

Peter Weibel

NETZAKTIVISMUS. ÜBER NETZBASIERTE KUNST (2007)

S. 371-382

In *How to Do Things With Words* (1962) definierte der Linguist John L. Austin das Performative als sprachliche Äußerung, welche die Welt nicht nur beschreibt, sondern sie verändert und neue Sachverhalte schafft. Die Wirksamkeit verbaler Akte ist dabei an bestimmte Bedingungen gebunden. Der wesentlichste Aspekt ist der Kontext – die Geschichte, die Kultur, das Rechtssystem –, auf den er sich bezieht und aus dem er zitiert. Aus ihm schöpft das Performative seine Autorität. Das Internet hat sich als Wortmedium durchgesetzt, erst in zweiter Linie als Bildmedium. Die Sprache als Text ist die dominierende Handlungsform.

Der Text, der über Computer eingegeben, gespeichert, prozessiert und verbreitet wird, ist gegenüber dem gedruckten Text durch veränderte Zeit- und Raumrelationen gekennzeichnet: durch Beschleunigung und Dislokation. Das Netz ist ein Kommunikationsmedium, kein Archiv, maximal ein Zwischenspeicher. Ein Dokument kann in Sekunden über einen Server weltweit zur Verfügung gestellt, von jedem Ort prinzipiell bearbeitet oder gelesen werden. In welchem Land der Server steht, ist in der Regel irrelevant. Die Zeitspanne zwischen Texterstellung und Publikation diminuiert sich, das potentielle Publikum definiert sich weniger nach dem Ort, sondern über seine Zugangsmöglichkeiten zur Infrastruktur der Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT), über seinen finanziellen, edukativen und ideellen Hintergrund. Diese Infrastruktur, die eine rasche und dislozierte Kommunikation ermöglicht, stellt nicht das *a priori* der aktuellen politischen und ökonomischen Machtverteilung dar, hat sich jedoch als das technische Dispositiv der Gegenwart etabliert, das unter dem Verdacht steht, die dominierenden Verhältnisse zu stabilisieren bzw. zu radikalisieren, im Sinne einer verstärkten Konzentration des Kapitals und der Macht. Das technische Dispositiv strukturiert das Handeln von Staaten und Konzernen ebenso wie von Non Governmental Organisations (NGOs), Aktivistinnen und Künstlergruppen.

Eine neue Generation von Künstlern bewegt sich in den Datenlandschaften der vernetzten Rechner und liefert uns kritische Einsichten in die Folgen der weltweit verteilten Prozessierungen, auf denen unsere Gesellschaft aufgebaut ist. Der globale Informationsraum des Netzes ist der neue Referenzrahmen, die *arena of action*, nicht mehr der Rahmen des Tafelbildes. Das Aktionsfeld der KünstlerInnen hat sich vom geschlossenen Objekt der Kunst der Moderne zu den offenen Handlungsfeldern der Nachmo-

derne erweitert. Durch die globale Informationstechnologie entstehen neue Gemeinschaften, die zwar sozial bis zu einem gewissen Grad einheitlich strukturiert, aber nicht mehr lokal gebunden sind. Die Kunst, die Mitte des 20. Jahrhunderts ihr Handlungsfeld vom Bild in den physischen Raum erweitert hatte, nutzt nun auch den Datenraum. Die lokal gebundenen Produktions- und Rezeptionsweisen der klassischen Künste werden zu nicht-lokalen, telematischen Kommunikations- und Handlungsräumen. Die Ästhetik der Prozessierung und Netzwerke zielt darauf, bestimmte Bereiche des militärisch-kommerziellen Komplexes der Informationsgesellschaft zu rezivilisieren. Die KünstlerInnen agieren in der Netzwelt als Hacker und Softwareexperten wie einstmalig Guerillas. Sie rufen nicht nur die Standards der Zivilgesellschaft ins Bewusstsein, sondern setzen sie in der Praxis ihrer Softwarekunst auch durch.

Netzbasierte, künstlerische Arbeiten repräsentieren die aktuelle Kunstform, in der in den vergangenen Jahren politische Hoffnungen am deutlichsten formuliert wurden. Die sozialrevolutionären Utopien der historischen Avantgarden und Aufklärungsbewegungen sollen mit Hilfe der neuen Technologie des Internets – die wie die Telegrafie, die Eisenbahn, das Telefon etc. soziale Visionen der Emanzipation und Gerechtigkeit¹ wach werden ließ – eingelöst werden. Netzbasierte Kunst ist im Augenblick die eindeutigste Handlungsform, welche das geschlossene System des ästhetischen Objekts der Moderne radikal in das offene System der Handlungsfelder der Nachmoderne transformiert. Eine Kunst, die sich als soziale Handlungsform versteht, richtet seine Aufmerksamkeit auf die Kräfte, welche die Gesellschaft strukturieren und damit auch auf jene Technologien, die sie sich erfindet und von denen sie selbst wiederum transformiert wird. Die bereits wahrnehmbaren und abzusehenden Veränderungen durch die Informations- und Kommunikationstechnologien wurden mit meiner ZKM-Ausstellung *net_condition* bereits 1999 thematisiert, indem künstlerische netzbasierte Arbeiten vorgestellt wurden, welche die neuen Bedingungen auf ästhetischer, ökonomischer und sozialer Ebene reflektierten.

Die Künstler reagieren auf die fundamentalen Effekte der Informationstechnologie, die von der globalen Ökonomie nicht zu trennen ist. Der Aufstieg des Neo-Liberalismus beruht auch auf der globalen Expansion der Informationstechnologie. Sie produziert eine, wie Manuel Castells es formulierte, »vierte Welt«², die vom globalen Informationsfluss ausgeschlossen ist und die punktuell sowohl in den bisherigen ersten und zweiten Welten, wie auch in der dritten Welt angetroffen werden kann. Die Megafusionen der großen Firmen im Bereich der Telekommunikation und In-

¹ Vgl. Mattelard 1995.

² Castells 1998, S. 165.

formationstechnologie, der Printmedien und elektronischen Medien, der Contentprovider und Distributionsfirmen haben zum Ziel, sowohl die Technologie zu kontrollieren als auch die in ihr vermittelten Inhalte hegemonial zu bestimmen. Die Künstler und Aktivisten der Netzkultur sehen in der Nutzung des Internet eine historische Chance, die Kommunikationstechnologie wieder in den Dienst des emanzipierten Bürgers, d. h. des mit Rechten begabten Individuums, zu stellen und aus dem Diktat des Kapitals, des Kommerzes und Militärs zu befreien. Netzbasierte Kunst versucht, einen Beitrag zur Rezivilisierung der globalen Medientechnologie zu leisten, indem sie die ökonomischen, sozialen und technischen Bedingungen und Beschränkungen des Internets kritisiert, Software analysiert und das globale Monopol der Soft- und Hardware sowie die Indienstnahme der neuen Medien durch die Konzerne angreift. Netzbasierter Aktivismus agiert sowohl auf der Ebene des technischen Dispositivs selbst, d. h. über die Verbreitung von Software und Attacken auf Hardware. Er verwendet den digitalen Handlungsraum jedoch auch, um Kritik und Protest im Realraum auf neue Weise zu organisieren und zu dynamisieren. Jenseits der Sensibilisierung und Aufklärung durch Textpublikationen und Softwareexperimente sind die Mittel des Netzaktivismus digitale Blockade oder Sabotage sowie innovative Formen politischer Mobilisierung.

Aufklärung

Zahlreiche Angriffe der Künstlergruppen richten sich gegen die Normen der Technologie, d. h. gegen die diese Normen durchsetzenden Monopolen. Der Widerstand wendet sich in seiner einfachsten Form gegen den Browser, das Programm, das die grafische Darstellung der über WWW zugänglichen Informationen ermöglicht, aber damit auch die Art und Weise wie die Zeichen vermittelt werden, bestimmt und damit einen Teil ihrer Bedeutung und Wirkung. Die formale Festlegung durch die kommerziellen Browser von Netscape und Microsoft, die mittlerweile über 90% der User nutzen, werden durch die reprogrammierten Browser der Künstler durchbrochen. Wenngleich die MedienkünstlerInnen den Entwicklungs- und Verkaufsstrategien der Softwarehersteller in einer Weise ausgeliefert sind wie kaum ein anderer Nutzer, da die Medienkunst sich meist auch über ihre technologische Avanciertheit rechtfertigt, gilt ihr Streben doch der Emanzipation in der Aneignung und Anpassung der Technologie, vor allem der Software, an die eigenen ästhetischen und funktionalen Vorstellungen. Die Rolle des Konsumenten zu verlassen, indem zum Quellcode des Programmes hinuntergestiegen oder dieser sogar erzeugt wird, ist das explizite Ziel der künstlerischen Avantgarde und Netzaktivisten. Kunst will hier nicht

allein als Konsum gekaufter Produkte erscheinen, sondern als produzierende, nicht nur selektierende Kraft. Der Browser als Interpret der Information des Netzes gerät zwar bereits vor dem Höhepunkt des Browserkrieges zwischen Netscape und Microsoft im Jahr 1997 ins Zentrum künstlerischen Interesses, doch I/O/D präsentierten im gleichen Jahr den »web stalker«³, ein Kunstprojekt, das sich nahtlos an die Ereignisse des Browserkrieges anschloss. Er wurde gratis zum Download angeboten und kann, zumindest theoretisch, als Alternative zu den gängigen Produkten genutzt werden. Er zeigt jedoch anstelle der gewohnten HTML-Interpretationen die Struktur der internen und externen Links einer aufgerufenen Web-Seite. Der Nutzer wird animiert, die geschlossene Oberfläche des normierten Produktes zu verlassen. Während Netscape und Microsoft ihre Browser an die Lesegewohnheiten der User anpassten, um ihnen den Umstieg von den bisherigen Medien auf das Internet zu erleichtern, offenbart der »web stalker« die Charakteristika des World Wide Web.

Als weiteres Beispiel ist der von dem Künstler und Programmierer Maciej Wisniewski als Kunstwerk konzipierte »netomat«⁴ anzuführen, der ebenfalls die Beschränkungen der Standard Web Browser überschreitet und neue Möglichkeiten der Informationsnutzung aufzeigt. Er löst Bilder, Texte und Klänge aus den vorgegebenen Seiten und verbindet sie zu einem fließenden Netz, das sich mit jedem neuen Suchwort immer wieder verändert. »Netomat« ist eine Open Source Software, die von jedermann erweitert werden kann. Seine Schöpfer betonen die Möglichkeit, zahllose Interfaces und Funktionen entwickeln zu können – geschrieben von der weltweiten Gemeinschaft der Nutzer.

Jodi, das Pseudonym der Künstler Joan Heemskerck und Dirk Paesmans, unterläuft die genormte Benutzeroberfläche mit Desktop, Mülleimer und Pull-Down Menüs durch die Programmierung nichtsemantischer Ereignisse, durch Gesten der Zerstörung, die eine Interaktion mit der prozessierenden Maschine, im Sinne einer gezielten Handlungsanweisung, unmöglich macht. Das Programm muss als Dysfunktion des Computers gelesen werden. Die Undurchschaubarkeit des Prozessierens, die Abstraktheit von Informationsverarbeitung wird offensichtlich. Die Künstler, die seit 1995 im Web arbeiten, zwingen den Nutzer beispielsweise mit »7061.jodi.org«, virtuell seinen PC zu erkunden, die Oberfläche zu verlassen und damit aus seiner mitverschuldeten Unmündigkeit hervorzutreten. Die Untersuchung der spezifischen materiellen Bedingungen des Netzes stellt eine Konfrontation mit den sozialen und ökonomischen Kräften dar, die bestimmte Software und Hardware durchsetzen. Der ästhetische Ein-

3 <http://www.backspace.org/ioid/>

4 <http://www.netomat.net/began.html>

griff zielt auf die Strukturierung des Alltags durch die Software als technisches Apriori, die nicht frei gewählt werden kann.

Der emanzipatorische Gestus in der Durchbrechung der Konsumentenperspektive ist essentiell von technischen Kenntnissen und Programmierfähigkeiten der KünstlerInnen abhängig. Diese bestimmen den Gestaltungsraum und entscheiden darüber, ob der Künstler/die Künstlerin auf der Ebene des Konsumenten verbleiben. Der Protest formuliert sich in der Konzeption von Software, die stark ästhetisch geprägt ist, wie beispielsweise bei Jodie, oder in politischen Aktionen, wie sie die Gruppe »etoy« (www.etoy.com) oder Mitglieder der Gruppe RTMark⁵ realisiert haben. Angestrebt wird eine selbstbestimmte Gesellschaft, deren kulturelle Produktionsmittel nicht durch das Monopol von Konzernen beherrscht werden sollen. Das Internet erweist sich als idealer Ort des Widerstandes, ist doch der Zugang zu ihm prinzipiell offen. Regierungsunabhängige Organisationen und KünstlerInnen können mit den Konzernen in einem theoretisch unhierarchischen Raum auftreten. Der Widerstand bedient sich der gleichen Medien wie die Zielobjekte seiner Kritik. Gruppen wie »etoy« oder RTMark wählen das Erscheinungsbild ihrer Gegner, um diese zu kritisieren. Urheberrecht, Markenzeichen, Konzepte der Marktwirtschaft sind Elemente, die sie subversiv gegen die Bewahrer dieser Rechte, Zeichen und Konzepte wenden.

Die Site der Netzgruppe »etoy« imitiert seit 1994 den Auftritt eines realen E-Commerce-Unternehmens, der »etoy.corporation«. Sie liefert in der Mimikry eine spielerische Analyse der Funktionsweisen der New Economy. Ihre Kritik gilt dabei dem sogenannten Shareholder-Value.⁶

»Etoy« lieferte auch einen Beitrag zum Browser-Krieg. Für das Projekt »Digital-Hijack« wurden die Wortkombinationen analysiert, die in den Suchmaschinen am besten plaziert waren. »Etoy« bot den Suchmaschinen entsprechende Sites auf ihrem Server an. Der Nutzer klickte auf ein Suchergebnis seiner Suchmaschine und landete beispielsweise statt bei einem Pornographie-Anbieter auf dem »etoy«-Server. Dort konnte er lesen: »Don't Fucking Move. This is a Digital Hijack«. Der Zurück-Button wurde gesperrt. »Etoy« verwies mit dieser Aktion auf den unaufmerksamen User, der sich der Bevormundung durch die großen Softwareentwickler, vor allem aber auch durch die Betreiber der Suchmaschinen, nicht bewusst ist. Es sind einige wenige große Unternehmen – Google, Yahoo und AltaVista unter den Search Engines, Netscape unter den Internet-Browsern und Microsoft unter den Betriebssystemherstellern – welche schon längst Kontrolle über den Benutzer ausüben. Die Kritik richtet sich jedoch

5 <http://www.rtmk.com/>

6 vgl. Grether 2001.

auch gegen den Nutzer selbst, gegen den wahllosen und passiven Gebrauch des neuen Mediums. »Etoy« legt die funktionalen Besonderheiten des Internets offen, gerade der Suchmaschinen, die Zugang zu einem als unhierarchisch definierten Medium versprechen und in Wirklichkeit gelenkte Suchergebnisse anbieten.

RTMark agieren im Internet als Plattform für unterschiedlichste Formen der »kulturellen Sabotage«. Der Auftritt der Gruppe im World Wide Web seit 1997 gleicht dem unspektakulären Auftritt irgendeines Unternehmens. RTMark betonen, dass es nicht mehr möglich ist, sich in die große Tradition des Widerstandes zu stellen, wie sie sich historisch gegen die politische Macht herausgebildet hat. Was die Macht der kritisierten Konzerne grundlegend unterscheidet, ist, dass ihre Position nicht erkannt werden kann, sie also als Gegner ungreifbar bleiben. Dadurch dass RTMark als kommerzielles Unternehmen auftreten, profitieren seine Mitglieder von der beschränkten Haftbarkeit, der »limited liability«, wie sie in Amerika gesetzlich verankert ist. Ein Projekt aus dem Umfeld von RTMark zielte auf den Einfluss von Microsoft auf das Bildungswesen. Der Student Andy Mingo entwickelte als Semesterarbeit an der Universität von San Diego im Bereich Englischer Literatur und Komparatistik eine Website unter dem Titel www.microsoftedu.com (RTMark project SOFT). Er wurde von Microsoft aufgefordert, die Seite sofort aus dem Netz zu nehmen, da sie Urheberrechte verletze. Mingo erklärte sein Projekt zu einem Versuch, die Postmoderne über literarische Appropriation zu erkunden. Dabei, so Mingo, habe er sich für eine satirische Aneignung von Microsoft entschieden. Microsoft setzte seine Aufforderung nicht durch.

»I've been waiting a long time to prove that Microsoft is committed to technological diversity in our universities and diversity in general,« schreibt Andy Mingo ironisch auf der Website:

Microsoft isn't only a supporter of diversity, they're concerned with protecting the environment and upholding the freedom of speech, which contains within its walls postmodern theory and narrative appropriation – artistic practice is a mode of production.⁷

Mit »They Rule«⁸ zeigen Josh On und die Futurefarmers (USA), wie durch Datenbankvisualisierung die Beziehungen zwischen den einflussreichsten wirtschaftlichen Kräften aufgezeigt werden können. Der Nutzer kann durch eine Auswahl von Karten browsen, welche die Verbindungen zwischen den Konzernen und ihren Direktoren abbilden. Vorstände werden durch kleine Icons mit Aktentaschen gezeigt, die Informationen über sie

⁷ <http://www.microsoftedu.com/FAQ.html>

⁸ <http://www.theyrule.net>

und ihre Firmen enthalten, beispielsweise über ihre Spenden an Politiker. »They Rule« benutzt die Eigenschaften der Netzwerktechnologie, wie dynamic mapping und Hyperlinks. »They Rule« zeigt das Netzwerk derjenigen, die herrschen. Im Netzwerk dieser Macht ist beispielsweise Microsoft situiert, verbunden mit den Konzernen Merck, Hewlett-Packard, Boeing etc. »They Rule« versucht, das Netz als reines Marketing-Werkzeug zu überschreiten und erinnert an sein ursprüngliches Versprechen, ein demokratisierendes Medium zu sein. Das Netz wird als Waffe der Aufklärung gegen das Netzwerk der Macht benützt.

Künstlerische Projekte des Netzaktivismus schaffen sowohl Dokumente, neue Software und Benutzeroberflächen, welche die technischen Bedingungen der computerbasierten Kommunikation sichtbar machen, als auch solche, welche die Machtstrukturen und die unaufhebbare Verschränkung mit der Technik – wie z.B. im Fall der Suchmaschinen, durch die eine unendlich große Menge an Information indiziert wird – deutlich werden lassen. Sie entsprechen damit der Einsicht von Philip Quéau, der einforderte, die Technologien, da sie einen ebenso großen Einfluss auf das Leben haben wie Gesetze, einer Prüfung zu unterziehen und Werkzeuge für eine neue Aufklärung zu schaffen.⁹

Digitale Attacken

Dass Netzaktivismus die Aufklärung im Sinne einer Unterweisung und der Vermittlung von Erkenntnis überschreiten kann – hin zur Durchsetzung von Ansprüchen – haben Projekte wie »Etoys« »toywar« bewiesen: Der US-Spielzeughersteller »eToys« zog am 25. Januar 2000 die Klage gegen die Künstlergruppe »Etoy« zurück, nachdem er zunächst im November 1999 per vorläufigem Gerichtsbeschluss erreicht hatte, dass »Etoy« die Verwendung ihres Domain-Namens »www.etoys.com« untersagt wurde. Der amerikanische Online-Händler für Kinderspielzeug »eToys«, der seine Dienstleistung unter der URL »www.etoys.com« anbietet, hatte sich durch die unmittelbare Namensverwandtschaft mit den provokanten Netzkünstlern in der Ausübung seines Geschäftes behindert gefühlt. Was in den folgenden Monaten folgte ist beispielhaft für die Möglichkeiten des virtuellen Widerstandes. Der Widerstand kulminierte zum Jahreswechsel in der »Toywar-Plattform«, über welche die Aktionen gegen die Spielzeughändler koordiniert wurden und auf der sich während des Krieges ca. 1800 »Soldaten« aus aller Welt subscribierten, welche die Breite des Protestes sichtbar machen sollten.

⁹ Quéau 1999, S. 218 f.

Neben bekannten Protest- und Aufklärungsmustern, wie dem Appell an Kunden und Mitarbeiter, wurde zur Unterstützung digitaler Sabotageakte aufgefördert: Über virtuelle »Sit-Ins« wurde die »eToys« Website überlastet und für andere unerreichbar. Dafür musste eine möglichst hohe Zahl von Aktivisten zu einem verabredeten Zeitpunkt simultan eine bestimmte Internet-Seite anwählen. Solche Sit-Ins waren jedoch auf jeweils 15 Minuten begrenzt, dienten mehr als Warnstreik, denn als totale Blockade. Darüber hinaus wurde ein Skript »killertoy.html« angeboten. Mit diesem Skript, das auf einem Server oder Privatrechner installiert werden kann, kann bei »eToy« ein Einkaufskorb virtuell immer weiter gefüllt werden, ohne dass jedoch der Kauf bestätigt wird. Dadurch wird der »eToys«-Web-Server gezwungen, immer größere Listen durchzurechnen, was die Leistungsfähigkeit des Rechners reduziert.

Angekündigte und zeitlich befristete »Distributed Denial of Service-Attacken« (DDoSA) zählen zu den Methoden von Netzaktivisten, die Unternehmen erhebliche Verluste beschern können, egal ob die Anfragen, die den Server überlasten, von Programmen losgeschickt werden oder von Individuen. »Electronic blockage can cause financial stress that physical blockage cannot«¹⁰, formuliert dies das Critical Art Ensemble, die 1996 den Begriff des elektronischen bürgerlichen Ungehorsams, ECD [Electronic Civil Disobedience], prägten. Jenseits des künstlerischen Kontextes ist die elektronische Blockade ein etabliertes Kampfmittel geworden, mit dem ebenso gegen die Lufthansa protestiert wurde, wegen ihrer Kooperation bei der Abschiebung von Asylbewerbern, wie gegen die Welthandelsorganisation (WTO). Die Macht der internationalen Organisationen und Konzerne ist verteilt, der strategische Widerstand passt sich an, dezentralisierte Macht wird mit dezentralisierten Mitteln bekämpft.¹¹

Künstlerische und politische Aktionen verschränken sich, ein Beispiel dafür ist der globale Internetaktivismus der mexikanischen Zapatistas und ihrer Anhänger. Seit ihrem Aufstand 1994 nutzen die Zapatistas das Netz, um E-mails ihres Anführers Sub-Commandante Marcos über die Lebensbedingungen in Chiapas zu verbreiten. Unterstützer der Zapatistas haben Websites und Diskussionsgruppen mit täglich aktualisierten Berichten über die Lage der Menschenrechte in Chiapas ins Netz gestellt. Zwei dieser Aktivisten, Stefan Wray und Ricardo Dominguez, sind Mitglieder der Gruppe Electronic Disturbance Theater (EDT), die für ihre Software FloodNet (»FlutNetz«) bekannt geworden ist. Seit April 1998 hat das EDT u.a. die Webseite der mexikanischen Regierung wegen der fortgesetzten verdeckten Kriegsführungsstrategie gegen die Zapatistas in Südmexiko gezielt mit

¹⁰ Critical Art Ensemble 1996, S. 18.

¹¹ Critical Art Ensemble 1996, S. 23.

ihrer FloodNet-Software angegriffen. FloodNet ist ein verteiltes, auf Massenbeteiligung basierendes System, das automatisch die anzugreifende Website aufruft. Beteiligen sich genügend Leute an einem solchen FloodNet-Angriff, wird der Server mit einer Welle von Anfragen überflutet, die er nicht mehr abarbeiten kann. Die Webseite ist für alle weiteren Anfragen temporär nicht mehr erreichbar. Der Angriff richtete sich sowohl gegen die mexikanische Regierungsseite, als auch gegen die Seite des Pentagon, da das amerikanische Verteidigungsministerium Hubschrauber an die mexikanische Armee verkauft hatte, die in Chiapas eingesetzt wurden.

Die eigentliche politische Wirksamkeit der Handlung liegt dabei nicht in der temporären Dysfunktion einer Website, sondern in der medialen Aufmerksamkeit. Ricardo Dominguez deutete dies an:

We began to notice that 1980s activist tactics were getting less media attention. Power had shifted from the streets to the information highway so we started thinking about how to create political gestures on the web equivalent to lying down in the street and refusing to move.¹²

Netzaktivismus deckt ein weites Spektrum ab, von der temporären, relativ harmlosen Attacke, die nur über die Berichterstattung in Fernsehen, Radio und Zeitung wirksam wird, bis in die Nähe der informationstechnisch gestützten Kriegsführung (information warfare), die Unternehmen gravierenden finanziellen Schaden zufügen kann.

Protest → realer Raum

Das Netz hat Gemeinschaften hervorgebracht, neue Formen der Aufklärung und Demonstrationen des Widerstands, die sich in digitalen Attacken auf seine Infrastruktur äußern. Es hat jedoch auch, zunächst unsichtbar, die Formen klassischen körperlichen Protestes in den Straßen transformiert, über die globale Mobilisierung von Interessengruppen hinaus. Mit Hilfe der Medienkonvergenz von Internet und Handy wurde auf der dritten Konferenz der Welthandelsorganisation Ende 1999 in Seattle ein nie gekannter Widerstand gegen die Freihandelspolitik organisiert. Die DemonstrantInnen waren online organisiert. Gruppen konnten sich schnell bilden und auflösen und durch die Vernetzung einen Überblick über die Situation bewahren. In Seattle wurde auch das erste von inzwischen weltweit 30 Independent Media Centers gegründet, deren freie Autoren, mit Laptop und Handy ausgerüstet, schnell und unabhängig von Protestaktionen berichten.

¹² Dominguez o.J.

Howard Rheingold bezeichnete die Gruppen, die entstehen, wenn Computer- und Kommunikationstechnologien, die menschliche Fähigkeit zur Kooperation verstärken, mit »smart mobs«, wobei diese Kapazitäten zur Unterstützung der Demokratie ebenso genutzt werden können, wie zum Angriff auf sie.¹³ Die zunehmende Integration von Handy, Computer und Kamera in kleine portable Geräte hat das Potential, den Prozess des Demonstrierens ebenso zu transformieren wie auch die Berichterstattung über diese Ereignisse, da sie das Regime der Massenmedien unterlaufen können.

»Flashmobs« sind ein aktuelles Beispiel für diese veränderten Handlungsmöglichkeiten im öffentlichen Raum. Der Begriff bezeichnet kurze, scheinbar spontane Menschaufmärsche auf öffentlichen und halböffentlichen Plätzen. Sie werden über Weblogs, Newsgroups und Emaillisten organisiert. Sie vertreten allerdings dezidiert keine politischen Inhalte. Howard Rheingolds Vision der nächsten technisch indizierten sozialen Revolution scheint daher fern. Die Teilnehmer folgen einem Aufruf aus dem Internet und treffen sich an einem Ort, an dem sie weitere Instruktionen über den eigentlichen Aktionsort und Ablauf des Flashmobs bekommen. Typisch für Flashmobs sind die blitzartige Bildung einer Menge aus dem Nichts, das identische Handeln (z.B. applaudieren, telefonieren mit gleichen inhaltlichen Texten), und die schlagartige Auflösung nach wenigen Minuten. So versammelten sich im Juli plötzlich 200 Personen im Zwischengeschoss des New Yorker Grand Hyatt Hotels, applaudierten 15 Sekunden lang und verschwanden.¹⁴

Autorität ohne Gewalt

Die Faszination des elektronischen bürgerlichen Widerstandes liegt in der Hoffnung, das Prinzip des »mystischen Grundes der Autorität« (Derrida)¹⁵ und des Gesetzes, das Prinzip der Gewalt zu unterbrechen. Das Netz als Medium des Wortes enthält die Utopie, durch textliche und visuelle Performanzen wirklichkeitsverändernd wirken zu können, ohne die Autorität aus einer Institution oder einem Gesetzesrahmen ziehen zu müssen, der ursprünglich gewaltsam etabliert worden war. Es ist die Vorstellung, dass durch spontane Verabredungen zwischen Individuen, die über das Netz kommunizieren, neue Vereinbarungen geschaffen werden, welche die alten aufheben, ohne dass dies gewaltsam geschieht.

¹³ Rheingold 2003.

¹⁴ Ryan 2003.

¹⁵ Derrida 1991.

Derrida wies in *Gesetzeskraft. Der mystische Grund der Autorität* darauf hin, dass bereits der Ausdruck »to enforce the law« zeigt, dass Gewalt der Gerechtigkeit als Recht inbegriffen ist. Sie ist damit auch Grundlage jedes politisch performativen Aktes. Es gibt kein Gesetz ohne Anwendbarkeit und damit ohne Gewalt. Derrida fragt zunächst nach der Unterscheidung zwischen der »Gesetzeskraft« als legitime Gewalt/Macht und der »ursprünglichen Gewalttat«, die diese Macht instauriert hat und sich dabei nicht auf ein bestehendes Recht berufen konnte, und daher weder rechtmäßig noch unrechtmäßig sein kann. Seine Frage zielt auf die Grundlage des Rechts. Derrida zitiert Pascal dahingehend, dass – wenn man der Vernunft folgt – es nichts gibt, was von sich aus gerecht ist.¹⁶ Wer Gerechtigkeit auf ihr Prinzip zurückführt, zerstört sie. Im Verweis auf Montaigne schließt er: Gesetze genießen Autorität, weil sie Gesetze sind. Das ist der mystische Grund ihrer Autorität. Es gibt keinen anderen. Als Gesetze sind Gesetze gerecht. Man folgt ihnen aber nicht, weil sie gerecht sind, sondern weil ihnen Autorität innewohnt. Montaigne spricht von »legitimen Fiktionen«, die das Recht beinhaltet. Auf ihnen gründet die Wahrheit der Gerechtigkeit/Rechtsprechung. Der Ursprung der Autorität, die Setzung des Gesetzes ist »grundlose Gewalttat«, die weder unrechtmäßig ist noch rechtmäßig.¹⁷ Selbst wenn das Gelingen performativer Akte, die das Recht begründen (Staatsgründung); vorgängige Übereinkünfte voraussetzen (etwa im internationalen Raum), wird die »mystische« Grenze dort sichtbar, wo wiederum diese Bedingungen ihren Ursprung haben. Die Struktur ist eine Struktur, in der sich das Recht seinem Wesen nach dekonstruieren lässt, weil sein letzter Grund per definitionem grundlos ist. »Dass sich das Recht dekonstruieren lässt, ist kein Unglück«, so Derrida, sondern eine politische Chance.¹⁸ Es birgt die Chance für das Anzweifeln bestehender Ordnung und für den politischen Widerstand. Über das Netz und die Medienkonvergenz von Computer und mobiler Kommunikation eröffnet sich die Möglichkeit, Vereinbarungen auszuhandeln und Entscheidungen zu treffen. Auf technischer Ebene, im Hinblick auf die Entwicklung neuer Standards für die Informations- und Kommunikationstechnologie, wird dies seit langem praktiziert. Die Open Source und Open Standards-Bewegung hat auf diese Weise Standards auch gegen Monopolisten erfolgreich durchgesetzt. Im politischen und sozialen Feld zeichnet sich ein neuer Verhandlungsraum ab, jenseits der auf Gewalt basierenden Autorität.

¹⁶ Derrida 1991, S. 24 ff.

¹⁷ Derrida 1991, S. 29.

¹⁸ Derrida 1991, S. 29.

Literaturverzeichnis

- Armand, Mattelard (1995): »Une éternelle promesse: les paradis de la communication«, in: *Le Monde diplomatique* 1995/1, Paris.
- Castells, Manuel (1998): *End of Millennium*, Oxford: Blackwell Publishers, S. 165.
- Critical Art Ensemble (1996): *Electronic Civil Disobedience and other Unpopular Ideas*, New York: Autonomedia.
- Derrida, Jacques (1991): *Der »mystische Grund der Autorität«*, Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Dominguez, Ricardo (o.J.), in: Jeanne Carstensen, »Hey, Ho, We Won't Go – Civil Disobedience Comes to the Web«, in: *Nettime*, <http://www.nettime.org/>.
- Grether, Reinhold (2001): »How the etoy Campaign was Won. An Agent's Report«, in: Peter Weibel, Timothy Druckrey (Hg.), *net_condition*, Cambridge/Mass.: MIT-Press.
- Quéau, Phillipe (1999): »Das globale Gemeinwohl«, in: Florian Rötzer, *Megamaschine Wissen: Vision: Überleben im Netz*, Frankfurt, New York: Campus, S. 203-222.
- Rheingold, Howard (2003): *Smart mobs: the next social revolution*, Cambridge: Perseus.
- Ryan, Maureen (2003): »All in a flash: Meet, mob and move on«, in: *Chicago Tribune*, 11. Juli 2003.

Webadressen

- <http://www.backspace.org/iod/>
<http://www.netomat.net/began.html>
<http://www.rtmarm.com/>
<http://www.microsoftedu.com/FAQ.html>
<http://www.theyrule.net>

7. DER COMPUTER ALS MEDIUM