

Iuditha Balint, Markus Engelns, Rolf Parr

Realismus als Effekt des Ökonomischen in den Medien Zur Einführung in diesen Schwerpunkt

Realismus und Ökonomie stehen spätestens seit der Finanzkrise von 2008ff. in einem prekären Verhältnis zueinander. Bereits solch ein wirkmächtiges Bild wie das der geplatzten Spekulationsblase¹ zeigt, dass über ökonomische Realitäten nur indirekt, nämlich mittels sprachlicher Bilder, Analogien, Metaphern und Symbole gesprochen werden kann. Insofern verwundert es nicht, dass die bundesrepublikanischen Medien „Krisenkanzlerin“² Angela Merkel gern einmal als „schwäbische Hausfrau“³ mit Bodenhaftung und einem harten Sparkurs imaginieren. Man könne nicht auf Dauer über die eignen Verhältnisse leben, hieß es – dieses Bild weiter ausspinnend. Damit sah man Merkel als eine Figur, die den Blasen und ihren Scheinrealitäten, den aus den Ruder gelaufenen Finanztransaktionen und Hedgefonds, aber auch den angeschlagenen Haushalten der europäischen Südstaaten eine ökonomische Realitätskur verordnete, die den nicht minder realistischen Umgang des Kleinbürgertums mit den eigenen Ressourcen nun auch zum europäischen Rettungsprinzip erhob. Die Ökonomie – verstanden als strategisch umsichtiger Umgang mit den eigenen Ressourcen – schien ein Weg zu sein, Realität innerhalb der Scheinrealitäten eines unkontrollierten Neoliberalismus wieder neu herzustellen.

Semantische Analogien sind zwar während und nach der Finanzkrise virulent, sie sind aber weder auf diesen Zeitraum, noch auf diesen Gegenstand begrenzt. Bei einem genauen Blick auf die aktuelle Medienlandschaft

¹ Vgl. Rolf Parr: „Wie konstituieren Kollektivsymbole Narrationen des Ökonomischen? Zum Verhältnis von Diskursivität und Narrativität.“ *Ökonomie – Narration – Kontingenz: Kulturelle Dimensionen des Markts*. Hg. Wilhelm Amann/Nathalie Bloch/Georg Mein. München 2014, S. 57–73; Alexander Preisinger: *Neoliberale Ökonomie erzählen. Eine narratologisch-diskursanalytische Untersuchung der Kapitalismuskritik in der deutschsprachigen Literatur der 2000er Jahre*. Heidelberg 2015.

² Nico Fried: „Die Krisenkanzlerin“. *SZ.de*.
<http://www.sueddeutsche.de/politik/angela-merkel-und-die-finanzkrise-die-krisenkanzlerin-1.534539>, 17.05.2010 (zit. 22.04.2018).

³ Anton Huger: „Die schwäbische Hausfrau“. *FAZ.net*.
<http://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/wirtschaftspolitik/sparpolitik-merkel-und-die-schwaebische-hausfrau-14333164.html>, 14.07.2016 (zit. 22.04.2018).

fällt unmittelbar auf, dass die Vermittlung von Realitäten durch Prinzipien des Ökonomischen geradezu ‚trendy‘ ist. Dass es beispielsweise Videospiele wie *Der Landwirtschafts-* (2014), *Der Bau-* (2014) oder *Der Bus-Simulator* (2016) gibt, kann als Indikator dafür gelten, dass es in Zeiten digital-mediatisierter Welten ein Bedürfnis nach physisch erfahrbarer Realität gibt; eben nach ‚Erdung in der Elementarkultur‘. Auch wenn ‚handfeste Arbeit‘ in diesen Spielen nur simuliert wird, also lediglich Realitätseffekte erzeugt werden, stellen solche medialen Produkte doch Bindeglieder zwischen den de facto anzutreffenden elementar-kulturellen Praktiken und den neuen digitalen Medien dar. Denn innerhalb der mit solchen Spielen entworfenen medialen Welten entstehen beispielsweise durch die Darstellungen harter körperlicher Arbeit und durch Verweise auf die Materialität der dabei verwendeten Ressourcen (wie Steine, Sand und Holz) Effekte von realistischer ‚Erdung‘ in einem bisweilen sogar ganz wörtlichen Sinne. Der dabei vielfach geforderte und in Computerspielen regelrecht eingeübte strategische Umgang mit solchen Ressourcen verweist zudem auf Basisoptionen des Wirtschaftens bzw. des Ökonomischen überhaupt. Das in diesem Sinn durchaus mit Marx zu verstehende Basisökonomische bildet somit eine Möglichkeit, einer komplexen, in Teilen abstrakten ‚Scheinrealität‘ (Finanzsektor, Digitales) mittels einer realitätsbezogenen Spielwelt gegenüberzutreten, mit dieser so etwas wie ‚Realität‘ allererst herzustellen und so die abstrakte ‚Scheinrealität‘ wenn auch nicht in Gänze erklärbar, doch zumindest in ihren (Teil-)Prozessen nachvollziehbar zu machen.⁴

Diese Vorüberlegungen könnten nun den Anschein erwecken, es ginge auch in den zu dieser Sonderausgabe gehörenden Artikeln um die einfache Gegenüberstellung von Pragmatismus (als Beschränkung des Möglichen auf das Vorhandene) und unkontrollierter Ökonomie, die sich jenseits von Warenströmen längst verselbständigt hat. Diesem Schwerpunkt geht es aber vielmehr darum, zu zeigen, wie aus medialen Kontexten heraus und zugleich durch Rückgriff auf eine *pragmatisch und als Verfahren verstandene Ökonomie* ‚Erdung‘ durch Effekte des Realistischen evoziert wird, und zwar ohne dazu auf die ‚empirische Realität‘ zugreifen zu können. Das bedeutet zunächst, ‚Realismus‘ als eine Sammlung medial vermittelter Zeichen zu verstehen, die nicht auf eine außermediale bzw. außerdiskursive

⁴ Vgl. Juditha Balint/Markus Engels: ‚Arbeit als residuale Realität in Videospiele‘. *Literatur als Interdiskurs*. Hg. Thomas Ernst/Georg Mein. München 2016, S. 639-652.

Wirklichkeit verweisen (müssen), sondern Realitätseffekte in relativer Unabhängigkeit von der empirischen Realität erzeugen.

Die Ökonomie erweist sich dabei als besonders geeigneter Konstrukteur von Effekten des Realistischen: Als mindestens ebenso psychologisches wie mathematisches Planspiel ist sie nämlich ein System, das sich seines eigenen Status durch Simulationen vergewissert. Es verrechnet abstrakte Entitäten gegeneinander, um am Ende positiv oder negativ bilanzieren zu können. Einen Bezug zu den Bereichen außerhalb ihrer selbst erhält sie vor allem dadurch, dass ihre Regeln zuweilen auf die Realität übertragen werden.

Von Beobachtungen wie diesen ausgehend nimmt der vorliegende Schwerpunkt der *Medienobservationen* die Verzahnung von Ökonomischem und Realistischem in den Blick. So geht *Judith Ellenbürger* der Frage nach, warum Geld einerseits unsichtbar wird (etwa in Form von Kryptowährungen), andererseits vermehrt Bilder von Bargeld anzutreffen sind, und zwar vielfach in Kombination mit als ‚natürlich‘ ausgewiesenen Materialitäten. *Rolf Parr* geht von der Beobachtung aus, dass sich im Nachmittags- und Vorabendprogramm des deutschen Fernsehens vielfach solche Serien finden (von *Shopping Queen* bis *Bares für Rares*), die sich gleichermaßen durch eine dezidiert ökonomische Akzentuierung als auch eine zur Singularität tendierende Profilierung und Selbstdarstellung der Akteure auszeichnet. *Markus Engels* analysiert Filme des Genres ‚Endzeitdystopie‘ und zeigt, dass die darin inszenierten Mahlzeiten gleichermaßen als Basis für kapitalismuskritisches Denken als auch für die ökonomische Funktionsweise unserer Gesellschaft affirmierende Kapitel- und Warenzyklen dienen. Ein auch filmhistorisch ganz anderes Korpus, nämlich der sowjetische Stummfilm, dient *Peter Ellenbruch* dazu, Wirklichkeitskonstruktionen im Dreieck von ‚neuem Menschen‘, ‚neuer Arbeit‘ und ‚neuer Realität‘ zu untersuchen. Zwei weitere Artikel haben Online-Formate zum Gegenstand. Während *Robert Baumgartner* zeigt, inwiefern das besonders ‚realistisch‘ gestaltete Computerspiel *No Man's Sky* Realistisches und Ökonomisches aufeinander bezieht, fragt *Eva Gredel* nach den Verschränkungen zwischen genuin ökonomischen Wissensbeständen und denjenigen Metaphern und Symbolen, mittels derer die Online-Enzyklopädie *Wikipedia* ihre Funktionsweise vermittelt: als schrauben, schleifen und hobeln. Zusammen kommt beides in denjenigen Preisen und symbolischen Orden, die den an der Enzyklopädie regelmäßig Mitarbeitenden ‚verliehen‘ werden. Den Abschluss des Schwerpunktes bildet der stärker essayistisch angelegte Beitrag

von *Tanja Nusser* zu Anne Imhofs *Faust*-Performance bei der Biennale 2017, der diese Inszenierung als eine Auseinandersetzung mit der Warenlogik großer Ausstellungs-Events versteht.

Durchgängig gefragt und analysiert – so lässt sich resümieren – wird also, wie realistische und ökonomische Prinzipien und Verfahren in Medienprodukte und ihre Inhalte eingehen, wie diese medialen Produkte und Formate rezipiert werden und wie dieses Gefüge in seinem je ganz verschiedenen Zusammenspiel analysiert werden kann.