time Machine Backups in regelmäßiger Unauffälligkeit anfertigt, jedoch: kann Apple sich erinnern?

Eine Unternehmensgeschichte? Das ist die Biografie von Steve Jobs. Eine Technikgeschichte, zum Beispiel eine des iMacs, des ersten All-in-one-Computers der Welt, zeigt die Homepage in einer Schaugrafik: die Querschnitte aller iMac-Generationen („the evolution of iMac”) – von den klobigen alten Röhren zum

hauchdünnen Megadisplay („five millimeters!“).

Wer nach „echter“ Vergangenheit sucht, der findet sie an anderer Stelle: auf der Benutzeroberfläche. Die Kontakte sammeln sich in einem kleinen Büchlein, die Kalender- und Notizen-Applikationen bekommen einen digitalen Ledereinband mit abgerissenen Zetteln, wohingegen man beim Rascheln des entleerten Papierkorbs beinahe nostalgisch wird. Manche Dinge ändern sich nie. Apple war nie anders, denn Apple *wird* sein.

Es ist die gewordene natürliche Form, auf die der Konsument der Zukunft schon immer gewartet hat. Heute hat er sie. Und sie ist ihm so verlockend frisch wie der Apfel, in den er beißen möchte, wenn er nicht aus Glas und Aluminium wäre.

ikonographisieren

Das Ikonographisierte ist das Bild, das bleibt. Es steht in einer visuellen Tradition, ob es will oder nicht. Es muss sie nicht kennen, es muss sie nicht mögen. Doch ein Bild ist ein Bild und zwei Bilder sind derer zwei, doch drei Bilder und mehr, das sind die Bausteine der Ikonographie.

Es geht um die Verbindungen, die Räume zwischen den Bildern, es geht um Motive, um Inhalte, die sich anziehen oder abstoßen, um Formen, die sich ähneln oder bekämpfen - vor allem aber: um die Beziehung. Es ist ein besonderes Band, das Dritte zwischen den Bildern. Dieser Zwischenraum ist der Raum des visuellen Mythos, der Mythos der Ikonen.

HAL ist ein solcher visueller Mythos ersten Ranges. Der böse Computer aus *2001: Odyssee im Weltraum* ist mit seinem Kameraauge die filmische Wiederkehr des bösen Blicks. HALs Auge steht wie kein anderes filmisches Bild ein für den Ikonenmythos des technischen Auges, in ihm kreuzen sich die kalte Furcht vor der Technik und die animistische Urangst vor Paranoia und Sichtbarkeit.

Über die Science-Fiction-Herkunft des Films hinaus wurde das Bild HALs eine populärkulturelle Ikone. Sein markantes schwarzes Rund mit dem aggressiven roten Punkt in der Mitte ziert seit Jahrzehnten die Mehrheit der Cover von VHS, DVDs, Blu-Rays und Plakaten. Das Auge wurde Synonym des Films. Man erkennt ihn wie Chaplin an seiner Melone oder den Piraten Jack Sparrow an seinem auffälligen Haarschmuck.

Das Film-Auge als Populärkone wandert aus und wird auf T-Shirts und Kaffee-Tassen gedruckt. Es ist Profelfoto oder Bildschirmschoner. HAL, das ist der Börsenticker der Science Fiction – eine ikonographische Reduktion von Komplexität auf ein visuelles Ding.

Das Bild ist mächtig, der Blick tötet. Ist es ein Zufall, dass der Punkt, dass die Iris HALs rot ist? Von einem gefährlichen Rot wie die Lasermarkierung des Scharfschützen auf seinem Opfer, wie der rote record-Punkt einer auf uns gerichteten Kamera, rot wie das Maschinenaugen des Terminators? HALs Panoptikum ist Überwachung, praktisch, wenn sie einem dienend zur Seite steht, doch mörderisch, sobald sie sich gegen uns wendet.

HALs Auge ist integriert in eine längliche Konsole. Die Konsole ist Teil eines Interface, daneben befinden sich noch Schaltleisten und unzählige Monitore. Sie alle bilden das Interface des Raumschiffes, mit welchem die Astronauten interagieren, vor allem aber über das zentrale Auge. HALs Blick ist weit, sein Kameraauge ist ein Weitwinkel. Daher erscheint uns sein Blick als der eines Türspions, der maximale Weitwinkel einer maximalen Erfassung. Sowohl im Bild des Auges, wenn wir es anschauen, als auch wie im Bild seines Blicks, wenn wir mit HAL schauen, ergeben sich jene Verzerrungen konvexer Linsen, mitsamt der typischen Merkmale: der enorme Betrachtungswinkel, die Verzerrungen zu den Seiten hin sowie die markante Rundheit – Phänomene der Optik mit gefährlicher Wirkung.

Die längliche, schwarze Konsole, die HALs Auge einfasst, bildet ein Rechteck und ist die paradigmatische Gegenfigur zum Runden, es ist auch das Rechteck des schwarzen Monolithen. Ist es ein Zufall, dass dieser große schwarze Stein heute in Form des iPhones wiederkehrt, aufrecht strahlend von außen, unendlich mysteriös im Innern. Oder dass der Handcomputer, den die Astronauten aus 2001 zu Beginn benutzen, ein Proto-iPad ist, ein A4-großer kabelloser Videoschirm (1969!). Oder, wie man weiß, verschiebt man die Buchstaben H-A-L um eine Stelle, so erhält man I-B-M, IBM, technologischer Vorfahre Apples. Aber das sind nur Schlaglichter einer Verschwörungs-Ikonographie, die Spitze einer sehr viel weiteren visuellen Mythologie, einem geheimen Band zwischen der Maschine HAL und der Maschine Apple.

Früh schon wurden Kameras mit Computern verbunden, man nannte sie Webcams und stellte sie neben den Bildschirm oder steckte sie darauf. Apples Webcam hieß iSight, der Ich-Blick, die Ich-Ansicht. iSight wurde bis vor einigen Jahren als klassisches

externes Modell angeboten und erinnerte wie viele ihrer Schwestern in ihrer Wuchtigkeit nicht zufällig an klassische Surveillance, an Überwachungskameras von Parkhäusern und Plätzen. Nun begann Apple, wie viele andere auch, diesen externen Blick zu internalisieren, also mit den neuen, zunehmend mobileren Geräten zu verbinden. Kamera und Bildschirm verschmelzen in einem Körper, es entsteht eine eigenartige Symbiose aus Blick und Auge, aus Aufzeichnung und Wiedergabe, aus Sehen und Gesehenwerden.

Mit dem Durchbruch von Skype beginnt das große Zeitalter der Internettelefonie, und deren neue Norm lautet: wo ein Bildschirm, da eine Kamera. Apples Skype heißt Facetime. Es ist dieser Umschlagpunkt, an dem die externe Überwachungskamera in subtil integrierte Alltäglichkeit übergeht, der Blick wandert ein in die Maschine. Klein und unauffällig, es ist genau der Punkt, an dem sich Apple als paradigmatischer Vorreiter dieser Entwicklung der Ikonographie von HALs Auge annähert. Bis auf die marginalen Mac Mini und Mac Pro Geräte vollenden heute alle Apple-Produkte die unheimliche Symbiose aus Sehen und Gesehenwerden, das kleine Auge über dem großen Bildschirm.

Der visuelle Mythos HALs begegnet uns bei Apple zweifach, in harter und weicher Form. Die Software braucht Bilder, die Oberfläche eines jeden Gerätes arbeitet mit Icons, mit kleinen Symbolen. Das Icon von Facetime, das Icon der Kameraapplikation des iPhones oder iPads, oder das Icon von Aperture, der Fotosoftware von Apple, in allen Icons, in allen Symbolen ist das Auge HALs präsent. Es ist die Ikonographie des technischen Auges, die typische konvexe Weitwinkligkeit der Kameralinse mit den Verzerrungen am Rand und der schwarzen Umfassung. Facetime, Camera, Aperture – Apple greift zurück auf die Natürlichkeit eines Kameraauges, das über und über beladen ist mit der bösen Geschichte HALs. Nun, fast, Apple hat nachgebessert, denn Apples Augen sind freundlich, sie erstrahlen in Blau, ein kleiner, friedlicher Unterschied.

Die Hardware aber verrät es deutlich. Die Kamera ist immer da. Ständig schaut mich das leere Auge an so wie auch HAL ständig da ist, omnipräsent. Sein roter Punkt markiert diese allumfassende Aktivität. Doch Apple schaut nur zu auf Wunsch, sagt man uns, dem beruhigenden blauen Auge der Software entspricht der kleine grüne Punkt der Hardware. Denn nur dieser markiert neben der Kamera, dass sie aktiv ist und wir gerade Bild eines anderen sind. Ein kleines grünes Lämpchen entscheidet für mich über Aufnahme oder Inaktivität. Und so kennen wir alle jene Menschen, die diese kleine

Kamera zukleben, denn sie misstrauen der Maschine. Der rote Punkt war gefährlich, der grün-blaue ist ihnen auch nicht besser. Da ist was dran, der Signalpunkt ist natürlich reine symbolische Makulatur, denn es ist längst im Bewusstsein, in welchem Umfang die kleinen Maschinen permanent sehen, hören, mitschreiben und senden, Daten übermitteln, in die große cloud, ob wir es wollen oder nicht.

HAL

HAL ist ein fiktionales Ding und das vielleicht bekannteste Objekt der Filmgeschichte. Eine Ikone des bewegten Bildes, eine lebendige und beseelte Maschine. HAL, das ist der Bordcomputer H-A-L 9000 des Raumschiffs Discovery aus Stanley Kubricks *2001: Odyssee im Weltraum*.

Die Dinge sind die Hauptattraktion der vorgestellten Zukunft, die Science Fiction feiert die Utopie und erkundet die Grenzen der Technik, die der Mensch erdachte, und die nun den Menschen denkt, ihn steuert und formt. Technik wird gefährlich.

Die Menschen in 2001 sind zynisch, verwirrt, es sind kalte und nüchterne Menschen. HAL ist eine künstliche Intelligenz, eine komplexe Verbindung aus Mikrochips, Kameras, Konsolen, Lautsprechern, aus Glas, Metall, Plastik und Licht. Seine Schaltkreise berechnen Emotionalität. HAL plappert, er ist ein sehr redseliger Computer und verschafft Unterhaltung, wenn er sich als Gesprächspartner anbietet oder zum Schachspielen einlädt. Jedoch, die Partien gewinnt er stets, und aus seinem Nachfragen wird Spionage, schließlich Verweigerung.

HAL steuert das Raumschiff, verwaltet lebenserhaltende Systeme und Kommunikation. Er *ist* das Raumschiff. Bald trennt er die Funkverbindung zur Erde, verstößt einen der zwei diensthabenden Astronauten ins dunkle All und tötet daraufhin die tiefschlafende andere Hälfte der Crew.

HALs unzählige Kameraaugen, die über das Schiff verteilt sind, und in die zuvor bequem kommuniziert wurde, offenbaren seine abgründige und sterile Bösartigkeit. In leinwandfüllender Großaufnahme, trifft sein Auge das der Aufnahmeapparatur: Dinge unter sich, (Kamera-)Auge in (Kamera-)Auge. Sein Blick durchbohrt, und der Gegenschuss trifft: im Umschnitt der Tod, der Zuschauer wird Zeuge.

HAL ist die Hölle, sie beunruhigt. In diesem großen, indifferenten Auge überkreuzen sich drei Mächte. Da ist die Magie des bösen Blicks, ein verfluchter Zauber, vor dem sich der Abergläubische zu schützen sucht, da ist auch das allsehende

und allwissende göttliche Auge, vor dem der Gläubige sein gutes Leben lebt, und da ist schließlich das omnipräsente Kameraauge, der technische Blick von oben, die Überwachung, monokular und kalt. In HAL verbinden sich also magischer, religiöser und technokratischer Panoptismus.

Die künstliche Intelligenz HAL war das Haus, in dem man wohnt, das Raumschiff, in dem man fliegt, Gesprächspartner und Werkzeug. Aber die Maschine wurde böse, das Schiff zum feindlichen Ort. *Wo ist er? Wann ist er?*

Im Moment ihres Erscheinens sind Science-Fiction-Filme die Zukunft, die sie abbilden. Jahrzehnte alte Science-Fiction-Filme erzählen uns von einer Zukunft, die unsere heutige Gegenwart ist. Vergangene, meist komische und schräge Zukünfte sehen wir da. Die Mondfahrer mit langen Mänteln und Spazierstock bei Méliès, die großen und blinkenden Schaltknopfleisten in Star Trek. Doch, 2001, die *Odyssee im Weltraum* – ein Urknall der Science Fiction, und seitdem: pure Ausdehnung, mediale Irrfahrten, Bildmetastasen.

HAL ist aktuell, er wird fortwährend reproduziert und wach gehalten, aktualisiert in immer neuen Bildern von Dingen und Dingen aus Bildern. Die technische Welt aus 2001 erscheint uns so als eine natürliche, lebendige Zukunft, die ihre Geschichte in jedem Moment selbst und immer neu schreibt. HAL wirkt nach, HAL war erst der Anfang.

wiederbeleben

Das Reanimierte ist das, was wiederkehrt. Es war schon einmal da, vielleicht hatten wir es vergessen. Es ist nun zurück, wieder lebendig, wieder beseelt. Den Eifrigen sei Dank, den Fleißigen und den Aufmerksamen, sie haben es zurückgeholt, um es zu zeigen und zu verkaufen. Wir sollen es sehen und erfahren, vor allem von ihrem Eifer, ihrem Fleiß. Denn die Wiederbelebung hielt auch sie lebendig, es wurde viel investiert, und nun ist viel gewonnen.

Eine Metapher: Die Henne legt ein Ei, aus dem eine Henne schlüpft, die wieder ein Ei legt. Solange bis alle Hennen und alle Eier einmal verspeist sind. Dann wird man sich nur noch von ihnen erzählen, sie auf Bildern betrachten und erinnern, sich fragen, wer von beiden eigentlich zuerst da war. Doch dann sind sie wieder da, plötzlich und wie aus dem Nichts stehen sie vor uns, Henne und Ei. Zauber der Wiederbelebung? Nein, harte, ehrliche Arbeit. Fleiß und Eifer.

Drei Beispiele: Welcher Börsenticker zuerst da war, mag man historisch datieren können, es gibt dutzende Namen (sogenannte Erfinder) und verschiedene Ursprünge, einige Hennen und viele Eier. Eine aber sticht heraus: Thomas Alva Edison. Edison ist *die* mythologische Gründerhenne Amerikas und entwickelte den nach ihm benannten Edison Universal Stock Ticker. Ein feines Gerät, 1871, schneller als die Konkurrenz, billiger auch. Die Erfindung ist der Grundstein seines Imperiums und machte aus ihm den späteren Vorzeigekapitalisten, als der er heute verehrt wird.

Der Edison Stock Ticker kam noch ohne Glaskuppel, was man aber gern ignoriert. Nachdem das originale Ding nur noch in Museen steht, oder als Marketingwitz in Form von Aschenbechern, Feuerzeugen, Briefbeschwerern, Bücherhaltern und vielem mehr miniaturisiert und populär gestreut wurde, nach all den Nachbildern von Tickereiern, geschah etwas außerordentliches.

Die amerikanische Stock Ticker Company sammelte alte Ticker, studierte deren Bau und prüfte Patente und Pläne mit einem ehrgeizigen Ziel: die Wiederauferstehung des größten Mythos der Börsengeschichte. Die Company als stolzer Produzent von Vergangenheit, die man heute wieder kaufen kann, erschafft Börsenticker nach altem Brauch, „historically certified accurate“ und unterstützt vom Henry Ford Museum. Ein Stück amerikanische Finanzgeschichte, wiederbelebt von einem kleinen Team aus Künstlern, Handwerkern und Designern, alles echten Amerikanern, dem alten Edison treu ergeben. Sie wiederbeleben den Ticker und dies so gewissenhaft und ehrlich, das ihr Gerät auf einer Hightechmesse einen Designpreis erhält. Übersäumende Freude: Zahnräder schnurren, Walzen walzen, es klickt und tickt wieder in Amerika. Ihr „craftsmanship“ ist unermesslich, die Feinmechanik exquisit. Den Wiedererfindern selbst fehlen die Worte – *rare, beautiful, historic, functional, outstanding* sei der neue alte Ticker der Company. Kunst und Bildung zugleich sei er, und vor allem „a demonstration of capitalism at work, and it teaches us a very simple lesson. Wherever freedom exists – the pie grows.“ Freiheit und Fortschritt, Henne und Ei, der Ticker macht es möglich. Die Vergangenheit in ihrer strahlenden Natürlichkeit und limitierter Auflage für nur 30.000\$, Versand inklusive.

30.000\$ für ein akkurat hergerichtetes altes Ding? Natürlich nicht. Die Features sprechen für sich: Gewiss, man bezahlt die unermessliche geistige und handwerkliche Energie, aber doch besonders die über alle Maßen gelungene Synthese aus Alt und Neu. Sein „victorian power module“, eine im Ständer verbaute formschöne Batterie, macht mobil für Garten oder Veranda. Für Faule Broker gibt es eine Fernbedienung. Ans

Internet angeschlossen, druckt er auf das Ticker Tape aktuelle Börsenkurse eines Onlinestreams mit einer Verzögerung von 20 Minuten. Es ist dies der langsamste Ticker, den die Welt je gesehen hat.

Ein weiteres, zweites Ei in der Geschichte des Börsentickers ist ein wahres *easter egg* im Zeitalter digitaler Lebensführung. Es fabrizierte neulich ein Bastler aus einer alten Uhr und etwas Elektronik die Twittertape Machine. Das kleine Gerät gleicht auf den ersten Blick dem ehrwürdigen Edison Ticker und seinen Epigonen... Holz, Kupfer, eine Glaskuppel sind jedoch nur die Hülle eines ausgefeilten elektronischen Gehirns. Verbindet ein Kabel das unscheinbare Ding mit dem Internet, druckt er keine Börsenkurse, und auch keine News, er druckt das Leben selbst, nämlich das eigene. Das Tickertape wird Twittertape.

War der Online-Kurznachrichtendienst Twitter nach dem späten Ruhm des Börsentickers im Fernsehen und im Internet der Monopolist unter den virtuellen Sofort-Chroniken geworden, zum endgültigen *Life*-Ticker, erscheint dieser Kurzschluss nun außergewöhnlich konsequent. Der Prototyp der Twittertape Machine holt das eigene Leben zurück in die Welt und druckt es aufs Band. So wird das Gerät zum ironischen Konkurrenten der etwas angestaubten Stock Ticker Company. Und der Erfinder, der gibt auf seiner Website ein tröstliches Augenzwinkern: „Fear not, dear reader, (...) no antique stock tickers were harmed during the making of the Twittertape Machine”.

Ein letztes Beispiel, ein weiterer Prototyp. Es ist eine beispiellose Wiederbelebung ohne Ding und Vorbild – nein, das stimmt nicht. Das gab es schon, das Vor-BILD. Ein fleißiger Bastler rekonstruierte HAL, den bösen Bordcomputer aus dem Science-Fiction-Klassiker *2001: Odyssee im Weltraum*.

Im Film steuert HAL das Raumschiff und ist als Konsole mit eingebautem Kameraauge überall präsent. Ein dunkles Rechteck im Hochformat, in dessen oberer Hälfte das schwarze Auge mit dem bekannten roten Punkt thront. HAL ist eine lebendige Maschine, er spricht, lauscht, fühlt, denkt... und tötet. Jedoch nie direkt, sondern im Medium des Kinos: tödliche Montage. Der Filmschnitt nimmt sich ernst, die Ansicht von HALs bedrohlichem, immergleichen Auge, im Gegenschuss der tödliche Blick, die wehrlosen Opfer. Die unheimliche Präsenz der mächtigen Maschine verdankt sich der eindringlichen Wiederholung dieses perfiden Schemas: Wir sehen HALs Auge, wir sehen seine Tat.

Aber darum geht es nicht. Wiederbelebt wird nicht dieser fiktionale Akt des Tötens oder die Macht des Dings, wiederbelebt wird das fiktionale Ding selbst in seiner Ikonizität, in seiner Form als populär-visuelles Ding. Die Fiktion wird Material. Ein ambitioniertes Vorhaben für ambitionierte Bastler. Wo also anfangen? Natürlich bei dem was bleibt, beim Bild.

Der Bastler versammelt alle Bilder HALs, er vergrößert und studiert. Kopien werden erstellt, Maßstäbe geprüft. Das Filmbild wird vermessen, Länge, Breite, Winkel, Abstand, Verhältnis. HAL wird seziert. Die Materialien werden beschafft, technische Zeichnungen erstellt, diskutiert, verworfen. Es entstehen Bilder von Bildern, neue Entwürfe eines einzigen Dings.

Der besagte Bastler scheut keine Kosten und Mühen. Das spezielle Objektiv ist herbeigeschafft, der undeutliche Schriftzug restauriert. HAL wird wiedergeboren, nach und nach fügt sich alles zum Ganzen, Konsole, Gitter, Plakette, Objektiv, und selbst der rote, teuflische Punkt im Innern des Auges darf nicht fehlen. Das Handwerk ist beachtlich, das Ding wirkt original in dieser, unserer Welt, welche HAL ja nur aus dem Kino kannte. HAL ist zu uns herabgestiegen, von der Leinwand in unser Wohnzimmer, leibhaftig. Aber nein, nur fast. Das wiederbelebte fiktionale Ding ist fotografiert, und als Beilage der Bastler-Anleitung hinzugegeben. Wiederum nur virtuell. Immerhin, die Leserschaft seines Forums weiß es wohl zu schätzen.

Ist die Geschichte damit zu Ende? Nein, sie macht nur eine Pause. Und während dessen gibt es Neues im Westen: Eine US-amerikanische Online-Petition forderte kürzlich den Nachbau des Todessterns aus *Star Wars*, für den Erhalt amerikanischer Arbeitsplätze und die Stärkung des Standorts. Nun, das wurde abgelehnt. Das Weiße Haus „does not support blowing up planets“.

Hm. Welche Schlüsse sind daraus zu ziehen? Ist die Wiederbelebung tot? Gewiss nicht, man muss eben klein anfangen, die Zeit für interstellare Massenvernichtung ist noch nicht gekommen. Aber die Nachbildung und Wiedererweckung der kleinen Dinge, die es nie gegeben hat, oder schon sehr lange nicht mehr oder nie wirklich, die Wiederbelebung dieser Dinge hat Hochkonjunktur.

Börsenticker

Der Börsenticker ist ein historisches Ding. Das heißt, dass er als solches, und das seine

Epoche, in der er von sich reden machte, längst vergangen sind. Über ein Jahrhundert schon. Seitdem hat der Ticker alle Zeitalter gesehen: das der viktorianischen Mechanik aus Holz, Eisen und Glas über die Plastikrevolution der 50er Jahre bis zur seiner entmaterialisierten Renaissance im televisiven und virtuellen Raum.

Er ist ein Ding der Ökonomie, das erste erfolgreiche Medium der Börsenkommunikation. Der Ticker druckt Kurse auf einen endlosen Streifen dünnes Papier, ohne Rast und Klagen, er schreibt und schreibt, er vollzieht die schmale und sachliche Aufzeichnung der Welt. So induziert der Börsenticker einen stetigen Rhythmus, einen geschäftigen flow, tick- tick- tick- tick-, mit der Präzision einer Uhr. Ein Fluss, der nur an- und abschwilt, aber niemals versiegt.

Der Börsenticker sollte Transparenz bringen, Überblick und Vergleichbarkeit, gleiche Informationen für gleiche Menschen, und das gleichzeitig. Er ist zu dessen Synonym geworden und lieferte „the news within a tick“ im Regime der Gleichzeitigkeit. Ein Fieber, im Rausch der Zahlen, Diagnose: „Tickeritis“.

Der Ticker ist laut, die Mechanik arbeitet schwer und klappert, darum bekam er anfangs eine Glaskuppel, was ihm sehr gut steht: das gläserne Dach glänzt und dämmt. In Wahrheit aber ist man verliebt in sein surrendes Ticken, es verheißt Geschäftigkeit, absolute Präsenz. Es waren die Töne des Fortschritts (erst später wurden sie abgelöst von anderen: dem kollektiven Schreibmaschinenklicken der Nachkriegszeit oder dem wilden Gepiepse eines Modems im Boom der New Economy der Jahrtausendwende).

Doch das Glas ist noch mehr, es machte den alten Börsenticker zu einer Vitrine. Der Ticker war für die Augen, das Ticker Tape für die Hand, hier bestaunende Würdigung, dort pragmatische Handhabung. Der hölzerne Sockel erhebt und unterstreicht nur das Feine und Anmutige der Kuppel, ein würdiger Abschluss dieser gläsernen Kathedrale des Kapitals.

Und dann: der Crash. Träume zersplittern, das Geld ist weg. Schwarzer Freitag 1929. Die Weltwirtschaftskrise fordert ihren ästhetischen Tribut, und so wird, als die Kurse fallen und die Ticker nicht mehr Schritt hielten, ein neues Gerät ersonnen. Der neue, kompakte Black Box Ticker beendete die goldenen Zeiten des pompösen und glasigen Spekulierens. Der schlichte Pragmatismus des Materials, das strenge Schwarz der metallenen Hülle verhiess Seriosität.

Ein schöner Schein, dessen dunkler Anstrich nur verdeckt, welche Kräfte im Innern des Tickers weiter brodeln, sei seine Hülle aus Glas, Metall oder Plastik. Denn der Ticker ist ein Artefakt, er ist gemacht und beladen mit Wünschen, Träumen und

Ängsten. Er ist ein Symbol, ganz natürlich, und stand als solches immer für anderes ein. Er war die glaubhafteste aller Verdichtungen: die Reduktion von kapitalistischer Komplexität auf ein einziges Ding aus den eigenen Reihen. Dieser Fetisch der Finanzwirtschaft kondensiert und macht den Kapitalismus erfahrbar. Man glaubt zu verstehen, weil er begriffen und angefasst werden kann über das Ticker Tape, das er unablässig produziert. Und vor allem über seine singuläre Strahlkraft, die simple Einheit von Inhalt und Form. Für den Ökonomen ist er das Ding der Dinge, das allein durch seine Funktion alle Fäden zusammenführt und ausgibt, er ist das Supersymbol der Superwirtschaft.

Der Börsenticker lebt fort, seinen pragmatischen Glanz wird er nicht mehr los, das Wort überlebt, der Mythos schreibt sich fort, auch wenn das Gerät selbst schon bald verschwindet.

handhaben

Der Fetisch ist sehr beliebt, man hat ihn gern. Er wird betrachtet, denn er ist eine Augenweide. Noch mehr aber möchte der Fetisch berührt werden, denn die Erfüllung liegt im Umgang, der Entfaltung seiner Wirkung, der Handhabung. Das Auge kann zeigen, aber nur die Hand kann geben. Man möchte begreifen, also fasst man zu.

Es gibt weiche Stoffe und harte. Papier zum Beispiel ist ein weicher Stoff, fest genug, um darauf zu drucken, aber doch biegsam und wandelbar unter dem Zugriff der Hände. Es ist formbar, ein Medium.

Das Ticker Tape ist biegsam, weich und endlos. Es schießt heraus aus dem geheimnisvollen Innern des Börsentickers und wird sogleich von interessierten Händen aufgefangen. Es wird umgriffen, genau studiert und abgetastet, sodann weitergegeben oder fallen gelassen, wenn es gelesen ist. Dann windet es sich davon. Verbraucht und nicht mehr aktuell, wird es schnell vergessen und verschlingt sich im Dunkel tiefer Papierkörbe.

Doch halt. Es gilt den entscheidenden Moment zu erfassen, die Blüte der Information, wenn die Letter noch frisch sind. Dann ist das Tape der ersehnte Bote, der die Neuigkeiten bringt. Und so hält man die große Welt, die globalen Finanz- und Warenströme zwischen den eigenen zwei Händen, man liest die Kurse und ist erfreut oder betrübt, immer aber ist man im Jetzt, am Puls der Zeit. Das Ticker Tape ist dieser

Puls, der Broker fühlt es, das endlose Band bildet das Adergeflecht der Ökonomie. Der Ticker, das ist der „Herzschlag der Wall Street“.

Doch die Empfindsamkeit täuscht, die Ticker-Welt ist patriarchalisch. Und die Entscheidung fällt am Band. Das Tape seriös zu lesen, erfordert konzentriertes, beidhändiges Studium unter dem scharfen, prüfenden Blick des Profis. Das flüchtige, einhändige Ablesen der Kurse, das Lächeln und Posieren entlarvt den Amateur, den unernsten und verzweifelten Zocker. Die Frauen lächeln oder stutzen, sie sind die Dekoration des Tickers und nicht umgekehrt – die Männer dagegen gruppieren sich ernsthaft, ihre Hände formen das Band.

Dessen Handhabung, also die *Haltung*, macht den Broker. Das Ticker Tape sind seine Zügel, er reitet den Bullen, die Kurse fest im Blick und die Börse im Griff. Er ist der stolze Cowboy des Fortschritts, von dem so mancher Parlamentarier etwas lernen könnte. Daher das Märchen vom „zügellosten Kapitalismus“, der üblen Nachrede vom *laisser-faire* – als ob man nur wieder fester zupacken und dem Liberalismus die Sporen geben müsste, natürlich. Der ernsthafte Broker weiß das, er lächelt und schweigt.

Sind dies die einzigen Bilder, hat sich das Ticker Tape erschöpft? Mitnichten. Der Börsen-Cowboy verdeckt nur den Blick auf eine tieferliegende Schicht: die gespaltene Visualität des Bandes. Das Ticker Tape wird ornamental oder monströs, seine Struktur ist verzierend oder abgründig.

Das *Ornamentale* des Bandes bringt der Papierkorb ans Licht. Wo die Spekulation spekuliert, da fließt das Band in Strömen. Der Papierkorb nimmt es auf, die Ströme sind gebannt, fleißig und professionell wird er gefüllt. Und selbst wenn er überquillt, was schnell passiert, zeugt er noch von der unbändigen Produktivität des Kapitals. Kaum geleert, ist er bereits schon übergelb. Ein reiches Ornament aus *values* und *shares*.

Und dann, in den Müll? Nein. Von den Dächern, in die Straßen, in die *streets* und *avenues*. Die endlosen Bahnen des Bandes werden zerteilt, gesammelt und regnen als Konfetti hinab: man feiert eine *Ticker Tape Parade*. In langen Schlangen oder kleinen Schnipseln, das Tape regnet auf große Menschen, die Großes geleistet haben: auf Soldaten und Prominente, Sportler und Präsidenten, auf all jene, die man gerade bejubeln möchte, zum Gewinn des Superbowl oder dem eines Krieges.

Das *Monströse* des Bandes, das ist die Auflösung der Ordnung, das gefährliche Gegenbild zum Papierkorb. Es regiert die unbändige Wildheit des Tickers, die Ströme sind außer Kontrolle. Sie bringen den ökonomischen Tod wie die Schlangen des Laokoon. Der Broker wird eingewickelt, verheddert sich, das Tape beißt und schnürt ab,

es wird zum Galgenstrick. Sodann ist es wieder die Ticker-Schlange, die sich vom Baum der ökonomischen Erkenntnis herunterwindet, und flüstert: kaufe schnell, der Kurs wird steigen, stoße ab, ich rieche Pleiten...

Die Weichheit des Ticker Tapes und seine Anpassungsfähigkeit sind tückisch, man hält es fest, greift zu, und wird verwickelt, der Täter ist das Opfer – Verhängnis der Schlange, unheimliche Konspiration des weichen, papiernen Bandes.

Es gibt nun andererseits auch jene Stoffe von harter Qualität. Sie bieten einen Widerstand, die Hände stoßen dagegen, müssen sich anpassen und Stellung beziehen. Glas ist ein harter Stoff, das war es immer. Zudem das, was trennt und verbindet, meist war es Fenster.

Das Fenster ist ein sehr angenehmes Paradox, wenn wir bewundernd hinausschauen auf das stürmische Wetter oder hereinspionieren in das fremde Zimmer. Andererseits war das Fenster uns sehr störend, wenn wir allein und für uns sein wollten, oder beherzt zugreifen in die Schaufensterauslagen unserer Kindheit. Das Fenster war immer da, wir schauten hindurch, nur berührt werden wollte es nicht (seine Transparenz war sein Stolz), woran wir uns auch oft hielten (in Anwesenheit der Anderen). Was ist geschehen?

Apple feiert die Hochzeit der Finger mit dem Glase. Anfassen erwünscht, tritt näher und berühre dein Medium! Zum Beispiel der iPod, früher hatte er Tasten und ein Rad, heute ist er iPod touch (also wie das iPhone, nur ohne telefonieren). *To touch*, das ist anfassen, sanft berühren, streicheln, eine Näherung, ein leiser Kontakt. Über die Kanten des Gerätes zu fahren ist ein kleiner Vulkanausbruch, doch Präzision und Kühle des Metalls halten die gewaltige Technik zusammen, die man uns verbirgt hinter einem großen Glas, einer mattschwarzen Fensterscheibe, vor die wir nun gesetzt sind, und hinter welcher die Welt liegt.

Es ist kein Schaufenster mehr, wir müssen uns keine Nasen mehr platt drücken, es ist das große Zeitalter der Taktilität, des Kontaktes, das Fest der Finger und Gesten. Denn Hand und Finger sind gut entwickelt, ein Erfolg der Evolution. Unser Urahne, der Affe, hielt den Knochen in seiner Hand, mit den Finger umschloss er den langen Hals, damit stocherte herum, oder aber er schlug zu, sehr hart. Der Affe ernährte sich vom Fleisch des Knochens, und der Knochen ernährte den Affen, er war ein Werkzeug, eine Waffe, der Knochen war die erste harte Technologie. Auch das Glas ist sehr fest. Wir halten es in der Hand und es hält stand, trotz unseres ständigen Zugriffs, dem Drücken,

Wischen, Ziehen, Schütteln und Drehen. Die Oberfläche es ist ganz Glas, es ist hart, gibt aber nicht nach wie Tasten.

Jedoch, Glas ist spröde, denn, oh Schreck, fällt das iPhone zu Boden, zerspringt die kostbare Hülle und kein Homunculus steigt hervor. Nein, tausend Risse verwandeln die Oberfläche in ein trauriges Chaos. Da zersplittert ein Leben, ein Liveticker, ein Blog, ein Profildfoto im Wert eines halben Monatsgehalts oder fünfzig Wochen Taschengeld. Scharfe Kanten, tiefe Wunden. Das zerbrochene iPhone ist von ornamentaler Traurigkeit, trauriges Ornament der Risse.

Der Apfel ist entzwei. Das gefallene iPhone bekommt die tragische Struktur von Marmor, eine feingeäderte, zerstiebe Glaslandschaft oder jene geologische Formation aus dem Erdkunde-Lehrbuch, das dir das Faltengebirge erklärt: zerdrückter, dichter Stein unter der unendlichen Masse der Zeiten.

Eine Sekunde Unachtsamkeit und das marmorierte, gefaltete iPhone ist ein anderes geworden. Es hat sich verändert wie das verbrauchte und monströs sich dahin schlängelnde Ticker Tape. Eine Berührung mit der spröden Splitterlandschaft des iPhone-Glases, selbst der kleinste *touch* ist nun so lebensgefährlich wie der kurze Biss einer Schlange.