

Geert Lovink; Pit Schultz

Jugendjahre der Netzkritik. Essays zu Web 1.0 (1995-1997)

2010

<https://doi.org/10.25969/mediarep/19228>

Veröffentlichungsversion / published version

Buch / book

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Lovink, Geert; Schultz, Pit: *Jugendjahre der Netzkritik. Essays zu Web 1.0 (1995-1997)*. Amsterdam: Institute of Network Cultures 2010 (Theory on Demand 2). DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/19228>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://networkcultures.org/blog/publication/no-02-jugendjahre-der-netzkritik/>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 3.0/ nl/deed.en_GB Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/nl/deed.en_GB

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - No Derivatives 3.0/nl/deed.en_GB License. For more information see:

https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/nl/deed.en_GB

GEERT LOVINK
& PIT SCHULTZ

**JUGEND-
JAHRE DER
NETZKRITIK**

ESSAYS ZU
WEB 1.0

(1995–1997)

**THEORY
ON
DEMAND**

A SERIES OF READERS
PUBLISHED BY THE
INSTITUTE OF NETWORK CULTURES
ISSUE NO.:

2

GEERT
LOVINK UND
PIT SCHULTZ
**JUGEND
JAHRE DER
NETZKRITIK**
ESSAYS ZU
WEB 1.0
(1995–1997)

Theory on Demand #2

Jugendjahre der Netzkritik

Essays zu Web 1.0

Authors: Geert Lovink and Pit Schultz

Editorial support: Andreas Kallfelz

Design: Katja van Stiphout

DTP: Margreet Riphagen

Printer: 'Print on Demand'

Publisher: Institute of Network Cultures, Amsterdam 2010

ISBN: 978-90-816021-4-3

Contact

Institute of Network Cultures

phone: +3120 5951866

fax: +3120 5951840

email: info@networkcultures.org

web: <http://www.networkcultures.org>

This publication is available through various print on demand services.

For more information, and a freely downloadable pdf:

<http://networkcultures.org/theoryondemand>.

This publication is licensed under the Creative Commons

Attribution Noncommercial No Derivative Works 3.0 Netherlands License.

No article in this book may be reproduced in any form by any electronic or mechanical means without permission in writing from the author.

INHALT

Einführung

Ein Rückblick auf Web 1.0

5

Aufruf zur Netzkritik

Ein Zwischenbericht

8

Grundrisse einer Netzkritik

15

Anmerkungen zur Netzkritik

25

Aus den Schatzkammern der Netzkritik

44

‘The future sound of cyberspace’

Techno als Medium

63

Zum Stand der Typografie in den Zeiten der Netze

65

Academia Cybernetica

Über die Sintflut als Internet

68

Der Sommer der Netzkritik

Brief an die Casseler

72

Netzkritik 2.1

Gestaltungsmuster für die nächste Generation

88

Texthinweise

96

EINFÜHRUNG

WEB 1.0 – EIN RÜCKBLICK

“Gestern war heute noch morgen.” Johan Sjerpstra

Vom Ansatz her gab es Mitte der Neunziger Jahre mit dem Siegeszug des Internets die gleichzeitige Notwendigkeit einer Dekonstruktion der anschwellenden Cyberideologien. Kritik als das natürliche Komplement hatte eine kurze heftige Konjunktur. Dabei ist die Netzkritik als Projekt unerfüllt geblieben, es hat sich aus ihr keine Schule entwickelt, oder gar eine globale Bewegung.

Weiterhin schreiben Journalisten über das Internet, ohne wirklich Ahnung vom Thema zu haben, weiterhin ist die Liste der äußerst kurzlebigen Einführungsliteratur lang, die Aufregungen um Second Life und Twitter, um Geolocation und Free Wireless setzen die vorherigen zyklischen Moden fort. Eine Gründung lässt sich nicht wiederholen. Dennoch gibt es immer wieder überraschende Rekombinationen der Dienste und Ebenen. Die Zukunft liegt eher in der Auflösung des Netzes im Alltag, im Unsichtbarwerden in der Allgegenwärtigkeit.

Die Intelligenz ist in die Wirtschaftsseiten gezogen, wo die Auseinandersetzung mit Technologie und Gesellschaft und mit der Welt der Ideen auf mehr Entfaltungspotential trifft. Nicholas Carr, einer der wenigen Vertreter einer etablierten intellektuellen amerikanischen Netzkritik, kommt nicht von der Humboldt-Universität, sondern von der Harvard Business School. Dreißig Jahre später arbeitet er sich an europäischer Medientheorie à la Kittler und Baudrillard ab und steht der Weisheit der Massen skeptisch gegenüber.

Die Medientheorie, auf die wir zu Beginn unserer Zusammenarbeit Ende 1993 trafen, behandelte die Frage der Medien aus der Sicht der Nachkriegsgeneration, mit bevorzugt metaphysisch-historischem Begriffsarsenal und Endzeitmetaphorik. Sie deutete zwar auf die Einführung des Internets, verstummte aber zugleich dort.

Die Netzkritik war angedacht als außerakademisches Projekt in der Tradition postmoderner Theorieproduktion der späten 80er Jahre, in Anknüpfung an die lebendige Kultur von Kneipen, Clubs, Galerien, und Verlagen, mit Diedrich Diederichsens Spex, Merve Verlag, The Thing New York, Peter Weibels Ars Electronica, Piratenradios und Piratenfernsehen (Rabotnik, Van Gogh TV), orientiert an der Leitidee einer implementierbaren sozialen Praxis der Transdisziplinarität.

Der neue Aufbruch der 90er bedeutete freie Projektträume, Festivals und Konferenzen, die noch nicht in einen medienkulturellen Kunstbetrieb eingebettet waren, auch wenn die etablierte Medienkultur viel Ausgangsmaterial lieferte. Netzkritik war Element und Schnittstelle dieser Bewegungen, zwischen tradierter Text- und neuer Ascii-Online-Kultur, noch bevor die grafische Schnittstelle des Webs sich etablierte.

Als Beispiel für andere wäre die Arbeit von Hakim Bey zu nennen, die einen Anschluss an die Fluchtbewegung der späten 60er herstellte. Das Web als temporäre autonome Zone zu bezeichnen, war für eine Weile durchaus zutreffend und traf auf der anderen Seite auf den kalifornischen digitalen Traum von Jaron Lanier und Howard Rheingold bis Wired Magazine, die über Jahrzehnte hinweg am Projekt einer elektronischen Counter Culture arbeiteten, weg von der industriell geprägten Mainframekultur der Ostküste und hin zur Erfindung des Personal Computers und schließlich zu Google und I-Phone.

Für eine kurze Zeit eröffnete sich der Ausblick eines parallelen Universums, eines gegenkulturellen Möglichkeitsraums. Die Vernetzung der verschiedenen Umfelder und Traditionen, über die Zeiten hinweg, erlaubte die Kombinatorik eines Sufismus von Hakim Bey mit Fluxus-Kunst aus Ungarn, Kalifornischer Ideologie, Konzeptkunstgruppen und E-Mails aus den Krisengebieten Ex-Jugoslawiens.

Das Zeitfenster einer kurzen spekulativen Periode der freien Interpretierbarkeit erlaubte einen offenen intellektuellen und grenzüberschreitenden Austausch. Es gab drei Hauptkomponenten, die technologische Entwicklung, den transatlantischen Dialog, und den Kollaps des real existierenden Sozialismus als produktiv aufeinander einwirkende Faktoren. Man hatte eine kleine Globalisierung für sich entdeckt.

Diese Textproduktion muss man im Kontext deutscher Medientheorie, Medienkunst, Feuilleton und Berliner Kulturszene lesen, sie war zuerst nicht an eine weltweite Leserschaft gerichtet. Daher erscheint sie heute aus zeitlichem Abstand in einem eigenen Licht.

Kollektive Begegnungen lassen sich nicht wiederholen, sie lassen sich rezipieren und aufarbeiten, jedoch nicht zu einem Rezept verarbeiten. Die Technologie erlaubte kollektive Experimente, aus denen die hier vorgelegten Texte hervorgingen. Es war dabei nicht die Technik an sich, Computerhardware, Multimediaoptionen etc., sondern deren Vernetzung zu einer Kulturtechnik und gesellschaftlichen Infrastruktur, die eine kurze Blüte der sozialen Einbildungskraft, einen Wettstreit der Utopien und Dystopien hervorbrachte.

Die Ausgangslage war eine um 1995 recht überschaubare, aber umso regere Produktion etablierter und nichtetablierter Pioniere. Das Projekt der Netzkritik war Teil dieser Aufbruchsbewegung, die unter dem Nenner neuer Technologien postmoderne Theorie als Technikfolgenabschätzung, Institutionskritik, Medienaktivismus (NSM) und politische Ökonomie miteinander verknüpfte.

Netzkritik war schon damals nicht angedacht als Hauptlinie oder Stoßrichtung für die neue Medienkultur, sondern entstand eher im Bewusstsein, einer von vielen Vorschlägen zu sein, der im Bezug auf die verschiedenen Arten der Textproduktion auch als ein experimentelles Schreibprojekt zu verstehen war. Ähnlich wie bei Netzkunst gibt es ein kritisches, bisweilen selbstironisches Bewusstsein der Relativität der eigenen Konstruktionsbedingungen, im Gegensatz zu den Allmachtsphantasien der Avantgarde.

Das Entstehen der Medienwissenschaften, der Media Studies, das sich in erwartbarer Weise zu

einem enzyklopädisch-kafkaesken Schmetterlingssammlertum entwickelte, führte ebenso wie die vorhersehbaren Verkaufsschlager der Marketing- und Management-Literatur zum Ausweg in die fröhlichen Wissenschaften. Das spielerische Element verschwindet in dem Maße, in dem die Milliarden im Dotcom-Boom in die Netzentwicklung strömen.

Die gesammelten Texte sind auf Deutsch verfasst und nicht übersetzt worden und haben den deutschsprachigen Raum als Zielgruppe und Gesprächspartner. Sie setzen eine gewisse Grundkenntnis der damals geläufigen Referenzen voraus, die zum Kanon des „Coolen Wissens“ gehörten. Was den Versuch betrifft, gemeinsam Kontexte herzustellen und Theoriefeindlichkeit zu überwinden, vermuten wir, dass heute in Blogs und sozialen Netzwerken weitaus mehr Arbeitskraft investiert wird. Für ein öffentliches Denken und Publizieren lohnt es sich, abseits der Kulturfabriken Westeuropas und der ehemaligen Nato-Länder auf die Migrationsbewegungen des Wissens zu achten.

Netzkritik ist verantwortungslos in dem Sinne, dass sie aus vorgegebenen Denkschleifen aussteigt und nicht den Untergang des Abendlandes beschwört. Statt allgemeiner Klagen wird zumindest die Möglichkeit erörtert, mit konkreten radikalen Forderungen aufzutreten. Ansporn waren nicht Fragen wie: „Wie kann ich es für meine Alltagszwecke benutzen, wie kann ich damit Geld verdienen, wie kann ich es meinen Eltern erklären?“

Die antagonistische Dialektik zwischen Blogs und Tagespresse wird künstlich produktiv gemacht, hier spielt sich wenig Bahnbrechendes ab. Ein öffentlicher Diskurs über den Stand der Dinge findet eher auf der Ebene der Missverständnisse und Zusammenbrüche statt, in Zensurdebatten oder der Romantisierung von Twitter bei der iranischen Präsidentschaftswahl. In diesen Brüchen tritt zutage, dass zwischen Netzkultur und der sie umgebenden Kultur keine Grenze mehr zu ziehen ist.

Es erschien in einem Moment durchaus möglich, das angesammelte Wissen einer umfassenden Umbildung im Hoch- und Popkulturbereich auf die Netzkultur anzuwenden. Es ging dabei nicht um Rezepte für 1:1-Umsetzungen, sondern um Denkfiguren, Begriffe und Konzepte.

Es existiert weiterhin keine systematische Medientheorie, um die heterogenen Medienkulturen auf einen Oberbegriff zu bringen. Das Sammeln, Bewerten, Archivieren, Konservieren, Klassifizieren ist aber auch weniger sinnvoll, als die lebendigen, sozial relevanten Produktionsformen anzukurbeln, anzustiften und zu feiern.

“Das alltägliche erschöpft mich.” Goethe

Selbstorganisierte Netzwerke setzen der Verwässerung der Medienkunst die soziale Konstruktion entgegen. Im Versuch, die gewachsenen Kulturen überzukodieren, abzuschöpfen und hochkulturell zu deuten, hat sich die organisierte Medienkultur in ein Stadium der Irrelevanz manövriert. Abseits davon blühen jedoch die Produktionskulturen: Hackerkonferenzen, Entwicklerkonferenzen, Unconferences. Damals wie heute wächst die Kritik am Gegenstand aus nächster Nähe.

AUFRUF ZUR NETZKRITIK EIN ZWISCHENBERICHT

„Zu Internet fällt mir nichts ein.“ Johan Sjerpstra

1.

Netzkritik als Form und Kategorie ist nicht mehr als eine bestimmte offene Textform. Sie basiert auf einer Form von Gruppenarbeit, beginnend mit Treffen und Mailinglist-Aktivitäten bis hin zu Papierkrieg und Softwareentwicklung. Es gibt keine Weise, sich der Netzkritik als solcher „zu stellen“, sondern man kann sich darin betätigen oder nicht, etwas hinzufügen, etwas entgegnen oder etwas programmieren. Die Konstruktion von Gegnerschaft oder der Zwang zur Befürwortung ist nicht ihr vorwiegendes Geschäft. Es handelt sich in den netzkritischen Beiträgen nicht um exemplarische Wege aus der Unbedeutsamkeit, nicht um eine Umschulungsmaßnahme für begnadete Späteinsteiger, nicht um getarnte Propaganda für den globalen Ausverkauf, nicht um Diskursgepäck für die Besserinformierten, auch nicht um Geheimwaffen für den lagerinternen Grabenkrieg, sondern um ein Projekt, an dem man sich beteiligen kann. Das Interesse gilt keinem Buchwissen, das bestätigen soll, was man immer schon wusste, sondern einem eigenen Spielraum für radikalen Kritizismus innerhalb einer explodierenden elektronischen Öffentlichkeit.

Es geht um eine bestimmte Umgangsweise mit dem Netz, keine Theorie, sondern eine Theoriepraxis. Eine allgemeine und spezielle Theorie des Netzes überlassen wir gerne anderen. Netzkritik, als work in progress verstanden, betreibt dabei weder Technik-Euphorie noch Kulturpessimismus. Sie setzt sich ab vom neo-liberalen Hippie-Transzendentalismus, aber haust in den technischen Medien und vermeidet eine elitäre Außenseiterposition, die mit dem ganzen Arsenal von Zynismus bis Apokalypse den Untergang der abendländischen Kultur samt Nationalstaat und „Bewegung“ besingt. Dem Akademismus bleibt es überlassen, die allgemeine Theorie der Netze in ihre Teilbereiche zu untergliedern und die Art und Weise der Kritik so zu disziplinieren, dass weiterhin keine Wirksamkeit auf den Prozess der Entwicklung des Untersuchungsgegenstandes entsteht, wohl aber eine geordnete und elaboriertere Weise, über das Netz als Medium kluge Dinge zu sagen. Netzkritik wäre dann eine zeitlich begrenzte Übung in taktischer Negativität, welche die Belanglosigkeit der Computernetze genießt, ohne sich den Verführungen gestiegenen Interesses zu verschließen. Sie analysiert die Organisation von Macht in der immateriellen Sphäre und versucht, diese selbst in den Griff zu bekommen, wohlwissend, dass der Kapitalismus nie einen unbesiedelten unzivilisierten Cyberspace erlaubte. Die Missgeschicke der Anderen sind also nur Aufruf zum Selbermachen. Noch gibt es die Freiheit, sich nicht mit alten Idealgegnern zu befassen, sondern auf deren Neubildung Einfluss zu nehmen. Jetzt ist die Periode der Hyperwachsamkeit, eine komprimierte Entwicklung, die aller Erfahrung nach in eine bleierne Zeit übergehen wird, wie wir sie von anderen elektrischen Medien her kennen. Es ist davon auszugehen, dass die Schonzeit für Neulinge, die sich nur ein wenig umschauchen, demnächst vorbei ist. Die Offenheit der Entscheidung mitzumachen oder nicht ändert sich, wenn die Weichen für die Informationsgesellschaft gestellt wurden, und ganze Bundesländer ihre Verwaltungen ins Netz stellen, unter furchtbaren Bedingungen inklusive Polizeistaatlichkeit und Umgestaltung der Arbeitsplätze. Im-

pliziert ist, dass die Netze Orte der Entscheidung sind, in denen sich zukünftige Machtordnungen abbilden und neu strukturieren. Wir unterstützen kein fundamentalistisches Ja/Nein, sondern versuchen Beispiele zu geben für Versuche, das Medienmonopol auf allen Ebenen zu brechen, durch taktische Maßnahmen auf der Mikroebene vieler kleiner Entscheidungen.

Zentral für eine Kritik der Netze sind darum die Erzählungen, Mythen und ideologischen Muster, die eine unsichtbare „Herrschaftsrhetorik“ reproduzieren, die Machtverhältnisse, die in den Programmen der heutigen Medien eingeschrieben sind. Es ist für Neo-Marxisten absehbar, dass der Postfordismus einen Nachfolger in der Tyrannei eines „reibunglosen Kapitalismus“ (Bill Gates) finden wird. Den Anspruch, dass es im Wettlauf um die wahre revolutionäre Haltung nur eine richtige Strategie gibt, nämlich Technologie abzulehnen, überlassen wir den Öko-Fundamentalisten, Moralpredigern und lustvoll Leidenden, fest verankert an den Felsen von Wahrheit, Wirklichkeit und Identität.

Insbesondere müssen wir noch auf die Lehre der politischen Ökonomie des Cyberspace warten. Die Schwerfälligkeit des eigenen Methodenapparates wird nach wie vor kultiviert, und man gibt sich bisher allzu leicht zufrieden mit der Berichterstattung der Printmedien und deren Legendenbildungen. Es gehört zur Gnade der Späteinsteiger, dass sie immer Recht behalten und ein durchkommerzialisertes Netz vorfinden, das sie von vornherein herbeigefürchtet haben. Das trostlose Kapitel der deutschen Mentalitätsgeschichte, die Kultur der Zögerlichkeit, hat nichts zu tun mit real stattfindender Technologisierung oder dem Aufbau von Infrastruktur (ISDN), sondern mit der biedermeierlichen Bodenständigkeit einer allzu heilen Welt. Hinzu kommt das Fehlen von Kontrollmechanismen des Netzes durch den Fürsorgestaat. Heimlich warten viele auf die staatliche Infobahn, die dann zu blockieren wäre (das Kappen der Datenstrasse Bonn-Berlin).

Netzkritik ist Teil eines Digitalen Dekonstruktivismus, der sich vom Moment der Gesellschaftskritik insofern löst, als er die Negation des „Gesellschaftlichen“ und anderer Theorie-Phantasmen mitdenkt: das kommende Volk, der Neue Mensch wird mit fröhlicher Skepsis begrüßt, doch handelt es sich mehr um das notwendige Rauschen bei der Einführung eines neuen Mediums als um die Grundlage einer neuen Weltordnung. Der Datendandy ist mittlerweile geübt im Schreiben von endlosen *disclaimern*. Im Voraus werden alle möglichen Kontextualisierungen durch vage (und gut gemeinte) Vorsichtsmaßnahmen vorweggenommen. Was vorher noch mit viel Handarbeit auf der persönlichen Festplatte verteilt wurde, findet sich heute einen Klick weiter auf einer liebevoll gestalteten Homepage. Das Programm des digitalen Ästhetizismus ist in die Software eingegangen und taucht in den neuen Versionen der Webbrowser auf. Der Dandyismus der Daten hat sich als ein Element bei der Definition der Öffentlichkeit im Netz erwiesen. Die Beteiligung an der Ausdifferenzierung in Boulevards, Cafés, Salons, Plätze und Datenbanken geht zurück auf die fundamentale Freude an dekontextualisierten Datenobjekten und deren Rekombination, die zu entscheidenden Vorsortierungen bei der Genese von Aussagegefügen führte.

Überfluss und *overload* sind keine Gefährdung für eine politische Stellungnahme, solange es nicht darum geht, eine puritanische Essenz zu destillieren oder den Glauben an die heiligen Stätten des Wissens zu verteidigen. Statt der Exegese von Texten geht es um Umleiten und Verschalten von Datenströmen, statt Interpretation geht es um Rekombination, statt Repräsentation geht es um Kontextualisierung, statt Differenzierung geht es um Vernetzung. Heute ist der

Subjektivierungswettbewerb auf dem Netz in vollem Gange, und die Gestalten in der Drogenkultur des Netzsurlens haben sich vermehrt, allen voran die radikalen Konsumenten, die alle Ecken und Enden des *global brains* besucht haben, nur um sich immer wieder selbst zu treffen. Nach langen Jahren kamen Politik und Ästhetik aufeinander zu, beschnüffelten sich und befanden es für notwendig, ein taktisches Bündnis einzugehen gegen Fundamentalismus, Digitalkommerz und Ökoapokalypse.

Die ausgeprägte Ökonomie der Enttäuschung ist Teil des Programms der alten Medien. Die gezielte Fehlschaltung verhilft zu Freude an unvorhergesehenen Effekten, das Rechthabenwollen bleibt den Visionären und Moralisten überlassen. Dem Vorwurf des Voluntarismus wird entgegnet, dass das Auslösen von Turbulenzen eine Veränderung im Aussagegefüge wahrscheinlicher macht als das Zementieren bestehender Gewohnheiten. Im Sinne einer Taktik genügt es, die Schwachpunkte eines Systems zu lokalisieren und zu kitzeln, ohne ihren Gesamtplan verstehen zu müssen (Unix-Kenntnisse erwünscht). Man befindet sich im Puzzle-Stadium und wartet geduldig auf Hauptwerke wie ‚Das Netz der Gesellschaft‘, ‚Telematik und Kapital‘, ‚Dialektik der Technik‘, ‚Kultur und Netz‘, ‚Sprache der Computer‘, ‚Theologie der Virtualität‘, ‚Cyberspace: Wesen und Wirkung‘, ‚Kritik der Auflösung‘, ‚Ideologie der Information‘ bis hin zu ‚Wege aus der Informationsgesellschaft‘. All dies lässt sich denken, es existiert bereits in Ansätzen, lässt sich mit viel Fleiß niederschreiben und ist bereits heute ungefährlich. Darum ist es notwendig die erhabenen Ebenen des Diskurses zu verlassen und in die Niederungen des kollektiven Datenschlamms einzutauchen... solange es offene Netze und Mailboxen gibt, gibt es auch eine reiche politische Technik-Kultur, die viele erst noch entdecken müssen.

2. KRITIK 95

Im Juni 1995 fand in Venedig das Gründungstreffen von *nettime* statt. Als intellektuelles Tagesprogramm galt, sich parasitär am deutschen Techno-Export zu beteiligen und der Repräsentationslogik des Kunstbetriebs ein nichtöffentliches diskursiv-dialogisches Ereignis entgegenzusetzen. Themen waren: eine erste Kritik an der Wired-Ideologie, Grenzen der Stadtmetapher, Analyse von Info-Vitalismus und Künstlichem Leben, Dialog im Spannungsfeld von lokalen Bedingungen und globalen Verhältnissen sowie Möglichkeiten subversiver Praxis innerhalb der Netze, über das Hackertum hinaus.

Zuvor hatte es im Spessart unter der Schirmherrschaft des Frankfurter Vereins 707 schon ein erstes Treffen („Medien-ZK“) gegeben, das die Kultur der Zögerlichkeit überwinden und mit dem akademischen Mythos, eine Kritik am Internet wäre nur aus dem Pathos der kritischen Distanz möglich, brechen wollte. Der Versuch, eine gemeinsame Medienstrategie der Netze zu entwickeln und jenseits von Kommerz und Institutionen autonome Kommunikationsstrukturen aufzubauen, schlug vorerst fehl. Das ‚Interfiction‘-Treffen im Dezember 1995 in Kassel löste den Begriff der Gegenöffentlichkeit auf und dokumentierte eine fragmentierte linke Praxis, die sich noch weitgehend in den alten Medien spiegelte. Es war zu unzeitgemäß, um von einer Netzkultur zu sprechen, da die Inseln kritischer Aktivität untereinander wenig Gemeinsames finden konnten. Auch der Anschluss an akademische Forschungen im Bereich Medientheorie/Medienkunst fand nur ungenügend statt, weil sich kein Minimalkonsens finden ließ, um gemeinsame Handlungsräume zu definieren.

Hervorgegangen aus losen E-Mail Verbänden, startete *nettime* als internationale Mailingliste im Herbst 95. Technisch gesehen handelt es sich bei einer Mailingliste um einen Verteiler, der eine an ihn gerichtete Nachricht statt an einen Empfänger an eine Liste von Abonnenten weiterleitet. Als ein offenes Forum für den Austausch und die Selektion von elektronischen Texten ist es nicht das Hauptanliegen, ein elektronisches Diskussionsforum für Netzbambitionierte zu bieten, das traditionellerweise in die Beliebigkeit von ‚sozialem Rauschen‘ übergeht. Man kann es derzeit an zahlreichen Newsgroups und Mailinglisten sehen, dass ein elektronisches Forum nur ein gewisses Maß an ‚Neuzugängen‘ und richtungslosem Dialog verkraften kann. Darum sind Treffen (Symposien, Reisen, Gruppengespräche, Vorträge, Spaziergänge, aber auch Ferngespräche) im Umfeld von *nettime* unumgänglich, um gemeinsame Projekte zu realisieren und ‚networks of trust‘ aufzubauen. Die Netze haben eine nicht zu vernachlässigende soziale Dimension, wobei unabhängig vom Gruppen- oder Projektnamen die Tendenz vorherrscht, sich gegenseitig zu stützen, auszutauschen, dezentrale Allianzen und technische Koalitionen zu schließen und so einen Kontext schaffen, ohne den die Entwicklung von ‚content‘ unmöglich ist. Der Dialog findet somit mehr außerhalb von *nettime* statt, während der Diskurs sich über den diskontinuierlichen Strom der Beiträge herstellt, die sich gegenseitig kontextualisieren und eine sich über die Zeit verändernde Konsistenz und Kohärenz entwickeln.

Die *nettime*-Dokumente tauchen später oft in anderen Zusammenhängen und Übersetzungen auf. Eine Weiterverwendung ist erwünscht und organisiert sich unabhängig und dezentral: Die Zeitschrift *Arkzin* aus Zagreb, *The Thing BBS Network* New York/Wien/Amsterdam/Basel, *mediafilter.org* von Paul Garrin in New York, *Telepolis* in München, die Zeitschrift *MUTE* in London, *21 C.* in Sydney, *Gondolat Jel* in Budapest, *Strano* in Florenz, *Interfiction* in Kassel, *Andere Sine-ma* in Antwerpen, *Rewired* in San Francisco, Berlin. Dazu gibt es die englischsprachige ZKP-Reihe (*Zentral Komitee Proceedings*), die diesem Buch als Grundlage gedient hat. ZKP1 erschien während der *Next Five Minutes II* in Amsterdam, die zweite in Madrid zu *5cyberconf*, und ZKP3 bei *Metaforum III* in Budapest. Diese ‚prepublishing‘-Strategie mag an die goldenen Zeiten der *zines* erinnern oder die *preprints* der *scientific community*, kleine selbst produzierte und selbst vertriebene Magazine, die vor allem in den 80er Jahren in den USA, u.a. durch die Verfügbarkeit von Produktionsmitteln (DTP, Kopierer), populär waren.

Auf der Flucht vor der bundesdeutschen Öde, hin zum romantischen Bild der weltbürgerlichen Cybergemeinschaft, trifft man auf die sehr harte Grenze der englischen Sprache. Es ist fast ein Geheimnis, dass viele sich im Englischen doch nicht so heimisch fühlen und, wenn die Debatten richtig in Gang kommen, davor zurückschrecken, sich eine sprachliche Blöße zu geben und das erhabene Begriffsgebäude des Deutschen zu verlassen. Das Sprachproblem taucht erst dann auf, wenn man sich anspruchsvolleren Aufgaben stellt, und allzu schnell beruft man sich auf Quellen aus dem ‚feindlichen Lager‘, weil nichts anderes zur Verfügung steht. Im Gegenzug zum erfolgreichen Theorieimport der 80er Jahre gäbe es heute die Möglichkeit, die reichhaltige und differenzierte deutsche Medien-, Technik- und Kulturkritik in die internationale Debatte einzubringen. Hier sind neue Vorgehensweisen gefordert, das Übersetzungsproblem in den Griff zu kriegen. Aus diesem Grund wurde parallel zur internationalen eine Mailingliste für *German-only* Text eingerichtet, zu der alle Leser herzlich eingeladen sind. Es geht uns darum, eine ‚Arbeit am Diskurs‘ in verschiedenen Kontexten und Sprachen zu betreiben, um die Sache der Netzkritik vorwärtszubringen und dem Sieg über den Infokapitalismus wieder etwas näher zu kommen.

Man versteht jedoch das Modell von *nettime* besser, wenn man seine Charakteristik in Bezug auf Zeit und territoriale Verteilung näher betrachtet. Es gibt nicht die Segmentarität eines Periodikums, sondern eine Verteilung in Intensitäten, Zeiten und Zonen diskontinuierlicher Aktivität im Feld kultureller Differenzen, in denen es eher um das Moment der Bewegung geht als um eine kaderhafte Durchorganisation nach dem Primat festzulegender ideologischer Leitlinien, wo die Ausgrenzungsrituale aufblühen. Auch ist *nettime* keine versteckte Form von Konzeptkunst, da sie den Kunstbetrieb zwar überlappt oder ihn anzapft, aber durchaus auch funktioniert, ohne Kunst genannt zu werden.

Nettime operiert weitgehend ohne Redaktion, als vages Medium. Die Praxis des ‚*collaborative text filtering*‘ geht zurück auf die Praxis der Newsgroups und Mailinglisten. Der Moderator, anders als der Redakteur, ist zugleich technischer Operator, er animiert zum Schreiben, filtert den größten Müll, schlichtet Streit, stellt Kontakte her und lädt neue Abonnenten ein. Eine sorgfältige Kontextualisierung ist für jeden Sender unumgänglich, das trifft sowohl für eigene wie für gefundene Texte zu. Die Dokumente kontextualisieren sich über einen unscharfen Anschluss an Dokumente, die an anderer Stelle publiziert werden, über die Sammlung, deren Bestand stetig wächst und die Grundlage für Neuzugänge herstellt, über ihre Herkunft, die oft auf Prozesse innerhalb des sozialen Netzes um *nettime* zurückgeht, und schließlich über ein Maß an Selbstreferentialität, bei der das Netz als Medium Thema des Textes ist. Schließlich ist eine Reihe von Maßnahmen nötig, welche die Ökonomie der Aufmerksamkeit (*attention span*) modellieren, um Verbindlichkeiten auch zwischen und mit den Usern zusammen herzustellen und für einen Aktualitätswert zu sorgen, d.h. unartikulierte Konflikte auszuformulieren (Barlow-Kritik) oder kommende *issues* auszulösen oder zumindest anzusteuern. Es geht darum Ausschau zu halten nach Konzepten, die Einfluss nehmen auf die Entwicklung des Netzes. Grenzen der Wirksamkeit finden sich auf der Ebene der Software- und Hardwareentwicklung. Es geht nicht darum, eine radikale Kritik zu formulieren, die unbedingt zu bejahen ist, sondern Virtualitätsfelder zu erzeugen, die Handlungsmöglichkeiten eröffnen, und Orientierungen und Argumente, wo üblicherweise Ohnmacht und Kritiklosigkeit herrschen. Einer Freiheit von der Technik soll Ausdruck verliehen werden, die sich nicht nur im Aushandeln technischer Parameter abspielt, sondern in deren Umsetzung in die Kultur oder die Soziosphäre.

Es geht also um Handlungsdimensionen im konkreten Sinne, d.h. zum Beispiel das argumentative Material zu liefern, aus dem heraus erst eine gezielte Praxis (Hacker der 2. Generation) und ein bestimmtes gelebtes Verhältnis zur Technologie möglich wird. Bestimmten Ideologien und Plänen sich schon heute entgegenzustellen, bevor sie als Grundlage für in Technik, Standards und Bestimmungen gesetzte Machtverhältnisse umgesetzt werden, etwa dem versteckten politischen Programm der Cyberkultur, die Technik als eine unhinterfragbare Instanz einer naturgleichen Macht versteht und von einem Moment der Überwindung ausgeht, um einen ebenso ‚posthumanen‘ wie retro-modernen neuen Menschen zu konstruieren. Es gilt den falschen Versprechungen und frommen Wünschen aller Cyberpriester entgegenzutreten und die Machtinteressen dahinter offenzulegen. Der Kollaps der Virtualisierung muss als Negation der überzogenen Verheißungen zumindest mitgedacht werden. Uns kümmert nicht die morbide Idee, dass Europa verloren hat und nun, dem Untergang geweiht, auf der früheren Entwicklungsstufe der ‚*second wave*‘ Industrialisierung stecken bleibt, verurteilt zum Kulturkampf und der Verteidigung der Überreste einer ruhmreichen Geschichte. Die Kritik am Neoliberalismus, welche auf eine Möglichkeit

der Kontrolle der Netze hofft, baut auf eine kaum vorstellbare nationalstaatliche Lösung. Mehr Sinn macht es, sich international zu vernetzen und so innerhalb der transnationalen Organisation der *corporate states* handlungsfähig zu bleiben. Es geht darum, vollständig erneuerte Modelle von Imperialismus- und Ideologiekritik zu erarbeiten, die den veränderten Bedingungen des globalen Kapitalismus nach '89 gewachsen sind und sie auf den Begriff bringen.

Die Kritik der in Netztechnologien eingeschriebenen Ideologien und des darum stattfindenden Diskurses kann sehr leicht in eine selbstgenügsame, anti-amerikanistische Idiosynkrasie abgleiten. Eine deutsche Netzkritik kann, genauso wie eine französische, in eine eurozentristisch-isolationistische Haltung übergehen, in der Sicherheitspolitik und Kulturpolitik in einen Topf geworfen werden. Nicht die Klage über amerikanischer Kulturimperialismus samt ihrer medienökologischen Variante, sondern die Internationalisierung autonomer Netzpraxis ist gefragt. Das Problem der Übersetzung muss mitgedacht werden, die Vielsprachigkeit fördert die Entwicklung eines *net-pigeon-English*, einer *lingua franca cibernetica*, bei der man sich nicht scheuen muss Fehler, sondern eher zuviel Worte zu machen. „Mach es kurz! Am Jüngsten Tag ist's nur ein Furz.“ (www.goethe.de).

Man kann die Ausgrenzungsverfahren und den Integrationszwang beklagen, die mit der Vernetzung und Digitalisierung einhergehen, die unheilige Allianz von Leviathan@babylon.com mit Behemoth™ bekämpfen, doch vergisst man dabei, dass es sich um Gefüge von Maschinen, Menschen und Medien handelt, die sich nicht als reine Wesenheiten oder kybernetische Faktoren, sondern als durchaus reale Ökonomien beschreiben lassen. Statt die Akkumulation von kulturellem Kapital unter dem Vorzeichen radikaler politischer Ziele voranzutreiben, entsteht längst eine neue virtuelle Arbeiterklasse an den Web-Stühlen und Teleworkstations. Die Umstellungen finden statt, verkrustete Bürokratien werden schlank gemacht, die ganze Palette von Outsourcing bis Downsizing schafft eine Heterogenität von fluiden, kleinen und flexiblen post-fordistischen Unternehmen, mit ganz eigenem Arbeits-Ethos und viel *corporate culture*. Doch die neuen Modelle sind nicht nur besser oder schlechter, die Zersplitterung erfordert auch veränderte Formen der sozialen Sicherung und des Arbeitsverständnisses bis hin zu Mischverhältnissen von Arbeit und Freizeit, von Entlohnung und *gift economy*, sei es um allein der Kapitalisierung der kleinsten Kommunikationsdienstleistungen und einer Zentralisierung und Standardisierung unbekanntem Ausmaßes vorzubeugen.

Eine solche soziale Praxis geht weg von der Frage, wie eine technische Topologie des Netzes nach den Planungen eines sozialdemokratischen Parteienapparats auszusehen hat, vielmehr sind Modelle im Kleinen zu entwickeln, die in ähnlicher Form Verbreitung finden, alleine weil sie allzu offensichtliche Vorteile für die Leute bieten, die sich ihnen unterwerfen. Darum ist nicht nur am Theorie-Praxis-Abgleich zu feilen, sondern gleich das ganze Feld mitzudenken und zu entwickeln, in dem sich eine solche veränderte Arbeitsweise ausbreiten soll. Der Vorteil an der ungemainen Dynamisierung der Arbeitswelt durch neue Technologien ist, dass sich damit zumindest zeitweise die Möglichkeit bietet, praktikable Arbeitsmodelle zu entwickeln, die für die Beteiligten Spaß und Geld genug zum Leben einbringen und dabei auf eine weiträumigere Ausbreitung ausgerichtet sind. Ein zartes Beispiel hierfür können möglicherweise die verschiedenen unabhängigen, nicht-hierarchischen Arbeitsgruppen um Websites, digitale Städte und Kulturprojekte bieten.

Es geht der Netzkritik nicht um eine Kritik der in Technologien ‚eingeschriebenen‘ Gesetze und Wahngelbe, nur um sie durch ihren Negativabdruck zu ersetzen, noch geht es um die Durchsetzung eines generalisierten Leitbildes. Nicht um korrektes Verhalten und aufgeklärtes Bewusstsein, nicht um Volksbildung im Sinne der Verbesserung der Menschen, bis hin zur Zähmung des Maschinellen, sondern jenseits der Negativierungen das angebotene Material einzubauen in existierende Strukturen, ohne gleich die ‚digitale Revolution‘ predigen zu müssen.

Die unerträgliche Leichtigkeit der digitalen Kosmopoliten benötigt eine Verortung in Symposien, Netzarbeiterkollektiven, Kneipen, Privatwohnungen. Angesichts einer bevorstehenden Telekommunikationsordnung, die sich am Modell des Obrigkeitsstaates orientiert, besteht die Möglichkeit der Daten-Emigration. ‚exil.nl‘ bietet politisch verfolgten Datenbeständen einen Zufluchtsort. Die ersten off-shore-Lösungen für Steuerflucht oder Raubkopien existieren bereits, extraterritoriale Satelliten-Server und Dienstleistungen im Graubereich. Die optimale Ausnutzung der kleinen nationalen Unterschiede wird auch im Bereich der politischen Daten zum Problem.

3. BURN, CYBERSPACE BURN! (SCHADE, DASS INFORMATION NICHT BRENNT)

Viele Aktivisten bleiben lieber auf Distanz zu den Kreisen der Hacker, die durch den Ausverkauf durch alte Medien in Verruf geraten sind. Auf breiter Basis wurde die Kriminalisierung elektronischer Kompetenz akzeptiert, und man ist sich nicht bewusst, dass es um die klassische Aneignung der Produktionsmittel geht. Weltweit wird politische Aktivität auf den Netzen gleichgesetzt mit der Institutionalisierung politischer Arbeit unter dem Dach global operierender NGO's (APC, Soros).

Der Mythos des Hackers besagt, dass er in der Vorgeschichte der Netze zurückbleibt und als Sicherheitsproblem den Anti-Viren-Experten anvertraut wurde. Es geht aber nicht nur um die Onlinisierung politisch korrekten *contents*, sondern um den kreativen Umgang mit den technischen Möglichkeiten, die sich hinter den Klick-Oberflächen verbergen, und zwar nicht in dem Sinne, dass man sich mit den Arsenalen des *cyberwars* gegenseitig fertig macht. Es reicht nicht, nur eine Anti-Mercedes-Benz-Site zu öffnen, um effizient den weltweiten Kampf gegen multinationale Konzerne aufzunehmen, man muss sich über die Repräsentationstechniken hinaus neue Formen von Netzkampagnen ausdenken. Der Zapatista-Mythos der netzgestützten Revolution basiert faktisch mehr auf einer weltweiten Fangemeinde als auf der eigentlichen Vernetzung der Chiapas-Region. Die Bereitstellung von Hard- und Software, aber auch die *manpower*, um funktionierende unabhängige Systeme aufzubauen, ist mindestens ebenso wichtig wie die Aufklärung über die Telepolis zu Hause.

Über die Instrumentalisierung der Netze hinaus gibt es, trotz aller Netzkritik, neue Freiheitsgrade zu erforschen und zu genießen. Hierzu gehören die Ästhetisierung von LoTech und die Taktiken der Verlangsamung, das Zusammenlöten hybrider Medienverbünde (Theater, Radio, Super8, Fax, C64, Casio, Xerox, T-Shirts), das Operieren auf den untersten Systemebenen, *downgrading the future*, die Rückkehr zu ASCII als Politikum, *Net-Strike*, *innercity*, PrenzlNet (Vernetzung aller Hinterhöfe), *public terminals*, freie Vergabe von *fake* E-Mail-Adressen, anonyme Blitzmails. In diesem Sinne ist der Aufruf zur Netzkritik zu verstehen.

GRUNDRISSE EINER NETZKRITIK

1. TOWARDS A EUROPEAN STANDARD CODE FOR CRITICAL INTERCHANGE (ESCCI)

Verstehen wir das Internet einfach einmal als ‚Kind der Moderne‘, so müsste das klassische Genre der Kritik sicherlich ein Teil davon sein. Im noch andauernden Zeitalter des multikulturellen Massenkonformismus, voller Mikropraxis und Ich-Management, ist die Kunst der Kritik jedoch in Vergessenheit geraten. Kommentare zielen nur noch auf Korrektur von Verhaltensweisen ab. Die MeinungsmacherInnen haben alles Angebotene längst hinter sich, sie sehen das Ganze wirklich differenziert, aus sicherem Abstand. Die glückliche Tatsache, man sei eben nicht engagiert, wird als persönliche Errungenschaft gefeiert. Solche *talking heads* ohne Eigenschaften sind in Zeiten rascher Entwicklungen, so wie das beim Wachstum der Computernetze im Moment der Fall ist, aber nutzlos.

Alte Kritik, wie die dialektische, zielte auf einen Moment der Entscheidung. Diesen versucht die neue dekonstruktive Kritik so lange wie möglich hinauszuzögern, indem immer neue Unterscheidungen eingeführt werden. Dilemma der zwei Möglichkeiten: um das flottierende Wissen von der Welt nutzbar und herrschaftsfähig zu machen und dem Zugriff aller zu entziehen, wird es zugleich in pathetische Schriftdiskurse verpackt und in profitables Silizium gegossen. Die verursachte Spaltung bietet viel Konfliktpotential. Im Kampf um den Platz der Hochkultur bezeichnen Technophobie und Textophobie ihre Werkzeuge gegenseitig gerne als Fetische und Dämonen. Während die Technikkritik sich in dekadenter Textexegese ereifert, sind die Theoriefeinde betäubt von der Funktionsvielfalt ihrer barbarischen Wunschmaschinen. Dabei wechselt man je nach Bedarf die Seiten oder findet gar eine dritte Position. Zwischen den Orten der Verweigerung und Euphorie ist ein Niemandsland entstanden, in dem sich bisher nur wenige aufhalten.

Solange sich die Schriftgelehrten vollauf mit der Einschließung des Datenüberflusses in die alten Archive beschäftigen, können die Westcoast-Visionäre ungehindert immer neuere und verstiegenere Techno-Mythen produzieren und gewinnträchtig unters Volk bringen. Um im heißungsvollen Geschäft mit dem Cyberwesten nicht unterrepräsentiert zu sein, hat die Schriftproduktion der amerikanischen Spätmoderne kürzlich zum Kreuzzug geblasen, Armeen von jungen AkademikerInnen brechen auf, um unter Anleitung post-progressiver Professoren die randständigen Techno-Kulturen nach allen Regeln des Wissenschaftsbetriebs ins Reich des politisch Richtigen zurückzuholen. Ein ‚atlantisches Bündnis‘, in dem Turing- und Gutenberg-Galaxis gleichberechtigt nebeneinander existieren, scheint ausgeschlossen.

Im Vergleich mit den umständlichen, um strenge Rationalität bemühten Archivaren und Programmierern finden die Evangelisten des Technopols nur wenig Widerstand. Jede kritische Bemerkung ist der Verflüssigung ausgesetzt und wird zur kurzlebigen Netzanekdote. Im Rauschen des Spekulierens geht es um das Durchspielen von allen möglichen Modellen, und auch Weltuntergang ist ein Szenario unter vielen. Technikkritik liefert dabei eine Position, auf die sich Hippie-Konservative und Alternativ-Liberale gerne ab und an einlassen, wenn es esoterisch-futuristisch wirkt und einen jugendlich-verrückten Anklang hat. Der ‚*Rage Against the Machine*‘ dient vor allem der Verbesserung im Ich-Design beim Basteln an einer niedlichen, körperbetonten und familiengerechten Gesellschaftskritik. Jede zynische, erhabene Haltung rächt sich im Falle der

‚Kritik der neuen Medien‘ jedoch. Man hofft, mit dem Heruntermachen einiger Modewörter wie ‚Multi-Media‘, ‚Virtuelle Gemeinschaften‘, ‚Cyberspace‘ und ‚Tele-Arbeit‘ die damit verbundenen gesellschaftlichen Umschichtungen wieder in den Hintergrund zu drängen. Aber vergebens. Neue Medien sind wie neugeborene Kinder: sie können furchtbar laut und andauernd schreien und das Negieren hilft dann am allerwenigsten. ‚Lasst uns einen Hype daraus machen und es verschwindet bald wieder‘, so die Hoffnung in den Kreisen der alten Medien. Es handelt sich hierbei um eine Ökonomie der Enttäuschung: Wenn sich die Erwartungen an die Computerleistungen lange genug hinauszögern lassen, kann der Fernseher wieder eingeschaltet werden.

Aus dem Willen, sich nicht dermaßen verkabeln zu lassen, erwächst schnell eine gewisse Vorliebe für die Altlasten der *one-to-many*-Medien mit ihren Schauergeschichten von Gegenöffentlichkeit und zentralisierter Manipulation. Bis Fernseher und Telefon zusammenwachsen, müssen noch viele Hardwaregenerationen ins Land gehen. Dem real existierenden Nomadismus der *corporate states* wird eine zentralistische Ideologie der unzähligen Kanäle entgegengesetzt. ‚*TV Kills the Internet-Star*‘. Der ‚*Net-Backlash*‘ wendet sich gegen das tägliche Verschwinden in den Datenraum und dessen pionierbedingt unerträgliche Unpässlichkeiten. Nacheuphorische Katerstimmung erschöpfter Netsurfer ergänzt die allgemeine Unzufriedenheit mit der informationellen Grundversorgung. Noch gilt die Hoffnung dem massenhaften ‚Dummuser‘. Die Überforderung der Endbenutzer durch fremdartige Datenwüsten, monströse Prototypen und heiß gestrickte Betaversionen kann sich als produktivitätssteigernd erweisen. Bis zur nächsten Innovation sind eine Reihe frustrierende Zwischenmodelle vermarktbar. ‚Je schneller die Computer, desto langsamer die neue Software‘, so die Erfahrung des Powerusers 95.

Man sollte sich nicht lustig machen über die langsamen Verbindungen, halbfertigen Bilder, die ins Stocken geraten, rivalisierenden Softwarepakete, die eng zusammengepackt die Festplatte dauerhaft zum Überlauf bringen, E-Mails die nie ankamen, maroden ISDN-Leitungen (gibt es so etwas nur in Ost-Berlin?), Server die down sind, Mailinglisten die alle Post zweimal schicken und sich nicht mehr abbestellen lassen, die große Zahl der Websites die *under construction* bleiben, Schildkröten-Telnet, Betteln um Audienz beim System-Administrator, interessante IRC-sessions wo keiner auftaucht, deprimierend hohe Telefongebühren. Die Pioniere haben die richtige masochistische Mentalität und genießen heimlich den Datenstau. Für den Wunsch ist es notwendig, dass die Maschine nicht richtig funktioniert. Für Visionäre aber ist der Performanceverlust einfach tabu und man darf davon nicht sprechen, geschweige denn darüber lachen.

Netzkritik ist ambivalent (deskriptiv, immanent, unordentlich, symptomatisch, parodistisch), sie steht mit einem Bein im staubigen Gutenberg-Archiv der schmutzigen Materialität, mit dem anderen aber im körperlosen Digitalia. Sie bringt das Unbehagen in der Information an die Oberfläche und versucht, das Unvereinbare produktiv zu machen, wie zum Beispiel die Schreib- und Übertragungsgeschwindigkeit und die der Reflexion. Es geht nach (dem frühen) Virilio darum, wieder einen Moment der Entscheidung herbeizuführen. Ziel dabei sind illegitime Anschlüsse, hybride Konstruktionen, eine „Ästhetik der Verlangsamung“ und eine ganz eigene Mischung aus lokalen und globalen Elementen. Es gibt kein wie auch immer genanntes *A priori* mehr, auch keine Überlegenheit von Hardware über Software (trotz Kittler). Jede Verschaltung kann durch andere ersetzt werden, jeder Strom und jedes Kraftfeld ist als unpolbar zu denken. Die Gesamtsicht bleibt dabei nur den Verschwörungstheoretikern offen. Trotzdem wird eine neue ma-

terialistische Netzanalyse gebraucht, die sich mit Copyright und Kabelrechten befasst. Es reicht nicht aus, sich von den Priestern des Wired-Evangeliums abzuwenden. Die *Third Wave*-Industrie muss angegriffen werden, inklusive ihrer zynisch-kolonialistischen New-Age-Ideologie. Der *Digital Marxism* ist dafür zu schwerfällig, seine Ideologiekritik bewegt sich nur noch im Bereich des Kulturkampfes auf dem Gutenbergschen Areal.

Die europäische Variante der Kritik der Netze wird eher einen materiellen Kern nachzuweisen versuchen, während die nordamerikanischen Analysen gegen die Entkörperlichung argumentieren. Die Netzkritik kann sich dabei auf die Datenkritik stützen, welche besagt, dass Skepsis immer erst die eigenen Mittel und Quellen betreffen sollte. Es reicht nicht aus, die Großkonzerne, Kleinunternehmer und naiven Netzbenutzer zu attackieren, sondern es gilt, das Verborgene hinter den eigenen Metaphern ins Spiel zu bringen.

2. ÜBER DEN KYBERNETISCHEN KRITIZISMUS

Betrachtet man die klassische Welt der Massenmedien von der Cyberkultur aus, erweist sich die Kritik als die wichtigste Produktivkraft bei der Erzeugung von Nachrichten. Schlechte Nachrichten bringen eine schlechte Welt hervor. Nachrichtentechnologien können noch so sehr state of the art sein, sie dienen dennoch, wie mehr und mehr beklagt wird, hauptsächlich der Übertragung von Schlechtigkeiten. Nach der Ansicht radikalkonstruktivistischer Behavioristen soll sich das beim gegenwärtig stattfindenden Medienwechsel ändern. Der Fernseher war ein Schrein des Bösen - die multimediale *settop-box* jedoch führt uns in eine ungleich bessere Welt. Das intelligente Fernsehen der Zukunft wird einen Regler für selbstbestimmte emotionale Balance besitzen. Die Endbenutzer werden an den „Stimmungskonsolen“ zu Affekt-Jockeys, die den Pegel zwischen Banal und Erhaben, Gesund und Pervers, Innen und Außen, Wellen und Partikelströmen, Titanischem und Zwergenhaftem eigenverantwortlich zusammenmischen können. *Pay per view*, *surf-watch*, Kindersicherung und Wahlberechtigungsnachweis gehören zur Standardausstattung des kommenden positiven Fernsehens.

Von der Turingmaschine zur Tugendmaschine entwickelte sich der digitale Code zur idealen Grundlage guter Nachrichten. In den elektronischen Netzen soll nun der analoge Schmutz verschwinden, unberechenbaren Zeichen der Normabweichung, verschiedenen Sorten unkontrollierbaren Begehrens soll das Recht auf Digitalität verwehrt bleiben. Im Cyberspace-Age gehen wir der letzten Reinigung entgegen, der Drang nach Unsterblichkeit, viel Geld und grenzenloser Freiheit passt zum sauberen Kapitalismus puritanisch-calvinistischer Ausprägung. Information = Geld heißt die Kraftformel, um das spirituelle Reich der frommen Begierde vom Schmutz des Minderwertigen und den Einflüsterungen des Anderen zu schützen und gleichzeitig eine gewisse profitable Knappheit einzuführen. Noch ist dieser „*war in heaven*“ (Peter Lamborn Wilson) unentschieden, doch heißt es immer öfter: ‚Anti-Christen müssen draußen bleiben.‘

Die Umwertung aller Netzebenen (Waren, Energie, Wissen, Begierden) in ein durch Geld messbares Tauschsystem zielt auf ein Maximum an Integration und Kontrolle aller verfügbaren Ressourcen. Die Hymnen vom Freiheitswillen der Information treiben das Internet in die letzten Ecken des integrierten Weltkapitalismus. Rechnet man Internetadressen und Weltbevölkerung hoch, lassen sich leicht die drohenden Konfliktpotentiale als eine Wiederkunft revolutionärer Gespen-

ster lesen. Das Ziel der Bio- und Computertechnologie ist nicht, den Menschen zu fressen oder auszuspucken, sondern einen Techno-Totalitarismus zu erzeugen, der alle die wertlos erscheinen lässt, die nicht dem Standard folgen können oder wollen. Das Netz funktioniert hier als universeller ‚Klebstoff‘, als Verdichter, und Identitätsstifter, sein geopolitischer Zweck ist Ausschließung. Es lassen sich sicher Hinweise auf netztypischen Sexismus, Rassismus, Kolonialismus, Faschismus aufspüren. Zuallererst erscheint das Internet als ‚Booster‘, alles was sich daran anschließen lässt, wird von einer merkwürdigen emphatischen Bewegung erfasst, einer Romantik, die aller Wahrscheinlichkeit bald im Museum für Netzgeschichte verschwinden wird, um den ‚Spielregeln der realen Welt‘ Platz zu machen.

Das „*desire to be wired*“ (S. Stone) ist der heimliche Motor der Informationsgesellschaft. Der Wille zum Anschluss hat neben den soziologischen, psychologischen und systemtheoretischen auch eine neurologische Komponente. Elektronische Nervosität basiert auf einer Kopplung von Libido und Elektrizität und hat aus heutiger Sicht nichts Ungesundes - solange immer weiterproduziert wird. Die Wunschökonomie der Netze basiert auf einer Utopie der totalen Konvertierbarkeit von ‚*human energy into information*‘. Zum ausgehenden Jahrtausend wird ‚Neurospace‘ (Vladimir) zum universellen Kennwort einer von Strahlen, Wellen, Feldern und Strömen durchzogenen ‚elektromagnetischen Gesellschaft‘ (A. N. Whitehead) bei der ‚Systemdesign‘ die Politik ersetzt und der ‚*data body*‘ (CAE) über die Grenzen der körperlichen Existenz bestimmt. Nach dieser negativen Utopie wird kein Übermensch erscheinen, sondern der Drang nach Versklavung stattdessen in eine Kontrollgesellschaft der Risikokalkulation und der volkswirtschaftlichen Sozio-Kybernetik münden, bei der die ‚Grenzen individueller Entfaltung‘ vermeintlich weit gesteckt, aber unerbitlich hart sind: Psychische Energie, Begehren, Vitalität und kognitive Performanz wird in physiologischen und systemischen Wirkungsquanten messbar, integrierbar in die Formeln von Alter, Rasse, Geschlecht, Bildung, Arbeitsleistung, und anschließend in die vernetzten Kreisläufe der digitalisierten Tauschverhältnisse einbettet.

Das Verständnis von Raum wird durch die Pragmatik einer Vielzahl miteinander interferierender Zeit-Räume nach dem Modell der Feldtheorie nicht anschaulicher. Aus den „*networks of power*“ (H.P. Hughes) der Energiemonopole wächst in direkter Nachkommenschaft eine dicht verbundene Informationsindustrie heran, in der die Elektrizitätsmetapher mehr bedeutet als ein nostalgischer Atavismus, nämlich eine Gleichsetzung von Begehren als Wunschproduktion mit sozialer Produktion als technifizierte Dienstleistung. Groß angelegte dezentrale Kartierungsprojekte (*Genome, Brain, Visible Human*) machen den Körper zur Datenlandschaft. Neurointerfaces sollen die semiotische Grenze zur asignifikanten Physiologie überwinden. Allein die Nebenwirkungen - Elektromog, sich gegenseitig störende Schaltkreise, Programmierfehler und akkumulative Schockeffekte - werden verhindern, dass sich das programmierte Paradies auf Erden einstellt. Orgastische Entgrenzung trifft weiterhin auf singuläre Panzerungen. Widerstand wird mehr und mehr ununterscheidbar zu ökologischer, sozialer, klinischer u.a. Pathologie. Reinheit, Sicherheit, Geborgenheit und Intimität bleiben die Grundtugenden im digitalen Biedermeier. Die Familie wird über Telearbeitsplätze wieder zum Garant sauberer Information und filtert und zähmt die Quellen des elektrifizierten Sturm und Drangs. Eine hedonistisch-vitalistische ‚Massen-Jugend-Techno-Kultur‘ liefert das nötige sub-kulturelle Pathos. Aus der Urquelle elektronischer Nervosität wird die universelle Turingmaschine zur Produktion von Ordnung angetrieben. Ganz am Ende der verschalteten Black Boxes steht die Ideologie einer digitalen Kreativität, eine neuro-informatische

Psychedelik, welche für die Kombinatorik der Subjektivitäten im Netz und die Ästhetiken der Wissensproduktion verantwortlich ist.

Das Negative wird als Urkraft der ganzen Nachrichtenindustrie gesehen. Eine Verschwörung postmarxistischer Miesmacher hielte den gesamten Bereich des Mediengeschäfts fest im Griff. Spätestens seit dem Zusammenbruch des Sowjetreiches sei ihr Kampf zu einem notorischen Genörgel verkommen, das von der fernsehenden Gesellschaft instinktiv durch die Flucht in die allgemeine Datenschwemme abgemildert werde. Nur die Rückbesinnung auf die Reaktualisierung radikaler Gutwilligkeit könne das Umkippen der Realität in eine haltlose Dekadenz der unzähligen Kanäle aufhalten. Unter der Flagge des ‚virtuellen Amerikas‘ funktioniert der Cyberwesten als ein transzendenter Fluchtpunkt positiver Energien, um das Böse in die Reservate des Nicht-Digitalen zu verdrängen. Tofflers zynische Rhetorik vom patriotischen Machtanspruch der ‚Third Wave‘-Info-Gesellschaft denotiert die reale Armut der ‚Third World‘ als doppelt rückschrittlich. Der fröhlich-fromme Technovitalismus geht davon aus, dass in der Vernetzung ein Lebensprinzip verborgen sei, das am besten durch ausgiebige Kommerzialisierung zur Entfaltung gebracht werden könne. Solange alles fließt, wächst und gedeiht der abstrakte Organismus des Kapitals, er steigert seine selbstorganisierte Systemschlaueheit und entlädt sich mit den Wellenmustern des Börsenmarktes zu ekstatischen Höhen und Tiefen.

Die Menschheit als Mittelklasse hat eigentlich nur Gutes im Sinn, sobald jedoch über sie berichtet wird, stellt sich automatisch das Böse in den Vordergrund. Eine populäre Theorie besagt, Kriege, Krisen, und Katastrophen wären Medieneffekte. Wenn das technisierte Simulakrum wirklich die Welt beherrscht, sollte es doch möglich sein, durch die Umlegung eines zentralen Schalters die Dinge zum Guten zu wenden. Wie bei der Atombombe im Ursprungsmythos des Netzes wird alles Schlechte als Abkömmling eines größtmöglichen außerdigitalen Bugs aufgefasst, um den sich die heile Welt des Netzes automatisch herumleitet. ‚*You’re in trouble? We’ll route around it.*‘

Die Versessenheit auf Positivität in der heutigen Cyberkultur geht von der Existenz einer reinen Quelle des Medialen aus. Nicht länger Kommunikation, sondern die Unmittelbarkeit der Rückkopplung liefere totale Präsenz, wobei alle Ebenen des Sinnlichen durch verschiedene Multimedia-Bioadapter ersetzbar werden sollen. In der *blank box* des Sender-Empfänger-Modells verbirgt sich Enttäuschung, Betrug, Passivität und ständige Entmutigung. Alle Widersprüche, Paradoxien und Dialektiken werden im Archiv als Erweiterung der Möglichkeiten neutralisiert. Hinter allem Nichtlinearen waltet das Prinzip des *survival of the smartest* welches schließlich den Erfolg der Schlaun Technologien mit einem automatisierten Vitalprinzip begründet. Die nächste Stufe der Evolution verheißt eine Vereinigung von Natur und Technik durch die Methoden von künstlichem Leben, Chaosforschung, intelligenten Implantaten und ökologischen Gesellschaftsmodellen. Die Machbarkeit des Guten soll sich schon heutzutage in Biochips, *groupware* und *techno-culture* materialisieren. Die Lesbarkeit der digitalen Welt wird aber durch den pragmatischen Ansatz sicherer User-Interfaces, intelligenter fuzzy logic und genetischer Algorithmen immer schwerer gemacht.

Konstruktive Kritik ist das Produkt eines positiven Feedbacks mit den eigenen Verhältnissen. In den comp.sys Newsgruppen wird viel über die Verbesserung der eigenen Werkzeuge diskutiert. Negative Kritik wird in einer Umgebung neutralisierter kultureller Widerstände und eines stän-

digen *updating* zur schwer absetzbaren Ware. Nihilismus gilt als europäische Erkrankung, der durch festen Glauben entgegengetreten werden kann. Der kybernetische Kritizismus ist mit Vorliebe mit sich selbst beschäftigt und produziert eine Ästhetik interesseloser Nutzlosigkeit. Der Ausweg in die ständige Wiederholung der kleinen Begierden führt in seiner Anwendung zu Cybersex am Arbeitsplatz, E-Mail-Intrigen und einer ganzen Strategie der Verlangsamung und angenehmen Lethargie im Angesicht des Großkapitals.

Kritik als Trendforschung hat jedoch Konjunktur in den Glasbetonbunkern sinnsuchender Zukunftsunternehmer. Solange konstruktive Kritik visionär die jeweils nächsten Zustände vorwegnimmt, ist man durchaus bereit, für die Bifurkationen der Querdenker hohe Summen zu investieren. Das Paradigma der Anwendungsorientierung eröffnete den Akademien den Zugang in die Vorstandsetagen. *Cultural studies of the net* gehört zum Pflichtprogramm bei der Entwicklung von Internet *shopping malls*. Jugendkultur wird ununterscheidbar zu *corporate culture*, solange sich ihr Einzugsbereich weit in die unterentwickelten Zonen ausdehnen kann. Unternehmerische Schulung ist durch die Entdeckung von Marktnischen ersetzbar. So gehört es zum guten Ton des skeptischen Hedonismus, auf die Kreativität der Subkulturen zu vertrauen. Der Mehrwert an Präsenz, den die *tribes der queer communities, black culture* und anderweitig Peripheren verheißen, wird durch wohlwollende Aneignung in extra Sendungen und Spartenprogrammen honoriert.

Die Kritik der Netze kann sich nicht auf das Testen von Performance, Effizienz und Preis-Leistungsverhältnis beschränken, sondern beschreibt die Netze als Machtapparate. Die konspirative Vernetzung der durch den Anschluss hergestellten Einschüsse und Ausschlüsse stellt sicher, dass es keine andauernden herrschaftsfreien Zonen geben kann. Der Gefahr des paradoxalen Wiederauftauchens des Verneinten wird mit aller Unprofessionalität entgegengetreten. Netzkritik unterscheidet sich von Textkritik durch eine hedonistische Qualität bei der Bejahung sozialer Praxis und das Vertrauen in die Macht der Disfunktionalität.

„*Criticism will take you beyond the borders of boredom.*“ Im Theater der Machteffekte gibt es immer einen Platz, von dem aus sich das Spektakel der Vernetzung in Ruhe genießen lässt. Das Netz ist nicht das Leben. Seine Kritik speist sich nicht aus der Tradition der Priester und Technokraten, sondern der der Häretiker und Autodidakten mit ihrem tiefen Wissen um die Beschränktheiten technischer Kommunikation. So lässt sich immer eine systembedingt undichte Stelle in der heilen Virtualität finden. „Die Netze sind hinter uns her, aber wir sind schneller!“

Radikale Medienkritik muss sich heute der Verbürgerlichung der Kritischen Theorie stellen. Noch in den 80er Jahren galt die Philosophie des Abschieds von den Klassikern der Moderne als besonders fortschrittlich. Im Konfrontationsdiskurs mit den großen Blöcken ging es um Auflösung der unerträglichen Dualitäten. Die kollektive Konstruktion von Fluchtlinien, das Vertrauen in die Vielfalt von Intensitäten und Immaterialitäten, der Rückzug in autonome Zonen und Kulturbetrieb fand je seine eigene Art, sich dem 0-1 des atomaren Gleichgewichts gegenüberzustellen. Sie gipfelte in der Verschärfung der Kantschen Trennung von freidenkendem Privatmann und diszipliniertem Untertan. Technologie, Medien und Netze werden heute als neutrale Infrastruktur erfahren, welche den öffentlichen Raum der gesellschaftlichen Konflikte ersetzen.

Als Spiegelerscheinung der interaktiven Oberflächen entwickeln sich vielfältige exotische Privatpraktiken, welche mit leichter Verzögerung in die Diskurswerkstätten der Macht aufgenommen werden. Aus der Unterscheidung von Information und allem anderen etablieren sich die Kontrollgesellschaften entlang der Netzkanten und -knoten. Der freie Bürger hat gemäß der Formate, Standards und Gebühren alle Daten an der Hand, sich eine aufgeklärte Meinung bilden zu können, die er aber nur unter großer Anstrengung zu formulieren imstande ist. Alleine die Ausbildung eines ‚richtigen‘ Meinungsprofils erfordert viel Fleiß und einen geraden Blick bei der Auswahl der Quellen.

Beim Reduzieren von Komplexität und der Übersetzung von Daten in Information helfen politische Korrektheit und Nicht-Rauschen als erste Bürgerpflicht. Im spätmedialen Brumaire passt sich die Datenlandschaft geschmeidig den Neigungen und Nachfragen der privaten Begierden an und trennt diese von der abstrakten Abwesenheit gesellschaftlicher Entscheidungsprozesse. Bei genügend Organisationstalent kann eine ehemals aktivistische Basis mühelos in Adressverteiler abstrahiert, administriert und aktualisiert werden. Die romantische Phase der anarchischen Netze geht in die Forderung nach informationeller Grundversorgung, digitalem v.i.S.d.P., universellem Datenschutz und sicherem Homebanking über. Es gibt keine Positionen mehr, sondern Privatmeinungen, eine journalistische Informationsökonomie der buzzwords spaltet das Elend der Außermedialen von der privilegierten Aufklärung durch Expertenrunden und Betroffenenvertretungen ab. In den Diskursbunkern der utopisch Korrekten wird derweil die Übernahme der Weltregierung durch flächendeckende ethische Sauberkeit vorbereitet. ‚Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser‘ (Lenin).

3. THE UNBEARABLE LIGHTNESS OF BEING DIGITAL

Es gibt eine objektive Analyse des Netzes. Arthur Krokors ‚*virtual class*‘ zeigt jetzt schon ihr brutales Gesicht. ‚*I think elites basically drive civilization*‘ (Steward Brand, Netzguru). Wir fertigen eine Karte der politischen Ökonomie der Medienverbünde an, worauf die Machtverhältnisse bestehender und geplanter Joint Ventures, Übernahmen und Fusionen zwischen Telcom, Film, Fernsehen, Kabel, Software und Hardwareindustrie eingezeichnet sind. Es lässt sich eine historische Parallele zur Elektrifizierung zur Jahrhundertwende ziehen. Auf den kommenden Weltausstellungen präsentieren sich die ‚*networks of power*‘ der Medienindustrie (Thomas P. Hughes wieder lesen). Multinationale Konzerne übernehmen die Funktionen staatlicher Institutionen und etablieren eine Gesellschaft der Kontrolle und permanenten Fortbildung (Deleuze). Die Ideologiekritik hat es heute wieder einfach: „*One billion people on the internet by the year 2000*“ (N. Negroponte). Die Omnipotenzphantasien der kindischen Visionäre kalifornischer Ausprägung verbreiten sich dabei ironischerweise fast widerstandslos über die alten Medien. Die Auflösung aller sozialstaatlichen Institutionen ist ihr Programm. „*Oppressive 20th century institutions – public schools, the mass media, government - will crumble.*“ (Kevin Kelly) Die Dialektik der Nomadologie wendet sich im Namen des Kapitals gegen alles was sich der Verflüssigung entgegenstellt (*Mille Plateaux* umschreiben?). Der klassische Arbeiter der Materialwirtschaft wird einem Regime der Echtzeit unterworfen. Amerikas Herrschaft wird für die ‚*Digerati*‘ nicht mehr durch militärische Interventionen, sondern durch Kolonialisierung mittels Kommunikationsstandards gesichert. Die selbsternannten Illuminaten der *Wired World* glauben, sie wären „*the most powerful people on the planet today*“. Für sie ist Internet eine religiöse Erfahrung und „*the key to the new American soul*“.

Die Propheten des Cyberspace Age sehen ein virtuelles Amerika hinter dem Horizont der ‚*electronic frontier*‘ aufsteigen. Die Matrix, das gelobte Land der neuen Pilgerväter, wächst mit jedem Anschluss weiterer Gigabytes und wird durch ewiges ‚*virtual light*‘ beleuchtet. Alteuropäische Esoterik, Hippiebewegung und östliche Mystik liefern das Spielmaterial für die Slogonomics der Tele-Evangelisten und virtuellen Unternehmensberater. Die Netzkritik macht den Abgrund hinter den farbenprächtigen Oberflächen von *World Wide Web* sichtbar. Daneben gibt es jedoch auch eine Analyse der Subjektivitäten. Politische Ökonomie und Ideologiekritik reichen nicht mehr aus, wenn die Übersetzung in soziale Praxis misslingt. Die kollektiven Äußerungsgefüge von *usenet*, *mailinglists*, *e-zines* und *bbs* tendieren zu autoreferentieller Selbstgenügsamkeit. Es gilt die Grauzone der *lurkers*, *slackers*, *cruisers* zu erkunden. Gerade diese Gruppe hat das Internet auf das Niveau der Massenmedien gebracht und dafür gesorgt, dass die Hackerethik ins Schwanken geriet und zu Stoff für Hollywood wurde. Die Umsetzung der Idee der ‚*virtual community*‘ blieb durch zuviel Transparenz und zu schnelles Wachstum eine vielbeachtete Ausnahmeerscheinung. Als Lockmittel für den Anschluss von „*the rest of us*“ diente Virtual-Sex, Gratissoftware und die Metapher der Autobahn als Arbeitsbeschaffungsmaßnahme für eine arbeitslose *future generation*. Der Wissenschaftsbetrieb und das Militärwesen verblieben vorwiegend auf den entwicklungs geschichtlich älteren *ftp*- und *gophersites* oder zogen sich in sichere Teilnetze zurück. Heute ist jeder ein Webmaster, aber nur die wenigsten machen von den Möglichkeiten der Distribution mehr Gebrauch als durch Zurschaustellung ihrer Individualität in aufwendig gestalteten Homepages. Der digitale Narzissmus hat wie vorausgesagt eine weitere Ausdehnungszone der Intimität geschaffen, in der sich der Medienbenutzer in Rückkopplung mit seinen Wunschströmen aufs Vielfältigste narkotisieren und verlieren kann.

Mit der Massenverbreitung des Netzes kommt die Frage nach seiner Notwendigkeit auf. Es ist nicht die unbedingte Aufgabe der Kritik, autonome Nutzungsweisen zu propagieren, dennoch kann sie auf den trägen Widerstand des undramatischen Alltags trotts vertrauen, für den Internet nicht mehr als Geheimtipp für die Info-Elite gilt, sondern sich einreißt in die Grundversorgungsdienste von Wasser, Gas, Strom und Telefon mit denselben Pannen und Privilegien. Es macht nichts, den Anschluss zu verpassen, denn es gibt immer andere Wege seine Zeit zu verschwenden. Die erste Regel der Netzkritik sagt: ‚Du musst dich nicht dermaßen anschließen lassen.‘ Es geht nicht darum, eine exklusive Standleitung in Richtung schmutzige Realität zu legen, sondern den real existierenden Datensrott zu genießen und wiederzuwerten. ‚*The aesthetics of uselessness*‘ betrachtet das Leben nicht als Kompensation für das Online-Sein, sondern spielt mit zweckfreien hybriden Schaltungen zwischen alten und neuen Maschinen und ihren Erzeugnissen. ‚*European Useletics*‘ (www.jodi.org) ist die fröhlich-nihilistische Antwort auf die unerträglichen Oberflächen von kalifornischer Erweckungseuphorie, akademisch-protestantischem Minimalismus und durchkommerzialisierter Widerstandskultur.

4. ÜBER DIE FRAGE: „WAS IST NETZKUNST?“

Die Ein- und Ausschlusskriterien der Netzwelt lassen sich am besten über eine genauere Beobachtung von Architektur und Zugang beschreiben. Die Möglichkeiten des Anschlusses werden zwar derzeit im Hinblick auf exponentielle Wachstumsraten positiv beurteilt, dennoch stellt sich die Frage nach der Darstellung der virtuellen Welt der Zukunft gegenüber ihren Benutzern. Werden wir über die reine Abbildung hinaus in der Lage sein, eigene Gesetzmäßigkeiten zu ent-

werfen oder werden die ästhetischen Mittel der traditionellen Verdeutlichung und Huldigung bestehender Machtverhältnisse dienen? In der Hierarchie der Entwicklungsmöglichkeiten komplexitätsreduzierender Übertragungsprotokolle steht die reine Kreativität der autonomen Kunst an oberster Stelle. Es wird nach den genialen Künstlerpersönlichkeiten gesucht, die in der Lage sind, die digitale Revolution in einen monumentalen Konstruktivismus zu übersetzen („net=art“, Heath Bunting). Nur die Kunst hat das Privileg, das Erhabene zu materialisieren. Hierzu muss sie von den anderen Bereichen des Gesellschaftlichen nach Möglichkeit getrennt und geschützt werden. Intensiv wird an einem symbolischen Wiederaufbau der *White Cubes* und großen Museen im imaginären Raum der Informationsnetze gearbeitet.

Die Digitalisierung und Lizenzierung der 100.000 Meisterwerke schreitet stetig voran. Der Künstler mit Zirkel und Lineal ist jetzt die Meta-DesignerIn mit Algorithmus und SGI-Work-Station. Erstmals gilt es alle Kombinatoriken des Historismus zu durchlaufen, E-Barock, VR-Renaissance, abstrakter Expressionismus und sämtliche Phasen des Modernismus werden in Hot Java Scripts implementiert, um dem vermeintlich Radikal Neuen des Kommenden den Weg zu ebnen. Nicht die digitale Bildästhetik, sondern das Phantasiedesign der libidinösen Kanalsysteme, nicht Infragestellung, sondern Kompensation von Kritik, nicht Wertevakuum, sondern pompöse Szenarien deuten auf die großen Aufgaben der Kunst als Rettung des Netzes. Alle Verständnisfragen, Selbstreferenzen und Mehrdeutigkeiten, der mythische Hintergrund und die Bedeutsamkeit von talentierter Handwerklichkeit gegenüber ungelösten technischen und sozialen Problemen, die das Internet derzeit heimsuchen, lassen vielerorts den Ruf nach der Kunst als letzte Lösung erklingen. Gefragt sind: der Hölderlin des *Interaction Designs*, der E-Mail-Kafka, der Giotto des elektronischen Barocks, das Netz als Lustgarten, der Goebbels der net-elections 96, nicht jeder ein Duchamp, DigiDada eher weniger, JPEG-Picassos, surreale 3D-Zentralperspektiven, die Mme Bovary unter den Avataren, Mbone-Marinetti, C++ Pollock und der James Joyce der Hyperlinks.

Eine zu findende pragmatische Ästhetik des Netzes befasst sich darüber hinaus nicht nur mit den einzelnen Objekten und Werken, sondern mit dessen Architektur allgemein. Wie ist Orientierung möglich? Wie schafft man sich einen elektronischen Körper? Was ist Kultur im Zeitalter der Massennetze? Sollen die Künstler für die Autonomie des Netzes eintreten, als Interface-Designer das Volk erziehen oder das schlechte Gewissen des globalen Dorfs vertreten? Sollen sie als semiotische Guerillas die unausgelebten Phantasien der Kontrollierten ins Werk setzen? Gibt es eine Notwendigkeit für die künstlerische Weiterentwicklung von Film und Fernsehen? Muss es wirklich in Galerie und Museum stattfinden?

Vieles deutet darauf hin, dass Kunst als Kunst versucht unsichtbar zu werden und in den Bereichen der Wissenschaft, der Werbung und des Workgroup-Managements sich den überzogenen Ansprüchen einer Debakel-Gesellschaft zu entziehen. Der Immigration der Marginalen in die Zentren steht die Flucht aus den Burgen der Hochkultur gegenüber. Das Wertevakuum zeitgenössischer Kunst, die ständigen Missgeschicke beim Erfüllen der eigenen Standards, das Diktat von Korruption, Filz und Karrierismus, die Delirien der Theorie, der Ekel der Langeweile, die Abhängigkeiten von Industrie und Beamtentum sowie ein allgemeiner Unwille seitens der betuchten Käuferschaft machen es leicht, von der lokalen Krise auf eine umfassendere gesellschaftliche Entscheidungsunfähigkeit zu schließen. Die Netze spielen wohl irgendeine Rolle,

jedoch können sie weder ein marodes Kunstsystem reformieren, noch sind sie in der Lage, in der Fortführung der musealen Medienkunst der letzten 20 Jahre noch besondere Erkenntnisgewinne zu ermöglichen. Wovon wir bereits viel haben ist Kitsch, Pathos und Illustration im Namen des beliebig Anderen. Man hört jedoch auch von einer viralen ästhetischen Pragmatik die alles dafür tut, sich auf umfassendere Mutationen vorzubereiten, und dabei in den Falten des Betriebs ganz eigene temporäre und vage Singularitäten ausbildet, die zu allererst Methoden darstellen, sich der Adressierung und Entwertung in den *„cultural networks of power“* zu entziehen. Im besten Fall heiße es: „Es gibt keine Netzkunst.“

ANMERKUNGEN ZUR NETZKRITIK

"The net is not the territory." Luther Blissett

1. ONLINE-MENSCH, WAS NUN?

Für eine jetzige und kommende Kritik der Netze gibt es eine Vielfalt von Aufgaben und Abbruchbedingungen. Es geht um das Untersuchen des politischen Alltags und der pragmatischen Ästhetik von Netzpraktiken und Netzgeheimnissen, es geht um den Aufbau einer netzkritischen Praxis, die sich der Mittel der Netztechnologien bedient und nicht außerhalb dieser ansiedelt, es geht um eine Analyse der klassischen Aussagefunktionen, die sich im ‚Internethype‘ verbergen und uns zu einer Massenpsychologie der Netze leiten, es geht um eine Synthese ‚europäischer‘ wie ‚kalifornischer‘ Interpretationsweisen von Netzkultur, es geht um einen ‚unkrautartigen‘ Text, der die Anforderungen des Multimediazeitalters übersteht, es geht um die Bereitstellung von ideologischen Frühwarnsystemen unter Vermeidung beckmesserischer Besserwisseri und schließlich um Übersetzungen aller Art, die Anschlüsse herstellen zu einer Vielzahl verschiedener (sozialer, ethnischer, abstrakter, physiologischer) Netze, die sich nicht unter den Protokollen des Internets beschreiben lassen. Und gewiss geht es um die Auflösung der Allgegenwart des Begriffes ‚Netz‘ in einem Prozess der Vernetzung mit den Methoden der Verneinung dieser Vorherrschaft.

Netzkritik knüpft in logischer Fortführung an herkömmliche Buch-, Platten-, Film-, CD-ROM-, Fernseh- und Theaterkritik an. Die Einbettung in den Bereich der kulturellen Produktion kann jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Referenzpunkte erst gefunden werden müssen, die eine ‚Netzkultur‘ hervorbringen. So wie das Feuilleton geprägt ist von den Regeln der Zeitung, geht es zuerst um die Ausbildung eigener Medienregeln und Kommunikationsweisen, die der Netztechnologie nicht mit metaphorischen Übertragungen begegnen, sondern die Herausforderung zum Experimentieren weiter tragen. Die Negation bestehender Netzmythen als einen positiven Prozess verstehen, der die Bildung anderer, reicherer Erzählungen wahrscheinlicher macht, heißt ein Moment des Neuen anzunehmen, welches Tim Druckrey ‚Netzmoderne‘ nennt. Es sind ganz lokale Utopien, die sich um die Imagination der Netzfreiheiten herum bilden, und um die lokale Kämpfe stattfinden, welche die Netzkritik versucht, transparenter zu machen. Es geht um virtuelle Territorien, Möglichkeitsräume, virale Ideologeme und vage Ideen, welche im Netz einen kommunikativen Nährboden finden, aus dem über Nacht aus einer privaten Mail ein globales Technomanifest werden kann. Die massenpsychologischen Verstärkungseffekte haben sich bisher als durchaus stabil erwiesen gegenüber Gefährdungen der Gleichrichtung und Bündelung.

In besonderem Sinne notwendig ist die Untersuchung der (geo-)politischen Ökonomie der Netze auf ‚Kabelebene‘. Die Problematisierung transnationaler *Joint Ventures* und Standardisierungsprozesse in ihren Auswirkungen auf die *conditio posthumana* beginnt auf territorialer und materieller Anwendungsebene der Datennetze in der Geschichte vorangegangener Großtechniken, wie Straßenbau oder Elektrifizierung, und nicht bei der Suche nach einem vermeintlich verloren gegangenen Körper. Im Rückblick z.B. auf Energiekonzerne, aber auch auf die Machtmono-

pole im Medienbereich, kann die stürmische Entwicklung der ‚new networks of power‘ und ihrer Herrschaftsrhetoriken nicht kritisch genug betrachtet werden, d.h. als ein Moment der Entscheidung in einem Zustand der Krise mit ebenso realen wie indirekten Auswirkungen auf den eigenen Körper. Immer geht es dabei darum, jenen kleinen ‚intensiven‘ Handlungsspielraum auszudehnen, die Utopie einer ‚komplett anderen Netzwerkordnung‘ zumindest in Teilen zu erproben und durchzusetzen, und an der Macht der Medien nicht ohnmächtig teilzunehmen. Entgegen der scheinbar von digitalen Medien ausgelösten Unübersichtlichkeit ist es nicht das Ziel, ein Gebäude Allgemeiner Netztheorie zu errichten, in dem sich Generationen zukünftiger Exegeten abarbeiten und verlaufen können, sondern - wesentlich attraktiver - inklusiv zu denken und immanent vorzugehen, also eher vielfältige Anschlussmöglichkeiten mitzudenken und nicht mit Ausgrenzungsverfahren zu beginnen. Vieles muss unklar bleiben um weiterhin wirksam zu sein. Vielleicht verbindet man sich mit den Maschinenwünschen, um zeitweise mutieren zu können, mitsamt dem Theoriegepäck und anderen Lasten, um in den Momenten digitaler Erleichterung Aussichten auf für ein erneutes Niederlassen zu finden; und dies geschieht selten allein, sondern immer im Blick auf eine Gruppe, eine Bewegung von Mannigfaltigkeiten, und bleibt so gebunden an kollektive Wünsche.

Es erscheint überaus wahrscheinlich, dass für die Möglichkeit, Entscheidungsprozesse aktiv oder direkt zu beeinflussen, zuallererst die Bildung von Fähigkeiten hierzu nötig ist. So zeigt sich im Vergleich zu cyberdelischer Euphorie unter allen positiven Utopien die Variante der globalen Bildungsanstalt für bereits Gebildete als durchaus realistisch. Bei allem Streit um Zensur und Freie Rede wird vergessen, dass das meiste Wissen dieser Welt nicht über das Internet verfügbar ist. Der Anschluss der großen Bibliotheken scheint eine der verheerendsten falschen Versprechungen zu werden. Während sich die Netzwissenschaften dumm und dämlich klicken und auf alle erdenklichen Weisen dem wahren Wesen des individuellen Online-Seins auf die Spur zu kommen suchen, wählt die sog. Netzkritik von Beginn an den Weg des gemeinsamen Widerspruchs, hervorgehend aus einer produktiven ‚Negativität‘ des Begehrens, sich nicht dermaßen vernetzen zu lassen, und der Sicherheit, dass man mit diesem Unbehagen nicht alleine ist.

Neben der Gründung eines neuen Genres kann man nun versuchen, die Ansprüche an die Netzkritik möglichst breit anzusetzen, wobei es zwecklos ist, ihr ein Zentrum oder eine von zwei Richtungen zu geben, um kurze Zeit später auf ihren Grundrissen eine Erziehungsanstalt oder ein Trendbüro zu errichten. Es geht viel eher um die viralen Taktiken der Kollektivierung und Multiplizierung einer ‚netzkritischen‘ Perspektive - keine Anleitungen zum richtigen Denken, kein arbeiter elegantus, sondern parasitäre Kopplungen an einen Macht-Diskurs, der sich längst weniger im Text als in anderen Techniken niederschlägt. Das Netz als Objekt des Begehrens entpuppt sich als ein Katalysator von Subjektivität, als ein taktisches Terrain, in dem sich der Text der Handlung nähert, theoretisch wie praktisch, und mittels Software, Publishing-Strategien oder Zusammenschlüssen in unabhängigen Medienverbänden (xs4all, dds, desk, Internationale Stadt, nettime...) vielfältige Wirkungspotentiale imaginiert und versucht, wirklich zu machen.

Netzkritik verweigert die Lieferung weit reichender Marktprognosen, entschieden lehnt sie es ab, Schadenfreude an den inhärenten apokalyptischen Tendenzen zu pflegen, schlaue Tipps für Jungunternehmer und Lebenshilfe für die gehässigen Zurückgebliebenen zu liefern. Das zentrale Moment bleibt eine taktische Ambivalenz von Affirmation und Negation, von Faszination

und Widerwillen, von Beschleunigung und Verlangsamung, als ein Prozess freudiger Bastardisierung von Gutenberg- und Turing-Galaxis. Es ist nicht so sehr die Aufgabe, eine Geschichte neu zu schreiben, sondern *cultural pattern recognition* so aufeinander zu schichten, dass genug für alle TeilnehmerInnen der Netzkritik übrig bleibt, wie z.B. ‚*the desire to be wired*‘, Metaphernpolitik, ‚*mapping the power*‘, Ost-West-Nord-Süd-Dialog, Kritik am Hippie-Kapitalismus, ‚*Bashing* von selbsternannten Netz-Priestern, Verwaltung europäischer Daten-Altlasten, vernichtende Website-Reviews, überquellende Textsammlungen.

Es gibt neben den imaginären und fiktiven Anteilen eine angewandte Theorie der Netze, die immer ‚*beside the point*‘ liegt; sie spekuliert mit den unvorhergesehenen Effekten und Fehleinschätzungen, den unbesehenen Übertreibungen, den Kurzschlüssen zwischen dem Internet als universeller Projektionsfläche, als gigantischer Wunschmaschine, als perfidem Subjektivierungsapparat, und versucht diese und andere Perspektiven in einen löchrigen Teppich eines artistischen Jargons zu wickeln. Die Provokation von Gedanken (*thought provoking*) wird dem Entwurf vom Großen Bild (*big picture*) vorgezogen, wobei ständig an der ‚Grenze zum Systemabsturz‘ entlangkodiert wird. Immer ist dabei zu berücksichtigen, dass es hier um eine gewissermaßen blinde Praxis des Begehrens geht, eines engagiert-flanierenden Abschreitens von Möglichkeitsräumen - und dass es nicht um politisch oder philosophisch konsistente ‚Definitionen von Cyberspace‘ oder Online-Ontologie, sondern um den Anschluss an eine außertextuelle, aber nicht minder von Medien geprägte Praxis geht. Eine solche Kritik ist sich ihrer produktiven Paradoxien teilweise bewusst. Teil des Systems zu sein, das sie beobachtet und von dem sie sich distanziiert, obwohl sie sich doch von ihm nährt, macht ein bestimmtes Moment der Kritik erst möglich. Die entstehenden Spannungen sollen jedoch nicht als Schuld zugewiesen werden, um sich die Rolle einer Ethik-Polizei anzumaßen, welche Klick-Verbote erteilt oder auf korrekten Kennwortgebrauch achtet. Viel eher als um die Distanzierung vom Netz geht es um die Entfaltung einer Distanz im Netz, die Bereitstellung von Argumenten und Gedankengängen. Es geht darum, die kurzzeitigen Freiräume als solche zu genießen, zu nutzen und möglichst weit auszubauen. Hierbei kultiviert die Netzkritik ihr Entfremden, die Unwägbarkeiten und Missverständlichkeiten, und wendet diese um als ‚Stachel im Fleisch des Kapitals‘, in der vorsichtigen Hoffnung auf Löcher im Netz, die auf ein Außen verweisen, das sich allen Überkodierungen und Vereinnahmungen entzieht.

Analog zur Herausbildung bestimmter Musikstile erweist sich Netzkritik als ein Entsorgungsunternehmen für obsolethe Theorieobjekte, OTOs, die vom Aggregatzustand der *theory* in den der *practice* übergehen, es wird zitiert, gemixt, gesampelt, und der Rhythmus bestimmt, welche Gedankenketten sich als Abziehbilder eignen, Graffiti gleich, rekursive Parodien vagabundierender und eigentlich überflüssiger Begriffs-Gadgets (s. auch the aesthetics of uselessness), die ihrer Referenz entbunden ihre Wirts-Diskurse infizieren und berechtigten Zweifel aufkommen lassen.

Die unendliche Leichtigkeit der Netzkritik hat damit zu tun, dass es sich um ein doppelt entkoppeltes Projekt handelt, sowohl Stimme wie Papier existieren nur als ‚Ausgabegeräte‘, intern wird der organlose elektronische Körper bearbeitet; der Vorteil ist dabei der *pleasure*-Faktor, der Nachteil ein Verlust an Referenz und Gewicht, welche durch intensives Experimentieren wiederentdeckt werden. Ein großer Irrtum besteht in der Naturalisierung dieses Kultivierungsprozesses der elektrifizierten kollektiven Imagination und der Umleitung der Unlustströme in einen neuen sozialdarwinistischen Maschinismus unter dem Diktat eines Mikrokapitalismus, wie ihn die kali-

fornischen Neoliberalen á la *Wired* fordern. Trotz der elektronisch-digitalen Fragmentierung, die einer Vielzahl von Verdichtungen, Formaten, Regeln, Geschwindigkeiten und Planungen unterliegt, ist bei der Wahl der Metaphern und Bildersprachen die Bildung von ‚Geschmack‘ von entscheidender Bedeutung. Dieser kann sich auch kontraproduktiv entwickeln und als ‚Digitalekel‘ ein Weiterarbeiten erschweren. Er kann einen aber auch genießen lassen, dass für eine Weile alle Gesetze des Marktes aufgehoben scheinen. Die Tage des Internets als geldfreie Zone, Potlatch-Park und hippieske Schattenökonomie sind jedoch gezählt.

Neben der Herausbildung einer neuen Netzarbeiterklasse, die sich vor allem dort ansiedelt, wo die Löhne niedrig sind, die digitalen Webstühle werden in die sog. Schwellenländer ausgelagert, steht die Frage, was wir mit unserer Zeit und dem schwindenden Wohlstand bei gleichzeitiger Überqualifikation anfangen werden. Dem Netzkulturarbeiter wachsen somit neue Aufgaben zu, er sieht sich in der Rolle, heroische Großbilder anzufertigen, die die Erhabenheit von HotJava, VRML, Netscape und TCP/IP und nicht zuletzt dem Mythos der Information Geltung geben. Dem gegenüber imaginiert Netzkritik eine Praxis der sozialen Anschlüsse, des Low-Tech, der Anbindung der Netze an Clubkultur, Piratenradio, Irrenhäuser und der vielfältigen Möglichkeiten taktischer Verlangsamung.

Die besondere Handwerklichkeit der Digitalisten wurde bisher oft übersehen; ihr ständiges Herumfrickeln und Umändern, ihre Konzentration auf das Herumpegeln narzisstischer Regelkreise, das interaktive Fort-Da, ihre Detailversessenheit und Freude am Unfertigen bedeutet im Gegensatz zum traditionellen Form-Inhalt-Werkbegriff einen mitunter schwierigen Perspektivwechsel, welcher eine ‚distanzierte Haltung‘ aufgibt zugunsten einer intensiven, fast kindlichen Sehnsucht nach Beteiligung, einem Wunsch nach Verschmelzung, sei diese auch noch so immateriell und entfremdet. Die Wunschökonomie der elektronischen Medien begünstigt ein dionysisches Vorgehen, woraus die kühlen Rechner wiederum Kapital zu schlagen wissen. Für eine Weile scheinen die Karten neu gemischt zu werden, und unerhörte Karrieren rufen nach Scharen scheiternder Nachahmer. Die dynamische Materialität der digitalen Werkstoffe geht hervor aus einem Hypernaturalismus. Alles wächst, verlebendigt sich, dynamisiert sich in einer *art nouveau* des Info-Vitalismus und wird auf den Klickflächen nach den ästhetischen Kriterien von lebendig/tot, sexy/ugly, hot/cool bewertet. Der ästhetische Raum des Digitalen spielt mit einer Dialektik der Enttäuschung; den euphorischen Erwartungen und Öffnungen des Möglichkeitsraums (Grenzerfahrungen, Millionengewinne, Pionier Ruhm und weltweite Freundschaft) stehen die ernüchternden Fehlleistungen der Datensubjekte gegenüber (Programmierfehler, Wartezeiten, Kitsch, Bankrott). Man spricht nicht genug von den Wirkungen der Möglichkeitsdimensionen, ihrer Abhängigkeit vom Beobachter, ihrer Tendenz, als ‚virtuelles Projekt‘ oder Ruine der Fehlplanung zu enden, ihrer Wandelbarkeit durch puren Willen und sozialen Prozess, den Resonanzen von Zeit- und Zeichenräumen. Die Vagheiten und Mikroebenen endloser Modifizierbarkeit müssen für eine *Ars Digitalis* neu bedacht werden.

Vielleicht hört man es am besten in der Musik (Elektro oder Oval wieder hören), es geht um Vektoren von Struktur/Geschwindigkeit, um die Auflösung der Gewissheitsblöcke in Intensitätszonen verschiedener Dichte, Sound-Territorien mit Anschluss für Alle, nichts Metaphysisches, sondern um Allgemeinplätze, alltäglich entsubjektiviert und nicht ständig auf den einen Zentral-signifikanten (‚ich bin grün‘) verweisend. Vor allem aber bringt es nichts, darüber zu diskutieren,

ob möglicherweise die Theorie der Praxis vorseilt und die symbolverarbeitenden Maschinen den Intellektuellen ablösen; es ist müßig zu fragen, ob nun Musik oder Bild oder Text den Projektleiter stellen, wenn es darum geht, die kurze Zeit zu nutzen, in der die Verteilungskämpfe um die elektronischen Netze ‚wirkliche Möglichkeiten‘ zur Veränderung bestehender Machtgefüge offen legen. Es geht überdies darum, das ‚Netz als Machtdiskurs‘ mitzubestimmen, avantgardistische Netzkultur als hegemoniale Ideologieschmiede zu untersuchen und schon im Vorfeld gegen die bedrohlichsten Verführungen und Rhetoriken Partei zu ergreifen.

Das Arsenal am grünen Tisch der Netzkritik ist nicht unbekannt: Eine hybride Anbindung an andere Medien und Räumlichkeiten, soziale Praxis des Zufalls, keine Denkverbote, offene Standards, *free ware*, die Balance von Transfuturismus und ewiger Wiederkehr, das Überwinden der Pastoralen in der negativen Kritik, Unwillen, nur abzuzocken. Es geht nicht um die Übermittlung und Verbreitung von schlechtem Gewissen, die Kontrolle der Gedanken durch die Erstellung von Listen für richtiges Denken oder darum, den *arbiter elegantus* zu mimen, sondern um einen berechtigten Glauben an den gemeinsamen Abbau der hypnotischen Effekte von Medienmacht, welche die Spielräume und Risse aufzeigt, um positive/destruktive Handlungsdimensionen zu eröffnen, schließlich die Weiterführung des Projektes der Negativität mit anderen Mitteln.

Die Netzkritik muss sich ernsthaft die Frage stellen, ob es jenseits der Mode noch Möglichkeiten gibt, Messages zu übertragen. „Stell dir vor es gibt Kritik und alle hören zu.“ Wenn es eine Mode ist, wird sie vorübergehen. In Zeiten des Hypes könnte eine kleine Netzkritik leicht unter Verdacht geraten, sich an den kollektiven Wunschströmen gütlich zu halten. Je nach Empfindlichkeit wird man darum versuchen, den Parasiten unschädlich zu machen. Das explosive Wachstum der Netze gibt der Kritik Raum zu vielfältigen Wucherungen. Man wird diesen Wildwuchs zu entfernen versuchen, wenn er droht, dem Wirt gefährlich zu werden. Das Rauschen in den Netzen ist groß und erhaben, Netzkritik als Begleitmusik steigert die Akzeptabilität für diejenigen, welche berechtigten Zweifel haben. Wenn die erste Internetskepsis für Schlagzeilen sorgt und die Visionäre ausgedient haben, werden sich neue Positionen ergeben, aus denen das ganze Projekt zwicklichtig erscheint. Solange man versucht zu kritisieren, was man nicht kennt, über Erfahrungen zu diskutieren, die man nie gemacht hat, und Dinge zu beschreiben, die man nie gesehen hat, sondern sich ganz im Gegenteil auf die Ebene der Immanenz einlässt, die Pflicht, sich intensiv mit dem Gegenstand der Untersuchung selbst zu beschäftigen, lässt sich vielleicht vermeiden, dass die Netzkritik zum belanglosen Spiegelkabinett wird.

Das Gepäck der Netzkritik: Man braucht nicht nur eine geschichtliche Grundlage der Medientheorie, ein traditionelles Wissen um Textkritik, sondern auch gewisse technische Kompetenz, Bekanntschaften mit Programmierern, Computer-*literacy* als die praktischen, mitunter beängstigenden Erfahrungen, wie sich Begriffe von Subjekt, Wissen, Zeit und Raum und Eigentum ‚im Netz‘ verändern. ‚Wie soll man über Drogen reden, die man nicht probiert hat?‘ - ‚Wie kann man kritisieren, was man nicht kennt?‘ Es gibt keine Filmkritik für die, die nie einen Film gesehen haben - was nicht bedeutet, dass das Filmeschauen augenblicklich zu Filmkritik befähigt. Der kurze Sommer des Netzhypes geht zu Ende, die nächste Phase baut auf den Erfahrungen der vorangegangenen auf. Für viel Unerprobtes heißt es ‚ab ins Museum für temporäre Autonomien‘. Außerdem gibt es noch viele andere Dinge, die uns wichtiger erscheinen. Wir wollten gerade gehen und ein Bier trinken. Die Online-Welt wartet in der Ecke und schreit lautlos vor sich hin.

2. AUFSTIEG UND FALL DER STADTMETAPHER

„*The one who controls the metaphors controls the mind.*“ Die Frage nach der Macht der Metaphern taucht in der heutigen Netzkultur nicht auf, weil es ein Bedürfnis nach Geborgenheit und Vereinfachung gibt. Das Komplexe und Unverständliche von technischen Prozessen soll verborgen werden, um das Menschliche der Maschine hervorzuheben. Es findet eine Übertragung statt, von einem Bereich, den man zu kennen glaubt zu einem Bereich, von dem man besser nichts wissen will oder soll. Bei der Wahl der Metaphern geht es darum, Selbstverständlichkeit herzustellen und den Verkauf anzuregen und nicht darum, die Grundannahmen zu erforschen, die zur Bildung der gültigen Metaphern führen.

Ein entscheidender Schritt wurde gemacht mit der Einführung der Desktop-Metapher. Eine Reihe von Übergängen fand statt: Weg von der Kommando-Schnittstelle hin zur graphischen Fensterwelt, weg vom Text hin zu einer Bildsprache, weg von der Ungreifbarkeit hin zur Pseudo-Taktilität. Ein gemeinsames Interaktionsfeld sei zu gestalten und die Distanz von Mensch zu Maschine zu verringern. Der Erfahrungsraum der alltäglichen Verrichtungen des Benutzers spiegelt sich nun zergliedert und vereinfacht in einer Reihe von Symbolen auf der Bildschirmfläche wider und führt in der Folge z.B. zur Ausbildung völlig normaler multipler Identifikationen (Sherry Turkle). Noch ganz der Bürowelt verhaftet, landen schließlich alle Dinge als Dokumente auf dem Schreibtisch, von wo aus sie gelesen, geschrieben, geändert, gestempelt, verschickt, kopiert oder weggeworfen werden.

Die Verbindung der persönlichen Computer durch Kabelnetze über weite Strecken hinweg führte zur Entdeckung eines neuen unbekanntes ‚Raumes‘. Die Zweidimensionalität der Schreibtischoberfläche wurde nicht aufgehoben (auch nicht bei Netscape), sondern deren Grenzen wurden bis ins Globale ausgeweitet. Die Grenzen des Privaten werden neu verhandelt. ‚Unser Desktop soll sauber/frei/schmutzig bleiben.‘ Um den hohen Abstraktionsgrad vorstellbar zu machen, greift man in der Vorstellung auf einen dreidimensionalen Raum zurück. Der Cyberspace aber wird nicht als bloße Raummetapher gehandelt, sondern bleibt ein Raum der Mythen und Fiktionen zeitgenössischer Propheten und Science-Fiction-Schriftsteller in der Tradition imaginärer Räume wie Olymp und Fegefeuer. Das Internet als ‚virtuelle Geographie‘ folgt den Architekturen der postalischen und elektrischen Netze und kann als internationaler Zusammenschluss von Computern nach dem tcp/ip-Protokoll beschrieben werden. Es ist ein nicht-euklidischer Raum mit n-Dimensionen, dagegen bleibt Cyberspace ein Erinnerungsraum abendländischer Kulturgeschichte.

Die Gesetzmäßigkeiten der *architectura cybernetica* sind geprägt von der Gewalt des Gründungsaktes, der Trennung von polis und nomos, Netzkultur und digitalem Chaos, dem Ausschluss des Rauschens zugunsten der Information, damit die Akkumulation von *content* und *e-cash* vonstatten gehen kann. „*The ‚spacing‘ of cyberspace poses the question of metaphysics as control over the confused, the invisible, the dark, the magic, the sacred.*“ (Johan Sjerpstra) Die Metapher ist ein Mittel, die Schwierigkeiten beim Übergang in eine neue Organisationsform zu verbergen, die damit einhergehenden Disziplinierungen zu legitimieren und den Ursprung von deren Gewaltbarkeit zu verdecken. Sie dient der Herstellung einer symbolischen Ordnung. Der ‚Grund‘ des Internets mag bekannt sein, es ist die militärische Logik, aber dessen Konsequenzen bleiben im alltäglichem Umgang rätselhaft und bedürfen einer Verniedlichung. „*The machine is a house for living in.*“ (Le Corbusier) Die Kritik der Netzmetapher begann mit der Kritik an der „Datenautobahn“, die zugleich eine Kritik an zentralistischer Staatspolitik formulierte. Dabei vertraute man

einer naiven Ideologie des rhizomatischen Wachsens von unten und versuchte, die unregulierte Marktwirtschaft zum Naturgesetz zu machen. Das Lächerlichmachen der Straßenmetapher diene gleichzeitig der Mythisierung der wilden Info-Topie, einem Glauben an die virtuelle Unabhängigkeit der natürlich gewachsenen Datenlandschaft. Diese naturwüchsige Graswurzel-Kultur werde von der rohen Staatsgewalt plattgewalzt. Als Kunde von der Wiederkehr der modernistischen Großprojekte durchquerte die Parole des ‚Information Superhighway‘ das gesellschaftliche Feld, um schließlich der Geschichte der imaginären Räume des 20. Jahrhunderts ein weiteres Kapitel anzufügen. Das großräumige Erleben der Datenlandschaft nimmt in der Geschichte der Wunschökonomie des elektronischen Raumes eine bevorzugte Rolle ein. Die Erfahrung des Fahrens, Fliegens, Surfens könnte der Auflösung von Blöcken kulturellen Unbehagens dienen und spielt mit dem Versprechen anderer, unbekannter und besserer Welten.

Der historische Dreischritt Autobahn, All, Datenraum durchläuft ein technokulturelles Programm der ewigen Wiederkehr: 1. Phase der Mobilmachung der Phantasie, 2. Konsolidierung der Wunschströme, 3. Krise, Zusammenbruch und neue Versprechungen. Dieser Prozess wird markiert durch Ereignisse wie Ölkrise, Challenger, Tschernobyl und Mauerfall. Mit der Auflösung des dualistischen Paradigmas des Kalten Krieges und seiner Grenzen taucht die Erzählung von der *virtual reality* auf, dicht gefolgt von den metaphorischen Verdichtungen Cyberspace, Matrix, Datenautobahn bis hin zur Stadt im Netz. Die Kollektivierung der Metapher als Taktik der Verblödung kaschiert die Löcher im Möglichkeitsraum. Die Infobahn als Bündelung massenhafter Fluchtlinien dient vor allem als Lockmittel für Ahnungslose, um alte Medien und deren Politiker in die Zukunft einzuweihen und von der einen symbolischen Ordnung in die andere hinüberzuführen. Offensichtlich wiederholt die Geschichte des Datenraums eine Geschichte der Kolonialisierung. Die ganze Kulturhistorie soll im Zeitraffer des Theaters des Virtuellen durchlebt und damit überwunden werden (*cathartic interface*). Die rohe Gewalt der Technisierung bedarf der Formgebung durch den Rückgriff auf das Repertoire ideologischer Muster und mythischer Gestalten. Am Anfang steht der glatte Raum reiner Intensitäten, des ganz Anderen und Unbeschreiblichen, dann erfährt er eine Zentralisierung in Tunnel- und Mandalaeffekten, woraus die Zentralperspektive der ‚Matrix‘ wird, die durch Bemaßung und Rasterung (Digitalisierung) zustande kommt, und an welche sich die einzelnen ‚Benutzer‘ direkt ankoppeln, woraus die vernetzten Mensch-Maschine-Schaltkreise des Cyberspace entwachsen, die wiederum, mit der Infrastruktur der ‚Datenautobahn‘ gekoppelt, der Allgemeinheit, dem Staat und der Gesellschaft zugänglich gemacht werden. An den Verdichtungen und Kreuzen dieser kollektiven Vektoren liegen bereits oder entstehen die Städte im Netz, die im Moment dabei sind, sich zu digitalen Ballungszentren zu entwickeln. Die nächste Organisationsstufe ist mit den ‚virtuellen Staaten‘ erreicht. Eine Metaphorik, die bereits für weltumspannende Firmennetze gelten soll (AT&T, Phillip Morris, Exxon...) und ganz eigene Fragen aufwerfen wird. Die Stadtmetapher taucht also an den Verdichtungen der Datenflüsse auf; und sie entsteht durch einen Bedarf nach symbolischer Ordnung (nicht Mandala, sondern Straßen und Plätze). Die digitale Zivilisation geht zurück auf ein Wirrwar von Festplatten, BBS-Systemen, kleinen Servern, halbwegs computerisierten Institutionen und versprengten Gruppen. Der Begriff der ‚*virtual community*‘ (Howard Rheingold) definiert eine Gemeinschaft der Teilinteressen räumlich verteilter Individuen - Sammelleidenschaften, seltene Krankheiten, Betriebssysteme, Fernsehserien, Sex und Spiele. Die *civitas digitalis* dagegen umfasst eine Summe von Interessen lokal eng zusammenwohnender Individuen, den realen Stadtbewohnern. Ein gewisses Selbstverständnis vom Stadt-Sein wie in Amsterdam und Bologna scheint die Entwicklung zu begünstigen.

Die Verdichtung, die im Netz angestrebt wird, existiert bereits schon vor Ort. Sie ist ein Ordnungsprinzip in Zeiten extremen Wachstums und ein Magnet für flottierende Datenpartikel und unentschlossene User. Als Einstiegsmetapher dient die Übertragung der Alltagswelt in die Kälte abstrakter Digitalität der Herstellung von Gemütlichkeit und Gemeinschaftsgefühl und dem Zustandekommen wirklicher sozialer Kontakte (*datings*, Freundschaften, Ehen, Kinder). Es gab sehr hohe Erwartungen und Träume in Richtung einer Politisierung der TelekommunikationsteilnehmerInnen, *digi-polis* kann die Krise des Politischen jedoch nicht überwinden, sondern macht sie in ihrer Agonie auf den interaktiven Multimediaterminals umso sichtbarer. Der politische Aspekt der ‚polis‘ war zu instrumentalistisch gedacht, die Demokratisierung der Gesellschaft durch die Demokratisierung der Netze, als Beteiligung kommunaler Entscheidungsprozesse, blieb ein frommer Wunsch nach ‚magischer Fernwirkung‘, das ‚Forum‘ von Platz, Strasse und Kneipe lässt sich nur ungenügend in den virtuellen Raum kopieren; es ließ sich nicht verbergen, dass der herkömmliche politische ‚Körper‘ zuerst mit dem fleischlichen identisch ist.

„Das Automobil war eine ‚Kutsche ohne Pferde‘ oder das Radio der ‚drahtlose Fernschreiber‘, die ‚immateriellen Städte‘ helfen uns über die Übergangsphase hinweg. Später werden sie uns dann lächerlich erscheinen.“ (W.J. Mitchell) Nun hören wir vom Wunsch nach metaphorlosen Netzen, die komplett auf autonomen Zeichen-Systemen aufbauen und frei sind von aller Referenz. Natürlich werden sich die Netze weiterentwickeln, sie werden ihre eigenen ‚Zeichenregime‘ und ‚Konsistenzebenen‘ entwickeln, doch man braucht immer wieder den Anschluss an etwas außerhalb oder unterhalb Liegendes, das mitübertragen wird, das Territorium, Erinnerungen, greifbare Dinge. Nicht wenige ‚abgehobene Internet-Projekte‘ vergewissern sich ihrer Abhängigkeit von der Materialität durch eine Kultivierung der Fehler und Missgeschicke.

Die Digitale Stadt Amsterdam gilt als Urbild für jeglichen Netz-Urbanismus. Es bleibt das einzige Projekt dieser Art, das bisher über den Modellstatus hinausgelangte. Begonnen 1994, hatte sie Anfang 1996 50.000 User und führte zu Ablegern in weiteren Städten, Dörfern und Regionen Hollands. Netztopologisch läge damit der Vergleich mit den großen kommerziellen Onlinediensten nahe, wobei aber im engeren Sinne eine ‚digitale Stadt‘ am ehesten als Summe aller verfügbaren Server und Netze eines Ballungsgebietes gelten könnte.

Im Dienste der Errichtung der kommenden Informationsarchitekturen wird der Ruf nach ‚besseren Metaphern‘ laut, statt als ‚Modedroge‘ sei auf ein interdisziplinäres ‚Prozessdesign‘ zu vertrauen, das ‚idealerweise Techniker, Künstler, Designer, Kommunikationsforscher und Medientheoretiker‘ umfasse. Hiermit wird am alten Bauhausmythos weitergestrickt, der letztlich aus utopistischen Großentwürfen und universalistischen Geheimlehren ein pragmatisches Herrschaftswissen herauszudestillieren versucht. In der Entwicklung des Professionalismus entsteht die institutionalisierte Projektgruppe in Aneignung des Ideenmaterials der losen und in Loyalitätsverhältnissen gekoppelten *techno-tribes*. Auf dieser Ebene der Erstarrung und der parasitären Nutzung unbezahlter und mitunter dogmatischer Avantgardisten bilden sich die ‚modernen‘ Oberflächen der generalisierten Medienverbände, wie man sie vom Fernsehen und Radio her kennt.

Nachdem die Stadtmetapher geboren war, wurde sie andernorts übernommen. Oliver Marchart, Wien, berichtet: „Wem ein Wien nicht schon genug ist, der kann sich seit Dezember '95 in wien.at ansiedeln. Die meisten digitalen Städte bauen auf demselben Raster auf, sauber getrenn-

te Bezirke für die Kultur, den Markt, die Wissenschaft und für die Verwaltung. Es ist aber kaum jemandem klar, wozu man eine virtuelle Verdopplung Wiens tatsächlich braucht, außer zum technologiepolitischen Facelifting der Gemeinde Wien. Und so pfeift der Wind durch die einsamen Gassen von wien.at.“ Statt die Menschen von der Technologie zu entfremden, um eine nüchterne, aufgeklärte Benutzung überhaupt erst zu ermöglichen, will man sie ‚näher bringen‘. Was dabei herauskommt ist eine bevormundende ‚Wie-sag-ichs-meinen-Kindern‘-Verblödungspädagogik: Häuschen, Icons, im Kreis um den Dorfplatz. Der User darf sich nicht verlaufen und soll sich zu Hause fühlen.

Heidegger warnt: „Menschsein heißt Wohnen.“ Die Abneigung der Stadtmetaphernkritik an der Verdopplung täglich erlittener Nähe digitaler Nachbarschaft geht zurück auf das Leiden an der Biederkeit des real existierenden Anderen. ‚Vernetzung ist machbar, Frau Nachbar‘. Der Unwille, sich der Verniedlichung durch Interfaces zu beugen, geht zurück auf den Anfangsmythos des VR-Traums, eines immensen instantanen Hypertextes, der dem Wunsch nach Erhabenheit und sublimen Ergriffenheit vor allem durch die scheinbare Freiheit zu mannigfaltigen Entscheidungen Nahrung gab. In der Logik dieses Gründungsmythos ist die darauf folgende Entwicklung eine Geschichte des Verfalls. Demgegenüber gibt es einen digitalen Konstruktivismus, der als Teil der Netzmoderne auf die Massenanfertigung von Datenumgebungen vertraut und den Problemen der großen Netzerzählungen nicht aus dem Weg geht. Die Verheißungen eines digitalen Weltbürgertums reiben sich an den Bedürfnissen des Otto-Normal-Users nach Beschleunigung, Sicherheit und Synergie. ‚Die Masse sucht nach Entladung‘. Letztendlich ist die Metaphernfrage eine Frage der Anfertigung großer Erzählungen und medialer Großereignisse, ‚kollektive Äußerungsgefüge‘ als Medien-Gewitter, vergleichbar mit Shell-Boycott und Atombombentest, die dem Überschuss an unverdauter Datenangst Abhilfe verschaffen und uns dabei helfen, die täglich einströmende Komplexität zu meistern. Wer nach dem Zusammenhang fragt, meint oft solche Kennwortökonomie.

Eine Genealogie der Stadtmetapher wäre am Beispiel praktischer Projekte auszuarbeiten: Freenets (Cleveland, Mitte der 80er), Virtual Community (The Well, San Francisco), Habitat (Santa-Monica/Japan), Virtual City (Löffler), Electronic Townhalls (Ross Perot), Digital City (Amsterdam), Info-City Metropolitan Area Network (Vebacom, 1996). Es gibt Länder, in denen Teledemokratie grundsätzlich eine Wahndecke ist - und es gibt solche, in denen quasi monatlich eine Volksabstimmung stattfindet; schließlich solche in denen Befragungen abgehalten werden, die jedoch nicht viel sagen oder verändern. Wenn über die elektronische Demokratie geredet wird, samt ihrer Orwellschen Dimensionen, geht es meistens um das ‚Phantasma des Direktanschlusses‘, um den Wunsch oder die Furcht, das Parlament auszuschalten, eine Rationalisierung der Entscheidungsprozesse, das Gerücht, dass der Polizeistaat durchs Kabel kommt (als wenn er nicht längst bessere Methoden gefunden hätte), tatsächlich aber haben die Fragen von *privacy* und *property* wenig zu tun mit der Tatsache, dass die tägliche Mikrodemokratie unabhängig von ihrem Medium ist. Ob Strasse, Flugblatt, Radio, Fernsehen, Computer, Internet - ein Mediendeterminismus des Willens zur Demokratie ist Teil jener Verheißungspolitik, die Zukunft mit Technik gleichsetzt. Die Vorstellung, Computer führten zu mehr Demokratie, also zu ‚kompetenteren Entscheidungsprozessen‘, hat sich bisher noch nicht beweisen lassen und wird aller Wahrscheinlichkeit nach in das Museum für gescheiterte Utopien aufgenommen. Der Entwicklungsstrang: Mediendemokratie, elektronische Demokratie, Teledemokratie, digitale Demokratie deutet eher

auf eine Miniaturisierung des Konzeptes im Sinne einer Mikrodemokratie. Es findet nicht nur eine Verschlankung der Demokratie statt, sondern es kommt zu einer ‚Demokratie der Schalter‘, die einerseits zum Ausschluss derer führt, die keinen Zugang zu den Schaltern haben, andererseits die Tendenz hat, sich in den Bereich der Unsichtbarkeit und Automatisierung zu miniaturisieren.

Entweder wird es weiterhin eine heterogene, krebsartige Verbreitung miteinander im Wettstreit stehender Metaphernmaschinen geben - oder aber die kreative Klasse von Schriftstellern, Visionären, Hackern und ambulanten WissenschaftlerInnen hat ausgedient. Die drohende Wiederkehr des Staates, ob unter dem Vorzeichen von ‚*virtual America*‘, ‚*corporate culture*‘ oder schlicht ‚*virtual state*‘, wird nur noch übertroffen von einer Gaia-Theorie eines techno-natürlichen Netzgeistes, der sich als Ganzes vom terrestrischen Körper löst und kosmisch wird. Alle Arten von grandiosen Identifikationsmitteln der virtuellen Welten werden jedoch nicht verhindern können, dass man jederzeit von Deutschland nach China telefonieren kann.

Eine Metapher kann eine Idee oder ein Konzept bleiben, oder sie kann ‚in Software gegossen‘ werden. Im ersten Fall bleibt sie offen, vage und muss notwendigerweise mutieren, bis hin ins Perverse und Banale, im zweiten Fall geht es um Homogenisierung und Konsolidierung, dem Einfangen in ein Programm. Einen dritten Raum gibt es nur als pragmatischen, welcher die beiden Bewegungen vereint. Enorme Kräfte werden in Gang gesetzt, um die Fluchtwege in die Informationsgesellschaft zu blockieren und wieder zurückzubiegen. Viele vergessen allzu leicht, dass man ‚Information nicht essen kann‘ (Hakim Bey). Einem Großteil der Welt muss der Weg in die Virtualisierung zwangsweise verschlossen bleiben, weil dringendere Probleme zur Lösung anstehen.

Am Ende des ‚*golden age of the internet*‘ steht ein Weltkrieg der Standards, der Franchise-konzepte und digitalen Bürokratien; ein Krieg, der gewaltsam versucht, die sich absetzenden Strömungen von kulturellen Viren und kleinen Konzepten in seine Tauschsysteme der ‚*civilisation of the mind*‘ zu integrieren. Diese verdichten sich zu Firmenstrategien und plattformübergreifenden Standards, zu einem kopflosen Technopol, das sich der Metapher des Lebens bedient, um seinen Herrschaftsanspruch zu legitimieren. Die Einführung des Netzgelds tut das Ihrige, um ein universelles Maß einzuführen, das sämtliche Transaktionen und Veränderungen überkodiert, mit der Gefahr eines delirösen Endstadiums, bei dem die Kapitalströme in ihrer selbstreferentiellen Reibungslosigkeit ‚heißlaufen‘. Was man zur Jahrtausendwende dagegen sucht, ist die Verdichtung, Subjektivierung, das ‚Zurück‘ als ein Wille zur Unterwerfung angesichts der unendlichen Leere der virtuellen Möglichkeitsräume.

3. ZUR MASSENPSYCHOLOGIE DER E-KULTUR

‚Theorie Hype Praxis‘, ‚tief greifende Veränderungen‘, ‚innovative Input-Output Apparaturen‘, ‚längst Realität‘, ‚weltweite Verbindung‘, ‚bereits 30 bis 50 Millionen‘, ‚Screendesign als Herausforderung‘, ‚*copy it for almost no cost*‘, ‚die Informationsflut bewältigen‘, ‚Full Power am Internet‘, ‚Interaktives Stimmungsbarometer‘, ‚Einkaufsbummel im Cyberspace‘, ‚Revolution im Wohnzimmer‘, ‚zeitgemäßes Informationsdesign‘, ‚Kinder versuchen es einfach‘, ‚regionale Abzweigungen besuchen‘, ‚Altes erhalten, Neues gestalten‘, ‚wir stecken noch mitten im Mittelalter‘, ‚perfekte Zusammenarbeit zwischen Mensch und Technik‘, ‚die unbegrenzte Welt‘, ‚jenseits der Grenze

wartet die Freiheit', ‚Papier ist phantastisch', ‚Internet ist eine Party, die nicht zu Ende geht', ‚wie erhöhe ich die Akzeptanz des Mediums', ‚Sonntagsfahrer auf der digitalen Autobahn', ‚Sprachlehrer für die Konversation mit Neuen Medien', <http://www.riv.net/sex4all/>, ‚vernetzte Anarchie', ‚inflationäre Presseberichte', ‚das Medium verbindet nicht nur Menschen, sondern auch Text, Bild und Ton', ‚der Begriff „Internet“ hat Hochkonjunktur', ‚Ein Zuhause für die Grenzenlosen', ‚gigan-tischer Informationsbedarf', ‚jeder muss sich auf die Informationsrevolution einstellen', ‚weltweit führender Web-Spezialist: Joichi Ito', ‚Straßenzustand Informations-Highway Sachsen', ‚wollt ihr die totale Information?', ‚seid nicht eins oder viele, seid Vielheiten', ‚Internet handelt nicht von Information, sondern ist ein Erlebnis', ‚vor allem Jugendliche laufen Gefahr, reine Medienkonsum-menten zu werden', ‚Medien und Informationskompetenz', ‚versaut und multimedial', ‚sind Sie ein digitaler Nomade?', ‚Sodomie auf dem Datenhighway, kein Problem'.

4. UNTERNEHMEN ZUKUNFT

„Ich will ein Fisch im Wasser sein und Blasen blubbern lassen.“ (Nina Hagen) Ein Leben ohne Zukunft ist für die Computer- und Netzwelt undenkbar. Der Begriff selbst bedeutet ‚Ankunft‘ aber auch ‚Ungewissheit‘, im einen Fall überwiegt der Möglichkeitssinn im anderen der Wirklichkeitssinn, im ersten ist die Unberechenbarkeit die treibende Kraft, im zweiten die Berechenbarkeit. Als ob alle auf der Optionsbörse beschäftigt wären, geht es immer darum, wie man dorthin kommt; die Reduktion von Möglichkeiten ist die Aufgabe von ‚Zukunftswerkstätten‘, ‚Futurologen‘, ‚Prognos AG‘, ‚delphi‘ und ‚oracle‘. In den 60ies war ‚future‘ gebunden an fertige Beschreibungen, wie ‚space age‘, Unterwasserwelt, Nuklearenergie, mittlerweile weiß man, dass Zukunft konstruiert ist, dass sie ständig neu produziert wird: ‚future is now.’

Mit Abstand besehen ist Zukunft im Werden, entfaltet sich, ist kein Ort, sondern ein dynamisches Prinzip des Zufalls, das sich allein durch den magischen Akt des ‚Futur II‘ auf seinen Benutzer überträgt, aus der gottgleichen Perspektive des ‚es wird gewesen sein‘ ist es möglich, einen ‚Wirklichkeitssinn‘ für große Entwürfe wie kleine Entscheidungen zu entwickeln. Es ist möglich, das Feld der Zukunft von zwei Polen aus zu organisieren, denen eine Vielzahl von Namen gegeben werden kann, hier: das spekulative Planhafte, wie man dorthin kommt, die konspirative Planwirtschaft, die sowohl an das Nichteintreten von Utopien wie die penible Durchführung gebunden ist, langfristiges Untergraben und Vorbereiten, Bürokratie. Die zweite Version nimmt die Zukunft voraus, beispielsweise im Rückblick auf Techno, ‚wenn genug Leute so tun als sei jetzt 2023 dann ist es auch 2023‘, eine Art futuristischer Aktionismus, der sich über den Konstruktivismus des Kommenden klar ist. Daher das geringe Interesse für das, was noch nicht fertig ist, wie das Internet, das auf Ahnungen und Planungen basiert, wenig erhaben ist und im Prinzip überhaupt nicht zum Wiedererkennen des Künftigen taugt. Viele haben heutzutage *Blade-Runner*-Erfahrungen; die Pudding-Welt von exstasy, die Maschinen-Zeit der 303, die Simultanität der Strobe-Gewitter eröffnen den synthetischen Raum des reinen Moments als die Auflösung der linearen Zeit. Es ist das Gegenteil von Traum, Konzept, Idee und Plan - es ist ein Kult der reinen Intensität, Jetztzeit.

Für die ‚Kalifornische Ideologie‘ geht es darum, beide Vektoren möglichst wirksam aneinander zu koppeln. Es ist die Unerträglichkeit der realisierten Utopien, der Unternehmer-Erfinder und Plattituden-Dealer. Es gilt, Massenkristalle zu bilden, die die Zeit überdauern und die Zeit überstehen können, ‚memes‘, die einfach nicht kaputt zu kriegen sind und die Zeitreise in die Zukunft

überstehen. Die ‚*immediatists*‘ haben keinen Masterplan, sie kennen nur die Party, die nie aufhört. Ihr tautologisches Kennwort ‚Zukunft‘ ist geprägt durch die plötzlichen Erfahrungen um 1990, das Einbrechen des Ereignisses quer durch die organisierte Langeweile, ‚alles ist möglich, alles passiert jetzt‘. Dieses dynamische Prinzip wurde schrittweise übernommen und lebt weiter in Begriffen wie ‚Unternehmen Zukunft‘ und ‚Zukunftsminister‘. Es gibt daneben einen auf kurze Planungszeiträume beschränkten Pragmatismus, dessen Machbarkeit wahn sich auf eine ausgeklügelte Szenarienforschung beruft. Als Nebenwirkung hat man Illusionslosigkeit und Langeweile. Die Verstaatlichung des Möglichkeitssinns schafft desillusionierte Subjekte. Das Schließen der Möglichkeitsräume wird auch im Netz stattfinden und die Erschließung neuer imaginärer Räume notwendig machen. Die Künstlichkeit von Techno ist einer der wenigen Räume, in denen das Komplett-Synthetische kein Ideal ist, sondern ständig neu realisiert werden muss. Die Reiseerfahrung durch die Territorien der *soundscape*s, widerspricht der Repräsentanz von Rock ‚n‘ Roll, der Darstellungskunst und dem Subjektdesign.

‚*Internet is now*‘ folgt dem selben Muster: es gibt die einmalige Option, es einfach jetzt zu machen, in dem Wissen, dass Autonomie temporär ist und sich nicht verfestigen lässt, sondern sich im selben Moment verflüchtigt, in dem die Verfestigung stattgefunden hat. Die Mediatisierung ist kein Endstadium. Die Alternative besteht darin, es auf der Ebene der Planung von virtuellen Projekten zu belassen und sich an ihrer Grandiosität zu erfreuen; es gibt eine Vielzahl an genialen Skizzen und detailgetreuen Karten anzufertigen, und es gibt einen Trampelpfad, der immer wieder neu zu finden ist. Auch ‚im Netz‘ wird es irgendwann Zeit zu verschwinden und anderswo wieder aufzutauchen. Es gab eine intensive Phase des Aufbruchs in BBS, Newsgroups, MUDs and MOOs, man war sich der Anwesenheit des Kommenden völlig bewusst, hatte jedoch nur die beschränkten technischen Möglichkeiten der Textoberflächen zur Entfaltung der Imagination. Diese bereits legendäre und verklarte Pionierzeit war die des ekstatischen ‚*electric writings*‘, das dem unbekümmerten libidinösen Ausprobieren verhaftet war und der Potentialität, Virtualität und Schärfung des Möglichkeitssinns vertraute. Die Sturm und Drang-Phase der Netze, von der der Cyberspace-Mythos noch immer durchzogen ist, wurde jedoch durch die Realpolitik der Firmen- und Regierungswelt abgelöst, die nun das Internet in ihrer Sachzwangpolitik reterritorialisieren.

5. CYBERSPACE UND SCHIZOPHRENIE, DER ANTI-BARLOW

Am 9. Februar 1996 veröffentlichte John Perry Barlow, ehemaliger Chef der *Electronic Frontier Foundation*, vom schweizerischen Davos aus ein mittlerweile in tausenden Kopien zirkulierendes elektronisches Pamphlet mit dem Titel „Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace“. Anlass ist der *Communication Decency Act*, der es unter Strafe zu stellen versucht, die Worte *shit, piss, fuck, cunt, motherfucker, cocksucking, dick* im Internet zu benutzen. Das Manifest markiert das Ende eines Zeitalters, an das viele geglaubt haben, das der Öffentlichkeitsarbeit und des Lobbyismus. Die Gesetzlosigkeit der temporären autonomen Zone geht ihrem Ende zu, und die Eingliederung der Freiheitsdurstigen in den Alltag der Marktwirtschaft hat längst begonnen.

Die Bändigung des Biestes Internet durch die christlich-moralische Mehrheit ist Teil einer Normalisierung und des Kulturkampfes im Namen der Langeweile. Die Vertreibung der Differenz in die Randbereiche und in die Illegalität geht aus von der Utopie eines ‚*safe internet for the masses*‘, einer ‚*gentrification*‘ der digitalen Suburbia zur permanenten Durchsetzung der Sorge um sich

selbst und der globalen Herrschaft der Null-Risiko-Ideologie der IKEA-Gesellschaft. ‚Gesund, sportiv, nett, kreativ, aktiv, schamlos, mittelmäßig‘. In Prodigy, AOL und T-Online finden sie eine kontrollierte Heimat im Netz. Die Wiederkehr der Tugend, der Benimmregeln und des gepflegten Gliederstreckens avanciert zur Netikette im digitalen Biedermeier. Der virtuelle Zivilisationsprozess mündet in eine Kontrollgesellschaft der sauberen Geschäftsabläufe, verantwortungsvollen Pflege der eigenen Avatare und kleinen Begierden auf den Heim-Seiten und Festplatten-Kleingärten, und führt zur Verniedlichung des weltweiten Panoptikums der ‚one modern world‘ der *corporate nets*.

Barlows Text funktioniert durch Hippie-Lyrik und in zahllosen Manifesten der neuen digitalen Spiritualität geübte poetische Sprache, die die unbewussten Instinkte und das gestörte Selbstempfinden derer anspricht, die Arthur Kroker ‚*the virtual class*‘ nennt. Es ist jener Teil der Weltbevölkerung, die sich u.a. durch Internetanschluss auszeichnet, was hier einem social contract gleichkommt. Die zur Natur erklärte Macht der Informationstechnologie, als deren Statthalter Barlow sich ausgibt, wird sogleich als mythische und unantastbare verklärt, als ein durch Online-Sein induziertes grandioses Geheimwissen, dem durch irdische Kräfte nicht beizukommen ist. Von der anderen Seite der Brücke Zarathustras schaut Prophet Barlow hinunter auf die ausgehende Werkstättenlandschaft und erklärt sich von ihrer Wirklichkeit und Wirksamkeit unabhängig. Seine mythische Position beruht auf einer multiplen Identifizierung. Er ist die Vielheit aller amerikanischen Archetypen: im täglichen Leben Cowboy und Rancher, Indianer in den Weiten der *cyberlands*, in Zwiesprache mit den Datenflüssen (*in conversation with the bits*), altgedienter Cyberpunk und Simstim-Cowboy Gibbonscher Prägung (*I come from cyberspace*), Experte für Netz-Copyright, Lobbyist in Washington, New-Age-Priester des heiligen Geistes der Digitalität (*there are no bodies*), Gründervater einer jungen Nation, Bote aus dem dritten Raum, das Alien aus dem Datenkosmos, Endjahrtausend-Prophet, Publizist von *Wired Magazine*, Prediger des organosen elektronischen Körpers und *pilgrim father* der Trecks gen *cyberwest*. Häuptling Barlow spricht zu den Weißen: „*Governments of the Industrial World, you weary giants of flesh and steel, I come from cyberspace, the new home of Mind. On behalf of the future, I ask you of the past to leave us alone. You are not welcome among us. You have no sovereignty where we gather.*“ Gleich einem Engel richtet er sich nicht an die Weltöffentlichkeit, sondern direkt an die alte Elite der ‚second wave‘, die Führungsspitzen aus Politik und Wirtschaft, und warnt diese davor, sich auf sein Stammesterritorium zu begeben. Die New-Age-Ideologie einer ‚*civilisation of the mind*‘ folgt dem Plan der *aquarius conspiracy*, wonach das Alte untergehen soll, allem voran der Staat, seine Institutionen und Verbindlichkeiten, um dem Paradigma der Spiritualisierung Platz zu machen. „*Our identities have no bodies*“, „*There is no matter here.*“, „*Ours is a world that is both everywhere and nowhere, but it is not where bodies live.*“

„*Good Food*“. Nach Hakim Bey kann man Information nicht essen. Für ihn verkörpert Johns Hang zur Abtrennung einen ‚*information war*‘ gegen Körper und Materie, den es aufzuhalten gilt. „*Even the New Age with its Gnostic tendencies embraces the New Science and its increasing etherealization as a source of proof-texts for its spiritualist world view. Meditation and cybernetics go hand in hand.*“ Das Körperlose der virtuellen Räume ist eben gerade ihre Schwäche, und keine Prothese oder Ideologie kann diese Lücke schließen. Die Unabhängigkeit des Geistes ist eine gnostische Sackgasse, die in Gewalt endet. Präsident Barlow gibt außerdem bekannt: „*In the United States, you have today created a law, the Telecommunications Reform Act, which*

repudiates your own Constitution and insults the dreams of Jefferson, Washington, Mill, Madison, de Tocqueville, and Brandeis. These dreams must now be born anew in us. In einem magischen Akt der Übertragung kopiert er als Wiedergänger Jeffersons den mythologischen Gehalt der großen amerikanischen Geburtsurkunde mitsamt ihrer kurzen heroischen Geschichte in den an mythologischen Erzählungen noch armen Datenraum. Der ideologische Virus, den er damit ins Netz schleust, macht es möglich auf den Träumen von den unendlichen Grenzen der Datenlandschaften ein territoriales Identifikationsmodell zu errichten. Das durch den Untergang des Reichs des Bösen ins Wanken geratene duale Weltbild wird um die Grenze real/virtuell herum neu errichtet. In seinem Cyber-Wahn predigt Pater Barlow kurzerhand den Vertretern der alten politischen Klasse (*factories, flesh and steel, matter*) ihre Machtlosigkeit, Rechtlosigkeit und Autoritätslosigkeit und nimmt ihre Zensurversuche kampfeslustig als Kriegserklärung entgegen. Die Rekrutierung der 50 Millionen und aller zukünftigen Internetuser als virtuelle Subjekte kann beginnen. *„We must declare our virtual selves immune to your sovereignty, even as we continue to consent to your rule over our bodies.“*

Der Dichter Barlow (*Lyricist* der Grateful Dead und Hugo von Hoffmannsthal des Netzes): *„You do not know us, nor do you know our world. Cyberspace does not lie within your borders. Do not think that you can build it. You cannot. It is an act of nature and it grows itself. You are terrified of your own children, since they are natives in a world where you will always be immigrants. The only law that all our constituent cultures would generally recognize is the Golden Rule. We will spread ourselves across the Planet so that no one can arrest our thoughts.“* Seine Schriften verkörpern die Auferstehung eines Nationalbewusstseins, das sich von den Grenzen seiner Väter und Unterdrücker unabhängig zu machen sucht. Eine große historische Zeit eines neuen jungen Zeitalters bricht an. Er besingt den hinter dem Horizont emportauchenden virtuellen Kontinent, der keine kritischen Intellektuellen braucht, sondern weitsichtige Visionäre. Als alttestamentarischer Urvater hämmert er am Grundgesetz für ein gelobtes Land und ein kommendes Volk, das er nicht mehr erleben wird. Die Kunde von der Erfahrung einer komplett anderen und in sich abgeschlossenen Welt erinnert an die Acid-Romantik vergangener Hippie Tage und verbindet sich mit Tofflerscher Info-Ideologie der ‚new marketplaces‘. Die attraktive Seite der Sireningesänge Barlows spricht die unbewussten Instinkte der 08/15-User an, die nach einem neuen Selbstwertgefühl suchen. Die verschwörungstheoretischen Aspekte sind etwas für diejenigen, die daran interessiert sind, die böartigen Interessen hinter der neoliberalen ‚Stimme des virtuellen Amerikas‘ im Komplex Poet-Medien-Macht zu analysieren, und damit ein Fall für die Pariser Textlabors oder die Abteilung Theweleit.

Netz-Stimmen: *„Barlow is a spokesman for the ‚Brainlords‘ - the neologism created by Gingrich’s PFF think-tanker Vlahos to describe the 5% of the population who will be in charge in the terrifying new feudalism of his ‚ByteCity‘. Like Toffler and Vlahos standing behind him, Barlow is a committed enemy of liberty. He does not and cannot speak for the Net.“* (Mark Stahlmann) Die in ideologischer Hinsicht neue hegemoniale Fraktion setzt auf den von einer globalen Elite vorbereiteten großen Paradigmenwechsel. In der Tat ist Barlow außerdem Mitglied des Global Business Network, einer konspirativen Unternehmensberatungsclique, die den sinnentleerten Info-Kapitalismus mit Marktphilosophie füttert. Die virtuelle Klasse ist nicht nur ein hegemonialer Block und eine soziologische Kategorie, sondern auch eine Verflechtung von Kontakten zwischen Verlegern, Industriellen, Visionären, Publizisten, Softwareentwicklern und

Künstlern. In einem neodarwinistischen Kurzschluss wird die neue Kommunikationsindustrie mit einer naturgegebenen Notwendigkeit gleichgesetzt, doch die faktische Auslese der Info-Elite sagt nichts vom Ausschluss derer, die nicht die Mittel und Möglichkeit haben, an der egalitären Idee des universal access teilzuhaben. („um das Jahr 2000 werden alle Arbeiter und Bauern in China ihren AT&T-ATM Anschluss haben“).

Noch ist in den aufgeregten Kreisen der Cyberkultur nichts bekannt über die Bedingungen, unter denen die Hard- und Software hergestellt wird. Man liest in *Wired* nichts über Massenentlassungen und Tarifverhandlungen, Mindestlöhne und Arbeitsbedingungen, gesundheitliche und soziale Folgen, vor allem nicht aus den Billiglohnländern, in welche die weniger profitable Massenproduktion ‚ausgelagert‘ wird. Dies alles gibt es nicht für den virtuellen Selbständigen, wohl aber den Zwang zur permanenten Fortbildung. „Crucially, the lifting of restrictions on market competition hasn't advanced the cause of freedom of expression at all. On the contrary, the privatisation of cyberspace seems to be taking place alongside the introduction of heavy censorship. Unable to explain this phenomenon within the confines of the ‚Californian Ideology‘, Barlow has decided to escape into neo-liberal hyper-reality rather than face the contradictions of really existing capitalism.“ (Richard Barbrook)

6. SLOGANS ZUR KOMMERZIELLEN VERWERTUNG

what did we do before internet? - reinventing the digital (Konferenztitel) - everybody can be a content-provider for 15 minutes - kauft deutsche Software - retrieving the real - im Problembereich des Angenehmen - Bastard Technologies (Firma) - Webmasters of the Universe - understanding techné - Chaos Kompetenz im Finanzbereich - free Cyber-sex! - total access - data liberation front - stop making content - für eine zweite Unmoderne - Techno als Methode - VG Ort - das Verschwinden der Autopoiesis - das Ende des elektronischen Dispositivs - Kritik und Pornographie - bitte nichts aufgreifen! - my struggle against necessary illusions - escape from cyberspace - Consensual Hallucinations - becoming digital, how to make money with Deleuze - how to quit netsurfing in one week - race, class, gender and ms-dos - studien zur elektronischen nervosität - chancen und risiken der digitalen kultur - zukunftsberuf: clickmaster - stealth postings, bullshit engines and technoparasites - Diskurs direkt - Phantom Radio Alice - ein Habermas-Video - one million hits bei www.radikal.com - ascii against the rich - multamedia - Marcuse wiederlesen mit Rheingold - Neu: C++ mit Luhmann - illegale Adorno-CD-Roms in China entdeckt - le Sartre Knowbot - AG Information, Gesellschaft und Medien - das gläserne Internet - der Computer am Ende des 21. Jahrhunderts - sozial verträgliche Mausmatten - point your desire at sex.com.

7. KRITIK DER REINEN VIRTUALITÄT

‚*The desire to be tired*‘. Die blinde Begierde der kybernetischen Männer-Phantasie, alles zu vernetzen, rückzukoppeln, zu steuern und zu regeln, mag als Motor der Internet-Gesellschaft gelten. ‚Hauptsache es funktioniert nicht richtig, dann bleibt immer etwas zu tun‘. Dieses ‚elektronische Herummachen‘ verbindet sich derzeit mit dem Glauben an den Weltgeist des Kapitals zur neuen Form des ‚nomadic capitalism‘ (CAE). Zirkulieren, expandieren, dezentralisieren, enthierarchisieren, temporalisieren, fließen, rekodieren, einschließen, entfremden, profitieren, delirieren. Es ist nicht das Problem, dass es keine Wunschökonomie der Netze gibt, sondern dass die Um-

setzung ins Reale allzu komplett stattgefunden hat. Nicht nur die Grammatologie, das Kapital, die Ordnung des Diskurses, das postmoderne Wissen, soziale Systeme, der Wille zur Macht, das Unbehagen im Geschlecht werden von nun an auf ‚das Netz‘ hin neu ‚durchbuchstabiert‘, sondern das Ergebnis steht leider schon jetzt fest: es ist gespenstisch, denn alles ist zutreffend. Eine bestimmte Auswahl an Literatur erweist sich derartig im Recht, dass es sich nicht mehr lohnt, darüber zu reden. Die Berechenbarkeit des Debakels verhindert nicht, dass im Exzess der Repräsentation bald alles mit allem verknüpft einer großen Erleichterung weicht, das Netz als Raum des Vergessens.

1000 Fehler: Es ist keine Kunst, überall im Netz Rhizome, Deterritorialisierungen, körperlose Transformationen, organlose Körper, Konsistenzebenen, Fluchtlinien, Falten, abstrakte Maschinen, Resonanzen und rosarote Panther zu finden, es ist viel eher die Frage, wie sich an bestimmten Projekten weiterarbeiten lässt, ohne dass man diese zu einer Liste von Passwörtern zusammenkocht und damit in ihren Anschlussmöglichkeiten abtötet. Es geht bestenfalls um Programme, die im Sinne ihrer Programmierer oder gegen sie weiter verwendet werden können. ‚Das schlimmste, was Foucault passieren konnte war der Foucault-Diskurs‘. ‚*Mille Plateaux* zitiert man nicht, *Mille Plateaux* macht man‘. ‚Wer ein Buch liebt, erwähnt es möglichst selten‘.

Begierde, Energie, Wunsch, in Arbeit und Leistung umgesetzt und einer metaphysischen Reinigung unterzogen, werden heutzutage gerne als elektronische Virtualität verkauft. Arthur Krokors ‚Wille zur Virtualität‘ verbirgt nur schlecht jenen Drang zur Herrschaft, den Nietzsche sagen ließ: ‚die Niedrigen suchen nach ihrer Unterwerfung‘. Während Alan Turing bloß nach der Universellen Maschine zur Berechnung von allem Möglichen suchte, wartet man heute auf einen Neu-Gödelianer, der jene kalifornische Ideologie eines abschließbaren Cyberspace widerlegt. Ob es allein die chronischen Bedrohungsphantasien der vorwiegend amerikanischen Mittelklasse sind, die einen kollektiven Fluchtraum nötig machen, ist zu bezweifeln. Die Geschichten von Entdeckungen eines *schizo-space*, in dem es die kleinen schmutzigen Begehren einzuschließen gilt, damit sie nicht ausarten und Faschisten werden oder auch nur den miesen Alltag durcheinander bringen, sind zahlreich. Wie beim Ideal des reinen Rationalismus geht es um das Austreiben alles Sinnlichen und dessen Wiederkehr als ‚*sexy buttons*‘. Das Netz kann wie das Digitale selbst als ein Ausdruck des Willens zur Sauberkeit gelesen werden, dem alle Schmutzigkeit ausgetrieben werden muss, damit er sich frei entfalten kann. Es geht nicht darum, die Sauberkeit wirklich herzustellen, aber ihre Notwendigkeit ist zum Gesetz zu erheben. Sauberkeit ist hier moralfrei genannt, es geht viel eher um den Ausschluss von Unlust wie Ekel, Angst, Terror bei einer gleichzeitigen Überkodierung des Lustvollen, bis zu seiner völligen Entleerung. Sauberkeit ist eine Ästhetik, die sich durchaus der gezielten Effekte des Schmutzes bedienen kann. Ihr Impuls ist die Kontrolle, das Überwachen, das Steuern im richtigen Moment, und die komplette Umkodierung auf kleinster und umfassendster Ebene. Weitere Verheißungen des Virtuellen sind ewiges Leben, völlige Berechenbarkeit und maximale Unabhängigkeit. All dies wird als Machtzuwachs empfunden - und je mehr sich anschließen, desto wirklicher wird diese Welt.

Warum virtuell? Dieses alte abgenutzte Wort hat etwas mit Möglichkeit und Stärke zu tun. Man hält die Erfahrung der eigenen Kräfte nicht aus und überträgt sie gerne einer anderen Instanz. McLuhan folgend kann man behaupten: Das Netz schützt uns vor uns selbst, indem es unser Selbst amputiert. Was einmal ‚Entfremdung‘ genannt wurde, nennt Barlow heute freudig ‚*virtual*

self. Eine Schizo-Analyse der Netze setzt am Begehren an, das sich einer asketischen ‚Virtualisierung‘ unterzieht, den organlosen elektronischen Körper besetzt und hier kollektive Äußerungsgefüge errichtet, die sich in nichts von einem psychotischen Raum unterscheiden. Abkehr vom Körper, Materiellen, von aller Kommunikation mit dem Außen.

Warum wird man virtuell? Eine Kollektivierung der Schemata schizoid-narzistisch-paranoid durch die Netze wurde nicht verhindert, sondern geradezu ermöglicht; schließe sie ans Netz und sie geben Ruhe, beschäftigen sich mit sich selbst, lösen sich auf. Den aus sozio-technischer Perspektive deutlichen Genesungseffekt, der das Netz als Einschließungsanstalt für überschüssige Wunschströme einer ‚Gesellschaft im Aufbruch‘ prägt, macht eine Herkunft aus den Labors der Psychohygiene weitaus plausibler als die Geschichte vom zu überlebenden Atombombenschlag. Die Geburt des Netzes aus dem Geiste von 69/70 macht es auch heute noch zum perfekten Züchtungsort für ungebrochene Utopien.

Was ist virtuelle Schmutzigkeit? Technisch gesehen: Elektromagnetische Störstrahlung, Chips, die falsch rechnen, Programme, die abstürzen, Prototypen, die nie gelaufen sind, Monaden, die sich nicht schließen lassen, Nebenwirkungen aller Art – menschlich gesehen: Affekte aller Art, Gebrechen, Leiden, unkontrollierbare Gewaltausbrüche, Ehebrüche, Ermüdung, das Organische. Was soll man über die reine Virtualität berichten? Man kann nur an ihren Grenzen entlang schreiten und ein wenig über die Mauer blicken. Viel vom Brimborium um die Repräsentation des Anderen, Fernen, Erhabenen bleibt der Darstellung eines Machtwissen verhaftet, das sich von jeher auf die Verwaltung des Transzendenten und Metaphysischen konzentrierte. Die Attraktivität besteht darin, die Überraume auszumalen, als heroische Geste einsam die Brücke zu überschreiten und die Zurückgebliebenen mit religiösen Erfahrungsberichten zu faszinieren. Es wird eine Weile dauern, bis die Säkularisierung des *cyberspace* die Allgemeinheit erreicht hat. Bis dahin wird es eine neue Runde von Religionskritik geben müssen.

Internet wird in Europa als Mode gehandelt, aber es wäre zu einfach, es mit anderen Importen wie Hamburgern, Mountain Bikes oder Steven Spielberg-Filmen gleichzusetzen. Viel eher wäre es netz- oder mediengeschichtlich einzuordnen, so wie Wechselstrom oder Telefax. Da man selbst nicht so recht weiß, gibt man sich gelassen. ‚Ich war nicht online, der andere ist es gewesen‘. Das Interessante aber ist, dass die großen Erwartungen, die dem Übermenschen als Aufgaben in die Schuhe geschoben werden, von den Durchschnittsmenschen stets auf halbem Wege unterwandert werden. Man arbeitet unkonzentriert, fehlerhaft und schlampig, um den großen Plan am Gelingen zu hindern, weil man insgeheim befürchtet, nicht Teil davon zu sein. Die große Überwindung der nächsten Stufe der Evolution wird es geben, aber sie wird niemanden dauerhaft interessieren. Die Bündelung aller Interessen und Aktivitäten hin auf den großen Paradigmenwechsel wird nicht das Quantum an Spannung übertreffen, das wir bei der Mondlandung oder beim Golfkrieg miterleben durften. Stattdessen produziert eine neue Art Terrorismus reine Ereignisse, um dem Ekel vor dem Ausgeschlossenen weiteren Ausdruck zu verleihen. Fast sieht es aus wie ein ökologisches Gleichgewichtsverhältnis: Wächst auf der einen Seite die Reinheit, wächst auf der anderen der Schmutz.

Cyberwar ist der Ausdruck der Ideologie der reinen Virtualität, *Command, Control und Communication; non-lethal weapons* können nicht darüber hinwegtäuschen, dass es sich letztlich um

schmutzige Gewalt handelt. Innerhalb der virtuellen Kriegsmaschine kommt es nicht zum Blutvergießen, stattdessen wird der dreckige Krieg ausgelagert. Vor der Toren von Byte-City geschieht, worüber die Medien nicht berichten. Die Ahnung von den unbeschreiblichen Zuständen ‚draußen‘ treibt das Bedürfnis nach Sicherheit und Reduktion von Informations-Schmutz nur umso mehr in profitable Höhen.

Die Umwertung aller Werte findet im Nanosekundentakt statt, gleichzeitig haben wir es mit einer Multiplizierung der Werte zu tun. Die Globalisierung der Märkte führt zu einem groben Nebeneinander und setzt das Prinzip der Konkurrenz vor ganz neue Chancen und Gefahren. Was in Gefahr gerät, sind die ordnungsstiftenden Hierarchisierungen. Priorität hat, was hier und jetzt am wichtigsten erscheint, abhängig von seinen Relationen zu umgebenden Faktoren. Das Netzdenken wird zum Herrschaftswissen, und die generalisierten Werte & Medien (wie Geld & Netz) werden zu quasi-religiösen Unhinterfragbarkeiten stilisiert. Die darwinistische Info-Ökologie der Synergie-Gewinne durch spezialisiertes *knowledge* und des Turbulenzmanagements unterlegener Produktionsbereiche erhebt Herrschaftsanspruch über die fordistischen, industriellen, pyramidalen und sequentiellen Modelle, die nun von den ‚Billiglohnländern‘ u.ä. vertreten werden.

Die Unsterblichkeit digitaler Information, verbunden mit den Erlösungsverheißungen des weltweiten Datenparadieses, wird zum Anlass genommen, sich noch einmal über das Fleisch zu erheben und von der Allgemeingültigkeit des (nun binären) Textes zu träumen. Für einen kurzen Moment ist es möglich, illegalen Zugriff aufs traditionelle Archiv zu erhalten, weil die intergalaktischen Konflikte zwischen den Anhängern von Turing und Gutenberg Lücken offenlassen, zwischen denen ein Stück Nacktheit des alten Machtwissens hervorlugt, über das sich die Netzkritik nun in unschuldiger Freude belustigt. Aber kein bunter, interdisziplinärer Ansatz kann verhindern, dass plötzlich gährende Langeweile eintreten kann, weil alles stimmt und man sich der nächsten Wunschmaschine zuwendet. ‚Den Wunsch produzieren, nicht funktionieren‘. Die Lockrufe klingen plausibel: ‚a lot of access... and many to many‘ - ‚Weder Leben noch Kultur können mithalten‘ - ‚Weltweite Distribution zum Nulltarif‘. Was ‚ist‘ aber der Glanz einer Website, das Geheimnis einer CD-ROM, die Aura eines JPEGs? Jenem immensen Fehlen, das durch die imaginären Strahlungsphänomene der frommen digitalen Begierden beleuchtet wird, steht eine quasi politische Gefährdung gegenüber. Kittler würde das durch die Quantifizierung selbst zu erklären versuchen und mathematisch eine Berechenbarkeitsgrenze nachweisen, der erstzunehmende Konflikt könnte schließlich nur militärisch gelöst werden, wodurch aus der Grenze analog/digital die nächste Weltkriegsfront werde. Das Netz als Kulturgrenze birgt mehr als nur kulturellen Konfliktstoff, seine Integrationskraft ist jedoch nur so kolonialistisch und imperialistisch, wie es sich zentralen Prinzipien unterwirft. Wenn im Netz selbst sich die Kämpfe erst so richtig entfalten und symbolisieren, könnte es sich wirklich zu einer Repräsentationsfläche für Konflikte entwickeln, die auf andere Weise gewaltsam gelöst werden müssten.

So werden die menschlichen Rätsel der Interaktivität von einer wachsenden Anzahl an Sozialwissenschaftlern im Netz geknackt. Liebevoll wird die Klick-Freude der Netz-Primitiven studiert, und es werden aufwendige Fallen aufgebaut (wie das MediaMoo), in denen man ihre Sprache und ihr Sozialverhalten erforscht. txt.zip: „Nach dem großen Schnitt des zweiten Weltkriegs kommt es zum takeoff der Information, welche das Konzept der Energie in den Bereich des Virtuellen übersetzt. Das ganz Virtuelle ist das völlig Unwahre.“ Johan Sjerpstra: „*Cybercriticism makes*

us formally aware of the bewildering character of cyberspace.“ Man sollte es den Franzosen überlassen das Internet mit Kant zu lesen. Bekenntnisse eines Netsurfers: Für alle, die überzogene Erwartungen in die Netze gesteckt haben, die sich in ungeahnte Höhen geschleudert und mit unbegrenzten Mächten versehen sahen, hält der *Infohypeway* ganz eigene Unfallrisiken und individuelle Enttäuschungen bereit. Den *Net-Lag* kennen alle, die zurück aus der Zukunft es plötzlich mit einem Medium unter vielen anderen zu tun haben. „Wer dem Netz vertraut, hat auf Sand gebaut.“¹

AUS DEN SCHATZKAMMERN DER NETZKRITIK

"It is from passions that all our pleasures are derived. Criticism is one such passion."

Walter Wolf

ABSTRACT

Der Zwischenbericht zur Netzkritik beginnt mit einer kurzen Kulturgeschichte der Cyberkultur, geht über zum Re-entry der Massenpsychologie, beschäftigt sich mit den Theorien zur Hard- und Software der Gesellschaft, findet ein empirisches Anschauungsobjekt im biographischen Material der Netzbutzer und fragt anschließend nach der politischen Wunschökonomie des Cyberspace und ihren Nebenwirkungen, um schließlich an der Netzmauer inne zu halten und um ein Nachwort zu ringen.

1. DIE DREI STUFEN DER NETZKULTUR

Die bisherige Genealogie der Netze kommt sehr gut ohne eine Studie ihrer Benutzer aus. Es ist üblich, das Netz und dessen soziale Architektur in Struktogrammen und algorithmischen Graphen zu denken und zu beschreiben, seine Entwicklung an Datierungen und Namen vor allem militärischer Herkunft festzumachen und die Austreibung des Sozialen aus der Sozialwissenschaft zu vollenden. Wird der Computer zum Medium der Subjektivität, so ist die Produktion von Objektivität quasi automatisch gegeben. Diese Form von posthumanistischer Computerkultur macht es schwer, sich benutzerorientierte, innovative Erzählformen und Metaphern für eine breite Anwenderschaft vorzustellen. Das Soziale außerhalb der Technik zu denken produziert seine ganz eigenen Nihilismen: Das Netz als dezentriertes Subjektivierungs- und Kontrollorgan, als Kriegsmaschine und Moloch der Hochfinanz, in einem Fall ist das Geld im anderen ist der Krieg Vater aller Netze. Foucault mailte uns: „Macht organisiert sich in Netzen“, auch er weigerte sich, die Technik als Hardware allein zu betrachten.

Stattdessen ermöglicht die Historisierung und Konstruktion einer Netzkultur ein präziseres Verständnis des eigenen Standpunkts hin zur Erweiterung von Handlungsspielräumen und der Entwicklung von Strukturzusammenhängen, die nie nur Software oder Standards beinhalten, sondern ihre eigenen subjektiven, ästhetischen und gesellschaftlichen Entscheidungsprozesse modellieren. Die Aktualität der Mentalitäten über die Geschichte des 21. Jahrhunderts hinaus, die Sprachspiele der Subjektgruppen und ihrer Maschinen-Milieus, der Anwender und ihrer Begierden, formt eine Welt außerhalb der Denkfester der Akademien, welche fortan Wahrheiten, aber keine Wirklichkeiten produzieren. Die Aufgabe der Netzkritik, verhaftet im Hegemonialen der Hypertexte, besteht darin, die immensen Fluktuationen und Geschwindigkeitsunterschiede zu überstehen, um eine negative Pragmatik zu entwickeln, die auf die Verfeinerungen der reinen Theorie leider verzichten muss.

In der kurzen Geschichte der Rechnernetze als sozialer Prozess unterscheiden wir drei Phasen des Wachstums: Phase eins, '69-'89, wurde geprägt durch die Vernetzung von Großrechnern

in Militär, Wissenschaft und Großfirmen. Diesem Gefüge entwächst die antagonistische Übergangsgestalt des jugendlichen Hackers, der sich das technische Geheimwissen aneignet und gleichzeitig dessen Regeln vervollkommnet und weitergibt. Das Tao des *packet-switching*, die Philosophie von Unix, die heiligen Hallen von Berkeley, freier und von jedem lesbarer und erweiterbarer Quellcode. Die *wizards* sind die erste und ideale Benutzergruppe, denen kein Problem fremd ist, man findet sie vorwiegend an instabilen Prototypen beschäftigt, deren Zweck oft in ihrer Entwicklung/Benutzung selbst liegt. Die expandierende Subkultur der Cyberpunks wandte die ursprünglich für die *scientific community* entwickelten Werkzeuge von *Netiquette*, *Unix*, *Usenet*, *ftp*, *gopher*, *wais* und *E-Mail* erfolgreich auf den zivilen Bereich an. Die Öffnung der Systeme war für den Hacker ein Ziel an sich, wobei die Cyberpunks daraus eine Kultur entwickelten und ihn zur heroischen Gründungsfigur erhoben. Angelockt durch Literatur, empfindlich gemacht von psychedelischen Drogen, auf der Suche nach neuen Bewusstseinsformen und mit der Hilfe von LoTech als Punktelement trieben sie die technologische Einbildungskraft voran und schufen aus ihren Schlüsselerlebnissen Mysterien, die noch sehr lange die so genannte Netzkultur bestimmen werden: Eintauchen, Entkörperlichung, Surfen, Gehirn-Schnittstellen, Unsterblichkeit, Allgegenwärtigkeit, künstliche Intelligenz, Hybridisierung von Körper und Maschine gipfeln in der Trinität von Cyborg, Cybersex und Cyberspace. Es war ein Projekt des kalten Krieges, der Umwidmung von Militärtechnik zu vielfältigen mitunter exzentrischen Forschungszwecken unter Ausschluss öffentlicher Aufmerksamkeit.

Nach der Freigabe des Internets begannen Hacker Internetanschlüsse an Cyberpunks zu verkaufen und bildeten Zusammenschlüsse von Kleinstunternehmern und Kulturschaffenden, wobei die Rechner der Universitäten und Forschungsanstalten als Versuchslabors und Ausbildungsstätten dienten. Unterstützt wurde diese Entwicklung vom rasanten Wachstum des PC-Marktes und des dazugehörigen Hobbyistentums, in dieser Zeit finden auch erste Versuche statt, das Internet für weitere Benutzerschichten zu öffnen. Es ist die Hochzeit der Gruppenbildungsprozesse, der *ingroups* und virtuellen Gemeinschaften, die sich, ihrer Vorreiterschaft voll bewusst, vorwiegend mit sich selbst beschäftigen. Hierbei entwickelt sich eine Kultur sozialer Kodierungen wie dem unvermeidlichen Smiley, die weiterhin an die Horden von Neueinsteigern als Rudimente von medialer Sitte und Tradition weitergegeben werden. Mit dieser Öffnung für nicht technikorientierte Benutzerschichten begann man, erste Schritte zur Kommerzialisierung als Massenmedium einzuleiten.

Die zweite Phase ist geprägt durch die Diskrepanz von technischen Mitteln und festem Glauben an ihre Möglichkeiten. Die Verbreitung des Mythos Internet durch die alten Medien führte zu einer goldenen Zeit des Cyberspace, getrieben vom Gerücht paradiesischer Zustände auf der anderen Seite der elektronischen Grenze. Es ist die Zeit der Formation der virtuellen Klasse, der charismatischen Verkäufer, der Visionäre der Maschinenmenschen, der risikofreudigen Jungunternehmer, begeisterten Journalisten und wild entschlossenen Basisdemokraten, von Net-Surf-Süchtigen, frühkapitalistischen Wucherpreisen für Web-Ratgeber, experimentierfreudigen Medienkünstlern mit Kontakt zu Programmieren, Utopien von *universal access* und *free speech*, der Stadt als Einstiegsmetapher, kurz: der digitalen Revolution. In dieser Phase liegen auch die Anfänge der Netzkritik, welche sich speisen aus einem freudigen Befremden über ‚den Willen zur Virtualität‘ und die ‚*Californian ideology*‘ des *Wired Magazine*. Mit den Eckpunkten von Kroker/Weinsteins „*Data Trash*“, Critical Art Ensembles „*Electronic Disturbance*“ und Hakim Beys „*Temporary Au-*

tonomous Zone“ entwickelte sich eine bewusst subkulturelle Praktik der Dekonstruktion der Wunschökonomie der Netze, welche sich zur Überschwänglichkeit des soeben digitalisierten Begehrens bekannte.

Nicht zuletzt auf dem gerade eingeführten World Wide Web findet sich eine Vielzahl an Ansatzpunkten, den Hype möglichst schnell zu beenden um das Netz für sich und seinesgleichen zu behalten. Das allseitige Interesse führt zu gesteigertem Selbst- und Gemeinschaftsgefühl der Netzgemeinde und damit schnell zu ihrem Ende. Der Internethype, der vor allem von den Unterhaltungsmedien vorangetrieben wird, scheint ein Mittel, die goldene Phase schnellstens in Bilder und Profite zu verwandeln, und auch die Netzkritik nutzt als Ausgangslage die Phlegmatik der Altintellektuellen, während sie nach systeminternen Systemgrenzen und den Herden eines drohenden Technofaschismus sucht.

Es ist die Zeit der kurzfristig geplanten Konferenzen und eilig zusammengestellten Sammelbände, der Crashkurse in HTML und der anspruchslosen Einführungsartikel. Eine Avantgarde der *male white boys* macht mit der Exklusivität des Internets Profite aller Art. Den in Scharen einfallenden ‚suits‘ wird für teures Geld das unendlich langsame World Wide Web vorgeführt, und der vorausseilende Ruhm wächst schneller als das Netz selbst. Dieses Sammelsurium von Gerüchten und Erwartungen und nicht der Zusammenschluss von Rechnern definiert das Internet in der Zeit von 1990-95. Das Ziel dieses Hypes war es, das Neue zu verstehen, einzugliedern, zu zähmen, zu genießen und zu regulieren, als verteilter Prozess bereitet es die Voraussetzung einer neuen Industrialisierung, Ausdifferenzierung und Nutzung des Internets als Massenmedium.

2. MASSENPSYCHOLOGIE DER NETZE

„Masses are not held together by a consciousness of common interest and they lack that specific class articulateness which is expressed in determined, limited, and obtainable goals. The term masses applies only where we deal with people who either because of their sheer number, or indifference, or a combination of both, cannot be integrated into any organization based on common interest, into political parties or municipal governments or professional organizations or trade unions“ (Hannah Arendt, *The Origins of Totalitarianism*, 1951).

Die dritte Phase ist das Zeitalter der Massifizierung der Netze im Hinblick auf die Jahrtausendwende. Das exponentielle Wachstum des Netzes führt nicht nur zur Zerstreung auf Millionen von Servern, sondern erreicht an bestimmten Stellen und Zeiten eine kritische Masse. Um zwei Uhr Mittags europäischer Zeit, wenn Amerika wach wird, sinkt die Übertragungsgeschwindigkeit, während die Netzlast steigt. Die Verdichtung der Masse tritt nur dann ein, wenn es zu Bildung von ‚schwarzen Löchern‘ kommt. Ihre Verortung kann sich auf Zeit-Raum-Koordinaten beziehen, aber auch auf technische bzw. kommunikationsökonomische Größenordnungen. Beispiele solcher infrastruktureller Orgien wären Telefonblockaden, freie Porno-Websites, olympische Spiele, Shell-Boycott, *Blue Ribbon Campaign*. „Der Drang zu wachsen ist die erste und oberste Eigenschaft der Masse, sie will jeden erfassen, der ihr erreichbar ist“ (Canetti). Man nennt es das Mooresche Gesetz (alle 18 Monate verdoppelt sich die Rechengeschwindigkeit) und auf der Softwareebene ‚killer application‘, für Bill Gates ist es *„capitalism without friction“* und für uns auf der Anwenderbene ‚kritische Masse‘. Die relative Unabhängigkeit der Informationswelt von allen physischen

Grenzen verheißt nicht nur ein Wachstum ohne Ende, sondern eine nichtlineare Dynamik in verschiedensten Bereichen, in denen Informationstechnologie zum Tragen kommt, die sich durch eine spezifische Unberechenbarkeit auszeichnet. Diese ‚spielenden‘ Massen sind ebenso real wie kybernetisch, ebenso amorph wie verdichtet, ebenso subjektlos wie stimmungsgeladen. Im Gegensatz zur Moderne geht es bei der kybernetischen Masse um abstraktere Modi der Visualisierung als der der Massensymbole, dezentriertere Repräsentanten als den Despoten und dekodiertere Ströme als die von Materialien und Kräften. Der Übergang zu Modephänomenen ist fließend, immer geht es der kybernetischen Masse um Rückkopplungsprozesse zwischen den Erfahrungswelten wie Stadtraum, Konsumraum, und Informationsraum.

Die Klickraten der Userstatistiken orientieren sich noch zu sehr an den Einschaltquoten und Auflagenstärken der alten Medien, sie verweisen noch zu sehr auf die Baudrillardische Agonie der schweigenden Mehrheiten und das Viriliosche Verschwinden im Kulturverlust. Eine Ökonomie der Aufmerksamkeit richtet sich auf die Telepräsenz der labernden *Netizens*. „Lärm und Zank auf allen Kanälen: das ist die Ausgangslage“ (Bernd Siegert). Alles steuert auf das Rauschen der großen Zahlen zu, um in die Ordnung der kleinen Zahlen umzukippen. Der Einzelne mit seinem PC möchte der Öde und Weite der unwirtlichen Netzlandschaften entkommen und sucht Zuflucht unter Seinesgleichen. „Der Instinkt der Herde schätzt die Mitte und das Mittlere als das Höchste und Wertvollste ab: die Stelle, auf der die Mehrzahl sich befindet.“ (Friedrich Nietzsche).

„It's fucking plastic!“ (Orphan Drift). Die endlose Zersplitterung in Zielgruppen, Minderheiten und Subjektivierungen, entdeckt und erzeugt von der Erforschung und Verfeinerung der Märkte, führt zu einer stetigen Steigerung des Konsumverhaltens. Die Ästhetik des perfekten Medienprodukts ist ‚*absolutely no-content!*‘ (www.jodi.org), reine Dauer, Beteiligung und *In-your-face*-Interaktivität. Eine solche Narrativität, die eher den Plateaus der Plattformspele, den dungeons der Online-Labyrinth, den Fluchten und Welten der *SimWorlds* folgt, muss die etablierte Hochkultur in Verlustängste stürzen. „Der scheinbar unaufhaltsame Abstieg des Menschen von den alten manischen Höhen zur universellen selbstzufriedenen, semidepressiven Selbstzufriedenheit. Wer könnte heute leugnen, dass das Medienzeitalter zu einem Triumph der entgeisterten Vitalität geführt hat - orientiert am Leitbild sportlich-musikalischer Grenzdeblität? Der letzte Mensch: der Passant vor einem Mikrophon“ (Peter Sloterdijk, *Weltfremdheit*, 1993). Die Vorbehalte vor einer Demokratisierung der Medien und dem damit einhergehenden Kulturverfall sind vielleicht noch immer geprägt vom Modell feudalistischer Machtrepräsentation von Kunst, Kirche und Hofstaat. Kulturkonservatismus stellt innerhalb der rapiden Veränderungen ein virtuelles Bollwerk gegen die anonymen, fluiden Kräfte des Info-Kapitalismus bereit, in das sich die Unentschiedenen unter den privilegiert Unzufriedenen flüchten können, um dennoch am ‚*rat-race*‘ teilzunehmen, ohne sich wirklich politisch zu engagieren.

Wir haben gehört, im Zuge von Flexibilisierung, Globalisierung und Verschlanung haben die Managementberater mehrfach Abschied von der Massenproduktion genommen, nur um neue, effizientere Formen der Massenproduktion einzuleiten. Der Unterschied zwischen Fordismus und Postfordismus bestehe in der Verbreiterung der Produktpalette, um flexibler auf die Individualisierungswünsche der Verbraucher eingehen zu können. Doch wird hier nur ein Bruch eingeführt, um die Möglichkeit einer Wiederholung der Moderne (einer zweiten Industrialisierung, Vermasung, Maschinisierung, Deterritorialisierung, Urbanisierung) zu verneinen, soziale Konflikte ab-

zubügeln, die aus Massenarbeitslosigkeit und Rationalisierung hervorgehen, die eigene Dienstleistungs-Wohlstands-Gesellschaft vor den Einbrüchen von Außen und Gestern zu schützen. Allem voran darf es keine Prozesse intellektueller und emotionaler Organisation großer gesellschaftlicher Gruppen unter politischem Vorzeichen geben, gerade wenn die Möglichkeiten ihrer Beschleunigung und Konzentration durch digitale Vernetzung sich potenziert hat. Man flüchtet in esoterische Metaphern der mentalen Ökologie und spricht von Netz-Natur und *global brain*, nur um höhere Entitäten zu finden, auf die man den eigenen Handlungsdruck abwälzen kann. Deutlich wird durch die Zusammenschaltung der kommunikativen und kognitiven Produktivkräfte, dass es vor allem der psychische Apparat mit seinen Macken ist, der sich in den Netzen massenhaft ausweitet.

Vor etwa hundert Jahren (1895), begonnen von Gustave Le Bon, hat die Massenpsychologie die urbane amorphe Masse im öffentlichen Raum, auf Straßen und Plätzen als Untersuchungsobjekt entdeckt, da sie eine konstante Bedrohung auf die Wohlhabenden ausübte. Zur Zähmung und Kanalisierung der ungerichteten Masse, ihrer Arbeitskraft und Destruktivität bedurfte es einer Lehre der Formen und der Genesen, der Lenkbarkeit, Leitung und Motivierung. Freud, Jung, Reich, Kracauer, Adler, Ortega-y-Gasset und Hermann Broch versuchten entlang der Kriege und Krisen des frühen 20. Jahrhunderts dem Irrationalen, Bedrohlichen, Impulsiven und Inkonsequenten der Menschenmassen gerecht zu werden, Produkten von Industrialisierung und Großstadt.

Unter dem Einfluss von Autoren wie David Riesman, Daniel Bell, Alvin Toffler und Alain Tourraine löste sich die Disziplin der Massenpsychologie in eine formelle Analyse der Sozialpsychologie, Markt- und Kommunikationsforschung, *Cultural Studies* und Individualpsychologie auf. Der Begriff der Masse wurde mehr und mehr verbunden mit Moderne, Massenproduktion, Fordismus, Werkstättenlandschaften und den *'weary giants of flesh and steel'* (JP Barlow) - die selbe Form von Industrialisierung übrigens, die heutzutage in den sog. Schwellenländern forciert wird. Es ist der Ekel vor den täglichen Massenphänomenen, deren Regelung gerne den kybernetischen Technokratien und ihren Systemarchitekturen überlassen wird. Flughäfen, Autobahnen, Einkaufszentren, Technoparties, Fußballstadien, Fußgängerzonen, Strände, Vergnügungsparks. Der Begriff Masse wird gleichgesetzt mit Krise, Unruhe, Krawall, dem durch Segmentierung, Ablenkung und Kanalisierung vorzubeugen gilt. Die Masse hat als Leitbild der politischen Meinungsbildung ausgespielt und zelebriert sich selbst genussvoll als Spektakel, Loveparade, Christos Reichstag.

Die weiße Masse der Demonstranten von Brüssel nach der Affäre Dutroux, den Netzen der Korruption folgend, kann sich ohne Wortführer nicht mehr politisch äußern und hat darum keine anderen politischen Forderungen als die Bestrafung der Schuldigen, sie organisiert sich, wie auch beim Golfkrieg in Deutschland, um Massensymbole der Unschuld herum gegen das irrational Böse, das von Innen und Außen einzubrechen droht und auf heimtückische Weise der wertneutralen kybernetischen Autopoiesis eingeschrieben scheint. Der Computer als Massenmedium ist jedoch noch nicht bereit für die Gesellschaft der organisierten Unschuld, er verschreckt den Mittelschichtmenschen durch eine Gefahrenklasse unbekanntes Ausmaßes, mit flottierenden Panikphänomenen wie Kinderpornographie, Bombenbastelanleitungen, Mafia, Propaganda der Rechts- und Linksextremen, Sekten und Drogenkulturen, welche die Schranken markieren sollen für ein schier unbegrenztes Ausarten der elektronischen Netze ins psychosoziale Feld. Das Internet wird zum Synonym fürs kollektive Unbewusste, revolutionäre Verdrängungen und folkloristische

Sublimationen und muss darum überwacht werden. Im Spiel von Kontrolle und Nichtkontrolle, Zensur und Free Speech, Sozialdemokratie und Neo-Liberalismus geht es um den Auswahlprozess der kommenden *killer-memes*. Im Versuch der Einflussnahme auf die Evolution der Ideen und kulturellen Massenmoden wird das Netz als Brutstätte des Kommenden verehrt und gefürchtet.

Die *brainlords* der Cyberelite als das Spiegelbild des digitalen Mobs vertrauen auf die Kreativität der Online-Massen. Es geht nur noch um eine geeignete Architektur, um ihre Ströme zu bündeln, zu verteilen und untereinander zu verkoppeln. Die Art der Synergie von Computer und Fernsehen als Punkt der Massifizierung lässt sich bereits an *multiuser-games* wie *Quake* absehen. Man zielt auf das Erschaffen von Welten für Gruppenerfahrungen, von networks of scale, den Kino-Multiplexen der Metropolen nicht unähnlich, und nimmt Abschied von der Konsumtionspumpe des vereinsamten Individualusers. Gegen die sich ausbreitende virtuelle Gemütlichkeit warten manche auf den Rem Kohlhaas der XXL-Netze. Im heroischen Kampf um die Standards entwickelt die Forschungsgruppe Marimba z.B. neue Interfaces für die Internet-Massenkommunikation: „*[We are] busy building the Roman Coliseum of the Net, a virtual stadium capable of housing 100.000 participants tuned into everything from rock concerts, to university lectures complete with video, sound, animation, and text chat. But it will take channels more captivating than a Coliseum to make Castanet a mass-market product. Take your favorite Website and envision it as a TV Show. All we need is a killer channel.*“ (*Wired*)

Ein Massenmedium zeichnet sich dadurch aus, dass von den Teilnehmern die anderen Teilnehmer mitgedacht werden. Der Andere taucht als Zeichen auf, kommt durch den Rückkanal und wird mitunter durch Killfiles ausgefiltert. Das anonyme Gemurmel im IRC, die parasitären Einmischungen auf Mailinglisten, die Dämmerzustände der halbautomatischen Avatare, die Kommandos und Kennworte der Suchmaschinen: Der Sieg des Willen über die Anschauung, eine Welt in der das Betrachten und Beobachten keinen Platz findet und sich ein technisch kodiertes umherschwappendes Massenunbewusstes formiert, in der es nunmehr nur noch ein Mitlesen, Mitmachen und Mitverfolgen gibt und das Individuum in unzähligen *Logfiles* ständig Spuren hinterlässt, die sich überlagern, addieren, subtrahieren und multiplizieren lassen, um aus ihnen die Massenbewegungen und prototypischen Profile ablesbar zu machen, und möglicherweise die Anzeichen von Aufstand und Abweichung. Ein solches Massenbewusstsein entspricht dem Schlummerzustand des gemächlich-zerstreuten Web-Flaneurs entlang den unendlichen Windows-Boulevards.

Die Statistiker der Netze liefern empirisches Material für Marktmustererkennung, Rasterfahndung und Sozialforschung und versuchen, den Richtungen und Haken der Fluchtmassen auf die Spur zu kommen. Die Fraktalisierung der surfenden Subjekte hat eine Grenze erreicht, und nun widmet man sich den Formationen, Clustern und temporären Zusammenballungen digitaler Subjektivität. Das *bottom-up* Programm der sozialen Komplexitätsreduktion kennt den Einzelnen zwar als Baustein der Produktion von Diskursen, als Individuum existiert er jedoch nur abstrakt und ist konkret immer Teil der Mengenlehre demographischer Benutzergruppen, die sich zusammensetzt aus Zeichenmaterial verschiedener kultureller Herkunft, überkodiert durch die Im- und Exportströme anderer Waren und Währungen. Es ist darum kein Wunder, dass ein User sich Aktionen anschließt, die die Chance haben, als Rückkopplung die Aufmerksamkeitsschwelle der Vielen zu überwinden. Die Masse ist auch eine Form der Informationserzeugung und Vergewisserung der eigenen (Medien)Existenz. Manche rufen darum schon eine Demokratie des weltweiten

virtuellen *shoppingchannel* aus. Das worauf geklickt wird, ist das Richtige.

Für den erfahrenen User geht es nicht darum, sich in der Vielzahl an Möglichkeiten zu verlieren, sondern ein Gefühl für die großen Zahlen der Mengen, Massen und Vielheiten zu entwickeln, der Ganzheit einer digitalen Spiritualität von maximaler Formbarkeit, nur um von da aus den temporären Symmetrisierungen und Redundanzen zuzustreben und am großen Prozess der Modernisierung und Umbildung teilzuhaben. Das temporäre Vorsprungswissen wird eilig in *content* und Software umgesetzt, und auf den Ideenbörsen, *monitoring-agencies* und dem Risikokapital-Markt verhökert. Im Bereich der interaktiven kommerziellen Medien gelten Produkte wie CD-ROMs, Computerspiele und Konsolen, die sich unter 100.000 Stück verkaufen, als Flop, bei Betriebssystemen werden längst Millionenverkaufszahlen wie in der Automobilbranche angestrebt (Netscape als der Ford T der Netze). Auf der Ebene der Privatcomputer herrscht alles andere als eine amorphe Vielheit, der Standardisierungsprozess geht einher mit einer Massifizierung der Benutzer. „Souverän ist, wer über die Standards entscheidet“ (Johan Sjerpstra).

Verlautbarungsorgane wie *Wired Magazine* bemühen sich, die Sprache der Netze zu definieren und die Slogans, Kennworte und Jargons herauszufiltern, die sie an Unternehmer, Neueinsteiger und Experten aller Art als optimistisch-zynisches Ideologie-Paket weitergeben. Der „Diskurs der Netze“, sofern man danach suchen möchte, ist außerhalb ihrer zu suchen, es ist ein Vermittlungs- und Beobachtungsdiskurs, inklusive aller Entfremdungen, phänomenologischen Irrtümer und hineinkodierten Eigeninteressen. Über vielfältige Rückkopplungsprozesse finden dann Parolen wie ‚*data-superhighway*‘ ihren Ein- und Niedergang in den Palaver-Foren der Newsgroups und Mailinglisten.

Die gerade bei der selbsternannten *Wired*-Elite populäre Absage an die Masse deutet auf ein Wunschdenken des Mittelstands, vom wohligh postmodernen Wohlstand der Endachtziger nie Abschied nehmen zu müssen, und auf die Angst vor sozialem Abstieg und die Gleichsetzung mit dem von Arbeitslosigkeit bedrohten Industrie-Arbeiter. Die genussvolle Kulturkrise im Lehnstuhl, samt Besuch im Museum elitärer Kunst, die Rhetorik von Stillstand, Verschwinden und Implosion der alten Werte, steht einem ausgeprägtem Bedarf an Absicherung des Wohlstands und dem Rückzug ins Private gegenüber. Die Bonner Moderne liefert die willkommene Projektionsfläche für Schuldgefühle und die Angst vor tatsächlichen wirtschaftlichen und politischen Krisen.

Das Prinzip *many-to-many* führt automatisch die Idee von Vielfalt und Ausdifferenzierung mit sich, es ist aber fraglich ob es sich gegen das Prinzip ‚Brot und Spiele‘ durchsetzen kann. Aber nicht die Wiedereinführung des *one-to-many* Modells, sondern die Entwicklung von Architekturen quasi-öffentlicher Räume zur Formierung kollektiver Subjektivitäten macht das Durchdringen des sozialen Feldes durch die Semiotiken des Kapitalismus bis auf die Ebenen intimen Informationsaustauschs notwendig. Die Style-Produktion aufblühender Kreativitätszentren beruht auf einer ebensolchen Flüssigkeit der Zeichen wie das Kapital selbst und entsteht oft dort, wo die Brüche und Widersprüche am tiefsten sind. Eine Neuverwurzelung der „Gemeinschaftsseele“ (Le Bon) findet auf der Ebene der Netz-Kulturen statt, ähnlich wie heutzutage im Musikbereich. Es entwickeln sich englische Dialekte, Sprachrhythmen, Vorlieben im Design, die häufig keine territoriale sondern interessengebundene Bindung haben. Die ‚Internationale‘ formiert sich so entlang kultureller Stile.

Das Beängstigende am Netz ist, dass plötzlich aus dem Nichts heraus sich temporäre Massenbewegungen formieren, die ohne institutionelle Bindung einzelnen gemeinsamen Zielen hinterherhetzen. Dagegen steht die Hoffnung auf die Fest-Masse, das Netz als karnevalistischer Sublimationsraum, in der sich alle Arten von harmlosen Freizeitaktivitäten organisieren. „Die Netz-Feste rufen einander, und durch die Dichte der Dinge und Menschen vermehrt sich das Leben“ (Canetti). Die Freude am ‚trash‘ ist dabei auf der informationstheoretischen Ebene durchaus als kultureller Entsorgungsakt zu verstehen, ähnlich einer Häutung, um ständig neue Gesichter zu produzieren.

3. LEITBILDER DES DRITTEN JAHRTAUSENDS:

Sindbad der Kybernetiker, die Apokalyptischen Reiter der Surfkultur, *RealAudience™*, unbewusster Marxismus, das Ideal der digitalen Selbstverwirklichung, Flexibilisierung der Autopoiesis, ‚reset your attitude‘, das Netz im Angesicht des Anderen, Wider die Bedeutsamkeit, Semiotourismus: Pilgern zu den Begriffspyramiden, ‚Our Problem is No Problem‘, auf dem Affenfelsen der Globale, *push-and-pull*-Kritik, der Klick-Automat: „Ich bin tausend User,“ Ernst-Jünger-Pillen, Wer regiert in Digitalien?, Entzauberung der Virtualität, Außenwerbung: „<http://www.siemens.nl>“, das Oswald-Spengler-Spiel, Norbert-Bolz-Spam, „Der Letzte macht das Netz aus.“

4. HARD- UND SOFTWARE DER GESELLSCHAFT

Niklas Luhmann könnte gemeinhin als Vordenker der Bürokratie der Netzgesellschaft angesehen werden. Seine Soziologie ist weder ideologischkritisch, noch wirklich empirisch, sondern zutiefst institutionell verankert und spiegelt die kafkaesken Vorgänge innerhalb des Sozialstaates und seiner Großfirmen wieder. Luhmann hält der herrschenden dynamischen Weltansicht von Beschleunigung und *out-of-control* einen kybernetischen Spiegel vor. Was wir da zu sehen bekommen ist die ‚Realität der Cybergesellschaft‘: im Herzen seiner Theorien arbeiten, wie auch bei den *Wired*-Ideologen, biologische Metaphern der Emergenz, Evolution, Autopoiesis, die sich mit der (Sozial-) Kybernetik der Nachkriegszeit verbinden, um einen Naturalismus des Maschinellen bereitzustellen, wobei bei Luhmann der soziale Prozess, bei Kevin Kelly Technisierung objektiviert wird.

Es versteht sich, dass Luhmann weder für noch gegen Technologie und speziell technische Medien wie das Internet eintritt. Vergeblich sucht man nach den Bauplänen, wie die Informationsgesellschaft konkret aussehen wird oder auszusehen hat. Geprägt vom professoralen Blick, beobachtet er bloß Abläufe und Mechanismen, die sich buchstäblich auf alles anwenden lassen, besonders aber auf die Netze. Mit dem Handwerkszeug der Kybernetik wird der „gnostische Schnitt“ (Hakim Bey) vorgenommen, der Information an Information koppelt und von Materialien und Intensitäten der Kommunikation trennt. „Auf die Frage, woraus soziale Systeme bestehen, geben wir mithin die Doppelantwort: aus Kommunikationen und aus deren Zurechnung als Handlung. (...) Die Fragestellung zielt nicht auf die Gesamtheit dessen, was zur Entstehung und Erhaltung sozialer Systeme erforderlich ist. Magnetismus und Magensäure, Luft, die die Stimmwellen trägt, und Türen, die man schließen kann, Uhren und Telefone. All das scheint mehr oder weniger erforderlich zu sein. Das Paradigma der System/Umwelt-Differenz lehrt aber, dass nicht alles, was erforderlich ist, zur Einheit des Systems zusammengefasst werden kann.“

In- und Exklusion entwickeln sich aber zu den Grundoperationen der ‚globalen‘ Informationsgesellschaft. In den Debatten um *Privacy*, *Copyright* und *Access* geht es im Wesentlichen um die Regelung der Schreib- und Leserechte für ‚Alle‘, einem universellen Anspruch auf Ausdehnung wie Inklusion verschiedenster Kulturen und Lebensbereiche unter die quasi in technische Protokolle gegossenen Werte von *liberty and privacy*. Was wie eine imperiale Logik der *„one world order“* daherkommt, hat auch eine Außenseite: die Komplexität, die das System Internet reduziert, ist gleichzusetzen mit der Realität von ca. 80% der Weltbevölkerung, die von den Privilegien der Vernetzung ausgeschlossen bleiben, weil sie den Anschlussbedingungen des Netzes nicht genügen.

Luhmanns eingengter Blick auf eine kleine Schar privilegierter Beobachter, deren Beobachtungen Entscheidungen herbeiführen, und deren Kommunikationen Handlungen darstellen, hat ihren blinden Fleck eben gerade in ihrer „Hardware,“ der globalen Kommunikationstechnik im Zusammenspiel der Logistik von Raum, Zeit, Arbeit und Gütern. Er liefert das Herrschaftswissen für eine politisch-ökonomische Machtorganisation, die sich auf die Naturalisierung ihrer Entscheidungsprozesse beruft und ethische wie ökologische Entscheidungen als Produkt eines selbstbezüglichen sozialen Filterungs- und Rechenprozesses darstellt. Diese ‚Systemimmanenz‘ sitzt allzu leicht einer darwinistischen Tautologie auf, dass alles was sich durchsetzt auch notwendig ist.

Hinter den voluminösen Verklausulierungen Luhmanns verbirgt sich eine abstrakte Esoterik des sozialen organlosen Körpers unter den Prämissen der Informationstechnik, jedoch ohne deren konkrete Auswirkungen zu beobachten, dabei ihre Konzepte aber überaus produktiv auf sämtliche Bereiche der Gesellschaft wendend (abgesehen von deren Elendsvierteln und Randzonen). Sie ist geprägt von einer Fixierung auf das Primat der Systemgrenzen, einem *„cold war“* Paradigma, dem die vielfältigen Prozesse der Auflösung und Zersplitterung sozialer Systeme im Prozess der sog. Globalisierung seit '89 gegenüberstehen. Gerade den zentralsten Begriffen Luhmanns wie Information, Kommunikation und System hilft es nicht gerade, dass sie in den verschiedensten Disziplinen und Anwendungsbereichen auf komplexe Weise umdefiniert werden. Sein Begriffsapparat atmet noch einen von der Frühzeit der Kybernetik geprägten universellen Technizismus den er gerade in seinen Analyseobjekten vermeidet. Die Medientheorie Luhmanns bleibt auf dem technischen Stand der 70er Jahre, eine Analyse der Technik (des Militärs, des Telefons) der Gesellschaft blieb bisher aus. Wen man von unten heraufblickt, liefert das Luhmannsche Theoriegebäude Bausteine für eine Theorie der Software kommender Machtarchitekturen vernetzter postindustrieller Gesellschaften. Die zukünftige Innen-Außen-Differenz im wirtschaftlich-monetär-juristischen Bereich realisiert sich im Moment nach dem Modell Festung Europa. Luhmann zeichnet dabei die Blaupausen für ein Folgemodell der spätindustriellen sozialen Marktwirtschaft, die er ‚von innen‘ aus der Funktion der Institutionen heraus entwickelt, ganz im Gegensatz zum apokalyptischen Modell vertreten von Ökofundamentalisten wie dem Unabomber, neo-liberalen Visionären wie George Gilder, Konspirationstheoretikern wie Mark Stahlman, und den weltweit operierenden NGOs.

Friedrich A. Kittler, derzeit in Berlin, konzentriert sich auf die Literaturgeschichte der Hardware. Während Luhmann sich auf die Autoreferentialität sozialer Kommunikationsprozesse beruft, führt Kittler die *conditio humana* auf einen umfassenden Wirkungszusammenhang mit der Hardware technischer Medien zurück. „Medien bestimmen unsere Lage.“ Was jedoch fehlt, ist das Element der Infrastruktur in den technischen Netzen und medientechnischen Großvorhaben. Es ist irrellei-

tend, das Internet nach dem Vorbild des Postsystems als eine bloße Verbindung von Rechnern zu beschreiben und den einzigen Unterschied in der Übertragung von Software zu sehen. „Weshalb das Wissen, das im Cyberspace vorhanden ist, mit Kulturen oder Alltagssprachen wenig gemein hat: Es ist Selbstabbildung der Computertechnik in ihrer Macht, alle anderen Medien zu integrieren“ (FAZ, 9. September 1995) Im technischen Sinne ist es das Intersubjektive, das beim Öffnen der Blackboxen auf dem Netz, aber auch in anderen Techno-Kulturen erforscht wird, der Zwischenraum zwischen Sender und Empfänger, der bei Luhmann Kontingenz und bei Gibson Cyberspace heißt. Bei Kittler gerne zum reinen Effekt der Hardware reduziert, ist er aber Kulturraum und selbsttragende Konstruktion kollektiver Subjektivitäten für Millionen von Nutzern.

Technisch falsch wäre es, gar von einem aufs Territorium ausgedehnten Chipdesign zu sprechen. Sowohl das OSI-Schichtenmodell als auch das Packet-switching des Internets sind alles andere als erweiterte Konzepte von Turingmaschine und Von-Neumann-Architektur. Viel wahrscheinlicher ist es, dass die Architektur des Netzes das Chipdesign der Zukunft mitbestimmen wird. (Beispiel Java). Selbst die Gewohnheit, das Internet immer wieder auf die militärische Vergangenheit zu reduzieren, als Atombunker der Kommunikation, welche den zivilen Bereich erobert und die Wirtschaft nomadisiert, hat konzeptionelle Grenzen. Zu verschiedenen Entwicklungszeiten bestimmten je verschiedene Gruppen das Netz und schrieben ihm so ihre Benutzungsweisen ein. Auf das Militär folgte die *scientific community*, deren Regeln von Anarchischen Cyberpunks aufgenommen und geändert wurden, um in die *corporate culture* der frühen Online-Unternehmer überzugehen und wohl demnächst von verschiedenen staatlichen Reglementierungen auf internationaler Ebene abgelöst zu werden. Es handelt sich dabei um konkrete, nachprüfbare Ereignisse und Entscheidungen, mit mehr Faktoren als zurückliegende Hardwareterminierungen und ingenieurwissenschaftliche Sachzwänge. Doch Kittlers romantisch-ironische Taktik, der Geisteswissenschaft ihre Hardware-Abhängigkeit vorzuführen, erzeugt bei Jung und Alt immer wieder gelassene Genugtuung.

Bei der Erweiterung durch gesicherte Konsumentenstandards hin zu einem noch undeutlichen Massenmedium und seiner politisch-wirtschaftlichen Dimension, wird auch ‚das Netz‘ anderen, noch alltäglicheren Begriffen von ‚Lebenswelt‘ weichen. Der Begriff von ‚Bewusstsein als imaginäre Innenansicht medialer Standards‘ bedeutet nichts weiter als eine Eingliederung unter die Prämissen des eigenen vom Medium der Schrift dominierten Forschungsbereiches und unterliegt der lokalen Fiktion der Omnipotenz der eigenen Mittel. Kittlers Aussagen sind hier Teil des Metaphernkampfes, dem Unbekannten Medium mitsamt seinen Usern den eigenen Willen und die eigenen Vorstellungen aufzuprägen. Andere nennen es Autobahn, globale Stadt, verteilte Datenbank, universelle Bibliothek, *global brain*, Supermarkt, Noosphäre, *final frontier*, Fertigungshalle, Kneipe, Konferenzraum oder Stadion, elektronischer Hof, Sündenbabel und Räuberhöhle. Der Versuch der Kittlerianer, ihre deterministische Definition durchzusetzen, das Internet sei ein Abkömmling des Preußischen Postsystems, ist bei dessen Vielfalt an Perspektiven, Funktionsbereichen und geschichtlichen Strängen zum Scheitern verurteilt. Mittlerweile weiß jeder Internetbenutzer, ob ‚Untertan von Microsoft‘ oder nicht, dass z.B. Bandbreite entscheidender ist als ein Chip im *protected mode*. Auch die Theorie muss sich als Teil eines *distributed network* im Entwicklungsprozess verstehen und kann keine absoluten Wahrheitsansprüche durchsetzen. Außerdem lassen sich sehr wohl Fälle finden, in denen eine Idee ihrer Realisierung in technischen Medien vorausging.

5. DIE WEB-SITE-STORY

"I got seven hours on-line baby, so what do you wan to do?" An Artist formally named Prince

Neben den Legendenbildungen, Massenmythen und beliebten Schlagworten über Cyberspace als Lebensraum und Cybersex als Lebenssinn gibt es die ganz privaten Geschichten des zwischenmenschlichen Interaktionsraums. Nicht der eine Körper verbindet sich mit der einen Maschine, wie beim Cyborg, sondern es formieren sich Paare und Gruppen, die die Vernetzung vorantreiben und gestalten, ein Gefüge von Personen über ein Netz von Computern. Eine ganze klassische Phase der E-Mail-Romanzen beschäftigt sich mit der Kernfrage der Virtualität: Wo ist dein Körper? Entgegen der Klage von der tragischen Abwesenheit des nichtkommunizierbaren Rests, vom Verschwinden des Raums, der Dinge und Subjekte, welche die „Widerstandskämpfer gegen das kybernetische Delirium“ (Virilio) zu immer neuen Endzeitgesängen anpeitschen, finden sich stets neue Techniken, den Körper wiederzuerfinden.

Die Gefüge von Mensch und Maschine neigen dazu, immer mehr Beziehungen möglich zu machen, an denen immer mehr Menschen und immer mehr Maschinen beteiligt sind (verdoppelnde Kontingenz). In den sich überkreuzenden und verkettenden Expansionsmanövern treffen die Anderen aufeinander und bilden mitunter anonyme und temporäre, aber im kollektiven Sinne produktiv-maschinelle Zusammenhänge. Dabei geht es nicht darum was produziert wird, sondern unter welchen Bedingungen es zustande kommt. Die techno-erotische Produktivität der Netze, als Optionsbörse der Begrifflichkeiten und Potlatch-Schlachten, beschreibt jedoch nur die Vorstadien der entseelten Webstühle der virtuellen Arbeiterklasse, von McJob-Freelancern, und Micro-Tagelöhnern der emportauchenden Dienstleistungsgesellschaft. Die archaische Wirtschaft der Geschenke umfasst Freeware, Essays, Kritik, Berichte, Privatarchive, Predigten der Cybergurus, getarnte Werbung, geistreiche Diskussionsfetzen, Bücher mit abgelaufenem Copyright, Demos aller Art.

Die heilige Dreiheit Mann-Frau-Medium ist Teil der vergesellschafteten Produktionsmaschinen geworden. Die Intimität der Neuen Medien, ihr Erotismus bleibt ein Geheimnis, dennoch sind die Subjektivierungsmodi offensichtlich. Casanovas der Netze bauen europaweite Beziehungsgeflechte von gefährlichen E-Mail-Liebschaften und travel-networks auf. Amerikanische Sexpol-AktivistInnen erklären ihr *powerbook* zum *sextoy*. Bei Bianca.com klären sich Teenager gegenseitig auf ohne das Risiko des Austauschs von Körperflüssigkeiten. Das Medium Sex ist Message genug und erfüllt die noch inhaltsarmen und kontextfreien Kanäle der Netze. Agentur Bilwet sendet eine Grußadresse: „Man muss erst die pornographische Dimension eines Mediums erfassen, um später daraus einen Erfolg machen zu können“ (Media Archive). Ebenso kann man sich bei Autoren wie Rheingold, Stone, Heim, und Turkle über den konstituierenden Charakter des Sex für den Cyberspace vergewissern.

Auf den seriengefertigten Netzcomputern und hochgetunten Spielkonsolen findet eine Popularisierung des Schreibens und Programmierens statt, die zu einer Bedrohung bürgerlicher Bildungsideale führt. „Ein Kapitel Jean Paul ist ein unvergleichlich reicheres Dokument als alles, was das Internet mir anliefern könnte“ (Adolf Muschg). Die Leiden des jungen Netzkünstlers, der fernöstliche Datendiwan, elektronische Wahlverwandtschaften, das faustische Ringen mit

dem Datenmüll, Selbstmord unter Avataren, Dichtung und Schufferei am eigenen Web-Stuhl beschreiben nur ungenügend das schlichte Drama der bereits hinreichend Zivilisierten: „Die Doppelstrategie gegen Informationsflut: Phantasie und Verweigerung“ (Muschg) - Romantik und Nihilismus, zwei Generaltugenden im Deutschen Datenraum.

Der Triebverzicht sei zu gering im Internet, die Mäßigungen der Gefühlsäußerung seien unerheblich. Die Zählung der Bestie Internet dokumentiert sich in zahlreichen Erzählungen um rohe Sitten, Gottlosigkeit, Kinderschändung, frei schwebende Radikale, Piraten-Unwesen, die schließlich in Disziplinarmaßnahmen münden müssen, diese geradezu herausfordern. Die Obsession über die Zensur führt eine Menge verdeckter Debatten mit sich. Eine darunter benennt die Frage nach der Wirksamkeit der Zeichen, den Grenzen, an denen sie die Harmlosigkeit des Virtuellen verlassen und zur realen Gefahr für ‚uns‘ werden, und verweist dabei auf eine schleichende Umorganisation etablierter Semiotiken, die z.B. durch die Nebeneffekte der Digitalisierung ihre Referenzen verlieren.

Es wurde bereits angedeutet, Macht organisiert sich in Netzen, sie konstruiert und kontrolliert die Subjekte auf eine Weise, welche sich an bestimmte Formen der Produktion von Wünschen und Leistungen anschließt. Das Persönliche der E-Mail, das Sachlich-Mathematische der Programmierung, das öffentlich-symbolische Kontinuum, in dem das rückgekoppelte Eigene zur Schau gestellt wird, sind die Elemente, die die Produktionsdynamik des Cyberspace ausmachen. Internet als Ego-Kosmetik („zweite Haut“) erzeugt die Illusion totaler Wahlmöglichkeit, des ‚instantanen Kontakts‘ und eine virtuelle Verbrüderung mit dem Anderen. Die Verfeinerung der Genüsse kann nur durch einen primären Verzicht vorstatten gehen. ‚Cybersex‘ gehört zu den asketischen Lüsten, die über den gezielten Verlust operieren.

Die von Foucault eingeforderte *ars erotica* findet ihre Einschreibung in einer stufenreichen Sozialkybernetik der elektronischen Datenräume. Der Sex wird transzendiert, in Dokumente und Datenpakete gepackt, es gibt Abteilungen für jeden Geschmack, und die Beteiligung der Amateure ist groß. Die unverschämte Wiederkehr des Menschlich-Allzumenschlichen, Sex als Ware, die Reproduktion bekannter Rollenbilder und Familienromane führt mitunter zu bitteren Bekenntnissen von ‚nichts Neues unter dieser Sonne‘. Der Überlebende des Diskurses möchte sich mit seinem intellektuellen Eigentum in der digitalen Bibliothek zurückziehen, und einsam die Skelette von Wissensstrukturen studieren, um von dort aus nichts Gutes über Mensch und Welt zu berichten. Das Konzept des Netzes als Datenbank ist allen sozialen Rauschens bereinigt. Aus tiefer persönlicher Enttäuschung angesichts falsch verwirklichter Ideen und gescheiterter Mitstreiter kommt es zur Abkehr von allem vermeintlich Alten. Als Opfer und Teil allgemeiner Auflösungsprozesse wird weiterhin an der Macht der reinen Theorie (des Geistes, des Wortes) festgehalten, die nun zu beweisen hat, dass es mit allem zu Ende geht. Mit kalter Hingabe beschreibt der letzte Schriftgelehrte die kulturellen Phänomene der Leere und Beliebigkeit technischer Speichermedien und bereitet uns auf dunkle Zeitalter vor. Seine Rolle ist die des Mahners und Warners: Noch ist Gelegenheit vor dem Unausweichlichen zu warnen, vor den Verschwörungen eines Weltstaates und dem Cyberfaschismus der Techno-Apokalypse. In einer Mischung aus privater Erhabenheit, eigenartiger Spiritualität und instrumenteller Vernunft geht es aber letztlich um den Sieg im Volksarchiv. ‚Gestern haben wir im Falschen gelebt, heute durchschaue ich alles, aber morgen wird die Geschichtsschreibung mir Recht geben‘.

Auf der Seite der Affirmation regiert die Einfalt der Begeisterung, welche eine kurzzeitige Aufladung der durch ‚Infostress‘ verausgabten Medienbenutzerseelen liefert, nur um zu noch größerem Netz-Ennui zu führen. Viele ehrgeizige Millionenprojekte enden als ghost-sites und Planungsruinen, viele Dramen in den kleinen unabhängigen Firmengründungen gehen auf überzogene Erwartungen zurück, auf ein allzu vages Verständnis der eigenen Möglichkeiten der Entfaltung und des Wachstums gegenüber denen des Netzes insgesamt. Der „*Net-Lag*“ (Joachim Blank) ist aber auch ein Produkt der von außen projizierten Erwartungen an die Erneuerungskraft solcher kleinen Projekte. Die Internet-Depression (Andy M-M) ist nicht zuletzt das Produkt einer weiteren kollektiven Erzählung, die über den Atlantik zu uns kommt und im Gegensatz zu Produkten wie Rollerblades und Rock ‚n‘ Roll auf kulturelle Abwehrmechanismen stößt. Gerade in Deutschland tut man sich schwer mit massenhafter Technikeuphorie, wohl weil man sich auf so eigene Weise zu ihr hingezogen fühlt.

Die künstliche Wirklichkeit der Techno-Natur, welche mentale chemisch-elektronische Landschaften eröffnet um das Reale des Imaginären zu erfahren, ergießt sich im neo-romantischen Schwärmen, dem Aufbruch in die digitale Ferne, und führt zu einer elektronischen Wiedergeburt der Reise- und Briefromane, aber auch der rhythmisch eingängigen Wanderlieder. Die heutigen meist in Ich-Form berichtenden Netz-Romanciers gesellen sich zu den passionierten Netsurfern, den begeisterten Flaneuren und mitteilungsfreudigen Connaissseuren und Internetbeobachtern, die nicht müde werden, auf eigens für sie eingerichteten Spezialseiten der Tageszeitungen vor den Nichtangeschlossenen über ‚*hot websites*‘ und pikante Chat-Erlebnisse zu prahlen. Die Ambivalenz des ‚Begehrens sich zu verkabeln‘, des ‚Halb-zog-es-ihn-halb-sank-er-hin‘ kann nur funktionieren über eine Erotisierung des Digitalen bzw. die ‚höfische Verweichlichung‘ kritisch-linker Diskurse. Es heißt, man muss selbst surfen, um das Netz am eigenen Leibe zu erfahren, doch nach dem High des ‚*first contact*‘ folgt die Phase des *internet-downs*. Die phantasmatische Spur zurückliegender Daten-Exzesse ermöglicht nur bedingt die Rekonstruktion der Empfindungen ozeanischer Online-Ekstasen. Eine kollektive Erfahrung belegt es: Aus den Sommerferien zurückgekehrt, lässt sich schwer verstehen, was einen täglich an den Bildschirm fesselte.

Jenseits der Korrespondenzen existiert jedoch eine unmoderne Metaphysik der zuckenden Wunschröme, der entkörperlichten Intensitäten, der Anziehungs- und Abstoßungskräfte und der abstrakten Apparate. Die Cyberenergie fließt nicht von West nach Ost, sondern von Ost nach West. Im demographischen Zentrum des Netzes verausgibt sich die Energie, während an seinen Rändern Verteilungskämpfe toben. Dies ist zumindest das vereinfachte Modell einer politischen Ökonomie des Cyberspace, welcher dem *netsplit*, der Spaltung des Internets zustrebt. Ruhm und Elend in den Netzgeschichten und Gründungsmythen, gestrickt nach dem Muster der Emigration ins Neue Land, gehen zurück auf ein größeres Elend, das man zurücklässt. „*It is not a good thing, not a bad thing, but it is a holy thing.*“ (JP Barlow)

6. VEREINNAHMUNG UND WAHN

„Es gab zahlreiche Elemente der Hektik und des Geheztzseins, in der Flucht. Der Flucht vor wem? Der Flucht vor dem gesteigerten Fahndungsdruck und der systematischen Ermittlungs- und Aufklärungsarbeit der Polizei. Und man kann diesen Leuten nur raten diesen unsinnigen Kampf doch aufzugeben. Denn das kann man wohl sagen, wir kriegen sie alle.“ (Abwärts)

Die Netzkritik beruft sich direkt auf einen produktiven Primärprozess, der dem System ausgelagert ist, von dem aus man ihn beschreibt, einen Strom, der noch nicht angeeignet ist, der noch nicht der Kapitalisierung in Warenlagern unterworfen wurde. Entgegen den Verlautbarungen der Zentralorgane spüren die einen die Vehemenz eines ‚Kommerzialisierungs‘-Prozesses, dem man ausgeliefert sei und treiben ihn voran, während die anderen sich wehren und zu fliehen oder sich zu verstecken versuchen.

Die Konstruktion eines Aussäens, eines Vorsprungs, einer Innovation, schließt oft den Plan ein, möglichst bald zum profitablen Opfer der Vereinnahmungsmaschinen zu werden. Die Avantgarde plant ihre heroische Niederlage als Eingang in die Archive. Der lineare Prozess von Geburt, Aufstieg, Blüte und Vereinnahmung ist längst ein Standardprogramm geworden, das in temporären Schleifen die Mikromoden, Stile, Subkulturen und Wachstumsmärkte durchzieht und sich zum allgemein akzeptierten Modell der Kulturproduktion entwickelt hat.

Vorausgesetzt man glaubt dieses Außen fern der Schrumpfung von Örtlichkeit und Zeitlichkeit, so gilt es dieses vor Beschreibungen und Aneignungen zu schützen. Gleichzeitig steigert sich durch diesen Mangel der kulturelle Mehrwert (alles Standard). Gemeint ist jedoch ein politischer Widerstand, der mehr und mehr jenseits der Wahrnehmbarkeits-, Einschreibungs- oder Vereinnahmungsschwelle existiert. Dem gegenüber steht ein neuer Typus von ideologiearmem Widerstand, der in engem Verhältnis zu Medien steht. Die wohligen Erinnerungen an Demos, Raves und Houseparties werfen die Frage auf, ob im Cyberspace ähnliche Gruppenerlebnisse möglich sind: die Belagerung von CompuServe, Aufstand im IRC-Sektor, die Besudelung von Regierungs-Websites, Aufruf im TV zur Telefonblockade, Microsoft-Massenverzicht, Kopierparties, Netstreiks, Vortäuschung von IP Adressen, Chipkarten-Selbsthilfe, Kabelumnutzung, *Free Warez*.

Erst nach dem Auslaufen der temporären autonomen Bewegungen ist ihre Geschichtsschreibung möglich, wenn auch für manche schmerzlich oder lästig. Noch während die Experimente laufen wird versucht, die Selbstbeschreibungen und feinen Unterschiede durch Verschlüsselungsmaßnahmen vor Aneignung und Interpretation zu schützen. Andere versuchen genau das Gegenteil, der Fehler liegt darin, eine allzu klare Trennung von Overground und Underground anzunehmen, von Hoch- und Subkultur, Schweinesystem und Vollautonomie, zumindest wenn es um die Frage nach der Existenz einer ‚Netzkultur‘ geht. Die Geschwindigkeit, mit der sich die digitale Ökonomie ausbreitet, lässt für die Beteiligten schwerlich eine Außenposition zu. Vom Netzwahn gepackt, werfen sie sich der Differenzmaschine zum Fraß vor, und diese spuckt Mehrwert aus. Als pragmatische Parole gilt ‚*anything goes, as long as it goes*‘. Das Surfen auf der Wachstumskurve bleibt problematisch, die Grenzen des Cyberspace sind physikalisch und politisch vorgegeben und absehbar, es gibt keine explodierende Turing-Galaxis ohne einen Fall der Profitrate. Sollten die Finanzierungsmodelle der großen Verkabelungsprojekte im Rahmen einer Gesamtkonomie in sich zusammenbrechen, müsste schließlich eine höhere Institution stützend eingreifen. Der fast religiöse Kampf um Regulierung und Deregulierung

lierung geht aus vom Wachstum ohne Ende, von der Weisheit des Marktes und der inhärenten Intelligenz komplexer Netzwerke. Es handelt sich jedoch nicht um ‚operationell geschlossene Systeme‘, beobachtet aus der sicheren Höhe eines Elfenbeinturmes, sondern um offene Komplexität, mit einer wachsenden Zahl inkludierter Subsysteme, durch Nebeneffekte und menschliches Versagen, sowie Resonanzen aller Art dem steigenden Risiko eines Größten Anzunehmenden Unfalls ausgesetzt, auf das zuletzt der Währungsspekulant und Mäzen George Soros hinwies.

Es gibt eine harte und eine weiche Art der Vereinnahmung. Die harte Vereinnahmung profitiert durch Übernahme von vorhandenem Code, Klauen von Tricks und schamloses Ausnutzen eines Informationsdefizits. Dazu gehört das Wegkaufen von Autoren, das Verhökern von Einführungsartikeln an die alten Medien, das Kopieren und Vervielfältigen von kompletten Stilelementen und Interface-Konzepten. Die weiche Vereinnahmung läuft über weitaus feinere Operationen. Das Benutzen von Begriffen, die Aufnahme freundlicher Kontakte, die Einladung zur Mitarbeit, das Aufsaugen und Aneignen von neuen Ideen, das großzügige Benutzen von Betatest-Software, das strategische Durchdringen von Zukunftsmärkten, die Angleichung an die Kritiker. Früher war die Angst groß vor direktem Verrat und *sell-out*, heute besteht die Gefahr, mit der eigenen Intermedia-Firma aufgekauft zu werden, sofern sie erfolgreich genug ist. Die traumatische Phase der Selbstausbeutung wird immer kürzer, jetzt geht es darum, auf Vertragsbasis Kleinaufträge abzuarbeiten und mit optimaler Zeit- und Wunschplanung in flexibler Arbeitszeit zuhause oder im Hotel seinen Beitrag zugunsten der großen Verflüssigung und Beschleunigung des Kapitals zu leisten.

Das Denken in den Kategorien der Vereinnahmung im Zeitalter des Ausverkaufs vertraut auf das Paradox eines Parallelismus. Das Vereinnahmungsmodell geht aus von einem wahren, reinen Kern der Präsenz und Authentizität, der in eine Phase des Verfalls und der Auflösung übergeht. Der duale Modus der Unabhängigkeit, der die Trennlinie zwischen Kommerz und Kultur markiert, hat etwas von Heiligtum. Aus dem Gefälle von reinem Geist und schmutziger Welt wird ein Geschäft gemacht. Zur Vereinnahmung gehört der Vereinnahmungsapparat, außerhalb seiner Netze ist Vereinnahmung durchaus eine Chance, dem ‚Elend‘ zu entkommen. Auch innerhalb des Internets gibt es Außenbereiche und Unterschiede in ‚*quality of service*‘, die zu Klassensystemen führen, von der Business-Klasse bis hin zum Arme-Leute-Internet ohne jede Garantien.

Die altruistische Netzökonomie der ‚*flat rates*‘, der ‚*free ware*‘, der ‚*open standards*‘ und des ‚*public access*‘ machte das Internet in seiner Einführungsphase zum idealen Raum der Vereinnahmung. Der Verheißung, sich von der Lokomotive des Fortschritts ins nächste Jahrtausend ziehen zu lassen, vergleichbar mit einer erneuten Elektrifizierung, konnte die Firmenwelt nicht widerstehen. Die Verlockungen einer radikalen Verbilligung globaler Distributionskanäle und ‚*free bandwidth for all*‘ sind allzu verführerisch, um zimperlich zu sein mit den erprobten ethischen Faustregeln der ‚eingeborenen‘ Netzkultur. Das Web war ein erster Schritt, über Bildersprache und mehr ‚Sinnlichkeit‘ eine Distanz zwischen Programmierer und Programmierten aufzubauen. Im darauf folgenden Schritt wachsen Fernsehen, Telefon und Internet zusammen.

Eine Vielzahl von Prototypen und Betatestprojekten wird entwickelt, um die neuen Märkte zu erkunden. Nach dem Prinzip Trial and Error sprießen die Softwareprodukte und Websites aus dem Netz und verschwinden ebenso schnell wieder. Die Hybridisierung zeigt sich in Anhängseln wie ‚Cyber‘, oder ‚www‘ und Aufklebern wie ‚Jetzt auch im Internet‘, und die stürmische Eroberung

der Netze durch die alten Metaphern trifft zusammen mit der schwindelerregenden Phase einer orgiastischen Ökonomie der Verausgabung, luxuriösen Überbezahlung, gigantischen Projekte, ‚*funny money*‘ und zweistelligen Wachstumsraten. Das Prinzip Inklusion/Exklusion, Zentrum/Peripherie ist nicht nur territorial kodiert, es basiert auf Standards und Zugriffsmöglichkeiten, und seine Karten falten sich je nach ihrer Legende. Die Marginalisierung muss man sich nicht mehr ausschließlich lokal vorstellen, sie ist geschachtelt, so gibt es Millionenstädte, die man als Provinz abhandeln kann, und Dritte-Welt-Zonen im Innenstadt- bzw. Banlieu-Bereich. Auf der Netzebene verdichtet sich insbesondere im Bereich ‚*financial cyberspace*‘ der Datenverkehr auf die glasfaserverkabelte Börsendistrikte in den Parfum-Städten von New York, London, Paris, Tokio, Frankfurt, Rom. Die backbones der Haupt-Datenleitungen führen mitunter quer über den Atlantik und wieder zurück, sodass www.rewired.com in San Francisco näher ist als der Server um die Ecke in Berlin (berlin.icf.de). Massenphänomene wie politischer Aufruhr in Serbien spiegeln sich in schlagartigen Verdichtungen in der Mediensphäre um zuvor winzige *content-provider* (www.opennet.org).

Es geht darum, sich von der Südseeidylle der ‚*islands in the net*‘ (Sterling) zu verabschieden. Es handelt sich zuallererst um ‚Steuroasen‘, extranationale Off-shore-Häfen für Kapital, das an den Sozialverträgen vorbei in Sicherheit und Umlauf gebracht wird. Sobald e-cash eingeführt ist, kommt es zu einer Beschleunigung und Verflüssigung von Geld und in der Folge zu unkalkulierbaren Verdichtungen und Bewegungen. Die Unabhängigkeit des Cyberspace von den staatlichen Institutionen entspricht vor allem der Ungebundenheit des globalen Kapitals. ‚*Money goes where it is treated good*‘ (Walt Wriston, Citibank) meets ‚*money goes to heaven*‘ (Hakim Bey). Einmal verweltlicht und kommerzialisiert, gibt es aus der Vereinnahmung keinen Weg zurück. Die Taktiken der Verwandlung und des Verschwindens, der Umbenennung und des Wiederauftauchens spiegeln die Schwierigkeiten der Feindbestimmung innerhalb eines nomadisch operierenden Kapitalismus. Das Böse im dualen Modell, erprobt in Zeiten des Kalten Krieges, wurde durch einen frei flottierenden Signifikanten ersetzt, der nun je nach Belieben durch ‚Islam‘, ‚Kinderporno‘, ‚Serbien‘, ‚Mafia‘, ‚Internet‘ belegt werden kann und ökonomische Entscheidungen überkodiert.

Interessant ist das Verhältnis zur Kulturproduktion, sie ist quasi der Bereich, in dem wahlweise Talente und Ideen geschöpft werden oder aber auch ein gewisser Überfluss seine Erschöpfung findet. Als Kontrapunkt zur Totalität der wirtschaftlichen Entwicklung übt man die Subversion, Zweckfreiheit, Interesselosigkeit, Losertum und Unabhängigkeit: ‚*europaen useletics*‘ (www.irational.org). Sie ist aber zuallererst ein Reflexionsstadium und Medium der Repräsentation, die inverse Ökonomie der Cyberkultur. Dennoch eröffnen sich praktische Möglichkeiten, Syndikate und Kartelle auf Autorenebene zu bilden und andere Selektionsmechanismen als die des klassisch-hierarchischen Editierens zu entwickeln.

Das Prinzip des many-to-many-Wettbewerbs richtet Unheil an innerhalb der ‚*virtual working class*‘ der so genannten ‚Freien‘, die projektgebunden entlohnt werden, sich in ständiger Fortbildung befinden und oft mit einem Fuß auf der Straße stehen. Die Diskrepanz zwischen dem Ethos des subkulturellem Anti-Kommerz und dem neoliberalen ‚*struggle*‘ führt mitunter zu inneren Widersprüchen, die jegliche Aussage entkräften. Es gilt in den ‚Netzwerken‘ nach neuen Arbeits- und Lebensmodellen zu suchen, die längst bereits im Ansatz entwickelt sind, und diese durch Theoriepraxis auszubauen und so an institutionelle und kommerzielle Projekte zu koppeln, dass sie

sich gegen Kasino-Kapitalismus durchsetzen können und eine soziale Qualität des ‚networkings‘ jenseits der protestantischen Arbeitsethik des Industriezeitalters entfalten.

Der Loser hat ein waches Auge für das Untaugliche, das im Datenuniversum vorbeischiebt, er ist der Langsamkeit im rasenden Stillstand verpflichtet, ohne das Pathos der verbitterten Kulturkritik. Slacker und Hacker erfinden vor allem neue Modi der subjektiven Zeit. Sie erobern und verteidigen ‚eigene Räume‘ wo der physische Raum mehrfach verteilt und angeeignet wurde. ‚Slacker luddites‘ (CAE) erproben den zivilen Ungehorsam, indem sie den Arbeitsplatzrechner für *Quake*- oder *Civilisation*-Sessions nutzen oder am Firmenkopierer lange Diskussionen über Fast-Food-Preise abhalten. Die Freundschaft zwischen Maschinenstürmern und Bastlern basiert auf dem Prinzip der Zweckentfremdung und einer Arbeitsethik, die weit davon entfernt ist, instrumentalisierbar oder rationalisiert zu werden. Der Prototyp eines Hackers empfindet sich als Datenkünstler und betreibt Programmierung als *l'art pour l'art* oder altruistischen Dienst an der Menschheit.

Um zum Teil einer lustvoll-luxuriösen Unterwerfung durch die maschinelle Metaphysik der freien Marktwirtschaft zu werden, entwarf die kalifornische Cyberelite kybernetisch-naturalistische Welterklärungsmodelle, in denen alles fließt und monetarisierbar ist. Diese Modelle basieren direkt auf verschiedenen Subkulturen der Hacker (Berkeley, MIT) und Hippies (S.F.) plus Kulturindustrie (Hollywood). Hinzu gesellen sich die postindustriellen Punks, die *Queers der gender politics*, *new-age* Öko-Netzwerker, rechte *Libertarians*, orthodoxe Anarchisten und Hakim Bey-Fans, Minoritäten aller Couleur inkl. der ‚Bewegung‘ *nettime*. Bei soviel frei verfügbarem symbolischen Kapital konnte es nicht lange dauern, bis die Deterritorialisierung-Reterritorialisierungsmaschine von *Mondo2000* und *Wired Magazine* in Gang kam. Als Urmodell für die eigentümliche Mischung von Hi und Lo, von Kommerz und Kunst, von Philosophie und Praxis entstand so eine Vereinnahmungsmaschine, die noch immer viele Nachahmer findet. Es gibt ein ungeheures Bedürfnis, mit der Killer-App auf Theorieebene herauszukommen; die Beweiskräftigkeit von allgemeinen Feststellungen, die Spekulation mit Konzepten und Inhalten der visionären Gewichtsklasse und das Aufspüren von modischen Sprachspielen und redundanten Meinungen können jedoch nicht über die absehbare technologische Entwicklung hinausgehen und werden so zu gehobenem Marketing. Der Bildschirm-Nietzscheaner wiederum versucht die traditionellen handwerklichen Standards der alten Geisteswissenschaften zu halten, indem er einen alltäglichen Zynismus und Verzicht in Kauf nimmt. Er sortiert die Sauerkampfschen Textbrocken, und prüft sie nach Geschmack und Gewicht, um sie dem Archiv der Dichter und Denker einzuordnen.

Stattdessen gälte es, auf der Ebene der (Macht-)Techniken selbst ‚empirische‘ Modelle zu entwickeln, die sich der Kapitalismus nur unter ungeheuren Anstrengungen und Grenzverschiebungen einzuverleiben vermag. Z.B. bei der Entwicklung von *free groupware*, welche die selben Hauptfeatures beinhaltet wie kommerzielle Produkte, dem Experimentieren mit *social interfaces* unter Bezug auf die Stadtmetapher als Intranets mit eigenen Tauschsystemen, der Schaffung von künstlichen Planeten für virtuelle Intellektuelle, dem Aufbau internationaler Netzwerke für taktische Zusammenarbeit und Publikation, dem Auflösen von Verlagsmonopolen und akademischer Diskurshegemonie, der Unterstützung von Linux an Schulen und Universitäten, dem Freisetzen von Content auf russischen *ftp-Sites* und netzweiten Umbenennungsprojekten (*name.space*). Die Grenzen für eigene Aktivitätspotentiale verlaufen fließend von den intimen Medien und Community Networks zu den Broadcasting und Metropolitan Networks.

7. AN DER NETZMAUER (NACHWORT)

Die Frage ‚Wo stehen wir heute?‘ fordert zunächst die Gegenfrage heraus ‚Stehen wir denn überhaupt?‘

Eine Lagebestimmung der Netzkritik lässt sich nicht ohne eine Benennung der Nachbarschaften bewerkstelligen. Als pragmatische Linie eines Regelwerks in Vorbereitung, das in den Netzen haust, unterscheidet Netzkritik sich vom distanzierten Pathos der Vernunft- und Sprachkritik. Gesucht ist nicht nur Ideologiekritik plus politische Ökonomie, gesalzen mit ein wenig Rhizomatik, sondern eine Kunst, die Medientheorie zum Singen zu bringen. Jenseits des versprochenen Landes, an den Randgebieten der Netze, muss man aufpassen, die Definitionsmacht nicht nur den visionären Technokraten zu überlassen. Der Zaun der technologischen Zivilisation, die wir mit dem Begriff ‚Netz‘ umfassen, grenzt z.B. an die Wildnis des Analogen und der Nicht-Information. Je mehr man ‚das Netz‘ sucht, desto mehr entfernt man sich von ihm. Es ist der Zwischenraum, nicht die Essenz, das Werden, nicht die Festschreibung, der soziale Prozess der Machtdifferenzierung und sein Nicht-Funktionieren. Die Außenmauern des Netzes sind schwer festzusetzen (weil konzeptuell). Die Grenzen verlaufen je nach Kontextbestimmung, nicht nur jeder Patient, jeder Bankkunde, jeder Bürger, jeder Joghurtbecher ist auf seine Weise vernetzt, sondern auch Begriffe und Ideen verändern sich durch eine unterschiedliche Weise des Zugriffs und der Verknüpfung.

Zu kritisieren ist, was zu Entscheidungen drängt: ‚Das Netz‘ verbindet sich zu einem totalitären Apparat, indem es die Geldströme in sich aufnimmt, die gesamte Computertechnik verkoppelt und jedem elektronischen Ding eine eindeutige Adresse vergibt. Was einst mit dem Begriff der Arbeit durch die Entkörperlichung der Arbeit geschah, geschieht heute durch eine Entkörperlichung des Wissens. Die Trivialität mancher Feststellungen, welche die Netzkritik unternimmt, soll nicht darüber hinwegtäuschen, welche Schreiarbeit noch zu erledigen ist, wenn man feststellt, dass die gesamte Geistesgeschichte sich bereits ausgiebig mit dem Internet beschäftigt hat. Mit der Heideggerbrille übers Web gleitend sieht man das Gestell als Ereignis, mit Carl Schmitt im Gepäck sehnt man sich nach der Ausnahme und erblickt den Feind, mit Jünger türmen sich die Datenströme zu titanischen Kräften auf, mit Foucault folgt man der Ordnung der Standards. Das alles ist vorstellbar und deswegen langweilig.

Beim Angriff auf die Cyber-Visionäre kann es zu einem trockenen Akademismus kommen, einer ungelebten Theorie, eingeschlossen in die (k)alten Netze der Wissenschaften und Zitierregelein hin zu einer neuen Zwanghaftigkeit. Die Akademien bilden über die Jahrhunderte hinweg ein eigenes Wissensnetzwerk, das heute auf besondere Weise zur Disposition steht. Nicht nur die öffentliche Bibliothek ist bedroht, sondern das Verständnis von (Fach)wissen überhaupt. Netzkritik begreift diese Situation durchaus als Chance. Nicht als Multi-Kulti für Fortgeschrittene, nicht als *Cultural Studies Tuning*, sondern als praktischer Aufbau eigener Diskursnetzwerke. Vor allem jedoch gibt es eine Grenzlinie zu jener spezifischen aeonischen Perspektive, die allzu sehr in eine nekrophile Schwülstigkeit historizistischen Überdrusses übergeht und wahllos der Antike, Hellsichtigkeit und der großen Wende zustrebt. Ein solcher erz-konservativer Radikalismus beruft sich auf vorhistorische Wurzeln, auf die elementaren Mächte, die manche im Silizium, in der Quantenmetaphysik, entlang neurologisch-psychedelischer Feldlinien, der Produktivkräfte

von Arbeiterschaft und Libido, oder im Kosmos der Teilchen und Daten allgemein ansiedeln möchten.

Immer geht es um Bezeichnung, um ‚semiotische Regimes‘, welche den Indifferenzen und eigenmächtigen Strömen aufgezwungen werden sollen. Der Wille, die Grenze zu überwinden, den Menschen, die Erdanziehungskraft, den Körper, die Zeitlichkeit, und sie einer Ordnung des Geistes zu unterwerfen, scheint maßlos. Nach der cartesianischen Wende kommt die Nietzscheanische Wende, das nicht enden wollende *fin-de-siècle*, ein zutiefst modernistisches Muster der Zeitenwende, der unzeitgemäßen Betrachtungen, des Emporstauchens eines neuen Menschentypen, dem wahlweise kosmische, mythische oder molekulare Kräfte und Ströme gegenüberstehen, und das Überqueren von bodenlosen Abgründen. Die Klarheit der Sprache des Sehers steht einer fundamentalen Rätselhaftigkeit gegenüber.

On the edge zu sein kann bedeuten, Pendler zwischen den Welten zu werden, romantisch-zerrissen oder auch nur geschäftstüchtig-esoterisch, zwischen den symbolischen Ordnungen der Dinge hin und her zu springen, wie zwischen Programmiersprachen, um schließlich der titanischen Wellenbewegung der Großen Neubenennung ins Auge zu sehen. Im Angesicht des virtuellen Lichtes, kommt es zu Moses-artigen Schreib-Akten. „In der Benennung künftiger Dinge liegt eine große Verantwortung. Die Namen sind nicht nur Begriffe für Bekanntes; sie haben beschwörende Kraft.“ (E.J.).

THE FUTURE SOUND OF CYBERSPACE TECHNO ALS MEDIUM

1995 war das Jahr des Untergangs von Techno und des Aufstiegs der Computernetze. *„Internet kills the Raving Star“*. Wir malen ein futuristisches Schlachtengemälde: 400.000 Raver finden ihr Waterloo in Berlin, deutscher Aldi-Euro-Trash erobert die Ostgebiete, die ersten monumentalen Geschichtsbücher erscheinen, Camel-Werbekampagnen zu Lande, zu Wasser und in der Luft, Ecstasy-Leichen in der Boulevardpresse bis hin zu Selbstheilungsversuchen mit New Age.

Zur selben Zeit greift der Internet-Hype um sich. Zuerst ist es ein Gerücht, das von den ‚alten‘ Medien verbreitet wird. Die Zeitgeistmagazine verkünden, wir wären längst schon alle an den globalen virtuellen Partyschaltkreis angeschlossen. Euphorie und Ekstase würde jetzt vor allem die ergreifen, die sich von zu Hause aus einklinken. Die Clubs blieben leer, dafür gäbe es Staus auf den deutschen Datenautobahnen. Statt auf Raves zu gehen, könne man sich virtuell durch hautnahe Berichterstattungen und megabyteschwere DJ-Charts klicken, digitale snapshots der VIPs vermitteln den Eindruck, man sei dabei gewesen. Der globale Orgasmus stehe nun kurz bevor. Die Kommerzialisierung hat auf beiden Sektoren das Ziel erreicht, massenhaft Konsumenten heranzuzüchten, ohne je volle Befriedigung zu verschaffen. Gewarnt sei vor denen die immer erinnern. In Anfangszeiten organisierten sich sowohl ‚the Net‘ wie auch die ‚Technobewegung‘ nicht zentralistisch und *top-down*, sondern verteilt und *bottom-up*. ‚Jeder kann anfangen Techno selbst zu produzieren‘. Es ging um die Umnutzung von Low-Technology für eigene Zwecke, 303 und ARPANet sind Namen für eine traditionsreiche Kultur durch Technik-Missbrauch. Es ging um die Verschaltung der Körper mit dem Sound des Maschinellen und nicht die Verschmelzung mit den Bildern der Massenmedien. Energie war das Stichwort, nicht Information.

Techno lieferte die Begleitmusik zur Öffnung der Grenzen und war durchs Fernsehen schwer einzuholen. Umschlagplatz Amsterdam. Hier existiert Techno nicht als Schublade im Freizeitangebot. Stattdessen gibt es eine Vielzahl an Methoden, Medien so anzuwenden, dass der Output maximalen Spaß bringt. Das EUNET-Kabel geht von hier aus in den Atlantik und heim in die USA. Das Besondere sind nun nicht die Clubs oder ‚*safe drugs*‘, sondern die Art der Verschaltungen der einzelnen Sender und Empfänger, nicht der einheitliche Sound, sondern eine kreative Art, zwischen den verschiedenen Plattformen zu springen und neue Kombinationen auszuprobieren. Beispiele (aus Amsterdam) sind: Radio Patapoe - W139 - Silo - xs4all.nl - Staalplaat - Vrieshuis Amerika - De Digitale Stad - PARK TV - desk.nl - Xybertag Mailbox - Hoeksteen TV - Radio 100. Die Datenströme von Fernsehen, Film, Video und Datennetzen werden gemischt mit Platten, Funktelefonverkehr, Hörspielen, alten Zeitungsberichten, Studiogästen, *poetry* und *drum machines*.

Multimedia, Vernetzung und interaktives Fernsehen finden außerhalb der Apparate statt und bringen Bastardmedien hervor. Der einmalige, flüchtige und anonyme Live-Mix im brummenden Medienverbund, nicht die zielgruppenzentrierte, verkaufsorientierte Informationsware ist das Produkt von Netz-Radio-Club-TV. Alle Kanäle können mit allen Kanälen verschaltet werden. Der *media-space* ist zu erforschen und nicht der Identität einer bestimmten Strömung der Sieg zu übergeben. Komprimieren, Editieren, Expandieren, Filtern, Zitieren, Klauen, Verschmutzen, Ver-

vielfältigen, Deformieren, Rauschen, Koppeln, Mixen. Das Endprodukt ist die Schaffung eines eigenen polymedialen Raums, der keine Vorherrschaft einzelner Elemente erlaubt.

Techno ist das aktuelle Audiointerface der Elektrosphäre. Ihm steht bevor, denselben Weg zu gehen wie rockistische Gitarrenmusik. Die Chance liegt in seinen stilistischen Aufspaltungen und dem ehrfurchtslosen Einsatz von Technologien, der Umsetzung von ‚*human energy*‘ und lokalen Besonderheiten in weithin ausstrahlende ‚*song lines*‘. Der Übergang von analog zu digital wurde bisher hauptsächlich durch den Einsatz von alten elektronischen Medien zum Klingen gebracht (AnalogSynthies, Vinyl). Auf der Seite der Konsumenten überwiegt dagegen die pflegeleichtere Digitaltechnik (Audio-CD, CD-ROM). Die Möglichkeit liegt nun in den kleinen schmutzigen Klangunterschieden des Digitalen Einerlei. ‚WIE klingt das Netz nun WIRKLICH?‘. Der fanatische Einsatz von alten Instrumenten führt zu einer Nostalgie, einem exaltierten Oldtimertum, das das Analoge und Ehemalige mit dem Wahren, Schönen und Guten gleichsetzt und immer krassere Reinheitsgebote aufstellt. Für Liebhaber gibt es einen Analogeffektknopf, der die nötigen harmonischen Verzerrungen aufmoduliert.

‚*The future sound of cyberspace*‘ hängt von gerade jetzt ausgehandelten Standards ab, die im Streit von Markt und Politik festgelegt werden. Der kurze Sommer des unkontrollierten Internets wird demnächst sein Ende nehmen. Der profitfreie Zusammenschluss aller ‚*lonely hard-drives*‘ wird keinesfalls von T-Online-AOL-Bertelsmann, Microsoft und Compuserve unterstützt. Stattdessen hofft man auf viele Medien-Lemminge. Zur Sicherheit ruft man schon mal nach den *Web-Cops*. Um mit *Techno-on-Demand* Geld zu verdienen, ist massenhafter und kreditkartentauglicher Zugriff nötig. Für die kleinen Labels darf dann in Pfennigbeträgen abgerechnet werden. Anti-Copyright, Low-Tech-Standards und Partytauglichkeit sind vergessen, wenn der *online-sellout* beginnt. DJ wird EJ. Schon jetzt filtert der Datajockey einen Strom von 2000 Neuerscheinungen pro Woche. Der DataJockey arbeitet mit Computer und Universalkeyboard. Er programmiert an *advanced algorithmic* Musikgeneratoren mit *fancy* 3D-Interface und holt sich die neuesten *drum patterns*, Gimmicks und Sounds vom Netz. Midi geht vom Studio in den Club. Artificial Raves im Dolby Rundum und 3D-TV sind im kleinen familiären Kreise möglich, oder auch remote im Rudel mittels Datenbrille. Es gibt jetzt schon praktikable Low-Tech-Standards wie MOD, auch Volksmidi genannt, erhältlich in verschiedenen Dialekten, lauffähig auf allen Homecomputern. Von Amiga-Crackern entwickelt, ist es der einzige real existierende Standard, mit dem Tracks in Minutenlänge in erträglicher Zeit durchs Internet und auf diverse Festplatten passen. (ca. 200K f. 5 min) Es soll bereits vereinzelt Pioniere auf belgischem Terrain geben. ‚*Watch out for first professional MOD releases...*‘

Die Verbindung mit neuen Medien allein reicht keinesfalls aus. Die ‚Temporäre Autonome Zone‘ (T.A.Z., Hakim Bey) war das Reizvolle an Techno zwischen '89 und '95. Sie richtete sich gegen eine Gesellschaft des Spektakels, und etablierte sich endgültig in Mehrzweckhallen-Massenraves und im senatsgeförderten Techno-Museum mit echten VJs. Was tun? Neue Richtungen sind nicht zu entwerfen, Techno-Medien können die organisierte Sehnsucht nicht herbeiführen. Techno 2.0, die Erneuerung der Bewegung durch das Internet, lässt AN SICH nichts Besonderes erwarten. Nur wer die Regeln der Kunst des Verschwindens beherrscht, hat die Möglichkeit wieder aufzutauchen. ‚Es muss eine offene Infrastruktur für die Weitergabe von etwas Fremdartigem bereitgestellt werden. Nur dann kann man das Neue verkörpern und austoben‘.

ZUM STAND DER TYPOGRAPHIE IN DEN ZEITEN DER NETZE ERSCHIEN SEPTEMBER 1995 IN DER ZEITSCHRIFT PAGE

Typographie im Netz ist eine Frage der Standards und nicht des Fontdesigns. Der ASCII-Code ist als ursprünglicher Zeichensatz der Welt der Zentralrechner entsprungen. Als entwicklungsgeschichtlich älteste Schicht globalen Datenaustausches stellt Plain ASCII den kleinsten gemeinsamen Nenner nordamerikanisch geprägter Schriftkultur her. Nationale Sonderzeichen werden in zukünftigen Erweiterungen des Standards berücksichtigt. Die 128 Zeichen der telegraphischen Prähistorie aber bleiben als Urkern in der jeweils nächsten Stufe überliefert.

Die Minimalästhetik des Befehls wurde geprägt durch die Sparsamkeit bei der gemeinsamen Nutzung von Übertragungskanälen und Speicherkapazität sowie durch die Kommandosprachen der textbasierten Betriebssysteme. Militärisch wie kulturhistorisch beschrieben die Schrifttypen von Terminal und Schreibmaschine die Oberflächenästhetik im Zeitalter des kalten Krieges. Bei ASCII bleibt man immer Teil eines kollektiven mitunter zentral gesteuerten Apparates. Der PC der 80iger Jahre transportierte als Privatcomputer einen Teil der zentralen Rechenkapazitäten auf die Schreibtische individueller Intimität. Unter dem Slogan "computers for the rest of us" versteckte Apple Computer die raue Welt der EDV hinter der freundlichen Ikonographie der desktop metaphor zu exklusiven Preisen. Der Yuppie der Reaganomics profitierte somit an der gut gemeinten Freude der californischen Hippies an psychodelischen Bilderwelten. In diesem Moment wurde der gehackte Text als willkürliche Sammlung einzelner Anschläge als Gesamtbild einer graphischen Textur aufgefasst.

Bis 1992 war das Internet ein Soziotop der Eingeweihten. Ftp, telnet, gopher, usenet, wais, irc, mud und e-mail konnten nur vom Unix-prompt aus beherrscht werden. Wie bei Latein als Universalsprache musste eine Unzahl an Vokabeln, Flexionen und deren Abweichungen in verschiedenste Dialekte auswendig gelernt werden. Die Folklore von ASCII-art --zusammengebastelter Blockgraphiken, als einer Art typographische Graffiti von Schmetterlingen, Häusern, Firmenlogos, ornamentalen Signaturen und sonstiger Heimkunst --ist die einzige Möglichkeit in der reduzierten Zeichenwelt des VT100-Standards Bilder herzustellen. Zur Zeit der Erfindung des Cyberspace diente die textuelle Matrix als fruchtbare Projektionsfläche visionärer Imaginationen einer grenzauflösenden Bilderherrschaft.

Anfang der neunziger Jahre prallen die weitentwickelten Welten von desktop publishing und explodierender ASCII-Galaxis aufeinander. Die Tribes der puristisch-textbasierten Hackerkultur treffen auf die graphische corporate culture von Designern, Künstlern und Büroangestellten, die sieh weigerten, sich weiterhin der überflüssigen Komplexität von Programmier- und Befehlssprachen auszuliefern. Die Bedeutung der Typographie als Medium der Firmenidentitäten ist heute abzulesen an der Beliebtheit von Emblemen und Logos im sich zunehmend kommerzialisierenden World Wide Web. Gegen den Text als Freeware ("Information will frei sein"), hervorgegangen aus dem Publikationszwang der scientific communities, stellte sich das multimedii-

ale Dokument (Information=Geld), das der Vermittlung der Images und Interessen ihrer Urheber und Eigentümer diene.

Die Typographie des World Wide Web's befindet sich in einer Zwischenphase von wissenschaftlich-technischer Dokumentation zum attraktiven Unterhaltungswert eines bildorientierten Massenmediums. HTML ("HyperText" (Ted Nelson) Markup Language) als das Postscript der Netze eröffnet einen vieldimensional verwobenen Dokumentenraum, in dem nicht nur Texte sondern auch Graphik, Ton und kleine Videosequenzen Platz finden. Der Benutzer "navigiert" auf Knöpfe, hervorgebore Worte und "heisse Zonen" klickend durch eine fast unendliche Anzahl von Seiten die auf verschiedenen Rechnern auf der ganzen Welt abgelegt sind.

HTML erlaubt den Benutzern selbst die Wahl von Zeichensätzen und Schriftgrößen zu bestimmen. Der WWW-Layer "Seitenbastler" legt letztlich nur die Funktionalität von Dokumentelementen fest, wie Überschriften, Tabellen, Listen, Bildelementen. Aus diesen reduzierten Möglichkeiten wird mit einer Vielzahl von Codierungstricks sowie dem Design von Leerräumen das Dokument "catchy" und "handy" also attraktiv und taktile gemacht, weniger die attraktive Aufmachung, als die begrenzte Aufmerksamkeit des Benutzers im Prozess seiner Selektionen und der Bewegung durch die heterogenen Datenbestände, setzt eine intime Kenntnis in die spezifische Psychologie des Netsurfers voraus. Informationsdesign heisst das Verbergen von Komplexität hinter Baum-oder Rhizomartigen Strukturen, in die man eintaucht und wieder zurückkehrt.

Im strengen Sinn beschränkt sich Typographie im Netz derzeit auf das Logo design das als komprimierte Pixelgraphik (gif / jpeg) als einzelnes File abgespeichert und übertragen wird. Die meiste Zeit im Netz vergeht mit der Übertragung von Bildmaterial (Fotos, Illustrationen, Emblemen, Ikonen, Piktogrammen, Logos). Der Hamburger Netzkritiker H.C. Dany beklagt die Kälte gegenwärtigen Webdesigns und befürwortet die Ausbreitung von schmutzigen, extremen Datenoberflächen. Eine Ursache für die nüchtere Kargheit von cleanen Fotos und schwarzer Schrift vor grauen Hintergrund ist die Herkunft aus den Labors des schweizerischer Kernforschungsinstituts CERN. Sie wird derzeit erweitert und unterwandert durch die farbenfrohen Erweiterungen des Quasistandards der Firma Netscape. Diese ist entstanden aus dem Public Domain Browser Mosaic die Herstellung von nicht-standard-gerechten bildorientierten World Wide Web Seiten ermöglicht.

Bisher hat die Typographie des Netzes den Code und Darstellung von Text getrennt behandelt. Die jeweiligen Darstellungsmedien und die Vorlieben der Benutzer bestimmen das letztendliche Aussehen von Text im Netz. In der täglichen Benutzung von e-mail, Datenbanken, newsgroups und Online-Chat, bleibt die Anti-typographie und das Non-design vorherrschend. Die Typographen werden nicht in der ASCII-Welt exponentiell wachsender Textmengen, sondern in der darüberliegenden multimedialen Bilderwelt ansässig sein. Ihr Handwerk geht mehr von der Schriftgestaltung, als einer Abteilung des corporate designs, in die Einbindung in kostenintensive Multimedia-Teamworks über.

Die Bestimmung der Navigationsstandards in öffentlichen (Daten)räumen sowie die Reduzierung von Komplexität auf allgemeinverständliche und normierte Orientierungsmuster wird auf der anderen Seite neue Zünfte entstehen lassen. Der Webdesigner gestaltet und verwaltet die

telematische Präsenz einer Firma oder Institution indem er ein Minimum an Interaktionen einem Maximum an ökonomischer Verwertbarkeit aufsetzt. Als aktives Mitglied der "virtuellen Klasse" (Arthur Kroker), ist er Teil der Informationseleite und beteiligt sich an der Umschichtung legitimen Wissens. In dieser Hinsicht steht er in der katholischen Tradition (Umberto Eco) eines globalen Bilderdienstes, während die Protestanten sich der Reinheit des Textes widmen.

Das Textnetz mit seinen minimalen Gestaltungsmöglichkeiten hat noch längst nicht den Kampf gegen die Bilderwelt verloren. "Noch nie wurde soviel geschrieben wie heute." (Johan Sjerpstra) Das Textnetz findet jetzt schon an den Rändern des Bildnetzes genug Bandbreite um sich in jeder Hinsicht frei zu entfalten. Videotext der die unbenutzten Zeilen am Bildschirmrand ausnutzt ist schon jetzt copyrightfrei. Ähnliches gilt für das Verhältnis von WWW-Traffic und E-Mail-Aufkommen. In der globalen Shoppingmall taugt der bildarme Text allenfalls nur die Restecke. Der Rückfall auf die entwicklungsgeschichtlich älteren Schichten wird überall dort im Netz stattfinden, wo durch Mangel an technischem Gerät und ausbleibendem Wohlstand, der multimediale Gestaltung zu aufwendig ist.

Der erfolgreiche Aufstieg von Groupware zeugt von der Möglichkeit die Kunst des Designs auf der Ebene der Architektur sozialer Prozesse fortzusetzen. Jetzt wo der ASCII-Text selbst in der Computerkultur eine bedrohte Datenform darstellt, erfreut er sich mit seinem rauhen Äusseren in der Werbebranche grosser Beliebtheit. Die typographische Avantgarde wendet sich in neuer Bescheidenheit dem analogen Charme vormultimedialer Typensätze zu. Dem Luxus der wenigen jeden Schritt multimediale Errungenschaft mitzuvollziehen wird die Weiter- und Wiederverwendung von technisch veralteter Hard- und Software an den ausgedehnten Randbezirke des Netzes gegenüberstehen.

Es mag so aussehen, dass mit Windows 95, Europe Online, Telekom.net, Prodigy, AOL, Niftyserve, CompuServe u.a. die Zukunft in der Einbahnstrasse der privatisierten Datenautobahn endet, es sind aber auch andere ironische, unmögliche und trotzdem beliebte Netze denkbar und auch technisch leicht zu realisieren. Das abenteuerliche Netz wird bestehen aus Volxterminals, sozialverträglicher VR, inklusive türkischer, armenischer und indonesischer Tastatur und die Typographie eine Frage der sich überkreuzenden Zeichensätze.

ACADEMIA CYBERNETICA ÜBER DIE SINTFLUT ALS INTERNET

“Nicht für die Schule, sondern für das Leben surfen wir.” Johan Sjerpstra

Für Außenseiter, Einsteiger und sogar für Fortgeschrittene bleibt das Netz ein Synonym für die sintflutartig anschwellenden Netzgesänge. Als achte Plage kurz vor dem Exodus versetzt die Idee, dass alle 18 Monate die Information auf diesem Planeten sich verdoppelt, den Bildungsbürger in Angst und Schrecken. Der humanistische Wunsch, der Mensch sei Herr über seine Daten, macht aus der Verselbständigung technischer Medien ein endzeitliches Schreckgespenst. Das Problem ist vor allem das Heimtückische der sich selbst vermehrenden Informationen, denen der gläserne Bürger am elektronischen Halsband hilflos gegenübersteht, betört von den Kontrollmaschinen und dem unkrautartigen Wildwuchs unkontrollierter Datenproduktion, die mit dem Willen zum Wissen ihre Späßchen treiben. Der gut gemeinte Trieb, zum Grunde der Wahrheit hinabzutauchen, welcher je nach Vorliebe als Rettungsaktion oder als Fähigkeit zum Entscheiden deutlich werden soll, geht im anonymen Gemurmel profaner Freude am Rauschen unter. Die Bändigung des Netzes als zweite oder dritte Natur wird zum zentralen Vorhaben für die Entscheidungsträger des 21. Jahrhunderts.

Peter Handke bemerkt dazu auf seiner „winterlichen Reise“ folgendes: „Denn was weiß man, wo eine Beteiligung beinahe immer nur eine (Fern-)Sehbeteiligung ist? Was weiß man, wo man vor lauter Vernetzung und Online nur Wissensbesitz hat, ohne jenes tatsächliche Wissen, welches allein durch Lernen, Schauen und Lernen, entstehen kann?“ Der Gegensatz von Erfahrung vor Ort und Beteiligung aus der Ferne deutet im Grunde nur auf einen Stellvertreterkonflikt konkurrierender Bereiche der Wahrheitsproduktion. Die hohe Zunft der Literatur sieht sich durch ‚Online‘ um ihr Privileg gebracht, authentische Subjektivität und Präsenz zu vermitteln. Die kulturelle Herrschaftselite erträumt sich eine abgeschlossene Zone des Erhabenen und Realen, in der Erfahrung, Entscheidung und Handlung noch möglich sind, weil sie klassischen Gesetzen folgen, ganz im Sinne von Thermodynamik, Ordnung und Chaos.

Auch für Dietmar Kamper sind die Medien die große Gefahr: „Das Imaginäre ist derzeit der mächtigste Gegner derer, die leben wollen. Es hat alle Throne und Herrschaften besetzt. Es feiert den Geist des Binären. Es bietet keine Spielräume mehr für Körper auf Zeit. Wie soll man ein Gefängnis aus Bildern öffnen?“ Sein Freund Baudrillard aus Paris meint dazu: „Unsere gesamte Geschichte zeugt von dieser Anlage der Vernunft, die selbst auf dem Weg ist, sich zu zerlegen. Unsere Kultur des Sinns bricht zusammen unter dem Übermaß an Sinn, die Kultur der Realität bricht zusammen unter dem Übermaß an Realität, die Kultur der Information bricht zusammen unter dem Übermaß an Information.“

Die Rede von Tod und Niedergang, die Rhetorik von „dies alles geht zu Ende - und ich bleib dabei“ findet nur nicht die Worte für den eigentlichen Verlust: Im Buch war der Geist gut aufgehoben, seinen Vertretern auf Erden, Priestern, Schreibern, Urhebern, Dichtern und Richtern wuchs durch

die Beherrschung der Technik der Richtigkeit im Schreiben, Lesen und Denken eine jenseitige Macht zu. Heute steht der eingebauten Transzendenz der Schriftkultur der Nihilismus eines numerisch-rechnerischen Datennirvanas gegenüber. Die imaginäre Macht des Intellektuellen, die auf der Beherrschung der traditionellen Kodierungstechniken fußt, geht in ein melancholisches Jammern über bevorstehende Kulturkatastrophen über, weil Europa nicht mehr Zentrum der symbolischen Herrschaftsordnung ist. Siemens, Philips, Bull, Olivetti, Robotron sind zu Nachlassverwaltern des industriellen Zeitalters degradiert. Die nationalen Elektrokonzerne und deren Kulturbedarf sind als bürokratische Dinosaurier auf dem ‚globalen Weltmarkt‘ ohnmächtig gegen die (asiatische) ‚Perfektion des Sekundären‘.

„Während wir der Irrealität der Welt als Schauspiel die Stirn bieten konnten, sind wir vor der extremen Realität dieser Welt, vor dieser virtuellen Perfektion schutzlos“ (Jean Baudrillard). So wie Adorno über den Jazz schimpfte, wird das Netz eingereiht in die Bedrohungen der Hochkultur. „Eine imaginäre Wissenschaft der Überhäufung. Die Dinge haben ihren Spiegel verschluckt: Der Zucker ‚ohne Kalorien‘, das Leben ohne Salz, das Salz ohne Natrium, der Krieg ohne Feinde, Sex ohne Kontakt, die Sintflut als Internet“ (Matthes und Seitz im Klappentext zu Baudrillard). Die Geschichte als ein Kampf zwischen Hi-brow und Lo-brow erfordert immer wieder die genaue Lokalisierung des Übels. Zu Anfangszeiten der Populärkultur hieß es noch ‚*unorganized recreations, dance halls, gambling, night clubs, cinema, the problem of overexitement, fruitless diversion*‘, so die Schule um Dwight MacDonal, die ersten Kritiker der Massenkultur des ‚modern life‘ in den Vereinigten Staaten, ‚*the upperclass monopoly of culture was broken*‘. Die feudalistische Logik von Oben gegen Unten wurde durch die *Cultural Studies* zwar durch eine horizontale Achse von Zentrum und Peripherie ausgetauscht, das Problem der Hegemonie dabei jedoch nur verschoben. Heute ist der Hochkulturbetrieb dazu gezwungen, sich mit den Mitteln des Marktes zu verteidigen, seine Pfründe gegen die Techno-Massen zu sichern und dennoch seinen Erlebniswert zu steigern, indem eben dieselbe Oben-Unten-Logik zur Wiederaufführung kommt.

Die Abscheu vor dem eigenen Mittelmaß, die ökonomische Abhängigkeit von der verachteten Mittelklasse und das Verschwinden der High Society hinter ihren eigenen Gittern macht es dem aufstrebenden Intellektuellen unerträglich, dass Hochkultur längst zum Allgemeingut einer konstruktiven, ehrgeizigen und gebildeten Mittelschicht geworden ist. Das Fehlprodukt der deutschen Nachkriegsgeschichte ist der Übermensch ohne Eigenschaften. „Die Mediengesellschaft ist in das schwarze Loch der Erkenntnis gefallen“ (Der Spiegel).

Marc Augé nennt es „die Übermoderne, die Vorderseite einer Medaille, deren Kehrseite die Postmoderne bildet.“ Es geht ihm um die „Überinvestition an Sinn, die Überfülle der Ereignisse.“ Peter Sloterdijk kann sich immer noch nicht entscheiden, auch wenn Europa erwacht. „Welches Leben sollen wir probieren? Welchen Flug sollen wir buchen? Wir sind bodenlos, weil wir zwischen vierzehn Arten von Dressings wählen müssen. Die Welt ist eine Speisekarte, da heißt es bestellen und nicht verzweifeln.“ Gottfried Benn hatte schon Jahre zuvor mit dem gleichen Phänomen zu kämpfen. „Geistesfreiheit -: weil 1841 die Massenherstellung von Druckerschwärze begann und im Laufe des Jahrhunderts die Rotations- und Setzmaschinen hinzukamen, das wäre bei 3812 Tageszeitungen in Deutschland und 4309 Wochenzeitschriften zuviel historischer Sinn.“ Und Robert Musil lässt seinen Ulrich dazu sagen: „Du brauchst bloß in eine Zeitung hineinzusehen. Sie ist von einer unermesslichen Undurchsichtigkeit erfüllt. Da ist die Rede von so vielen Dingen,

dass es das Denkvermögen eines Leibniz überschritte. Aber man merkt es nicht einmal; man ist anders geworden. Es steht nicht mehr ein ganzer Mensch einer ganzen Welt gegenüber, sondern ein menschliches Etwas bewegt sich in einer allgemeinen Nährflüssigkeit.“

Es gibt die Vorstellung aus dem 19. Jahrhundert des zwangsläufigen Zerfalls von Ordnung in Entropie, der Maxwellsche Dämon, der seit 1945 auf die Informationsebene losgelassen wird. Die neue Unübersichtlichkeit der digitalen Welten treibt uns in den Kältetod (oder Wärmetod?). Die postmodernen Fiktionen von Pynchon bis Gibson haben sich als hypernaturalistische Groschenromane erwiesen. Was bleibt ist eine Kultur des Jammers, das Unbehagen an der Postmoderne, die man selbst mitzuverantworten hat. Zum Beispiel Baudrillards ‚Drama des Überentwickelten‘: „Das Psychodrama des Überdrusses, des Überdrucks, der Überfülle, der Neurose und der aufbrechenden Geschwüre.“ Information als eklige Katastrophe: „Sind wir also am Nullpunkt der Kommunikation angekommen? Klar: die Leute hüten sich vor der Kommunikation wie vor der Pest.“ Das ist der Standardkommentar zu den Wachstumsraten der Netze: „Was haben wir uns gegenseitig zu sagen? Was gibt es überhaupt zu kommunizieren?“ Es gibt nur noch ‚Info-Inflation‘ und die eigentlichen Sieger sind die ‚Informationsmakler‘. Kein Wunder, dass Edmund Stoiber (CSU) zu Maßnahmen gegen „Schmutz und Unrat im Internet“ rät und man bei der Reglementierung des Internets wieder an der Weltspitze steht: ‚Am deutschen Wesen soll das Netz genesen‘.

Dies alles scheint wahrer als wahr, es ist das Denken, das nur noch Trivialitäten und Tautologien hervorbringt. Die Negation der Negation der Negation ruft keine Spannungen mehr hervor. Es übt sich im An-und-bei-sich-Halten, die alten Subjektivierungs-*tools* sind marode geworden, und die neuen sind noch so fremd. Ohne Feind oder Handlungsbedarf, nachdem man von allem Abschied genommen hat und alles zu Ende ging, kehren wir zur Bodenstation zurück (siehe Sherry Turkle). Das Pariser Programm wurde verwirklicht, aber das Leben ging seinen gewohnten Gang. Aus 1000 Plateaus wurden Millionen Websites und das postmoderne Wissen gibt es auf CD-ROM um die Ecke. Gerhard Schultze, der Immanuel Kant der Kaufhauskultur, bleibt ganz nüchtern. In seiner Kritik der Erlebnistrationalität beschreibt er die Grenzen des Konsums. „Kaum angeschafft und in Gebrauch genommen, werden die Dinge, die einen Augenblick vorher noch die Begehrlichkeit wachgerufen haben, bereits blasser. Bei der Mehrzahl der Produkte ist die ständige Verbesserung der Produktqualität nicht zu bezweifeln. Fraglich ist nicht mehr, ob die Ware den Ansprüchen des Kunden genügt, sondern ob der Kunde mit den Ansprüchen der Ware Schritt halten kann. Die Langfristerfahrung der Dynamik des Warenangebots übt den Blick für das Verfallsdatum ein. Immer wieder muss man innerlich und äußerlich Platz machen für das Nachfolgende. Zur Angst vor Langeweile gesellt sich die Angst, etwas zu versäumen. So groß die Zahl der Angebote auch ist, im Konsum des Erlebnisses liegt unvermeidlich eine Festlegung.“

Die Folge: ‚Freiheitsstress‘. Das Reale und Virtuelle, das Imaginäre und Symbolische trifft sich im Moment des Erlebnisses, welches eine ganze Ereignisindustrie und -forschung nach sich zieht. (Tourismus, VR-Parks, experimentelle Psychologie, Extremsportarten, Event-Sponsoring, Cybercafés, Klickstudien, *Club Culture*, *Common Sense Studies*). Die Erlebnissoziologie liefert das theoretische Gerüst einer hochkomplexen Ereignisproduktion und hat längst das Internet erfasst (24 Stunden Cyberspace, Blitzmails, *Blue Ribbon Campaign*). Erlebnisdesign und Ereignis-

management kämpfen gegen unkontrollierte Ausnahmezustände, Depression, Langeweile und fröhlichen Vandalismus, sie stellen ein pragmatisches Herrschaftswissen bereit, das sich fürs Infozeitalter als überlebensfähig erweist, weil es Emotionen steuert und nicht Signale.

Der bekannte Techné-Theoretiker Martin Heidegger hat mehrfach ernste Bedenken geäußert gegen die Erlebnisgesellschaft und ihre Überfülle. Er wenigstens hat einen Lösungsvorschlag und ruft zur Disziplin. Sein Biograph, Rüdiger Safranski, beschreibt die Pläne für eine Dozentenakademie, „eine Art Philosophen-Kloster, ein Todtnauberger Asyl, mitten in Berlin“. Darin finden wir Heideggers Modell zur Bildung zukünftiger Eliten. „Es sollte kein Honoratiorenklub, aber auch keine politische Volkshochschule werden, sondern eine erzieherische Lebensgemeinschaft.“ Heidegger macht dazu Vorschläge und schickt sie am 28. August 1934 nach Berlin. „Lehrer und Schüler sollen zusammenleben in der Tagesordnung des natürlichen Wechsels von wissenschaftlicher Arbeit, Entspannung, Sammlung, Kampfspiel, körperlicher Arbeit, Aufmärschen, Sport und Feier. Es solle einen Wechsel zwischen Einsamkeit und Sammlung geben. Hörsaal, Speisesaal mit Vorlesepult, Räume für Feiern und musisches Leben, gemeinsame Schlafräume.“ Zentrales Element ist die asketische Zucht im Umgang mit Medien. Es herrscht künstlicher Mangel. „Die Bibliothek müsste kärglich ausgestattet sein und sollte nur das Wesentliche enthalten, sie gehört zur Schule wie der Pflug zum Bauern. Die Schüler sollen bei der Auswahl der Bücher mitbeteiligt werden, um so zu lernen, was echte und grundlegende Beurteilung des Schrifttums bedeutet.“ Heute, da diskutiert wird, ob sich über ‚Internet‘ nicht das Bildungssystem ‚verschlanken‘ ließe, besteht die Frage, wem das Recht zukommt, die ‚grundlegende Beurteilung‘ eines Datenbestands vorzunehmen, der im Begriff ist ebenso ortlos zu werden wie die Milliarden von Dollars in den Datennetzen der Finanzmärkte.

DER SOMMER DER NETZKRITIK

BRIEF AN DIE CASSELER

“Am Web-Stuhle. - Den wenigen, welche eine Freude daran haben, den Knoten der Dinge zu lösen, und sein Gewebe aufzutrennen, arbeiten viele entgegen (zum Beispiel alle Künstler und Frauen), ihn immer wieder neu zu knüpfen, zu verwickeln und so das Begriffene ins Unbegriffene, womöglich Unbegreifliche umzubilden. Was dabei auch sonst herauskomme - das Gewebe, Verknottete wird immer etwas unreinlich aussehen müssen, weil zu viele Hände daran arbeiten und ziehen.” - Friedrich Nietzsche, Menschliches Allzumenschliches, §30

1. PRAÄMBEL FÜR ZUSPÄTGEKOMMENE: ZEIT UND KRITIK

Es gibt eine schnelle Kritik, ebenso wie es die Gedankenschnelle gibt oder wie es das Zeitbegrenzte der menschlichen Bestrebungen und Begehren gibt, durch die eine Geschwindigkeit relativ zu einem Beobachter stets Beschleunigungen und Abbremsungen unterworfen ist. Während sich die konservative Kritik meist gegen die Zeit stellt und versucht, gegenüber ihren Strömungen einen festen und absoluten Standpunkt einzunehmen oder zumindest ihre Begrenzungen ins Aeonische auszuweiten, gibt es eine Kritik, die sich wie Einsteins Männchen in der Rakete geradewegs mit der Zeit bewegt, um ausgehend von einer lokalen Langsamkeit innerhalb eines erfahrbaren Zeitraums ihre Beobachtungen anzustellen. Alle Rede von Be- und Entschleunigung ist damit eine der Wahl und Behauptung des Beobachterstandortes, der immer auch ein virtueller, potentieller und konstruierter sein kann.

Die Kunst einer Zeit-Kritik besteht darin, sich der absoluten Geschwindigkeit der Gedanken nur anzunähern, ohne sich ganz von ihnen forttragen zu lassen. Die weltlichen Schmutzigkeiten und Bewegungsunschärfen dürfen bei einer medialen Transformation nicht verloren gehen, wenn diese versucht, einen Moment der Kritik zu vermitteln. Es gilt dabei, einen paradoxalen Punkt des Jetzt zu übertragen, zu verschriften, der über längere Zeit aktuell bleiben kann, ohne in einen ästhetizistischen Purismus zu verfallen. Somit braucht es eine genaue Kenntnis der jeweils lokalen Geschwindigkeiten im Verhältnis zu ihren Trägern und ihrer Umgebung, nicht als so genannte abgeleitete Trends oder ideale Fluchtpunkte sozialer Bewegungen, sondern im Verhältnis zu ihren Medien selbst, der Position im Archiv, in den lebensweltlichen Umfeldern, im Körper, und im Verhältnis zu den Undarstellbarkeiten: all dem nicht gewussten Wissen, dem Gemeinten aber nicht Gesagten, den je subjektiven intensiven Imaginationen und psychophysischen Ereignissen, die sich durch eine je spezifische Zeitbewegung und Zyklus auszeichnen, und deren ensembleartigen Vernetzungsformen Rechnung zu tragen ist, um den kritischen Entscheidungsraum einer schnellen Kritik zu vermitteln.

Es kann einer Zeit-Kritik nicht darum gehen, bloß Entwicklungen vorherzusagen, sei es nur, um Menschen in bestimmten Interessen eine Idee und ein Ziel vorzugeben. Im Verhältnis zur Zukunft geht es weniger darum, Möglichkeiten einzuschränken als Möglichkeiten aufzuzeigen, Handlungsräume zu markieren, Entfaltungen zu vergegenwärtigen. Eine Kritik der Zeit weigert sich beispielsweise, Technik als natürlichen, quasi evolutionären Prozess Heideggerscher Prägung zu verstehen, weil sich hier ein fatales Verhältnis zur Zeit abzeichnet, dem die Handlungsdimension

abhanden kommt. Es ist nicht nötig, im Kunstwerk eine Erhabenheit und eine bloße Verwunderung über die Welt zu rekonstruieren. Stattdessen gilt es die jeweiligen fatalen Agonien zu brechen.

Eine schnelle Kritik sucht den Ausweg aus dem Methodenzwang und folgt den ‚heißen‘ Orten im Diskurs, an denen herkömmliche Beschreibungs-Formen allzu oft in pedantische Delirien und unfreiwillig-ohnmächtige Fiktion übergehen. Sie erfindet dazu verschiedene Mittel und Mitstreiter, um lose Koalitionen einzugehen, die die jeweiligen Wechsel jeweils als taktische Positivität einsetzen. Es geht um eine Lokalisierung von Modernität weg von der Verabsolutierung des Neuen. Eine schnelle Kritik ist dort am besten, wo das Risiko des Scheiterns am größten ist, wo die Differenzen der festgeschriebenen Geschwindigkeiten gewohnte Kontraste in neuen Schattierungen erscheinen lassen. Wir schätzen darum die großen netzkritischen Bildungsromane von Gibson, Sterling, dem ‚Schockwellenreiter‘ und anderer Wegbereiter einer lebendig-kritischen Technikkultur als gelungene Alternativen zur akademischen Theorie-Fiktion.

Die schnelle Kritik ist nicht nur Kritik der Jetztzeit, der es meist um das Destillat eines absoluten Geistes geht, an dem gemessen die Gegenwart nur immer wieder ‚alt‘ aussieht, sondern sie favorisiert eine kleine Kritik der Endlichkeit, die sich gegen das Transzendente und Unausweichliche des linearen Zeitbegriffs wendet, gegen die Korrespondenz mit der Ewigkeit des Diskurses, den Dialog mit den alten unsterblichen Männern, in der stillen Hoffnung auf die Leserschaft im 23. Jahrhundert. Nicht als Kommentar des Zeitgeistes gedacht, versucht die schnelle Kritik dennoch, sich in der Jetztzeit zu positionieren. Sie öffnet sich gerade dann bereitwillig dem Geschwindigkeitsrausch des Textes, wenn er sich auf Elektronen des E-Texts fortbewegt, nur um wieder den Sprung ins Materielle des *offline publishing* vorzunehmen, mit der Spannung der verschiedenen Geschwindigkeiten zu spielen und diese taktisch einzusetzen.

Es kommt zu einem engen Verhältnis mit temporären sozialen Intensitäten, mit subjektiven Zeiträumen, asynchroner Politik der Be- und Entschleunigung, sowie generell vieler Wissens- und Aktionsbereiche die außerhalb der traditionellen Text-Genres liegen (so beispielsweise die E-Mail-Botschaft, die im Prinzip dem Brief ähnelt, aber qualitative (zeitliche) und quantitative (örtliche) Möglichkeitsräume eröffnet). Und es gibt die großen Gegner, die sich die Technologie aneignen, ihren Diskurs versuchen zu beherrschen (wie in den zurückliegenden Jahren durch das *Wired Magazine*), die jedoch in einer je spezifischen Zeitdynamik verhaftet und angreifbar sind (Trendzwang, Hipnessfaktor, Wirtschaftlichkeit). Durch gezielte Taktiken der Beschleunigung und Verlangsamung, des Auftauchens und Verschwindens, der Klarheit und Verschlüsselung, des *fake* und der Affirmation ist es möglich, die symbolische Macht solcher Diskurszentren und ihrer Repräsentationszusammenhänge zu unterminieren. Eine solche schnelle Kritik entsteht aus einer strengen, jedoch unkommerziellen Disziplin heraus, Medien in temporären Partnerschaften und unsichtbaren Korrespondenzen außerhalb der *corporate states* und akademischen Hochburgen so zu benutzen, dass die Modi der Repräsentation selbst bestimmt oder unterlaufen werden können, ohne jedoch einem heroischen Pathos der Entkräftung zu verfallen, oder die eigenen Methoden als kanonische Dogmen zu vererben.

2. KRITISCHE GESCHWINDIGKEIT

Unsere kritische Geschwindigkeit ist hier als aktives Verhältnis der Welt zum Medium zu verstehen, das eine Eigenbeteiligung erfordert, um erfahrbar zu sein; innere lokale Mikrowelt, äußere

globale Makrowelt, Zwischenwelt der Medien und Grenzposition. Die Kunst, ein kollektives Denkvehikel mitzulenken und gleichzeitig zu entwerfen und dabei innerhalb der Relativitäten existierender Kanten und Wege der sozialen, kulturellen, politischen und technischen Referenz nicht im Chaos zu enden, sondern dieses genauestens zu erkunden, erfordert den Mut, Grenzziehungen und ihre Überschreitungsmöglichkeiten auszutesten. Was der langsamen Kritik heute zu fehlen scheint, ist eben die Fähigkeit, sich in jenen multiplen Zeitbezügen aktiv zurechtzufinden, statt sich intern immer auf die Materialitäten der Kommunikation, die Einschreibung ins ewige Buch, die unumstößlichen Systemgrenzen und die großen humanistisch-moralischen Fixpunkte zu verlassen, ohne die Bewegungen des Denkens nachzuvollziehen, die sich lange schon von dessen klassischen Medien gelöst haben. Praktisch gesehen wäre eher mit Programmierern zusammenzuarbeiten als mit Philosophen.

Es geht aber nicht darum, das Korsett einer neuen Nomenklatur zu entwickeln, die Rhetoriken einer eigenen Schule zu vervollkommen, nur weil man auf ein Brachland des Nicht-Nachdenkens trifft, sondern eher die Kunst der Positionsfindung weiterzuentwickeln, die fortschreitet und außerhalb von Text und Netz in Bezug zu einer künstlichen und taktischen Position innerhalb dieser steht. Bohrendes Philosophieren über Zeit, Netz und Präsenz schließlich führt dabei meist nur zu größerer Hast und Unzufriedenheit: ‚Fasse Dich kurz, meine Zeit ist kostbarer als Deine‘.

3. NIVEAUS UND MISSVERSTÄNDNIS

Je höher die Theorieebene, desto langsamer die Gedanken. So wie Adorno den Jazz missverstand, hat man noch immer nicht den Zeit-Schnitt von 1989 konkret in die akademischen Gedankengebäude eingearbeitet. Die Rede von der Endzeit und der Zweikampf mit der Postmoderne entpuppte sich als etwas ganz anderes, nämlich eine Art Kampf der akademischen Geräte-Klassen um die Vorherrschaft im virtuellen Reich der Kultur. So hat man sich schließlich von der langsamen Kritik verabschiedet und auf einem neuen Geschwindigkeitsniveau reorganisiert, das sich z.B. durch Massenvermittlung wie Journalistik oder Late-Night-Talkshows oder gar Telefon und Fax verbreitete. Noch heute werden die sogenannten Neuen Medien als Reiter der akademischen Apokalypse gefeiert. Der Niedergang des allgemeinen deutschen Theorie-Niveaus zeichnet sich z.B. ab in den ständigen Umstellungen des SPIEGEL an ein multimediales Konsumtionsniveau. Die langsame Kritik aber spricht noch heute von einem Ort der Erhabenheit aus, sie sucht nach Regeln und Ausschlußkriterien, um die benötigten Plateau-Unterschiede herzustellen, sie hat ein Interesse an der Beständigkeit und Totalität der Hi-Lo-Gefälle und verteidigt ihre klassischen Höhen gegen die je in neuem Licht auftauchenden Fremdlinge aus den medialen Niederungen. Hierzu geht sie jede mögliche strategische Partnerschaft ein - ob institutionell oder mit der Industrie.

Dem Laien wird erwidert: ‚Nichts Neues unter dieser Sonne‘. Es ist das Motto der hellenischen Melancholiker, die nichts sehnlicher erwarten als Völkerwanderung, Sklavenaufstand und Titanschlacht, um ihrem Ennui ein Ende zu bereiten. Im Kino brennt Los Angeles und in den Feuilletons ist es Mode, über das Böse zu philosophieren, während die vom Sicherheitswahn verfolgte Mittelklassewelt davon besessen ist, die letzten Zonen absoluten Stillstands und der Unschuld aufzusuchen (touristischer Eskapismus, ekstatischer Konsumismus, exotische Esoterik. Anmerkung über die Gesellschaft des Debakels).

4. KLEINE POLITIK DER TECHNIKKRITIK

Es gibt keinen Ausweg aus der Kultur; vorprogrammiert von antiken Archetypen und einer Genealogie der Gründerväter, ist die hohe Schule der Kritik verdammt, in jeder Veränderung das Immer-Gleiche zu entdecken und so nur schwerlich einen Handlungsdruck auf der sozialen oder politischen Ebene zu erkennen. Es ist immer wieder einfach, sich über die Unfertigkeit und Obszönität des Neuen lustig zu machen. Der ‚Zukunftsschock‘ hat etwas Nivellierendes, im Moment der Panik sind alle Menschen gleich. Auf der anderen Seite kennt man die Strategie der Kulturkonservativen, sich allzu schnell mit den jeweiligen technischen Veränderungen zu verbinden, sie wirkungsvoll nachzuzeichnen, zu zähmen und pragmatisch-rhetorisch fixer für die Sicherung der eigenen alten Werte anzuwenden. Dabei geht es allzu oft darum, eine triviale Metaphysik der Macht aufrechtzuerhalten und dazu das Hi-Lo-Gefälle auf eine Dichotomie von alten und neuen Medien zu übertragen, anstatt ihre Hybridität anzuerkennen. Eine rechte Technikkritik versucht, auf der Lo-Ebene Grenzziehungen unumstößlich zu machen, um andererseits für eine kleine Elite die unmoralischsten Formen der Oligarchie und Machtkonzentration zu unterstützen. Ihre Widersprüche projiziert sie auf je wechselnde Krisenherde, Fremde von Außen und andere Systemfeinde.

Die traditionell linke Technikkritik versucht ebenso diese Niederungen zu meiden, sie vermutet eine inhärent faschistische Tendenz, die den Werkzeugen innewohnt, wenn man ihnen zuviel Bedeutung gibt. Natürlich gibt es einen spezifisch deutschen Erfahrungsschatz mit Technologie, der nicht zu vergessen ist. Dennoch endet die Linke meistens nicht in einer fundierten Kapitalismuskritik und den wirtschaftlichen Zusammenhängen im jeweiligen Bereich, sondern driftet doch wieder ab zu den Wesensfragen, der Verteidigung eines vergeistigten Allgemeinziels, einer virtuellen Autonomie jenseits der technischen Gegebenheiten, der Errichtung von lokalen kleinbürgerlich-privatistischen Gruppen und Szenen, einem obsessiven Verhältnis zur Metaphysik der Richtigkeit auf der Ebene der symbolischen Repräsentation des Anderen und einer zwanghaften Beschäftigung mit den 70er Jahren, anstatt sich z.B. mit den Anfängen und Grundlagen der Linken vor dem 2. Weltkrieg oder sogar zu Beginn der Industrialisierung auseinanderzusetzen (wie z.B. Richard Barbrook). Wo sind die Edge-City-Aktionen, die Bertelsmann-Blockade, das Leo-Kirch-Schwarzbuch, die Anti-Murdoch-Bewegung oder die Bürgerproteste gegen die Deutsche Telekom? Wo ist der akademische Frontalangriff der Technik-Feministen?

Über die derzeitige liberale Technikkritik lässt sich nichts Besonderes sagen, sie erschöpft sich im Kampf um Steuer- und Redefreiheit, Lobbygruppenarbeit, allseitigen Koalitionen und weitreichender Kompromissfähigkeit, um schließlich das Ausgehandelte als hinnehmbar und rationalisierbar zu beschreiben. Die liberale Netzkritik ist von Öde und Langeweile geprägt, sie saugt die Formen von formaler Differenz in sich auf, um sie in die Erzählung vom freien Markt einzufügen, sie glaubt an die großen Synthesen von Geld, Staat, Bürger und Technologie und reibt sich schließlich auf in Beratungsausschüssen und Vermittlungsschlachten. Das Harmoniemodell wird nun auch aufs Internet losgelassen, das Moderate, Nüchterne, Gedämpft-Melancholische soll uns allen aufgeklärt differenzierte Netze eröffnen; eine Wiedergeburt des freien Bürgers wird verbunden mit der Absage an die Niederungen, die Massen Aspekte und Rationalitäten, die um das Internet herum auftauchen. Zum Hauptziel der liberalen Netzkritik wird die Einschließung und Festschreibung in einen demokratisch-verfassungstreuen Regelsatz innerhalb der globalen Märkte.

5. DER KRITIKER UND SEIN NETZ

Der Forscher im Archiv hat den festen Glauben, dass alles schon gesagt wurde, er gibt sich nicht die Blöße der Subjektivität und akzeptiert es eher, zum Bibliothekar zu werden als zum Erfinder. Alles was über die Philosophie der Netze zu sagen wäre, hatte womöglich bereits Leibniz aufgeschrieben. Auf der anderen Seite gibt es die zurückliegende Krise des ‚revolutionären Subjektes‘ und die persönlichen Knicke in den Biographien zugunsten einer im schlechtesten Sinne selbstreferentiellen Kritik, einer Hinwendung auf die eigene Schule, die Grenzen der Sicherheit im Eigenen.

Die Idee eines möglichen Neuanfangs wurde aufgegeben. Man schleppt die schwere Last des 20. Jahrhunderts weiter mit sich und begibt sich in Erleichterungs- und Schuldzuweisungsdebatten. Beim vollen Bewusstsein, dass es den klassischen Kritiker nicht mehr gibt, und in der Gewissheit, dass das Pathos und die imaginäre Macht der Intellektuellen geschrumpft ist, begnügt sich der Kopfarbeiter mit einem Kompromiss *a priori*. Seine Maßlosigkeit betrifft nunmehr die Gier nach einer Quantität der Details, der Verknüpfungsdichte, dem Willen zum totalen Standardwerk in einem neuen temporären Nebenzweig der Evolution der (Geistes)-Wissenschaften. Was dem organisierten Intellektuellen verloren ging ist der mediale Resonanzraum, den er in Liebe und Ehrfurcht ‚öffentlicher Raum‘ nannte. Dort wo sich ein solcher Zeitraum für die unkontrollierte Vermittlung kollektiver Subjektivitäten und ‚öffentlicher Meinung‘ neu formiert, wird meist nur eine reaktionäre ethnographisch-theoretische Eingliederung in ein bestehendes totales Wissensgebäude vorangetrieben, das jegliche politische Handlungsdimension zu überschreiben versucht. Die kontraproduktivste Form solcher Vermittlungsarbeit sind vielleicht jene *net-cultural-studies*, denen es darum geht, aus der imaginären Vogelperspektive des klassischen Textes heraus eine Theorie der Technikkultur festzuschreiben, anstatt diese aktiv mitzugestalten. Auf der Gegenseite entwickeln sich untheoretisierbare Bewegungen, die temporär, namenlos, lokal, außermedial, oder aber in Massen und tautologisch-überpräsent, eine mediale Aneignung auf der Ebene der Repräsentation und Fürsprecherschaft unterlaufen.

6. VON DER LEICHTIGKEIT DER NETZKRITIK

Kritik kostet Kraft und macht oft Krach. Kritik ist angewiesen auf eine Krisensituation, auf das Moment der Entscheidung, das sich in der Krise verbirgt, und anschließend die Kultivierbarkeit einer ganzen Krisenkultur, die den Entscheidungsdruck kompensiert, transformiert und gegebenenfalls die Begleitmusik für den jeweiligen Aufstieg und Niedergang liefert. Die Position der Opposition ist überall dort strategisch angelegt, wo ein Monismus auftaucht, eine zentralisierende zentripetale Kraft, positiv oder negativ. Es ist nicht der Klang des Klagens oder das Echo des Nietzscheanischen Donners, sondern eher die sanfte Bejahung einer heiteren Negativität als Ausgangsposition. Es ist nicht die schwerfällige Kulturkritik, die alles schon gesehen und erlebt hat, sondern die Annäherung ans Krachmachen, das sich immer auch an seine imaginäre Hörschaft richtet, die sie belästigt, zur Entscheidung aufschreckt und aufzumuntern versucht.

‚Jeder ein Kritiker‘. Das Inklusive der Kritik beruht auf einer fundamentalen Vielstimmigkeit und einem Impuls zum Mitmachen, ein kleiner Anstoß kann genügen, um einen Aufstand auszulösen. Die unendliche Leichtigkeit beruht nicht zuletzt darauf, diesen Moment nicht zu erzwingen, sondern das zu kritisierende Feld zu besetzen und von vielen kleinen Punkten aus unorga-

nisierten Widerstand zu leisten. Wir sehen in vielen Entwicklungen der 90er eine solche Form des Mikro-Widerstands der sich einer Besetzung durch große, bewegende Erzählungen widersetzt und durch eine Ästhetik des Pragmatismus und der Präsenz auszeichnet. Nicht das Treffen einer großen Entscheidung, sondern eine große Zahl kleiner Entscheidungen innerhalb der hegemonialen Cybersphäre wird zu einer Fertigkeit führen, die es zu erlernen und weiterzugeben gilt. *Freeware, low-tech*, Umnutzungsstrategien, Mailinglisten, Samzidat-Reader, Piraten-Radio, private Clubs, marginale Bildarchive und Klein-Labels, die Sozialgeschichte von Linux in Deutschland. Das Beschreiben der Krise, das Nach- und Herangehen und Sich-weit-weg-entfernen von den Untersuchungsobjekten der möglichen Entscheidungen kostet jedoch Kraft, die irgendwo herkommen muss. Die Verschwendung und Aufhebung von Kraft gemessen am wirklichen messbaren Erfolg sind ein Hauptmoment der Netzkritik. Dieses dunkle Verhältnis zu Begehren und Machtwillen erfordert eine eigene Kritik der Grenzen der Netzkritik, ihrer Bruchlinien und Abbruchbedingungen. Sofern es sich um eine Form von Bewegung handelt, wären Prozesse wie Personalisierung, Durchorganisation, Kommerzialisierung und Hierarchisierung inklusive Ideologie genauer zu untersuchen. Bis dahin arbeitet sie als Transformator, Kondensator und *annihilator* von Kräften für die es gleich kommt, ob sie konstruktiv oder destruktiver Art sind, solange sie ein Verhältnis zum Netz als Machtverhältnis entwickeln.

7. DIE GOLDENEN JAHRE DER MEDIENKUNST (1988-1992)

Es war die Hochzeit des postmodernen Fernsehens, die Medien bargen bereits die Verheißung auf die bevorstehenden Wechsel in Osteuropa und auf der ganzen Welt. Die Elektromagnetische Auflösung des eisernen Vorhangs kollabierte dann wenige Jahre später im Fernsehkrieg Bosnien hinein in eine weltweite Verschwörung von Wohlstand, moralischer Agonie und TV-Voyeurismus. Plötzlich gab es den anonymen klagenden Blick zurück, aus den Fernsehern heraus, der dem elektronischen Bild langsam seine Legitimität entzieht und den Betrachter in ein stilles Verhältnis der Verantwortlichkeit und Beteiligung stellt. Die andere Achse der Abkehr von der Fernseh-Realität war das Mediengesamtkunstwerk des Golfkriegs mit seinen unsichtbaren Toten und seiner situationistischen Massenempörung. In beiden Fällen brach sich westlich-christliche Bildkultur/Militärmacht mit der Nichtvermittelbarkeit realer Gewalt, gestützt durch ein wertfreies kommerzielles Interesse. Von nun an war das Vertrauensverhältnis zum Fernseher empfindlich gestört, und Baudrillard, Virilio, aber auch Luhmann sollten für immer Theoretiker des kybernetischen Fernsehzeitalters bleiben.

Stationen:

- Linz: Höhepunkt ‚im Netz der Systeme‘ 1989, Abdankung Peter Weibels, 1995, Mythos Information.
- Karlsruhe: Rem Koolhaas bekommt den Auftrag, das ZKM zu entwerfen, 1993 wurde der Auftrag aus finanziellen Gründen zurückgenommen.
- Frankfurt: ca. 1988 Gründung, 1994 Bankrott des INM an der Staedelschule.
- München: textueller Höhepunkt, Florian Rötzers „Digitaler Schein und Ästhetik“, 1991.
- Mannheim: Bollmann, ab 1992 Vilém Flussers Gesamtausgabe, textueller Niedergang: Kevin Kelly.
- Essen: Norbert Bolz veröffentlicht ‚Das kontrollierte Chaos‘ und verschwindet in der Trendforschung, *media theory for the masses*.

- Rostock: etwa 1995, MS Stubnitz.
- Köln: Knowbotics Basisstation, Talentschmiede auf schlankem flexibilisierten Organisationsniveau, auch Netzkunst.
- Sydney: 1992 TISEA erfolgreichstes der ISEA Symposien.
- San Francisco: 1992, Siggraph, Simon Pennies ‚*machine art*‘.
- Hamburg: Tiefpunkt: 1993, Schauland sponsert Großmedienkunstereignis mit angegliederter Elektronikmesse.
- Kassel: 1992 erste Kritik an der Interaktivität der Massen, van Gogh TV Documenta 9.

8. DAS NETZ ALS MEDIUM

Weder die akademische Medienkunst noch die akademische Medientheorie haben das Aufkommen der Netze früh genug antizipiert. Sie haben es nicht voraussehen können oder wollen. Die Gründe hierfür sind vielfach. Der wichtigste liegt in der Abneigung gegenüber der ‚offenen‘ Kommunikation. Die Experimente im Bereich Kommunikationskunst waren von jeher klein und marginal. Medien wurden nicht als Kommunikationsmittel aufgefasst, betont wurde stattdessen ihr Repräsentationsaspekt. Das Element der Flüchtigkeit und Nichtdarstellbarkeit des Ad-hoc-Austauschs, das Unsichtbare der sozialen Kontexte und Kommunikationszusammenhänge werden allzu leicht als banal, kindisch, inhaltsleer beschrieben. Bis auf wenige Ausnahmen (Avital Ronnels ‚Telephone‘, Michel Serres‘ ‚Hermes‘, Jacques Derridas ‚Postkarte‘, Vilém Flussers ‚Tasche‘) wird die Kommunikation dem Populären, dem Nichtssagenden, der Meinung, ja dem Rauschen selbst zugeschrieben.

Die Institutionen haben bisher, ob im Bereich Verlagswesen, Ausbildung, Forschung oder Kultur, die Rolle der Netze praktisch unterschätzt. In Hamburg hieß es zwar ‚Netze denken‘, es fehlt aber eine Analyse der Unfähigkeit in den Netzen zu handeln. Dabei hat man zumindest die Zeit des Hypes gut überstanden und muss sich nun aufs Neue den aufgeschobenen Fragen einer praktisch-strukturellen Reform unterziehen. Gefragt sind gemeinsame Dokumentenarchive, die Entwicklung und Erforschung von Diskussionsumgebungen, eine Veränderung der Publikations-tätigkeit weg vom Dokument hin zum Projekt. Bundesweite, transföderale Diskursnetzwerke, die Sozialforschung und Technikentwicklung an ein politisches Verantwortungsbewusstsein koppeln. Die Weiterentwicklung von Internetstandards wie HTML nicht nur zu kommerziellen Zwecken. Grundlagen für die Reformulierung von Bürgerrechten, wie Recht auf Information, Recht auf Zugriff. Der Aufbau von enzyklopädischen Datenbanken, die den öffentlichen Zugang zu einem Basiswissen erlauben, das weder durch einzelne Parteien noch durch die Industrie bestimmt wird. Der Zusammenschluss zu Verbänden und Interessenvertretungen im Bereich Neue Medien und Neue Arbeit. Die Tolerierung einer medial-ökonomisch-politischen Grauzone ohne totalen Kontrollanspruch seitens Staat und Industrie. Die Schaffung von öffentlicher Bandbreite in kommerziellen Netzen für sozial Schwache, Kulturarbeit etc. Die Anerkennung von Ensembles kultureller Manifestation außerhalb der angestammten Einschreibungsbereiche von Wissenschaft und Kulturinstitutionen, ohne diese zu vereinnahmen; Schaffung und Förderung medial-pluralistischer Nachbarschaftsverhältnisse, Entmonopolisierung.

9. DIE MACHT DER MEDIENKUNST

Dort wo die neuen Medien den Machtpol gesucht haben, ging das Element der Kommunikation verloren. Trotz gegenläufiger Versuche der Techno-Subkultur wie Van Gogh TV, Robert Adrian X und vieler anderer kann man behaupten, dass dem Bildaspekt eine immer höhere Bedeutung zugemessen wurde. Das Erhabene, Sinnliche, Spektakuläre wurde im Konzept der Interaktion mit dem Bild selbst - das hier als maschinelles Bild auftritt - Interface genannt, was geheime Weihen verborgener Welten zu versprechen scheint.

Elektronisches Bild, multimediale Skulptur und interaktive Rauminstallation wurden schließlich reaktionärer und rückschrittlicher als ihre Kollegen aus der traditionellen zeitgenössischen Kunstwelt. Ihr einziger Zweck scheint heute zu sein, diejenigen Machtgefüge, die in Technik und Wissenschaft eingeschrieben sind, auf möglichst pompöse und aufwendige Weise zu repräsentieren, inszenieren und sakralisieren, um damit die eigentlichen kritischen Momente unhinterfragbar zu machen.

Die Möglichkeit der eigenen Entscheidung wird auf das Niveau der Interaktivität innerhalb des Systems einer solchen Installation beschränkt, es ist die Simulation von Handlungsfreiheit. Soziale Kontexte werden auf ein System der medialen Datenkopplungen und In-Output-Ströme herunter transformiert. Die Verwandtschaft der interaktiven Medieninstallation mit der barocken Gartenarchitektur der jeweiligen Landesfürsten kommt nicht von ungefähr. Medienkunst im Stile der späten 80er Jahre ist offensichtlich nicht modern, sondern vormodern, sie bedient sich Allegorien, Metaphern und aufwendiger mechanischer Effekte des *Trompe l'oeil*, feiert die Rückkehr der Zentralperspektive, spielt mit sprechenden Puppen, eröffnet repräsentativ-mechanistische Spiegelwelten von Symbolen und Ikonen, inszeniert eine Mythologie und Naturhaftigkeit von Technik, frönt dem maschinellen Spektakel in naiver Freude am Automaten, um schließlich die Macht und den Reichtum des ‚Landesfürsten‘ und seiner hochtechnisierten Manufakturen zum Ausdruck zu bringen.

Es ist eine Technologiestandort-Kunst im föderativen Wettbewerb der ausgehenden 80er Jahre. Im Gegensatz zur elektronischen Musik gibt es keine Strömungen und verästelten Entwicklungen, sondern eher eine Ausdifferenzierung um wenige und hoch bezahlte Auftragskünstler herum. Die Wartung und Pflege der Mediengroßinstallationen erfordert Institutionen, die im Millionenbereich kalkulieren. Vom Komplex Kirche und Kunst übergehend wird ein sakraler Raum inszeniert, der letztlich auf einen zentralen Machtpol rekurriert, welcher eine transzendente Macht im Diesseits verkörpert: Wissenschaft und Technik.

Es geht auch darum, auf einer symbolisch-praktischen Ebene wissenschaftliche Potenz unter Beweis zu stellen, ganz nach der Tradition der Könige, ihre weltliche Macht auf überwältigend künstliche Weise sichtbar zu machen, ohne deren Prinzipien offenzulegen. So wird in keiner der beschriebenen Installationen ein demokratischer Aspekt von Medientechnologie thematisiert. Meist wird die Ästhetik der Maschinen selbst, die der Kabel und Kästen schamhaft versteckt. Die Systemperformanz wird auf das maximal Erhältliche als quasi-absolut, als Real-Time-Parallelwelt getrimmt. *Deus ex Machina*. Weder als Entertainment noch als Wissenschaft wird Hochtechnologie inszeniert, sondern als etwas zauberhaft Neues, als das Erhabene und Mächtige an sich, dessen herrschaftliche Kontrollfähigkeit - verkörpert durch die Sponsoren und Institutionen - eben unter

Beweis gestellt wird. Der Hintergrund einer imaginierten revolutionären Bedeutung innerhalb der Kunstgeschichte zeigt die Übertragungsleistung aus der Sphäre des Sozial-Politischen, das meist nicht zur Darstellung kommt. Stattdessen wäre es an der Zeit, die prozessualen, konzeptionellen, namenlosen Formen von Medienkunst zu historisieren, die meist schon Jahrzehnte zurückliegen und vieles auf elegante Weise antizipierten, was heute mit Millionenaufwand in Mediengroßinstallationen materialisiert wird.

10. ZUR KRISE DES INTERFACES

Der Grundirrtum der Medienkunst basiert darauf, elektronische Bilder als Schnittstellen zu betrachten und diese der platonischen Idee vom Bildschirm und der dahinter liegenden Ideenwelt unterzuordnen. Das Maschinelle selbst, seine Präsenz auf der Ebene des Biologischen und Technologischen, unerreichbar durch die ‚Regie des Bewusstseins‘, durchkreuzt das Paradigma der Schnittstelle, macht sie andererseits aber anfällig für mystifizierend-künstlerische Überdeterminierungen. Das Rätsel des Interfaces liegt im Ziel seines Unsichtbarwerdens, der Metaphysik der Schnittstelle, die zwischen den Welten der Daten und der Welt der Dinge vermittelt und unterbricht. Nicht nur der Schnitt zwischen Mensch und Maschine soll produktiv gemacht werden, das Verhältnis selbst wird als Schicksalsgemeinschaft, als historisch bedingte Synthese gedacht. Dabei geht es um die Weiterentwicklung von Eigentumsverhältnissen, auf der Ebene der Standards, Karten und Patente, schließlich die Entwicklung des kanonischen Killer-Interfaces, das alle seine Mitbewerber ausschließt und an die Utopie der Weltsprache anknüpft. *One world, one interface.*

Hier taucht nun plötzlich eine Geschlechtsspezifität auf. Die klischeehafte Männerdomäne der abstrakt-immateriellen Datenwelten und elektronischen Junggesellenmaschinen erfährt im Moment ihrer Massifizierung eine notwendige Vermittlungsebene mit den weltlich-körperlich-materiellen und damit als weiblich zugeschriebenen Dingen und Interessen. Kollektivität, als verteilte Individualität, trifft auf den harten Schnitt zwischen Analog und Digital und benötigt eine neue Form von Harmonisierungsarbeit. Interaktive Schulungen, Dokumentationen, Hilfestellungen, magische Assistenten und lächelnde Bildschirme, und nicht zuletzt Medienkunst.

Das Interface als unvollständige Karte, ständig die Fehler und Auslassungen kaschierend und ihnen vorausleitend, die Schmutzigkeit und Diskontinuitäten der Welt vermittelnd, braucht ein Denken in dynamisch-praktischen Strukturen und weniger abstrakt-psychologisierende Bedienungsschnittstellen; die Darstellung von lokalen Wissensgebieten, das Verweben individueller subjektiver Erfahrung und Kreativität zum kollektiven kybernetischen Datenteppich, von Körper und Spiritualität wird zur neuen Vermittlungsaufgabe von Interfacekunst (Ulrike Gabriel, Antya Umstaetter, Christa Sommerer, Akke Wagenaar, und als Höhepunkt *Osmosis* von Char Davies). Das Aufspannen der Netze, das Verweben der niedergeschriebenen Differenzen als Prozess kennt man auch von anderen noch utopischeren Erinnerungs- und Wissensmaschinen, vornehmlich Hypertext genannt (Ted Nelsons *Xanadu*, Heiko Idensens *Rhizome*), wobei die Frage der Urheberschaft und Finanzierbarkeit solcher Mammutprojekte akut bleibt.

Bei den Männern geht es meistens viel stärker um reinen Erkenntnisgewinn, oft unter Vernachlässigung der sinnlichen, formalen Kriterien (siehe die interaktiven Installationen von Peter Weibel). Es geht um die Exemplifizierung eines Gedankenmodells und einer privaten Kosmologie, wie z.B.

der Übertragung des Zeichenkosmos auf das Modell Stadt, Museum, Höhle (Jeffrey Shaw). Das Netz wird dabei immer als Revier verstanden, das durchmessen, übersehen, organisiert und in materiellen institutionalisierten Machtverhältnissen festgeschrieben wird. Übrig bleiben dann oft Ruinen der Fehlinvestitionen, romantische Monumente der Vermessenheit, die derzeit auf dem World Wide Web *ghost sites* genannt werden.

Als Übergangsmodell bietet sich das Projekt Wax Web von David Blair an, das vor allem einen kulturellen, kontextuellen und erzählerischen Komplex herstellt, eine Talmud-artige Hypererzählung, die sich über verschiedene Medien (Video, 3D Simulation, WWW, Audio, Textzitate und Annotationen) erstreckt. In die selbe Richtung gehen Chris Marker, Arnold Dreyblatt und Tjebbe van Tijen, die sich allesamt mit der medialen (Re)Konstruktion von individuellem/kollektiven Gedächtnis und dem Aufzeigen seiner Bedingungen beschäftigen.

Demgegenüber steht die regressive Faszination für die Schnittstellen selbst, die Schleife der Selbstreferenz, die sich im Hallo-Effekt eines digitalen Fort-Da erschöpft. Das Fehlen des Dialogs mit einem Außen ist eklatant. Der Autismus der zeitgenössischen Medienkunst, die sich vor allem in Großinstallationen manifestiert, erstreckt sich von den fehlenden Schnittstellen zur zeitgenössischen Kunst(geschichte) und Popkultur bis hin zur mangelnden Auseinandersetzung mit Kontexten der Philosophie, Psychoanalyse oder auch nur der beherrschenden liberalen Ökonomie. Auf der Ebene der Konzeptbeschreibung bedient man sich einer postmodern-nichtssagenden Begriffsakrobatik, die den Ästhetizismus einer Zweckfreiheit auf der Ebene der Programmierung und Darstellung paraphrasiert. Solche Manöver spiegeln die Ausweitungsphantasien chaotischer, aber dennoch heiler Innenwelten. Die symbolische Öffnung der *closed circuits* der Videokunst ins Interaktive geht mit keinerlei politischem und auf eine produktive Ebene übersetzten Konzept einher. Es reicht, mit dem *Wired Magazine* zu behaupten: *Open good, closed bad.*

Die Entwicklungen im gesellschaftlich-politischen Bereich wurden geflissentlich übersehen, oder es wurde versucht, sie bewusst auf Institutionalisierung und Musealisierung hinüberzusetzen. In spektakulären Höhlengleichnissen, in denen ein komplexer Datenzauber den Betrachter in seinen Bann ziehen soll, wird auf der Basis eines konservativen Platonismus etwas Koketterie mit dem französischen Poststrukturalismus betrieben. Auch hat man schon ironische Interfaces gesehen, die sich ganz auf die selbstreferentiellen Zeichenwelten einlassen und durch ihre verschmitzt-modische Kurzweil erfreuen.

Die Inszenierung des Fremden und Bedrohlich-Erhabenen in der Techno-Wissenschaft bedient sich dabei traditioneller Tricks der Schautechnik, Schwarzlicht, Ventilatoren, Dunkelheit und Blitzlicht, optische Täuschung, humanbiologische Monstrositäten, Guckkasten und Geisterbahn. Bombastische Materialschlacht und Reizüberflutung; nicht zu vergessen die zentralperspektivischen Paradieswelten eines Marc Pesce und die Varieteeperformances eines archaisch-futuristischen Technoprotzes namens Stelarc. Unter dem Deckmantel des revolutionär Neuen blickt man dem banal Immer-Gleichen ins Auge, jegliche Konstruktivität findet auf der Ebene der Formalien statt, während die Konzepte arm und rudimentär bleiben.

Die Medienkunst hat von jeher einen Sonderstatus gehabt, was den Kommerzialisierungsdruck betrifft, sie funktioniert dabei als staatstragende Kunst oder Kunst für Großkonzerne sowie hoch

dotierter Vorzeigeforschungsprojekte, ohne dem offenen Markt direkt ausgeliefert zu sein. Die neue ‚schlanke‘ Unternehmenskultur, die sich um Multimedia, Kommunikationstechnik, Design und Internet-Gesellschaft herum entwickelt hat, wird durch diese Art von Groß-Kunst nicht repräsentiert (sie favorisiert, wenn überhaupt, Ausdrucksformen wie Designerdrogen, *club-culture*, Jet-Set-Mode, schnelle Autos sowie die Ästhetik des *Wired Magazines*). Dennoch brauchen transnational operierende Großkonzerne scheinbar Momente der Verortung und Legitimation vor und innerhalb der Kulturgeschichte. (Siemens, Canons Artlab, NTTs ICC, wie auch diverse Weltausstellungen, Expo 2000)

11. DER KURZE GLANZ DER SGI-KUNST

Die Anfänge der SGI-Kunst (Silicon Graphics Inc.) liegen in der Computergrafik in Tradition von op- und pop- und hoppy-art. Sie leben von ihrer Einfachheit, die hervorgeht aus einer anfänglichen Knappheit der Chips, der Programmier-Kompetenz und der Zugänglichkeit der Labors der Hochleistungsrechenzentren. Auch heute noch kann es nicht genug Rechenkapazität geben, um die Realität wirklichkeitstreu abzubilden. Dennoch hat sich die Form der Verbreitung geändert. Computerkultur ist Pop und nicht Hochkultur. Währenddessen hat sich auch die Theoriemode von der Faszination der Simulationen verabschiedet. Längst sind Playstation und Quake-Massaker in die Rolle der SGI-Boliden als Kult- und Status-Objekt geschlüpft.

Die Einrichtung der Medieninstitute mit SGI-Workstations scheint dabei eine spezifische Form von Kunstwerken zu determinieren. Ganz entsprechend gibt es die Arbeiten mit Amiga-Toaster (Paul Garrin) oder Macintosh (Macromind Director, Photoshop - Voyager.com) oder Atari (im Midi-Musikbereich - Photek) bzw. dem heute üblichen Standard-Wintel-PC, auf dem eher Arbeiten ohne maschinenspezifischen Charakter fabriziert werden.¹

Animationen und Installationen auf SGI haben oft einen prototypischen, pseudowissenschaftlichen Duktus, passend zum Repräsentationsanspruch der zugehörigen Institutionen. Das Kontextlose, Cleane und Utopisch-Spekulative der SGI-Kunst kann nicht verbergen, dass der Kunstmarkt möglicherweise nur eine Episode für die Firma SGI bedeutete, die nun durch Digital Hollywood abgelöst werden soll. Schon innerhalb weniger Jahre veraltet das Arbeitsgerät, und es wird gezwungenermaßen mit den Ästhetiken von gestern operiert. So geht es bei SGI-Kunst hauptsächlich um die Speerspitze der Multimedia-Massenkultur, die temporäre Unterstützung einer industriell funktionalisierten Avantgarde, die überdies auf vielen Fehleinschätzungen aufsetzte (Bedeutung von VR, VRML, interaktivem Fernsehen, *settop box*).

SGI's Hausmesse Siggraph und ihr Europäischer Ableger Imagina propagieren weiterhin den Durchbruch in die dritte Dimension. Die Entscheidung auf dem 3D-Markt findet jedoch nicht in VRML-Welten, sondern auf dem Spielmarkt statt. Nicht der simulierte Schauspieler und Kinoeffekt, sondern neue Formen von suchterzeugenden Multi-User-Spielwelten lösen die Verheißung auf telematisch-demokratische Interaktivität ein. Techno-Trance-Videos plündern längst die Errungenschaften früher SGI-Kunst und bringen sie auf ein populäres Niveau. Die eigentli-

1. Anmerkung: Die Anbiederung der Corporate-Ästhetik der SGI-Grafik an die Kunstszene wurde von einer Installation von Eva Grubinger ironisch aufgegriffen. Sie reichte Kaffee aus einer SGI-Kaffeemaschine, während ihre private Festplatte einen PGP-kodierten Brief ausstellte

chen Künstler in diesem Bereich mögen die Demo-Programmierer gewesen sein, die auf minimalem Gerät maximale Effekte um der Effekte willen produzierten, einige Programmierstandards schufen und später zu Spieleentwicklern wurden. SGI jedoch repräsentiert auf ideale Weise die Chrom-Glanzlichter und Spiegelflächen der Corporate World und steht der schmutzigen textlastigen und von Hardwarebasteleien umgebenen Hackerästhetik der frühen 90er Jahre diametral entgegen.

Dazwischen liegt der Cyberpunklook, ein East-Westcoast-Hybrid, zwischen LSD und Lederjacke anzusiedeln, der sich eine radikale Maske gibt und genau zu der Zeit auftaucht, in der man von ‚temporären autonomen Zonen‘ redete. Der Cyberpunk ist vor allem eine literarische Figur, konzeptionell, wie der Name schon sagt, eine Kunstfigur des Retroaktivismus. Seine Kunst ist jedoch waghalsig utopisch, bevorzugt werden orgiastische Interfaces der totalen Verschmelzung, digital splatter, Neurointerfaces und eine stupide Verteidigungshaltung eines unabhängigen Subkulturstatus.

Das System SGI-Kunst hat sich mittlerweile verschoben, es gibt Netzversionen, CD-ROM-Varianten anderer Hersteller und Namen, doch die Ästhetik bleibt dieselbe, sie ist dem Prinzip Hi-Tech verschrieben, das den spekulativen, technikutopistischen und fast religiösen Teil der Computerkultur verkörpert, die sich aufs Beste mit der *high corporate culture* der diversen Vorstandsetagen einigt, und auch heute noch den lukrativen Mainstream der Medienkunst ausmacht. Schließlich soll nicht geschwiegen werden über die Nähe zur Militärtechnologie, zu Männerphantasien und Gott-Komplexen wie sie z.B. in Art und Coms Terravision zur Anwendung kommen. Auch viele Arbeiten von Knowbotic Research pflegen den fröhlichen e-barocken Techno-Pomp und die pure Lust an Deleuzianischer Metaphorik der Indifferenz, um die Erhabenheit einer unheimlich-rechnenden Daten-Monade und der Ästhetisierung wissenschaftlicher Daten und Forschungs-Methodiken zu inszenieren.

12. NET.ART KILLS VIDEOKUNST (ABSTRAKTE COMPUTER UND KONKRETE MASCHINEN)

Das Problem der institutionalisierten Videokunst bestand darin, sich auf Ausstellungsobjekte der Videoinstallationen zu konzentrieren, und hier einen Bereich für Computerinstallationen aufzumachen, der durch zur Verfügung gestellte Finanzierung entsprechende Resultate hervorbrachte. Kommunikationskunst wie in Mailboxen, Radio, Telefonperformances wurde meist weder wahrgenommen noch durch Ausstellungen aufgegriffen. Man brauchte schon ein 100-jähriges Jubiläum, bis der ein oder andere Radiokunst-Reader erschien. Hierin wiederholt sich die Unfähigkeit der Institutionen und Kuratoren, mit Kommunikationskunst umzugehen, ebenso wie zuvor mit mail.art, processual concept art oder Fluxus.

Stattdessen florierte für eine Weile der angrenzende Bereich der *industrial-martial-machine-art*. Mit viel Feuer, Eisen und Männerschweiß fand die Auseinandersetzung mit Technikgeschichte Schritt für Schritt Eingang in den eher tragischen Teil temporärer Autonomiebewegungen. Die Aufarbeitung des ausgehenden industriellen Zeitalters, verbunden mit der dunklen Seite, Gewalt, Apokalypse, Genialität der gescheiterten Existenzen, radikalem Existenzialismus, in allernächster Nähe zu den einsamen Programmierernaturen. Die Trauerarbeit an den Maschinen trennte sich

von all denen, die in der Arbeit im Immateriellen einen positiven Aspekt gesehen hatten. Die Hackerkultur hat sich von Beginn an von Körperlichkeit und Sichtbarkeit abgewendet, während die Industriekultur noch einmal Mann, Maschine und Körper aufeinander losließen. Metropolis, Revolution, Moderne, Konstruktivismus, Dada wurden in einem wilden Spektakel an die Bereiche der *mad sciences* gekoppelt, des obsessiven Hobbytums, der Männer-Phantasien von Feuer und Elektrizität, dem Roboter und den aufkeimenden Computerkulturen mit der Übergangsfigur des Cyberpunks und des selbst gemachten *cyborgs*.

13. DER TRAUM VOM IDEALEN INTERFACE

Gegen das Kognitive der Computerspezialisten und Entwickler von Algorithmen, führt Brenda Laurel die Bedürfnisse der Benutzer und deren demokratischen Willen zum einfachen Zugriff auf die Konsumgüter ins Feld. Das Interface ist das Gegenteil des Individuellen, gemeinsam auf die Theatermetapher klickend folgen wir den Normierungen der großen Erzähler/Entwickler. Die Zeit der persönlichen Computer war von kanonischen Benutzergruppen geprägt: ein bestimmtes Betriebssystem benutzend treten wir einer Schicksals-, Glaubens- und Leidensgemeinschaft bei (Apple, Windows, Unix). Nach dem großen Durchbruch der 80er treibt nun die Schreibtischmetapher im kollektiven Pool des Datenmeers Internet. Manche vermuten die dritte Dimension als nächsten Schritt der Repräsentation und Rechenleistung.

Wahrscheinlicher ist, dass der Schritt als Denkleistung vollzogen werden muss, dass es zu kartographisch-dynamischen Abbildungssystemen für Gruppen von Benutzern kommen wird, die einen Wechsel vom persönlich-privaten zu gemeinsam-öffentlichen Computernetzen nötig machen. Ein erster Schritt mag hier die Stadtmetapher gewesen sein. Der nächste geht in die Zeit selbst, dem Interface als universellen halbintelligenten Terminkalender inklusive Kontakten, Basistexten, Unterhaltungsfenstern und Fortbildungskursen, um den sich das privat-berufliche Datenuniversum webt.

Beruf und Familie wachsen auf dem universellen digitalen Arbeitsplatz zusammen, die Übergänge von Freizeit und Arbeit werden unkenntlich gemacht, sodass die Ausbeutungsverhältnisse umso effizienter greifen. Nur wenige sind bereit, sich ganz zu mobilisieren und flexibilisieren. Die Zugehörigkeit zu Arbeits-, Konsum-, Benutzer- und Interessengruppen als Sinnzusammenhang wird vielleicht Hauptaufgabe des erweiterten Desktopinterfaces. Hier spielen Fragen der Bildtheorie und Verhaltensforschung weniger eine Rolle als die Probleme der Transformierbarkeit von sozialen Daten und Modellen in eine dynamische Kartographie von Aktivitätsmustern und Zugehörigkeitsverhältnissen.

Doch diese fundamentale Ebene der Konzepte hat die Entwicklung in Deutschland nie erreicht. Statt der multidisziplinären Unterstützung von Erfindungen und ihren kommerziellen Verwertungen - exemplarisch vorgeführt von Medienlaboren wie Xerox Park oder MIT - widmete man sich in Deutschland im Bereich der Interfaceentwicklung vor allem der institutionellen Eingliederung und kulturellen Verarbeitung des medialen *future shocks*. Die Bereiche Musealisierung, Medienkunst, Medientheorie boomten, während sich die Ingenieure um praktische Fragen bemühten. Die Rückkehr der Ingenieure und Handwerker, der *'digital artisans'* findet derzeit auf hörbare Weise in der elektronischen Musik statt, auch wenn oft die Grenzen zur E-Musik überschritten

und der Anschluss ans große Archiv gesucht wird, was leicht einen verkramptt-peinlichen Überbau erzeugt.

14. INTERFACE, MACHT, NETZE, OPERATION, REPRÄSENTATION

Die Theorie der Interfaces als soziale, kommunikative, politische und technische Problemzonen, die je eigene Forschungsreihen fordern, basiert maßgeblich auf dem Willen, das Imaginäre, Ferne, Verdeckte und damit Bedrohlich-Begehrliche durch Repräsentation erreichbar und beherrschbar und durch eine technische Apparatur physisch kontrollierbar zu machen. Das Interface als Bild ist nicht denkbar ohne eine dahinterliegende, zur Idee gemachte kybernetische Apparatur, die entsprechende Steuerimpulse vom Steuer-Mann erfordert. Das Kommando und seine Schnittstelle zum Netz wurden längst zur übergreifenden Doktrin. Als *Command-Control-Communication-Computing* treten wir in die Ära des sogenannten *Information War*, über den Umweg der Information werden die Körper affiziert. Ziel ist es, einen Krieg ohne Tote zu gewinnen. Nebeneffekt solcher Spekulation ist, dass sich im Kulturbetrieb, im ‚offenen‘ Wettbewerb, im Diskurs, die Kriegsmetaphern ausbreiten und es bald nur noch um Taktiken und Strategien, Gebietsgewinne, Scheinmanöver, das Halten und Aufgeben von Positionen, aber vor allem das Funktionalisieren von Mitstreitern geht. Die einzige Form von Infokrieg mit erträglichem Appeal ist darum nicht einmal der Guerilla- oder Bürgerkrieg, sondern die Inszenierung, Symbolisierung und Sublimierung des Krieges in Spielen etc.

Das Interface ist nicht nur Schnittstelle zu einem technischen C, ihm entspricht auch der Ausschluss von und der Anschluss an einen Machtapparat. Von der anderen Seite her verheißt das Interface selbst Macht über die Apparate (ohne diese im Innern und Einzelnen verstehen zu müssen). Die auf die Interfacefrage projizierte Wichtigkeit basiert auf der Annahme, dass nicht die Information oder Bilder, sondern Maschinen-Körper-Schaltungen wichtig sind. Die zentrale Faszination des Interfaces basiert vielleicht auf der Magie der Fernsteuerung, klickt man auf ein Symbol, wird dieser oder jener Prozess ausgelöst, das Grundelement des Interfaces ist darum immer noch der magische Knopf, der industrielle Schalter, der immer auch Macht aus der Ferne verheißt.

Einerseits wird das kybernetisch geschlossene System der kapitalistischen Mechanosphäre ans Außen angeschlossen, es wird gefordert, die Rechnung mit dem Wirt zu machen. Im zweiten Fall wird ein äußerer (virtueller) Beobachter eingeführt, der ‚Demiurg‘, von dem aus sich die Grenzen von Subjektivität und Objektivität radikal verschieben. ‚Transformationsbombe‘, ‚Infowar‘, ‚Kommunikationsguerilla‘ deuten auf diese möglichen Veränderungen. Momentan geht es aber darum, unter anderem durch die Mittel der Kryptographie den „glatten Raum des Netz zu kerben“ (Nils Rölller) und ihn ‚sicher‘ zu machen, was einer Territorialisierung, Segmentierung und Materialisierung des Digitalen Codes gleichkommt, mit seiner Tendenz zur endlosen Transformation und der widernatürlichen Fähigkeit zur verlustfreien Kopie. Kurz gefasst: es kommt zu Besitzverhältnissen, einer Privatisierung der Allgemeingüter Bandbreite, Netztopologie, public content, Adressierbarkeit usw. Statt einer populären Ideologie des Privaten und des Privatbürgers anheim zu fallen, die einer realen Bedeutungslosigkeit des Individuums gegenübersteht, das nur in einer statistischen, demographischen Summe Gewicht erhält oder in seinem konsumistischen Willen zur Differenzierung und Identifizierung, geht es darum, den Diskurs um *privacy* neu zu bestim-

men.

In wessen Interesse wird die nicht umsonst als Waffe deklarierte (harte) Kryptographie verhandelt? Wie kommt es zur Allianz von Hochfinanz und anarchistischer Hackerkultur (Cyberpunks) die gemeinsam den Staat verteufeln. Es wird schließlich schwieriger werden, einen Code zu knacken, als eine nationale geographische Grenze zu übertreten. Im Hintergrund stehen Modelle der Identifizierung und Authentifizierung, des ‚sicheren‘ und beschleunigten (verschlankten) Geldverkehrs, und erst ganz zum Schluss das Recht auf Anonymität (Unsichtbarkeit), die viel eher den Debatten um den öffentlichen Raum zuzuordnen sind. Die Grenzen zwischen *public* und *private* zu kontrollieren (digitale Eingangssperre), die Grenze zwischen Kopie und Original und die Wiedereinführung der Kopiersperre (gegen das Nachdrucken der E-Dollars), und die Grenzen zwischen den verschiedenen Formen der Körperlichkeit (Sport, Medizin, Musik) sind allesamt durch *corporate structures* überkodiert. Die Unternehmenskulturen jedoch, ihre Ethiken, ihre Strategien sind alles andere als transparent, demokratisch überprüfbar oder in die sozialen Institutionen integriert. Hier deutet sich der Machtkonflikt ab, der sich mit, über oder vor allem außerhalb der Medien entscheiden wird.

15. ZUM ENDE DES KÖRPER-DISKURSES

Beispielhaft ist der Kampf um das Gespenst des Humanismus. Die Geste des Posthumanen ist besetzt von einem Ablösungs- und Unterscheidungswahn bürgerlicher Ideale, die in sämtlichen gesellschaftlichen Bereichen längst als irrelevant angesehen werden können. Nur auf der Ebene der Repräsentation, der Sonntagsreden und Opernhäuser, findet man die Tugenden des Humanismus noch präsent, im schmutzigen Alltagsgeschäft gelten jedoch die je verschieden politisch gefärbten Ausprägungen des Pragmatismus. Viel erfolgreicher als die Scheindebatte um das Ende des Menschen, seine unspektakuläre Verschmelzung mit den Maschinen, viel verlockender als die männlichen Phantasmen um Unsterblichkeit und *mind up/downloading* ist die Verheißung auf Reichtum und Ruhm.

Wird auf den Institutionsburgen die Fahne mit dem Cyborg gehisst, produziert man ‚world-class‘ Cyborg-Installationen, kommt aus den Niederungen die Forderung nach Low-Tech und sozialem Anschluss, werden die alten Formen modifiziert, und man findet den Cyborg z.B. als DJ wieder. Theoretischer Diskurs funktioniert hier als figurenreiche Tafelmusik, sie macht die z.T. unanschaulichen Brocken der Ästhetisierung von Wissenschaft und Technik verdaulicher für die technikskeptische Kulturkritik. So ist das Fleisch, der Körper, der in unzähligen elektronischen Bildern im postmodernen Diskurs, *gemapped*, zergliedert, gezerrt, gespiegelt und transformiert wird, immer schon ein vorkultivierter, geschlechts- und rassenspezifischer Protokörper, das Phantom des klassischen Menschen, der klassischen Bildung und dessen theoretisch-illustratives Delirium um Körperlichkeit, dort wo es seine Grenzen längst übertreten hat.

Die Körperlichkeit, die in eine Krise gerät, vor allem die des Autors, Kritikers, Beurteilers. Es ist die Körperlichkeit der Schrift, der Druckpublikation, deren Regeln unterlaufen werden durch die Geschwindigkeit und Kurzlebigkeit der elektronischen Kommunikation; der Meinungen und Gerüchte, der sozialen Intelligenz, denen eine ebenso banale wie fundamentale Körperlichkeit und Körperpolitik vorausgeht, die eben die Bedingung für einen festen Punkt im Netz ausmacht.

Am anderen Ende der Skala hat man sich längst auf spirituelle Reisen aufgemacht, die die Grobheit der Elektrizität, des Cybersexes, des VR-Anzugs und den gnostisch-christlichen Willen zur Virtualität weit hinter sich lassen und meist auf ‚ganzheitlichen‘ aus Asien importierten Körperkulturtechniken fußen (Yoga, Kundalini, Tai-Chi etc.). Insofern entpuppt sich der Körperdiskurs im Kontext der neuen Technologien als der alte miefig-pietistische Kampf mit dem Leib und dessen kultureller Sublimation auf der Bühne der elektronischen Medien, als Ballett der Verklemmtheiten.

NETKRITIK 2.1

GESTALTUNGSMUSTER FÜR DIE NÄCHSTE GENERATION

"I am hard to remember but impossible to forget." Orkut

"The internet is a secondary medium related to the press." J. Habermas

Das Web 2.0 beschreibt eine weitere Phase im Expansionsprozess des Internets. Während die unteren Schichten transparenter und zum Bestandteil alltäglicher technischer Infrastruktur (wie Gas, Wasser, Licht) werden, entsteht auf der Ebene der Anwendungen die Grundlage für eine weitere Schicht von Applikationen zweiter Ordnung, die im Webbrowser als Laufzeitumgebung ablaufen. Die Netzwerke der mobilen Telefonie, die weltweit doppelt so viele Nutzer hat wie das Internet, sind noch nicht voll integriert. Das IP-Protokoll transportiert aber bereits Datenströme aller Art (Webcams, IPTV, VoIP, Radio, Computerspiele), während das Web zur dominanten, aber nicht einzig möglichen Datenschnittstelle wird. Die natürliche Obergrenze einer universellen Netznutzung besteht in der Weltbevölkerung minus derer, welche die Zugangsvoraussetzungen nicht erfüllen können (Elektrizität, Literalität ...). Das Web2 markiert die Post-Dot-Com Entwicklungsphase des Internets 2004 bis 2009, als die weltweite Finanzkrise das Ende der Geldquellen (auch für Web 2.0) bedeutete.

Netzkritik 1.0	Netzkritik 2.0
Phil Agre	Nicholas Carr
Bad Subjects	Crooked Timber
Rhizome	Frieze Art Fair
VRML	Second Life
Anti-Barlow	Anti-Lessig
Telepolis	Mute Magazine
Amsterdam	Berlin
Eudora	Gmail
Forum-Troll	Wiki-Vandale
Hotwired	Techcrunch
Heise.de	Techmeme
Nettime	iDC
Next5minutes	barcamp
Sherry Turkle	Danah Boyd
Kevin Kelly	Michael Bauwens

DER ALVIN TOFFLER MENSCH

Zwischen Individuum und Masse hat das einmalige westliche Subjekt mit seinem transzendenten Ich einen Zwischentypus erschaffen. User haben ein produktives Verhältnis zu Netz und Macht, sie sind nicht unterdrückt, sie sehen ein, dass sie einen Beitrag leisten müssen, um jemand zu werden, sich einschreiben ins Archiv, an ihrer Identität herumzimmern wie an ihren 2-Zimmerap-

partements. Doch leiden sie an einer gewissen Benommenheit. Der Futureshock findet jeden Tag aufs Neue statt, in kleiner stetiger Dosis, beim Öffnen der E-Mail, Facebook und Blogfeeds, dem dauernden Updates und flexibilisierten Dazulernen in kollaborativer Selbsterziehung. Das Neue ist eine Droge, und die Zukunft überdeckt gerade weit genug die Gegenwart, dass die Verluste der Vergangenheit in Vergessenheit geraten können.

Es liegt weniger an der Unterdrückung des Einzelnen durch eine ständige Selbstbeobachtung, jeder für sich, sondern eher an der Hinwendung zum maschinellen Prozess, der von der Büroautomatisierung aus das Freizeitleben erfasste, um nun das komplette Ego-Redesign samt sozialem Umfeld zu erlauben. Der soziale Konstruktivismus der cultural studies wurde in der kommerzialisierten Form zum Basisfeature von Web 2.0. Ich-Gestaltung wird zur Massenbeschäftigung.

Der User ist kein special effect (Baudrillard), kein Produkt der Hardware (Kittler) oder der soziale Faktor, in den sich eingeschrieben wird, ohne User und soziale Netzwerkeffekte gibt es keine Software oder Web 2.0-Dienste. Das posthumane Element der Maschinenlogik ist so selbstreferentiell, dass der Mensch als letztes Glied der Kette nicht mehr vorkommen muss. Damit hat die Medientheorie als Human- und Geisteswissenschaft sich selbst abgeschafft, denn Mathematik, Informatik und Betriebswissenschaft kommen auch ohne einen genauen Begriff der Medien aus.

Das Individuum versucht sich ständig zu produzieren, um nicht zu verschwinden, veraltete Einträge durch aktuellere zu überschreiben, um im Web2 auffindbar zu sein, und wo immer möglich seinen Stempel aufzuprägen, Profile anzulegen und Spuren zu legen. Die Maschinen im Hintergrund nehmen diese Identitätsdaten dankbar auf, um ihren Dienst wirtschaftlich auszuzeichnen. Jeder Nutzer hinterlässt ständig wertvolle Daten, die zu Zwecken von statistischem Dataming aufbereitet werden, aber weniger der gezielten Personalisierung dienen als der besseren Verschaltung mit Clickthroughs, Verkaufszielen und erfolgversprechenden Werbeeinblendungen. Es gibt kein Interesse am Einzelnen. Der User als Freund von allen erreichte den Sieg des Sozialen über den Sozialismus.

In den sozialen Netzen, in denen es nur Freunde gibt, steht nun das humanistische Ganzheitsideal des Bildungsbürgertums, des einzelnen und seiner besonderen Meinung, dass es gut sei, seine Meinung zu äußern, zur Debatte. Man hat mehr und mehr Angst zu sagen, was man denkt, denn man könnte in wenigen Jahren deswegen seine Job-Chancen minimieren oder wegen Regimewechsels und allgemeinem Anpassungsdruck zur Rechenschaft gezogen werden.

Das Schlüsselwort „sozial“ deutet darauf hin, dass Personalisierung sich aus dem sozialen Umfeld ableitet, das man sich schafft. Die Subjektformierung steht im Zusammenhang eines ständigen Prozesses der Produktion, in dem das Individuum versucht seine Position in der Gesellschaft zu erhalten und zu verbessern. Die E-Commerce Website ohne soziale Funktionen kann keine Empfehlungen geben, die für mich relevant sind, sobald ich meine Interessen offenbare und Freunde einlade, lässt sich besser vorhersagen welchen Geschmack ich haben könnte. Dies ist zumindest die Annahme. Die soziale Funktion optimiert sich vor allem auf einen potentiellen Verwertungs- und Selbstvermarktungszusammenhang hin, die Kontingenz geht verloren und öffnet sich einer stereotypischen Redundanzproduktion. Die floskelhafte kollegiale Konversation am Arbeitsplatz

und die Kommunikationsformen in sozialen Netzwerken werden austauschbar.

NETZKRITIK, WAS NUN?

Das Genre der Netzkritik hat sich nach den späten 90ern nicht durchgesetzt. Es war aber auch nicht darauf angelegt, wie man hier nachlesen kann. Es ist vor allem ein Perspektivvorschlag, eine Brille aufs Netz, der Popularität einer nicht populären Form der Kulturkritik, der Tradition des Essays folgend. Der Werdegang des "*public intellectuals*" erlaubt nur Randpositionen für die Kritik. Wer über die Berichterstattung hinaus die Gesamtlage zu beurteilen versucht, muss sich den Anforderungen eines Vermittlungsbetriebs stellen. Publikationen zum Thema Medienkritik und Theorie haben abgenommen. Die Nachfrage nach Cyberliteratur ging zurück. Was bliebe zu tun?

Der vorgeschlagene Weg ist der einer Kulturkritik. Statt einen radikalen Gegenentwurf zu machen, muss sie als Teil eines Dialogs verstanden werden. Wenn Netzkritik Kulturkritik ist, sollten ihre Thesen heute an der Massenkultur des Internets zu messen sein. Die Buchform ist immer nur ein halbherziger Versuch etwas zu archivieren was flüchtig ist. Dennoch kann man auf den Spuren der Zeitzugenschaft Muster wiedererkennen, die heute noch relevant sind.

Soziale Bewegungen sind in ihrem Geschichtsmodell zirkulär. Während die Technik selbst sich linear weiterentwickelt (Rechengeschwindigkeit, Bandbreite), wiederholen sich die kulturellen Formate. Der Gartnersche hype-cycle lässt sich nicht überspringen. Jede technische Erneuerung bedeutet einen Anpassungsaufwand. In einer späteren Phase läuft Netzkritik Gefahr, konservative Kulturkritik zu werden, voller nostalgischer Erinnerungen. In der Unsichtbarkeit der Einführungsphase gibt es die meisten Entfaltungsmöglichkeiten.

Die Möglichkeiten des Eingreifens, von ICANN bis Linux-Movement, sind letztlich begrenzt. Der Positivismus der Technikwissenschaften erfordert, dass man Teil des Ganzen sein muss, dass alle Beiträge dazu da sind, positive Veränderungen nach sich zu ziehen, dass Kritik konstruktiv sein muss und Analysen dazu da, Lösungen vorzuschlagen. Negative Kritik hat kein Mitspracherecht, da sie sich negativ äußert, platziert sie sich im Außen. Wenn sie zum Projekt keinen positiven Beitrag leistet, kann sie nicht Teil des Dialogs sein. Das Lagerdenken erlaubt nur bestimmte Diskurspositionen, das Projekt der Kritik hat Schwierigkeiten, sich einzugliedern. Creative Commons, Anti-Globalisierung, Global Warming, Neue Linke, Marketing und Business Literatur. Die Riege der A-Blogger der amerikanischen Netzintellektuellen sind Teamplayer, die ihre Consulting-Literatur als Vordenkertum ausgeben und sich gegenseitig in wohlmeinend technopositivistischer Kritik Googleranks und Amazonlinks zuspiesen. „If you like Malcolm Gladwell, you may also like Chris Anderson, Steven Johnson, Henry Jenkins, Clay Shirky, David Weinberger, Jeff Jarvis, Seth Goldin, Doug Rushkoff.“

Auf der Suche nach der verlorenen Netzkritik stößt man unweigerlich auf das Feld der italienischen *Autonomia Operaia*, über das Technische hinaus und über die Generationen hinaus. Virno, Bifo, Lazzarato, Negri, Terranova, Agamben, Pasquinelli, Bazzichelli. Weniger eine populäre Lebensphilosophie, als der kontinuierliche Widerstand einer Politik des Lebens. Im Gegensatz zum Systemansatz der verschwundenen europäischen Linken hat die lebenszugewandte, phänomenologische und handlungsorientierte Tradition von Gramsci sich langfristig als am anpassungsfähigsten erwiesen.

Es wurde gefordert: Die Netzkritik soll sich mit dem Technischen auseinandersetzen. Vor der Phase der Etablierung lassen sich noch Handlungsdimensionen erkennen, wenn jedoch Kommerzialisierung, Administration und Spezialisierung einsetzen und der Prozess der allgemeinen Vermittlung dazukommt, minimiert sich der Möglichkeitsraum der Kritik, Wirksamkeiten zu erzeugen. Sie wird sich dann jeweils zurückziehen oder auf andere Bereiche konzentrieren.

Das Moment der Überraschung bleibt erhalten. Das Internet verändert sich aufgrund geopolitischer Verschiebungen. Das bedeutet auch, sich von der Obsession für die amerikanischen Thesen der kalifornischen Netzkultur zu lösen. Die Verlagerung von IT-Industrie und Produktionssparten findet längst statt, die Frage ist, ob sich ein entsprechender postkolonialer Diskurs entwickelt.

Man kann nicht auf alles vorbereitet sein, wie die Betreiber von Orkut angesichts ihres Erfolgs in Brasilien und Indien feststellten. Was ist vom asiatischen Internet bisher weltweit zu sehen, China und Japan? Die sprachbedingten nationalen Geographien des Netzes werden immer ausgeprägter. Die Wachstumsfunktion des Netzes folgt den realen gesellschaftlichen Bedingungen. So ist zu befürchten, dass sich das chinesische Firewallmodell als internationales Vorbild durchsetzt; nicht nur im Iran, sondern auch in Frankreich, Deutschland und den USA werden Filtermethoden und technische Zugriffsbeschränkungen diskutiert, gesetzlich verankert und auf breiter Basis eingesetzt. Blogs haben sich in Deutschland nicht wirklich durchgesetzt, wie in Polen, Frankreich oder Italien. Man möchte sich nicht unbedingt in den Vordergrund spielen. (Eigengesetzlichkeit). Der Marktprotektionismus des Geo-IP-blocking von Video- und Audiostreams und die Diskussion um Netzneutralität hat sich nicht zuletzt mit dem Ausbau des Department of Homeland Security und War against Terrorism entwickelt. Die Nationalisierung des Internets ist weiter fortgeschritten als es Künstler, Unternehmer, Poweruser und Journalisten wahrhaben wollen. Man kann es Reterritorialisierung nennen, muss es aber nicht sagen.

Was hat sich seit 2001 getan? Die Antiglobalisierungsbewegung, verkörpert durch Indymedia und Seattle, war als Notwendigkeit einer Internationalisierung der lokalen politischen Bewegungen zu spüren. Sie löste für einen Moment das Versprechen einer kosmopolitischen Arbeitsbewegung ein, wo Solidarität eine neue Form bekommt, bei der neue Kommunikationsmittel eine wesentliche Rolle spielen. Bis heute gibt es kein eigenständiges Medienkonzept linker Bewegungen, was bleibt ist die Chomskyeske Kritik der Amerikanischen Massenmedien. Mit Michael Moores Filmen zeigt sich, dass sich die Methoden zwar ändern können, die klassischen Grenzen und Formate linker Kritik aber erhalten bleiben. Während Bono und Blair versuchten, das schlechte Gewissen gegenüber Afrika zu beruhigen, engagierten sich Hacker und Medienaktivisten in Zusammenarbeit mit NGOs bei den World Information Summits für Internet Governance und Migration, um sich als Global Civil Society zu etablieren. Am Beispiel des Negroponte-OLPC Projekts („One Laptop per Child“) zeigt sich im Vergleich zum Siegeszug des Netbooks eine besondere Dialektik des Scheiterns, eines Zusammenspiels von Arroganz und Größenwahn, aber auch der Unvorhersehbarkeiten technologischer Innovation.

Die Dotcoms der späten 90er Jahre wurden deshalb so erfolgreich, weil ein bestimmtes renditereiches und risikofreies Finanzierungsmodell des spekulativen Geldes weltweit verfügbar war,

abgelöst von Hedgefonds und Derivativen, die heutzutage z.B. an den Immobilienmarkt und nicht mehr den IT-Sektor gekoppelt sind. Historisch gesehen war die Zuspitzung der Netzkultur zum Ende des Jahrtausends einmalig, sie endete 2001. Die Geschwindigkeit und Eigendynamik der Geschäfte, die damals gemacht wurden, war so hoch, dass es praktisch gesehen keine Möglichkeiten des Eingriffs mehr gab.

Es fand vor allem kritische Geschichtsschreibung statt, welche die Ursachen des Crashes und die vermeintliche Unvorhersagbarkeit zu begründen versuchte. Verzweifelte Rekonstruktionen des Werdegangs bis hin zum Wirtschafts-Krimi. Es war nicht die Netzkritik, sondern klassischer Journalismus, der die Skandale von WorldCom und Enron aufdeckte. Aus den eigenen Reihen kam die Kritik von George Soros. Netzkritik als spezifische Form des kritischen Diskurswissens kann nur auf das Fehlen einer umfassenderen systematischen Analyse hinweisen.

Die Perspektive einer generellen Kritik der Finanzmärkte erfordert einen klassischen wirtschaftlichen Hintergrund. Die Berichte der Nettimer Mark Stahlmann, Doug Henwood, Dave Mandl zeigten um 1997 den Bereich der Macht, die Wirtschaftsberater, Unternehmensbuchhalter und Administratoren hatten. Er liefert Anekdoten wie: „Die IT Abteilung von Goldman Sachs wettet auf den eigenen Firmenuntergang und rettet die Firma damit vor dem Bankrott.“ Die organisatorische und administrative Verwaltungskompetenz beschreibt einen eigenen diskursiven Raum, auf den z.B. Bruno Latour hinweist. Die Mangagerklasse der MBA Business Schools hat im Großen und Ganzen die Macht übernommen. Die kleine Ausnahme von 2002-2003 erlaubte wenigen Unternehmern, die Grundlagen für Web 2.0 zu legen. Aus den Ruinen des Dotcom crashes wuchs dann das Google Imperium.

Nach einer Phase der Diversifizierung brauchten die Praktiken der Netzkunst, Cyberfeminism, Floss, locative media, Academic Cyber.Theory, Tactical Media Activism keinen gemeinsamen Nenner mehr. Der langsame Untergang selbständiger Provider wie Public Netbase in Wien oder thing.net in New York ist Teil einer auf 10 Jahre datierbaren freien Netzkultur, 1995-2005. Die kommerzialisierten Alternativen etablierter Netzkultur heißen Rhizome, Craigslist oder Salon.com. Das aufkommende Web 2.0 schließt an diesen Zyklus an. Heutige Communities installieren keine Mailinglisten, sondern bewegen sich innerhalb eines Geflechts vorhandener Webdienste.

Größere internationale Zusammenhänge und Diskussionsforen, die über das Interventionistische hinausgehen, gibt es nicht mehr. Der interventionistische Tactical Media Activism à la Yes Men, sowie die Selbstarchivierung sind noch zwei Bereiche mit Entwicklungspotential. VC-Projekte wie YouTube lassen sich aus dem Idealismus des Undergrounds nicht begründen. Maximal möglich sind Projekte wie Pirate Bay, Anhäufungen von Content, wie Pirate Cinema, oder organisierte Gegenöffentlichkeiten wie current.tv und ourmedia.org, doch das social networking Element, welches das konstitutive Element des Web 2.0 ausmacht, fehlt diesen Projekten.

Solange Google die Einnahmequelle durch die monopolartige Adwords-Netzsteuer dominiert, können sie weiter die Entwicklung bestimmen. Die auf breiter Basis etablierte digitale Geschenkökonomie und die affektive, unbezahlte Massenarbeit der Nutzer verführen manche daran zu glauben, man hätte es von nun an mit einem ebenso schwerelosen wie reibungslosen digitalen Schlaraffenland zu tun, in dem digitale Waren und Dienstleistungen kostenlos allen zur Verfü-

gung stehen.

Internet ist nicht kostenlos. Die Rechnung wurde bereits mit der Monatsgebühr für die DSL-Bandbreite bezahlt. Man bezahlt für Hardware, Software und Netzzugang, jedoch nicht für die Inhalte. Die klassische Medienindustrie steht vor einem ungelösten Rätsel, wie Geld zu machen ist mit Inhalten, die die Leser selbst produzieren. Wir bezahlen weiterhin für Inhalte, indem wir, wie im Fernsehen auch, einen Teil der Aufmerksamkeit in Werbung investieren. Das Public Relations Management frisst dabei immer größere Anteile, um im Wettbewerb um Aufmerksamkeit zu bestehen. Außerhalb von Business und Marketing gibt es wenig unabhängige Berichterstattung. Den Rest erledigen Blogs und Twitter. Der Reporter im Büro sieht sich darauf beschränkt Informationen aus dem Netz zu filtern. Ein neues Wirtschaftsmodell zeigt sich eher bei Wikipedia und freier Software. Das Ergebnis ist eine allgemeine Relativierung von Wahrheitsgehalt und Nachrichtenwert. Der Nutzer ist auf der Suche nach neuen vertrauenswürdigen Quellen. Die tägliche komplexe Mediendiät aus Huffington Post, Daily Soap, Facebook, TV und Radio sowie Webseiten von Tageszeitungen ist schwer kontrollierbar, aber auch durch Selbstreferenzen und Autopoiesis der kurzlebenden Meme aufgeladen. Impulsdanken, Gerüchte und Klatsch, nehmen schnell die aktuellen Strömungen von Ressentiments und Celebritywahn auf, um dabei immer weniger politischen Entscheidungsraum zuzulassen. Diese Entwicklung wurde längst von Virilio, Baudrillard und Flusser beschrieben, ist aber jetzt gelebte Realität der angeschlossenen Milliarden.

Durch die Zunahme von Repressionen bricht die klassische mediale Konstruktion von demokratischer Öffentlichkeit in sich zusammen. Die klassische repräsentative Demokratie der Parteienpolitik nach dem Habermasschen Sprechaktmodell atomisiert sich in der Mikroaufmerksamkeit der Twittermassen. In der nächsten Stufe geht es um die Lesbarkeit der kollektiven Wunschproduktion in Realtime und die Vorhersehbarkeit jeglicher Trends, von Grippeepidemien, politischer Gefühlslage oder der Interpretation jeglicher Daten, was weit über den Begriff der privaten Überwachung hinausgeht, Marktanalyse und numerischer Datenanalyse bis zu einer Wissenschaft der Mustererkennung und des Datamining im Sinne der Risikoberechnung. Die Finanzkrise von 2008 war in diesem Sinne vorhersehbar. Die digitale Klasse operiert an verschiedenen Schnittstellen weiter. Der gelernte digitale Arbeiter begibt sich in die Vermittlungszusammenhänge des Bloggers in der Presse und muss sich täglich neu in der Selbstvermarktung beweisen.

DIE POPNETZKULTUR

Wäre der digitale Professional der ideale Gesamtarbeiter der Zukunft? Ist es Allgemeinwissen oder spezielles Wissen was ihn auszeichnet? Alle müssen Computerkenntnisse haben, aber müssen Computerexperten Allgemeinwissen haben? Die derzeitige Antwort ist nein. Die Spezialisierung in den westlichen Ländern führt zur Notwendigkeit einer Trennung von Wissenselite und Zuarbeitern. Das Konzept des crowd sourcing ist bekannt. Das Internet ist für die Massener, während die Wissenselite die Logistik übernimmt. Es basiert auf der alten Idee, naturwissenschaftliche Kenntnisse, Programmiersprachen und klassisches Grundwissen zu haben. Die Übersetzung in Geschäftsmodelle wird einem anderen Wissensbereich überlassen. Ingenieure sollen zu Facharbeitern werden und nicht zu unabhängigen Unternehmern. Im Patentwettkampf ist Asien überlegen. Der Westen ist dabei, seine Herrschaftsposition im Wissenswettkampf zu verlieren. Web 2.0 liefert wiederum ein Beispiel für das Vorpreschen US-amerikanischer IT-Kultur. Dem Wissenskulturkampf sind zwar noch nicht alle Mittel recht, doch wurde Standortpolitik

längst zum Treiber netzkultureller Ambitionen.

Der Kampf der Creative Cities um die begehrten digitalen Arbeiter basiert auf dem Wissen, dass die Anbindung an eine lokale kritische Masse von vernetzten Wissensarbeitern nötig ist. Das Einmalige an Silicon Valley und der Bay Area ist der Wertschöpfungsapparat der Innovation, die immer wieder von Neuem den Zyklus der kreativen Zerstörung startet und für viele doch wieder im erfolgreichen Exit endet. Die Kultur von Apple Corp., „digital lifestyle“, manifestiert sich im ganzheitlichen Ansatz der Kalifornischen Ideologie, bei der sogar das Industriedesign von Bauhaus und Braun inkorporierbar wird. Die urbane Lebensqualität von Kopenhagen z.B. als Produkt der Businessberatungsfirmen stellt kommunale Politik in den Dienst des internationalen Standortwettbewerbs. Die globale Subkulturindustrie auf der anderen Seite hat Orte wie Berlin, Beirut, Istanbul, Goa.

Die Demokratisierung des Netzes hat ihr Ende erreicht, und ohne eine Klassenanalyse ist sie nicht mehr zu verstehen. Die Positionierung der verschiedenen Plattformen der sozialen Netzwerke gegeneinander (Facebook vs. MySpace) geht über eine Zielgruppenanalyse hinaus. Ethnische Minderheiten, Klassenunterschiede und Einkommensunterschiede führen zu einer neuen Stratifizierung des Masseninternets. Der Wiki-Kritiker Jaron Lanier spricht von „Digitalem Maoismus“, wenn er sich voller Abscheu vom Produktionseifer der Amateure abwendet. Der gebürtige Franzose und leidliche Komponist und Erfinder des Datenhelms übersieht dabei, dass Wikipedia mehr mit klassischer Aufklärung französischer Prägung (Diderot und d'Alembert) zu tun hat, also einem bürgerlichen Projekt, das sich gegen den Klerus und den König richtete, als mit der blutigen Kulturrevolution Mao Tse Tungs in China.

Die Unfähigkeit der Kreise der Digerati, mit dem digitalen Jihad umzugehen, dem Trash der Unterklasse, dem Rechtspopulismus, dem derben und anarchischen Humor, ist offensichtlich. Wie soll man auf die lustigen Hasskampagnen von Shocklogs wie Geen Stijl, das zynische Spektakel von Big Brothers knallharter Variante Golden Cage reagieren? Die Antwort bleibt aus. Noch ist der Weltbürgerkrieg der Kulturen im Netz nicht ausgebrochen. Es herrscht ein schwelender Rassismus und Extremismus, Polizei, die sich in Flamewars einmischt. Datingsites, Glücksspiele, Parties, Pornos, Sekten und Kleinradikalismen aller Art formen eine Zone der working class esthetics. Die Entwertung der Cyberwerte findet nicht nur über verbotene Onlinespiele, sondern auch über Online-Examen für Einwanderer statt.

Ohne jeglichen zugrunde liegenden ethischen Konsens setzt sich die skrupellose, direkte Verwendung der Freiheiten ohne Partizipation und Mitarbeit, ohne Netikette und Solidarität durch. Die proletarische Aneignung des öffentlichen Raums war immer vorgesehen als Gentrifizierungsprojekt und nicht als direkte Nutzung der Möglichkeiten zur primären Bedürfnisbefriedigung. Die Hedonismuskultur der 90er diffundierte und setzte sich, von den privilegierten Schichten ausgehend, breitenwirksam durch. Die anarchische Gabber-culture der Strassen von Rotterdam, Ballermann in Deutschland, Binge-Drinking Manchester Stils, der Celebrity Kult um die Exzesse der Banalität finden ihr digitales Pendant. Das alles gibt es, und vieles mehr, und hier reicht es nicht, alle paar Stunden bei Spiegel Online nachzuschauen, ob die Welt noch in Ordnung ist.

Cultural Studies betreiben eine Anthropologie der Popkultur, sie kommen aus den Universitäten

und liefern die linksliberalen Interpretationen aus den Niederungen der Arbeiterkultur ähnlich den Ethnographen auf der Suche nach den edlen Wilden. Haben diese Cultural Studies aber eine Antwort auf die neuen Hi-Lo-Kämpfe, die die freie Netzkultur von unten auslöst? Die Hochkultur könnte sich wieder trennen vom Internet als Volkskultur, Netzkultur als Hochkultur hätte damit eine Renaissance vor sich. Kein Grund zu träumen vom Platz beim Netzkritischen Quartett zur fortgeschrittenen Sendezeit. Hierbei geht es um die Verteidigung der kalifornischen libertären Werte, das ist der Moment, in dem das Internet endgültig in die hegemoniale Sphäre eingedrungen ist und sich nicht mehr als Counterculture definieren kann. Die Gründungsideologien verlieren ihr Deutungsmonopol.

TEXTHINWEISE

Einführung - Ein Rückblick auf Web 1.0 wurde Juli 2009 in Berlin durch die beiden Autoren für diese Ausgabe verfasst.

Aufruf zur Netzkritik - Ein Zwischenbericht war Anfang 1997 als Einleitung für die Textsammlung *Netzkritik, Materialien zur Internet-Debatte*, nettime (Hg.), geschrieben worden, ausgewählt und zusammengestellt von Geert Lovink und Pit Schultz, Edition ID-Archiv, Berlin, 1997.

Die erste Fassung von *Grundrisse einer Netzkritik* wurde Oktober 1995 in Budapest verfasst und das erste mal während der Hamburger Interface 3 Konferenz (1.-3. November 1995) vorgetragen. Der Text erschien zuerst in *ZKP Net Criticism, ZK Proceedings 1995, version 1.0, the Next Five Minutes edition, a book in progress*, in einer Auflage von 150 Exemplaren in Amsterdam im Januar 1996 zum zweiten Next Five Minutes Festival. Der Text erschien auch in K. Dencker (Hg.), *Interface 3*, Hans Bredow Institut, Hamburg, 1997.

Anmerkungen zur Netzkritik wurde im Februar 1996 im Auftrag geschrieben für den Suhrkamp Band *Mythos Internet*, herausgegeben von Stefan Münker und Alexander Roesler, Frankfurt am Main, 1997.

Aus den Schatzkammern der Netzkritik wurde Anfang 1997 geschrieben, im Auftrag für den Suhrkamp Sammelband *Kommunikation, Medien, Macht*, herausgegeben von Rudolf Maresch und Niels Werber, erschienen etwa zwei Jahren nach Verfassen des Textes (Frankfurt am Main, 1999).

'The future sound of cyberspace' - Techno als Medium wurde im Winter 1995 für SPEX und De:Bug verfasst, blieb aber unveröffentlicht.

Academia Cybernetica - Über die Sintflut als Internet aus dem Herbst 1996 erschien im Telepolis Magazin, sowohl online am 16.12.1996 als auch in der gedruckten Ausgabe.

Der Sommer der Netzkritik, Brief an die Casseler galt lange als verschollen. Der Text wurde geschrieben für einen Vortrag bei der Medientheoriekonferenz in Kassel, September 1997. 2007 tauchte eine Kopie auf, die eingescannt und von Sebastian Olma redigiert wurde. Zudem machte Olma die redaktionelle Bearbeitung der ersten Fassung dieses Manuskripts.

Die erste Fassung von *Netzkritik 2.1, Gestaltungsmuster für die nächste Generation* wurde im August 2007 in Amsterdam verfasst, als die ersten Pläne für diese Ausgabe konkret wurden. Die Endfassung wurde im Juli 2009 in Berlin fertiggestellt.

Seit 1999 stehen die hier gesammelten Netzkritiktexte online als Teil des Agentur Bilwet-Archivs: <http://www.thing.desk.nl/bilwet/TXT/#geert+pit>.

GEERT LOVINK
& PIT SCHULTZ

**JUGEND-
JAHRE DER
NETZKRITIK**

ESSAYS ZU
WEB 1.0

(1995–1997)

**THEORY
ON
DEMAND**

A SERIES OF READERS
PUBLISHED BY THE
INSTITUTE OF NETWORK CULTURES
ISSUE NO.:

2

NET WORK CULTURE

Dieses PDF / Print-on-Demand-Heft bringt eine Auswahl der Texte zusammen, in denen die Medientheoretiker und nettime-Gründer Pit Schultz und Geert Lovink zwischen 1995 und 1997 gemeinsam die Grundzüge des Konzepts der Netzkritik formulierten. Damals auf deutsch in verstreuten Publikationen erschienen und zwischenzeitlich weitgehend in Vergessenheit geraten, werden sie nun erstmals gesammelt veröffentlicht. Sie eröffnen einen Blick auf die frühe Phase der Entwicklung des Internets und die beginnende kritische Debatte, die durch eine besondere Diskussions- und Spekulationsfreude geprägt war. Das Internet stellte noch keine allgegenwärtige Realität dar, aber sein zukünftiges Potential war schon absehbar. Im Zentrum dieser Texte steht die Kritik der damaligen Cyberutopien, die die Grundlage für die spätere Dotcom-Manie schafften. Weitere Schwerpunkte sind die Kunstpraxis (net.art), die Deutsche Medientheorie und Gegenöffentlichkeit (taktischen Medien).

Der niederländisch-australische Netzkritiker **Geert Lovink** ist Autor von *Dark Fiber* und *Zero Comments* (beide auf Deutsch erschienen). Seit 2004 leitet er das Institut für Netzkultur an der Hochschule Amsterdam (HvA), ist Associate Professor Mediastudies an der Universität Amsterdam (UvA) und Professor an der European Graduate School.

Pit Schultz ist Autor, Künstler, Programmierer und Radiomacher und lebt in Berlin. Er ist Mitinitiator, Organisator und Mitglied von vielen Projekten wie *Botschaft e.V.*, *nettime*, *Bootlab*, *backyardradio*, *Reboot FM* und *Herbstradio*.

Printed on Demand
ISBN: 978-90-816021-4-3

Institute of
network cultures