

# hacking social reality



[Hai auf dem Screen]  
[Screen dunkel – Wagnermusik]  
[Wagnermusik aus; Nornen treten auf, Rücken zum Publikum]

[Co- aus dem Off) Die Künstlerin als Hacker als  
Künstlerin]

## PROLOG

(L) Wir hacken rohe Daten – In welchem Code auch immer  
(N) Programmiersprache, Protokolle,  
(TH) Dichtung und Historie  
(L) Biologie und Philosophie,  
(N) Mathematik, Musik,  
(TH) Diagramme und Farben  
(L) Wir sind die Abstraktoren neuer Welten,  
(N) Fragment einer Klasse, die sich gerade, ihrer  
selbst bewusst wird  
(TH) Immer im Werden,  
(L) Sich neu zusammensetzt  
(N) Der Hack verwandelt – Wiederholung in Differenz  
(TH) Kommunikation in Information  
(L) Eigentum dagegen wandelt – Differenz in Wiederholung  
(N) Bringt die freie Produktion zum Stillstand  
(TH) Legt Information in Ketten  
(L) Feinde gibt es zuhauf.  
(N) Die Vektoralisten, die sich ans Eigentum klammern,  
(TH) Der Zeitpfeil dient ihrer Akkumulation  
(L) Wir werden ihnen Unser „Workings of the world unite!“ – Entgegenschreien  
(N) „Befreit das Weltgestell von seinen Fesseln!“  
(TH) Und wo wir das nicht können,  
(L) Lässt der kollektive Hack die Information sprechen  
(N) Cracker zerstören Dinge  
(TH) Hacker bauen welche auf  
(L) Wir sprechen Fremdsprachen

(N) Fragen, die die neue Ontologie an uns richtet,  
kann die alte nicht beantworten  
(TH) Was wir schaffen sind neue Arten von Beziehungen  
(absetzen)  
(L) Wir abstrahieren, schaffen Potentialität  
(N) Jeder Hack ist ein Ausdruck von Unerschöpflicher  
Zukunftsvielfalt,  
(TH) Ja Virtualität  
(L) Ist Information nicht frei  
(N) Wird ihr Potential nicht genutzt  
(TH) Die vektorielle Klasse ist es dann  
(L) Die ihren Mehrwert abschöpft  
(N) So kann die Information, die bei einem Hack entsteht,  
(TH) Ihre inhärente Virtualität nicht mehr realisieren  
(L) Die Warenförmigkeit von Information versklavt –  
Die Welt (absetzen)  
(N) Wieder einmal steht die produzierende Klasse der  
Besitzenden gegenüber.

[Szene 2: Nornen auf Schaukeln; Co auf Hochsitz]

## # 1 HACKER MANIFESTO

Das Hacker Manifest von Mackenzie Wark. 2004 geschrieben, ist es ein literarisch-politischer Aufruf zu einem neuen Klassenbewusstsein. Wark stellt die immaterielle Ökonomie der Informationsgesellschaft in eine Entwicklungslinie von Eigentumsbegriff und Produktionsverhältnissen. Der Begriff der Klasse unterscheidet zwei Gruppen von Menschen; diejenigen, die etwas produzieren und diejenigen, die mit dem Produzierten Mehrwert erwirtschaften; verkürzt: die arbeitende und die besitzende Klasse. In historischer Perspektive waren das Landeigentümer und Landarbeiter, später Kapitalisten/Fabrikbesitzer und die Arbeiterklasse und nun – in der Wissensökonomie – ist es die „vektorielle Klasse“ als besitzende und die Hacker als „produzierende“ Klasse. Sein Begriff des Hackers ist breit ange-

legt und steht für alle, die aus reiner Potentialität konkrete Informationen erhacken und damit neue Realität erschaffen: Computerhacker, Programmierer, Ingenieure ebenso wie Künstler, Forscher und andere Kreative.

#### MONOLOG

(N) Nun sind es schon annähernd 20 Jahre, dass ich mich als Künstlerin mit der Hackerszene beschäftige. Nicht ohne Unterbrechung. Es kann so ätzend und depressiv werden, dass ich mich einfach abwenden und mit anderen Dingen beschäftigen muss. Dabei war ich so begeistert und aufgeregt am Anfang, dass es mir nicht gleich auffiel; und irgendwie war es einfach so normal – dass da nur Jungs rumsitzen. Männer. Junge weiße Männer. Dann fing ich an aktiv zu suchen. Gibt es eigentlich Hackerinnen? Wo sind die? Wieso hört man nichts von ihnen? Es gibt Hacker mit langen Haaren und Pferdeschwanz. Von hinten sehen sie aus wie Mädchen.... Aber dann – wieder nichts. Als meine Suche an den Orten zu denen ich Zugang hatte, erfolglos blieb, fing ich an systematischer zu forschen. Dabei beförderte ich Fakten ans Tageslicht, die mich nachhaltig irritierten. Randall Nichols, zum Beispiel, Präsident der Computer Security Company Comsec Solutions hatte 1999 8000 Fälle von Computer-Kriminalität untersucht und stellt dabei fest, dass bei keinem einzigen Fall eine Frau involviert gewesen war. Er beschrieb den typischen Hacker als männlich, weiß und zwischen 15 und 30 Jahren. In seinem kleinen Psychogramm entwirft er den Hacker als eine Person, die sich zu allererst mit der Technik identifiziert. Er ist smart, intelligent, selbstbewusst, abenteuerlustig, hoch motiviert und liebt Herausforderungen, insbesondere technischer Natur. Nichols schlussfolgerte, dass es entweder keine Frauen gebe in dieser Szene, oder dass sie einfach noch schlauer sind als die Männer und sich nicht erwischen lassen... Jedenfalls gab es weit und breit keine zu sehen und eigentlich auch

keine Mythen über weibliche Hacker... Dabei hatte mich die Idee der wilden und gefährlichen Frauen im technischen Untergrund sehr beflügelt... Und dann, ... so eine Enttäuschung.

Mit dem Science-Fiction-Autor Bruce Sterling hatte ich eine längere Korrespondenz. Für sein Buch The Hacker Crackdown hat er die Szene gründlich studiert. In einer Mail schrieb er mir:

(TH) „Es stimmt; es gibt keine weiblichen Hacker, aber das erstaunt mich auch nicht mehr. Hacking ist ein voyeuristischer Machttrip von weißen Teenage-Boys. Und es gibt eben genauso wenige Frauen, die in Computer und fremde Netze eindringen, wie es Frauen gibt, die davon besessen sind, einen Blick auf Männerunterwäsche zu werfen. Das soll nicht heißen, dass Frauen physisch oder intellektuell nicht in der Lage wären es zu machen, es interessiert sie schlichtweg nicht....“

(N) Das Bild das Sterling damals von den Hackern zeichnete, war mehr als trostlos; er schien sehr genervt zu sein und fast zynisch ihnen gegenüber. Aber letztendlich bestätigte das meinen eigenen Eindruck...

Eine andere illustre Persönlichkeit, die mir auf meiner Suche nach den Hackerinnen begegnete war Gail Thackeray. Nein, auch keine Hackerin, im Gegenteil, sie ist eine, die Hacker verfolgt und dafür sorgt, dass sie ins Gefängnis kommen. Damals war sie Mitarbeiterin des Generalbundesanwalts von Arizona und arbeitete daran, eine neue Einheit für Computerkriminalität aufzubauen. Bereits in den 1990ern konnte sie große Erfolge verbuchen bei ihrer Jagd, was ihr einerseits Achtung einbrachte bei der Community, aber sie war auch gefürchtet.

Wir sind uns auf einer amerikanischen Hacker-Mail-Liste begegnet. Ich tummelte mich da, um nach Frauen in der Szene zu forschen – und da ich über sie gelesen hatte und mich diese ödipale Konstellation sehr interessierte – eine ältere Frau macht Jagd auf junge Männer, die ihre Söhne sein könnten –, stellte

ich auch Fragen über sie. ET VOILÁ! Da war sie und hat höchst selbst meine Fragen beantwortet. Natürlich hatte sie einen Überblick über die Szene wie keine andere, und sie war sehr auskunftsfreudig. Ich war verblüfft darüber, dass die Hacker und ihre Verfolger auf den selben Foren waren. Aber klar, das ist ein Aspekt des Internet. Auf meine Frage, ob sie bei ihrer Arbeit auf weibliche Hacker gestoßen sei, schrieb sie Folgendes:

(LI) „Nein, es gibt keine seriösen weiblichen Computer-Hackerinnen. Es ist eine weitgehend männlich-weiße Szene, zumindest hier in den USA. Es gab mal einen afro-amerikanischen Hacker in Arizona und einen in New York, aber die sind auch nicht mehr im Geschäft.

(N) Auf meine Frage, warum es denn ihrer Meinung nach keine Frauen in der Hackerszene gebe, antwortete sie:

(LI) „Vorsicht, ich werde jetzt mal sehr grob verallgemeinern, aber Männer und Frauen scheinen sich tatsächlich für unterschiedliche Dinge zu begeistern. Und ich habe keine Ahnung, warum Mädchen und Frauen sich für diese dunkle Seite des Netzes gar nicht interessieren. Aber es gibt ja auch fast keine weiblichen Firmenchefs im Silicon Valley, wo doch angeblich jeder die Freiheit hat, ein Start-up zu gründen. Frauen sind sehr präsent, wenn es um Betrug aller Art geht, Scheckbetrug, Kreditkartenbetrug etc. Aber bei der Computerkriminalität haben wir es ausschließlich mit jungen Männern zu tun. Warum das so ist, weiß ich auch nicht. Es gibt jede Menge Webdesignerinnen; man sollte sie fragen, was sie davon abhält, Hackerinnen zu sein. Was meinen Job anbelangt, Hacker zu verfolgen: Ich verfolge ganz unterschiedliche kriminelle Taten. Und es ist nicht so, dass wir gezielt auf die Suche nach jungen männlichen Hackern gehen würden – das sind einfach diejenigen, die wir in der Regel finden.“

(N) Für Thackeray ist Hacking nichts anderes als das Ergebnis eines psychologischen Defizits, an dem ganz besonders weiße junge Männer zu leiden scheinen. Und

in ihrem Selbstbild vertritt sie law&order, also die hilflosen Opfer, denen sie Gerechtigkeit verschafft.... Damit repräsentiert sie den Staat, einen klassischen Gegner der Hackerszene...

Letztendlich bin ich dann noch fündig geworden. Ich habe sie nicht selbst gefunden oder gar persönlich getroffen, sondern habe über sie gelesen. Ihr Name ist Susan Thunders, und sie taucht in dem Buch Cyberpunk von Kathie Haffner und John Markoff von 1991 auf. Susan war Mitglied der sogenannten Roscoe-Gang in Los Angeles in den frühen 1980ern. Ihre Spezialität waren Militärcomputer und ihre herausragendste Fähigkeit bestand darin, Menschen zu manipulieren. Es ist die Geschichte von Sex, Crime and Technology.

(LI) Die Gang, der sie angehörte war nach ihrem Boyfriend, Roscoe, benannt. Sie waren in erster Linie Telefon-Freaks, d.h. sie haben Telefonsysteme gehackt, um kostenlos zu telefonieren und anderer Leute Telefone abzuhören. Als dann die Telefongesellschaften allmählich umstellten auf Computersteuerung, mussten sie natürlich auch anfangen, Computer zu benutzen. Susan war eine große Blondine und hat sich nebenbei in Hollywood als Prostituierte verdingt. (...) Sie ließ sich anstecken von Roscoe's Faszination für Computer. Ihre Spezialität waren Militärcomputer. Obwohl sie noch Anfängerin war, gelang ihre eine Menge, denn ihre fehlenden technischen Fähigkeiten konnte sie einfach durch ihr Geschick im Umgang mit Menschen kompensieren. Was sie gerne und oft tat, war in den Offiziersclubs von Militäreinrichtungen abzuhängen, wo sie hohe Militärs kennenlernen konnte, mit denen sie dann ins Bett ging um anschließend deren Unterlagen nach Passwörtern und anderen Informationen zu durchsuchen. Das Geld, das sie als Prostituierte verdiente, etwa \$5,000 im Monat, ging alles drauf für Computerausrüstung.

(TH) In Susan's Augen war ihre Beziehung zu Roscoe eine Liebesbeziehung, während es für ihn wohl eher eine Geschäftsbeziehung war.

Nach einer Weile fand sie heraus, dass Roscoe sie hintergangen hatte und gerade plante, eine andere Frau zu heiraten, ein braves bürgerliches Mädchen, das Jura studierte. Aus Rache startete sie einen Feldzug gegen ihn und fing an, systematisch Beweismaterial zu sammeln. Sie zeigte ihn an mit dem Hinweis auf die Gefährdung nationaler Sicherheit. Im Verfahren gegen Roscoe und seine Gang trat sie als Kronzeugin auf und stand der Staatsanwaltschaft mit ihrer technischen Expertise zur Seite. Roscoe wurde zu 15 Monaten verurteilt. Nach dem Prozess gab Susan ihre Hacking-Tätigkeiten auf und wurde stattdessen Sicherheitsberaterin. (N) Anders als die vorher gehörten Experten behaupteten, hatte Susan durchaus Interesse daran, in Computer einzubrechen. Und der Power-Trip, den Sterling und Thackeray als typisch männlich bezeichneten, war genau das, was sie anturnte... Macht turnte sie an, und die Computer, die die geheimsten und wichtigsten Informationen enthielten über militärische Angelegenheiten hatten es ihr besonders angetan. Da war die wirkliche Macht, und sie wollte Zugriff darauf haben. Und Hacking war die Methode der Wahl, eine Kunst in ihren Augen, die mit Geld nichts zu tun hatte.

In gewisser Weise kam die Geschichte von Susan meinen Fantasien von weiblichen Hackern schon recht nahe. Die Frau war sicher bemerkenswert, und ich hätte sie gern kennengelernt. Allerdings hätte ich wohl Probleme gehabt mit den Motiven ihres Tuns. Machttrip, Boyfriend beeindrucken, Rache und letztendlich Verrat und Kollaboration mit dem Feind... – schade, dass sie ihre Fähigkeiten nicht für etwas Interessanteres und Subversiveres einsetzte. Politisches Bewusstsein war da nicht viel und Feministin war sie sicher auch nicht – obwohl sie bestimmt eine coole Cyberfeministin abgegeben hätte!

## # 2 CYBERFEMINISMUS

Cyberfeminismus entstand in den 1990er Jahren und ist ein Sammelbegriff für diverse Theorien und Praktiken,

die sich auf die Wechselwirkung von Feminismus und Cyberspace beziehen. An den Ursprungsversionen waren die Künstlerinnengruppe VNS Matrix sowie die englische Kulturtheoretikerin Sadie Plant maßgeblich beteiligt. Inhaltlich ging es um so verschiedene Themen wie Repräsentation im Cyberspace, Identität, Cyberbody, Cybersex, Safe Spaces, digitale Privatsphäre, Kryptografie, digitale Bürgerrechte, Freie Software, Hardware Hacking, Arbeitsbedingungen im Hardware-Sektor, immaterielle Arbeit, Spieleentwicklung, die künstlerische Nutzung von Daten wie z.B. DJ-ing und Remix etc. Es gibt cyberfeministische Positionen, die sich auf das ganze Spektrum feministischer Ansätze zurückführen lassen, von essentialistischen Unterscheidungen zwischen spezifisch männlichem und spezifisch weiblichem Umgang mit Technik, über die Forderung nach mehr Frauen in der IT Branche bis hin zu kapitalismus-kritischen Aktionsformen, die den Einsatz von IT Technologie für emanzipatorische Ansätze propagieren. Das von mir initiierte Old Boys Network bildete eine internationale Plattform, auf der die verschiedenen Ansätze gleichzeitig nebeneinander stehen und auf der sie miteinander in Beziehung treten konnten.

(N) Das Bild, das von Susan Thunders gezeichnet wird, ist zwar insofern anders als das von den jungen Männern der Szene, weil bei ihr die Tatsache, dass sie als Prostituierte arbeitete, besonders herausgestellt wird. Was aber ins Hacker-Klischee passt, ist ihre mangelnde Moral. Defizitäres Seelenleben, kriminelle Absichten, keine Skrupel – so sind Hacker. Geltungsbewusstsein, Power-Trips, sonst noch was? Die Hackerin als Hure. Die Hure als Hackerin, super! Bei einer Frau deutet nichts eindeutiger auf ihre mangelnde Moral hin als die Tatsache, dass sie auch noch eine Prostituierte ist. Dabei war Sex nur eines ihrer Machtinstrumente, im übrigen ein traditionell beliebtes bei Frauen; die Computertechnik ein weiteres Machtinstrument. Sex, Crime and Technology, das alles kam zusammen in der Person von Susan Thunders.

CLIP

(N) Wieder zurück in die späten 1990er Jahre. Weiterhin auf der Suche nach den Hackerinnen tummelte ich mich auf dem Jahreskongress des Chaos Computer Club in Berlin.

### # 3 CHAOS COMPUTER CLUB

Der Chaos Computer Club ist ein Verein, in dem sich Hacker zusammengeschlossen haben. Die Informationsgesellschaft – so der CCC – erfordere „ein neues Menschenrecht auf weltweite, ungehinderte Kommunikation“, weshalb der Club sich „grenzüberschreitend für Informationsfreiheit einsetzt und mit den Auswirkungen von Technologien auf die Gesellschaft sowie das einzelne Lebewesen beschäftigt. Der Verein hat derzeit 5500 zahlende Mitglieder. Einmal im Jahr, zwischen Weihnachten und Neujahr veranstaltet der Verein den Chaos Communication Congress. Seit seiner Gründung 1981 wächst die Mitgliederzahl konstant.

(N) Ich fand das Ergebnis meiner Recherchen mehr als deprimierend. Ich hatte mir diese Frauen erträumt, wild, exotisch, super-intelligent, witzig, asozial, gefährlich, anarchisch, nerdy, psychopathisch, kriminell veranlagt, politisch motiviert, künstlerisch, mutig, alle Grenzen und Normen überschreitend... doch es gab sie einfach nicht. Wie könnte man dieser langweiligen Realität etwas nachzuhelfen?

(LI) Vielleicht einfach Interviews mit ihnen führen? Am besten gefilmte Interviews.... So kam meine Begegnung mit Clara S0pht zustande... In unserem Videointerview sieht man eine Frau, deren Gesicht unkenntlich ist; sie bewegt sich in einem Raum, der aussieht wie ein Hacklab; alles voller Kabel, Stecker, Rechner, Elektronikbauteile, Werkzeuge... und die Stimme dazu kam von einer amerikanischen Schauspielerin.

O-Ton: [Lisa und Nicola stehen vor Thiemo; kurze Pause]

(Co): Clara, would you call yourself a hacker?

(TH): No. [laughs] Always the same stupid question. But there are some hackers who call me a ‚hacker‘, others call me ‚cracker‘ and others just „lazy-assed destroyer“. There is a big variety of swaerwords around for people like me. (...)

(Co): You are operating in a dominantly male domain. Does that cause problems for you? Do you have to fight to be taken serious? And would you consider yourself as a feminist?

(TH): Uh! Ähm, that’s a hard one. Well, my experience is that most hackers hate feminists. That would be reason enough for me to call myself a feminist. In general I’m not a big fan of isms – like hackism – but fact is that we are far away from having equal rights for men and women. That’s for sure. The big question is what strategies actually could make sense today. ... [Lisa und Nicola zurück auf Position]

(LI) Der Titel des Videointerviews Have Script, Will Destroy ist eine Anspielung auf eine bestimmte Art des Hacking, der Denial of Service Attacks (DoS).

#### #4 DENIAL OF SERVICE ATTACKS

Denial of Service Attacks sind Angriffe auf Webserver und Websites, die darin besteht, so viele Anfragen loszulassen, dass dieser zusammenbricht. Um die Anfragen zu automatisieren, benutzen die Angreifer ein Script, ein nicht sehr umfangreiches Computerprogramm, das leicht installierbar und benutzbar ist. Die Überflutung ist automatisch generiert. Bei einer koordinierten DoS-Attacke können Hunderte oder Tausende Computer ins Spiel kommen, und es ist ein Leichtes den angepeilten Gegner in die Knie zu zwingen. Letztlich kann man jedes beliebige Netzwerk mit dieser Methode zum Einsturz bringen. Innerhalb von wenigen Minuten bricht jede Netzwerktätigkeit zusammen, einfach weil alle Ressourcen für den Angriff verbraucht werden.

(LI) Diese Methode wurde eine Zeitlang von der Küns-

tlertgruppe Electronic Disturbance Theatre als „Electronic Civil Disobedience“ angewendet und beworben, also elektronischer ziviler Ungehorsam. Sie experimentierten damit und attackierten zum Beispiel die Websites der mexikanischen Regierung, um die Zapatistas zu unterstützen... Die Grundidee dabei ist es, zivilen Ungehorsam, also Blockaden wichtiger Infrastruktur, von den Straßen ins Netz zu verlegen, dahin, wohin sich auch die Macht verlagert hat – in die Datenströme. Und genau diese gilt es zu unterbrechen. Beliebte Angriffsziele sind die Seiten von bestimmten Firmen, Regierungsorganisationen oder Militäreinrichtungen. In Hackerkreisen war die Methode allerdings immer sehr umstritten, da sie eindeutig destruktiv ist, einigen hackerischen Grundprinzipien widerspricht und zudem keine herausragenden technischen Fähigkeiten erfordert... Seit einigen Jahren erfährt die Methode wieder ein Comeback durch die Aktivitäten der Anonymous-Gruppe.

(LI) Anyway, Clara S0pht gehörte zu denjenigen, die die DoS-Methode aktiv betrieben hat. Sie diskutiert die Vor- und Nachteile in unserem Gespräch, findet nicht, dass DoS-Attacks die coole Sache sind, dass sie jedoch in einem Spektrum von mehreren Methoden durchaus ihre Berechtigung haben. Dabei betont sie besonders, dass diese destruktiven Methoden eingebettet sein sollten in konstruktive.

(TH) Trotz aller Coolness muss Clara aber zugeben, dass da was nicht stimmt mit dem Frauenbild in der Hackerszene. Auf Cyberfeminismus angesprochen, hellt sich ihre ansonsten düster distanzierte Haltung etwas auf. Sie findet diese Mädels ganz gut, aggressiv und humorvoll, aber sie wirft ihnen auch vor, dass sie nicht soviel quatschen und sich mehr mit der Technik auseinandersetzen sollten. Nur wenn sie technisch versiert sind, könnten sie wirklich etwas erreichen. Diese Kritik muss der Cyberfeminismus sich wirklich gefallen lassen; seine kulturellen, symbolischen Aktionsformen haben in der sozialen Realität der

IT-Technologie rein gar nichts bewirken können...

(N) Soviel zu Clara S0pht – die es nie gab, und die ein reines Fantasiegebilde von mir ist. Ich habe sie platziert bei Kunstausstellungen aber auch auf Hacker-Kongressen. Am Ende meiner Präsentation erwähnte ich dann nebenbei, dass es die Frau nicht gibt, dass ich sie erfunden habe. Da sind schon einige Kieffer heruntergeklappt. Ganz unerwartet ist den Hackern Kunst widererfahren, eine Kunst, die zu ihnen gekommen war, auf ihren Kongress und ihre Sprache spricht. Das sind meine kleinen Hacks, die mir tierische Freude machen. Natürlich knacke ich so keine Computersysteme, aber ich knacke die Kommunikationssysteme derjenigen, die Computersysteme hacken.

(N) Aber mein Lieblingshack ist ein anderer, auch beim Chaos Computer Club. Jedes Jahr nach dem Kongress gibt es eine Lost&Found-Website, auf der man studieren kann, was die Leute alles vergessen haben... Da kann man gut ethnografische Studien betreiben und feststellen, dass Hacker immer graue Schals und blaue Handtücher haben... In gewisser Weise repräsentieren diese Dinge, die da zurückgelassen werden, den durchschnittlichen Hacker-Typus – den es natürlich gar nicht gibt. Jedenfalls bot sich diese Website mit den verlorenen und vergessenen Objekten an, gehackt zu werden, wiederum nicht im technischen Sinn, sondern im sozialen. Beim nächsten Kongress „vergaß“ ich einfach ein paar Dinge.

[Th und Li studieren das unbekannte Geraet]

Natürlich waren das typisch weibliche Gegenstände, wie z.B. ein Persona, ein elektronisches Gerät mit digitalem Display und zwei Leuchten, zur Berechnung fruchtbarer Tage. Das hat für erhebliche Irritation gesorgt; fünf Hacker standen um dieses Gerät herum und haben es untersucht... und keiner konnte sich vorstellen, wozu es gut sein könnte... Schließlich wurde es fotografiert und tauchte neben den üblichen Hacker-Utensilien auf der CCC-Website auf.

[Szene 3: 3 Nornen im Raum: Thiemo aufm Hai; Nicola macht Lara-Croft-Einlage; geht danach in Tetraeder; Lisa auf der Leiter, Co auf der vorderen Schaukel.)

(Co) Und kann mir jetzt mal einer sagen, wieso ich das alles mache?

(TH) Wieso interessiere ich mich als Künstlerin für Hacker, die Hacker-Szene und Hacking als Methode – vielleicht sogar als Haltung?

(N) Wieso fühle ich mich hingezogen zu der Szene, kritisiere sie aber auch immer wieder?

(L) Was habe ich als Künstlerin mit Hacking zu tun?

---

(Co) Zum ersten Mal passierte es 1997, dass ich offiziell als Hackerin bezeichnet wurde! (Eine der goldenen Regeln der Szene ist ja, dass man sich nicht selbst als Hacker bezeichnen darf, sondern nur von anderen diesen Status zugeschrieben bekommen kann.) Nachdem ich den ersten Wettbewerb eines Museums für Netzkunst gehackt hatte, wurde ich von den Medien als Hackerin gefeiert....

## # 7 NETZKUNST

Netzkunst ist ein künstlerisches Genre, welches mit der weiten Verbreitung des Internet Mitte der 1990er Jahre entstand. Netzkünstler\_innen benutzen das Internet als künstlerisches Medium. Damit fallen die Produktions- und die Distributionsebene zusammen. Aufgrund der schweren Ausstellbarkeit im White Cube und fehlender Modelle, Netzkunstarbeiten zu verkaufen, blieb Netzkunst vom Mainstream-Kunstbetrieb weitgehend ausgeschlossen. Inzwischen widmen sich spezifische Institutionen der Sammlung, der Bewahrung und der Förderung von Netzkunst. Eine dieser Institutionen ist das Haus für Elektronische Künste in Basel.

(N) Dieser Wettbewerb – und damit der erste Preis für Netzkunst – wurde von der Hamburger Kunsthalle ausgelobt. Nach dem ich mich vorher intensiv in die Netzkunst eingearbeitet hatte, war mir klar, dass vielen Netzkünstler\_innen der ersten Stunde eine institutionsskritische Haltung gemein war. Das Internet eröffnete nicht nur ganz neue Produktionsverhältnisse, sondern war auch gleichzeitig ein vom etablierten Kunstsystem unabhängiges Distributionsmedium. Das bedeutete ganz neue und unabhängige Möglichkeiten für die Kunst! Jetzt kam so ein Museum daher und lockte mit ein wenig Geld und den immer gleichen Ein- und Ausschlussmechanismen die junge Szene der Netzkünstler... Wir sollten uns also begutachten und bewerten lassen; eine nicht ganz so kompetente Jury würde dann einen Sieger ermitteln... Während viele meiner Freunde und Kollegen hadernten oder sich auf Kompromisse einließen, beschloss ich den Wettbewerb, der den Namen EXTENSION trug, zu crashen. Ich wollte dem Museum und seinen angeblichen Experten vorführen, wie Internet geht. Schließlich war das Motto der Ausschreibung „Internet als Material und Gegenstand der Kunst“.

(TH) Im Prinzip wendete ich die bereits beschriebene Methode der Denial of Service Attacks an und übertrug die Idee der Überflutung mit Information auf den Wettbewerb. Meine Version dieser Strategie war keine programm-gesteuerte Flut von Anfragen auf die Website, sondern eine Flut von Künstlerinnen, die sich für den Wettbewerb anmeldeten. Ich erfand 300 Künstlerinnen mit Namen, stattete sie mit real funktionierenden Email-Adressen und erfundenen Adressen aus sieben verschiedenen Ländern aus. Dieser Ansturm verblüffte das Museum, brachte den Wettbewerb aber leider nicht zum Erliegen. In einem automatisierten Verfahren bekamen alle angemeldeten Künstlerinnen ein Passwort, mit dem sie ihre Kunst auf den Server des Museums laden sollten. In einer ersten Presserklärung jubelte das

Museum über die hohe Beteiligung und hob besonders den extrem hohen Anteil weiblicher Netzkünstler hervor. Im nächsten Schritt musste ich für all diese Künstlerinnen Netzkunst-Werke herstellen. Ich begann vollkommen zufällig HTML-Code im Copy-and-Paste-Verfahren zu kombinieren, was sehr künstlerisch aussehende Websites zeitigte, aber auch mühselig und zeitraubend war. Ein befreundeter Programmierer regte mich dann dazu an, den Herstellungsprozess zu automatisieren. Das dafür geschriebene Programm war der Vorläufer des Netzkunstgenerators, was eines meiner erfolgreichsten und folgenreichsten Netzprojekte werden sollte.

#### # 8 NETZKUNSTGENERATOR

(LI + N) Der Netzkunstgenerator

(LI) Der Netzkunstgenerator ist ein einfaches Computerprogramm, was nach Eingabe eines Suchbegriffs, je nach Version, ein Bild, einen Text oder eine Website aus im Netz vorhandenem Material collagiert. Das Programm läuft im World Wide Web und kann frei benutzt werden. Der Slogan des Projektes lautet: A smart artist makes the machine do the work.

(Co) Mit diesem Hack und dem daraus resultierenden Netzkunstgenerator schrieb ich mich in die Geschichte als Pionierin der Netzkunst ein – den zweifelhaften Preis des Museums bekam natürlich ein männlicher Kollege. Die Idee, dass es sich bei dieser künstlerischen Intervention um einen Hack handelt, wurde von den Medien an mich herangetragen: Das Nachrichtenmagazin DER SPIEGEL titelte:

(N) „Mit ihrem Projekt Female Extension hackte Cornelia Sollfrank den Wettbewerb“. (Co) Und Tilman Baumgärtel schrieb in der taz:

(TH) „Der Netzkunst-Wettbewerb „Extension“ der Hamburger Kunsthalle war wahrscheinlich die erste Veranstaltung in der Kunstgeschichte, die gehackt wurde.“

(Co) Die Wochenzeitung DIE WOCHE kürte mich schließlich zur Hackerin Woche.

(N) Vor dieser Veranstaltung hatte ich mich selbst nicht als Hackerin betrachtet, aber nun war mein Interesse geweckt, mich mit den Hackern und dem Hacking als Methode näher zu beschäftigen. War ich wirklich eine Hackerin, oder sind Hacker vielleicht einfach Künstler??

*[Szene 4: 3 Nornen auf dem Hochstuhl und Co auf Schaukel]*

(Co) Jetzt bin also Hackerin der Woche und habe keine Ahnung, was das sein soll... Was ist denn ein Hacker? -- Das Problem beginnt damit, dass es die „Hacker“ oder den „Hacker“ an sich gar nicht gibt. Den archetypischen Hacker, das Hackerverhalten oder die Hackerweltanschauung hat es nie gegeben. Was es gibt, ist eine Annäherung an Idealtypen, an konzeptionelle Abstraktionen, gebildet um gewisse Zusammenhänge, die in der empirischen Praxis immer nur diffus und in komplexen Gemengelagen auftreten.

(L) In einer lebendigen Kultur streiten Hacker untereinander, wofür der Begriff stehen soll und darf. (N) Seinen Ursprung hat er am Massachusetts Institute of Technology (MIT), wo er in den 1960ern erfunden wurde und als ehrenhaft galt.

(TH) Hacker waren bekannt für ihren Erfindungsreichtum und ihre Hartnäckigkeit beim Lösen von Software-Problemen. (LI) Nach einigen schwer wiegenden Vorfällen, wie z.B. dem legendären Internetwurm „rtm“ in den 80er Jahren und der damit einhergehenden sensationslüsternen Medienberichterstattung änderte sich die Bedeutung des Begriffs. (NI) In einer Zeit, in der Datensicherheit und die Stabilität der technischen Infrastruktur zu zentralen Anliegen geworden sind, wird die Idee des Hackers als Feindbild gepflegt. (TH) Nicht selten ist

er zum Inbegriff geworden für die Unkontrollierbarkeit von Technik oder die dunklen Seiten des Netzes. (LI) Doch dieses Bild verschleiert einen wichtigen anderen Aspekt: Hacker sind auch diejenigen Experten, die ihr Know-how weder für Geld verkaufen noch sich in den Dienst von Staat und Geheimdiensten stellen lassen. (N) Es umweht sie ein Flair von Autonomie, die es – wie die Autonomie der Künste – näher zu beleuchten gilt. (TH) In einer Gesellschaft, in der Computer quasi alle zentralen Funktionen steuern, fällt den Hackern die Rolle zu, Experten zu sein, die sich zum Wohle der Allgemeinheit engagieren... (LI) Ihr Know-how zur Verfügung zu stellen, uns vor gierigen und skrupellosen Konzernen zu schützen und vor einem Staat, der sich in permanenter Krise befindet und deshalb meint, unsere Bürgerrechte mit Füßen treten zu können... (NI) Aus den elitären Bastlern der 60er Jahre hat sich eine Szene unabhängiger Experten entwickelt, die gesellschaftspolitische Bedeutung hat. (TH) Dabei existieren alle möglichen und unmöglichen Hackeridentitäten nebeneinander her – was das Schillernde und Anziehende der Szene ausmacht.

(Co) Doch der Reihe nach... Um sich einer Definition anzunähern, ist das Jargon File, das selbstverfasste Wörterbuch der Computerhacker-Kultur eine nützliche Quelle. Die Wurzeln dieses Hacker-Lexikons liegen auch im Massachusetts Institute of Technology, das allgemein als die Wiege des Computer-Hackertums betrachtet wird. Als mögliche Definitionen für Hacker lesen wir da:

(TH) 1. Eine Person, der es Spaß macht, die Details programmierbarer Systeme auszukundschaften und deren Möglichkeiten auszureizen, im Gegensatz zu den meisten Nutzern, die nicht mehr als das nötige Minimum an Kenntnissen lernen möchten.  
(N) 2. Jemand, der begeistert oder sogar besessen programmiert, oder dem es mehr Spaß macht, selbst zu

programmieren als nur darüber zu theoretisieren.  
(LI) 3. Jemand mit Sinn für "hack value" (d.h. eine hackerische Herausforderung).  
(TH) 4. Jemand, der schnell programmieren kann.  
(N) 5. Ein Experte für ein bestimmtes Programm, oder jemand, der mit oder an diesem Programm viel arbeitet.  
(LI) 6. Ein Experte oder Enthusiast jeglicher Art. Zum Beispiel kann man auch ein "Astronomie-Hacker" sein.  
(TH) 7. Jemand, der die intellektuelle Herausforderung liebt, Beschränkungen kreativ zu umgehen oder zu überwinden.  
(N) 8. Ein böswilliger Eindringling, der durch Herumwühlen an sensible Daten gelangen will. Daher die Begriffe "Passwort-Hacker", "Netzwerk-Hacker". Die korrekte Bezeichnung für diese Wortbedeutung ist "Cracker".

(Co) Der Großteil dieser Definitionen bezieht sich explizit auf Computertechnik und digitale Netzwerke, und programmieren, das Schreiben von Code gilt als zentrale Kompetenz. Kriminelle, illegale oder destruktive Tätigkeiten kommen in dieser Definition nicht explizit vor. Sie werden aber auch nicht ausdrücklich ausgeschlossen. Es erfolgt lediglich eine Distanzierung zu „Crackern“, also jenen Hackern, die destruktive Ziele verfolgen. Oftmals sind klare Abgrenzungen aber auch gar nicht zu ziehen, und die Einführung des Begriffs „Cracker“ konnte sich nicht wirklich durchsetzen.

(LI) Damit kommt nun die „Hackerethik“ ins Spiel; ein viel strapazierter Begriff, dehnbar in alle Richtungen. (TH) Grundlage dieser Ethik ist ein von einem Nicht-Hacker verfasstes Buch, Stephen Levy's HACKERS von 1984. Das was Levy aufschreibt, ist nicht das Produkt kontroverser Diskussionen in der Szene, oder der Beschluss bestimmter Foren oder Gremien; (N) vielmehr handelt es sich um die nachträgliche Interpretation dessen, was Levy in der Szene als Journalist beo-

bachtete und die Auswertung vieler Gespräche und Interviews, die er führte. Als Grundwerte der Hackerszene beschreibt er folgende:

(L) 1. Der Zugang zu Computern – und zu allem, was einem zeigen kann, wie diese Welt funktioniert – muss unbegrenzt und vollständig sein.

(TH) 2. Alle Informationen müssen frei sein.

(N) 3. Autorität sollte misstraut werden, Dezentralisierung ist zu bevorzugen.

(LI) 4. Hacker sollten nur nach ihrer Fähigkeit zu hacken beurteilt werden, nicht nach Kriterien wie Aussehen, Alter, Rasse oder gesellschaftliche Stellung.

(TH) 5. Computer können benutzt werden, um Kunst und Schönheit zu schaffen.

(N) 6. Computer können das Leben zum Besseren verändern.

(Co) Dieser Ethik zugrunde liegt die Faszination von Technik, ein großes Freiheitsdenken, aber auch ein gewisses Elitedenken ist nicht von der Hand zu weisen, obwohl der Technik durchwegs emanzipatorische Züge zugeschrieben werden. Bemerkenswert ist auch, dass Kriterien wie Aussehen, Alter, Rasse oder gesellschaftliche Stellung für Hacker verworfen werden sollen, dass in dieser Auflistung unzulässiger Bewertungskategorien jedoch das Geschlecht fehlte. Sollte das damals etwa heißen, dass die Fähigkeiten von Frauen nicht ausreichten, dass Geschlecht ein Merkmal sein sollte, eine Hackerin zu beurteilen? Wohl eher nicht; Geschlecht als Unterscheidungskriterium wurde wahrscheinlich schlichtweg vergessen, einfach weil gar keine Frauen da waren... Schließlich war es der deutsche Hackerclub, CCC, der 15 Jahre später dafür sorgte, dass die Kategorie Geschlecht Aufnahme fand in die Liste. Außerdem ergänzten die deutschen Hacker die Ethik mit zwei weiteren Grundsätzen:

(LI) – Müll nicht in den Daten anderer Leute.

(N) – Öffentliche Daten nützen, private Daten schützen – ein wichtiger Ansatz für die Diskussionen um Überwa-

chung und Verschlüsselung von Kommunikation.

(TH) All diese Grundsätze und Definitionen sind wichtige Bezugspunkte für Diskussionen über Hacker und ihr Selbstverständnis, aber sie sind zum einen kulturell codiert und zum anderen auch abhängig von der Zeit, in der sie formuliert werden. (N) Deshalb muss man ihnen Allgemeingültigkeit und Universalität absprechen, obwohl die Technik, auf die sich beziehen – Computer, Codes und Netzwerke – gern als universell daherkommt. (LI) Zudem ist Hackerkultur auch regional geprägt; sie entstand in den 80er Jahren im Umfeld elitärer Universitäten in den USA, und sie hat sich seit ihren Anfängen immer wieder verändert. (TH) So wie neue technische Entwicklungen neue soziale Aspekte produzieren, gilt umgekehrt, dass sich die Welt, in der wir leben, ständig verändert und von vielfältigen Wirklichkeiten geprägt ist, die sich auch in den technischen Entwicklungen widerspiegeln sollte. (N) Also sind die Grundsätze der Hackerethik dazu da, sie ständig in Frage zu stellen und zu aktualisieren....

[Szene 5: INTERMEZZO Nornen und Co betrachten zuerst das Lichtobjekt – interagieren damit. Dann mit dem Rücken zum Lichtobjekt.]

(Co) Wir hacken rohe Daten – In welchem Code auch immer.

(N) Programmiersprache, Protokolle,

(LI) Dichtung und Historie

(TH) Biologie und Philosophie,

(Co) Mathematik, Musik,

(N) Diagramme und Farben

(LI) Wir sind die Abstraktoren neuer Welten,

(Th) Fragment einer Klasse, die sich gerade, ihrer selbst bewusst wird

(Co) Immer im Werden,

(N) Sich neu zusammensetzt

(Li) Der Hack verwandelt – Wiederholung in Differenz

(Th) Kommunikation in Information  
(Co) Eigentum dagegen wandelt – Differenz in Wiederholung  
(N) Bringt die freie Produktion zum Stillstand  
(Li) Legt Information in Ketten  
(Th) Feinde gibt es zuhauf.  
(Co) Die Vektoralisten, die sich ans Eigentum klammern,  
(N) Der Zeitpfeil dient ihrer Akkumulation  
(Li) Wir werden ihnen Unser „Workings of the world untie!“ – Entgegenschreien  
(Th) „Befreit das Weltgestell von seinen Fesseln!“  
(Co) Und wo wir das nicht können,  
(N) Lässt der kollektive Hack die Information sprechen  
(Li) Cracker zerstören Dinge  
(Th) Hacker bauen welche auf  
(Co) Wir sprechen Fremdsprachen  
(N) Fragen, die die neue Ontologie an uns richtet, kann die alte nicht beantworten  
(Li) Was wir schaffen sind neue Arten von Beziehungen – (absetzen)  
(Co) Wir abstrahieren, schaffen Potentialität  
(Th) Jeder Hack ist ein Ausdruck von Unerschöpflicher Zukunftsvielfalt,  
(Li) Ja Virtualität  
(N) Ist Information nicht frei  
(Co) Wird ihr Potential nicht genutzt  
(Th) Die vektorielle Klasse ist es dann  
(L) Die ihren Mehrwert abschöpft  
(N) So kann die Information, die bei einem Hack entsteht,  
(Co) Ihre inhärente Virtualität nicht mehr realisieren  
(Th) Die Warenförmigkeit von Information versklavt – Die Welt (absetzen)  
(Li) Wieder einmal steht die produzierende Klasse der Besitzenden gegenüber. [Ende Manifest]

[Szene 6: Drei Nornen wieder auf der Schaukel. Co neue Position am Stuhl]

(N) Nach vielen Jahren bin ich mal wieder auf einem CCC-Kongress. Vieles hat sich verändert. Früher kannte man sich noch persönlich, eine Hand voller Leute, nun sind es 12.000 Teilnehmer... Der CCC hat inzwischen eine prominente Sprecherin und es sind nicht nur mehr Frauen auf dem Kongress, sondern auch ein Bereich von queer-trans-feministischen Hackern etabliert sich langsam. Die meisten Vorträge sind mir immer noch zu technisch, aber es zeichnen sich auch inhaltlich Entwicklungen ab, in denen ich mich wiederfinde: z.B. die eindeutige Politisierung der Hackerszene, die durch Snowdens Enthüllungen einen neuen Höhepunkt findet. Und die Digitalen Commons sind ein Bereich, in dem ich mich zuhause fühle.

(Li) Unter dem Begriff Digitale Commons fasst man alle sozialen Bewegungen zusammen, die sich Freiem Wissen im weitesten Sinn widmen – man bezeichnet sie auch als Wissensallmende oder Commons des Wissens. Am prominentesten ist sicher Wikipedia, die Online Enzyklopädie, die heute ganz selbstverständlich von allen benutzt wird. Wie bei den meisten digitalen Commons werden die Inhalte in kollaborativen Prozessen hergestellt. Und die Verbreitung dieses Wissens unterliegt festen Regeln: Die Rechte der Nutzer stehen immer im Zentrum.  
(Th) Über das Erfolgsmodell Freie Software ist der Commons-Begriff wieder aktualisiert worden. Die Idee der Commons war fast vergessen – also die Idee, dass eine Gruppe von Menschen Ressourcen gemeinsam verwaltet und in Abstimmung miteinander die Regeln des Zugangs verhandelt. Es ist ein altes Konzept, was viel praktiziert wurde in der Bewirtschaftung von Land, in einer Zeit, bevor alles Privateigentum sein musste... So ähnlich ist es dann bei den digitalen Commons. Man bestellt den Acker gemeinsam, jeder kann ihn nutzen, etwas beitragen und dafür etwas ernten...

(Co) Es ist aber kein Gutmenschen-Modell, das allein darauf angewiesen ist, dass alle brav sind und fair miteinander umgehen. Das Erfolgsrezept, das die Freie

Software am Laufen hält und für die enorme Ausbreitung sorgt, sind knallharte juristische Lizenzen. Richard Stallman ist eine Art Guru der Szene, denn er hatte die Idee dazu.

Freie Lizenzen regeln die Nutzungsbedingungen und legen insbesondere fest, dass jedes neue Programm, das aufbaut auf vorhandene Freier Software, auch wieder einer Freien Lizenz unterstellt werden muss. Man spricht hier von einem viralen Effekt. Jeder darf sich bedienen, aber nur unter der Bedingung, dass das, was man daraus macht, auch wieder frei sein muss. Man kann sagen, dass die Infrastruktur des Internet weitgehend mit Freier Software läuft, also all das, was man als User täglich benutzt ohne es zu sehen... .. Für Anwender gibt es auch immer mehr Freie Software; all die Programme, die man so auf seinem Rechner täglich benutzt, können langsam aber sicher auch durch Freie Software ersetzt werden. Die wichtigste Anwendung Freier Software ist aber nach wie vor für die Basisinfrastruktur des Netzes.

(N) Auf dem Kongress treffe ich einen alten Bekannten, Dan. Er war früher mal Hacker sagt er, jetzt sei er Profi. Er arbeitet als Programmierer an der Weiterentwicklung des Freien Betriebssystems Linux, und hält damit den heiligen Gral in Händen. Er macht das nicht mehr nur aus Spaß, so wie früher, sondern ist jetzt angestellt bei einer großen Firma, die Freie Software entwickelt.

Wie immer, wenn wir uns sehen, habe ich viele Fragen. Es interessiert mich, was er macht, und wie er es macht; es interessiert mich, was er mir berichtet aus der Technikentwicklung und überhaupt – seine Philosophie. Mich würde es besonders interessieren, was für eine Art von Community diese Software-Entwickler sind.

(Co) Dan, kannst du mir mal erklären, wie ihr eigentlich arbeitet? Wer entscheidet denn, woran gearbeitet wird, und wie kommt z.B. ein neues Projekt zustande?

(Li) Es ist meist ein Einzelner, dem was auffällt, der ein strukturelles Problem entdeckt. Man analysiert das

zuerst alleine und trägt es dann mal ein paar Kollegen vor. Die gilt es dann zu überzeugen, oder zu begeistern. Es ist klar, dass man in dem Bereich alleine nichts ausrichten kann. Die technischen Probleme sind zu komplex; jeder ist auf Mitarbeit, auf Zuarbeit, auf Zusammenarbeit angewiesen. Einzelne können höchstens bestimmte Aspekte eines Problems lösen und erst zusammen mit den anderen entsteht eine Lösung.

(Co) D.h. die Potenzialität muss überzeugen... mit den anderen in die Virtualität einsteigen und zusammen Informationen rausbrechen... Wie kann man sich das denn konkret vorstellen, so eine Zusammenarbeit?

(Li) Wenn die Aufgabenstellung klar ist, erfolgt die Arbeitsteilung; am Anfang ist das immer eine kleine Gruppe, oft so klein, dass man sich noch persönlich treffen und besprechen kann.

(Co) Und wie werden dann weitere Leute einbezogen?

(Li) Die Kommunikation der Idee und der ersten Ergebnisse erfolgt dann z.B. auf Konferenzen von Entwicklern. Man zeigt, was da ist und entwirft eine Vision. An der Stelle können andere einsteigen und die Zusammenarbeit kann weitergehen auf Internet-Foren, über Chat und Email. GitHub ist so eine Plattform für Entwickler, eine Art Facebook für Hacker.

(Co) Ich stelle mir immer vor, dass Hacker alleine vorm Computer sitzen und sich nicht sozial vernetzen...

(Li) Ja, so ähnlich. Code-schreiben kann ich nur alleine zuhause; am liebsten nachts, wenn es ganz ruhig ist im Haus – in der Stadt. Aber wir kommunizieren viel, andauernd. Alle Arbeitsergebnisse werden sofort auf GitHub eingestellt und dann kommentiert von den anderen. Eine Regel ist, dass niemals über persönliche Dinge gesprochen wird. Die Kommunikation geht immer am Code lang.

(Co) Das ist ja eine seltsame Art von Community, wenn man eigentlich gar nichts weiß von einander und auch nichts wissen will.

(Li) Hier geht es nicht um Gemeinschaft. Wir machen Sachen, die funktionieren. Und da ein einzelner, das

nie schaffen würde, was wir machen, machen wir es eben zusammen. Das heißt noch lange nicht, dass uns die Leute, mit denen wir arbeiten als Menschen interessieren müssen.

(Co) Ich verbinde immer noch einen gewissen Idealismus mit Freier Software und damit die Idee, einer Gemeinschaft, die ein gemeinsames Wertesystem hat. Von außen nimmt man die Freie-Software-Gurus als sehr missionarisch wahr, fast religiös...

(Li) Damit habe ich nichts zu tun. Man muss es Richard Stallman zwar zugestehen, dass die Idee der Freien Lizenzen ein genialer Hack war, aber wir brauchen den Guru-Kram nicht mehr. Die Freie Software ist ein Erfolgsmodell geworden, weil es gewisse idealistische Werte wie eben die Verfügbarkeit des Codes vereint mit kapitalistischen Prinzipien. Es gibt ganz neue Geschäftsmodelle, die auf Freier Software basieren, nur deshalb ist die so erfolgreich.

(Co) Und was ist es dann, was euch verbindet?

(Li) Letztendlich nur die Machbarkeit. Ein cooles technisches Konzept umsetzen, etwas bauen, das funktioniert und besser ist, als das, was es vorher gab. Dabei geht es nur um objektive Kriterien, Messbarkeit, Effizienz, Größe, Schnelligkeit. Mit Glauben hat das wenig zu tun. Zu diesem Neuen leistet jeder Einzelne seinen Beitrag und wird damit Teil des Ganzen. Die Zuschreibung ist schon wichtig, dass ich am Ende sagen kann: Ich hab's gemacht.

(Co) Ihr macht ja nicht irgend einen Job, sondern seit die Spitze der Technikentwicklung? Was treibt einen da an?

(Li) Ich glaube, letztendlich hat jeder Mensch das Bedürfnis, sich gestaltend wahrzunehmen. Dinge tun, oder zu Dingen beitragen, die größer sind als man selbst, die nicht aufhören, wenn man selbst aufhört. Was ich mache, sind quasi meine Kinder. .... Du musst eine Idee haben und etwas schaffen, was die Menschen gefühlt zusammenbringt und zusammenhält. [Ende Interview]

(N) So ganz kann ich das nicht nachvollziehen, was er mir erzählt. Einerseits klingt es super-pragmatisch, andererseits ist da doch irgend etwas Übergeordnetes, was er aber nicht so recht zugeben will – scheint mir... Auf jeden Fall sind es die Prinzipien der Freien Software, die diese Gemeinschaft, die keine sein will, zusammenhält. Ein Regelwerk, das geschickt in bestehende gesellschaftliche Zusammenhänge interveniert und einen unendlichen Möglichkeitsraum eröffnet – die Bedingung zur Realisierung von Potentialität. Die Idee ist einfach, die Regeln klar definiert und sogar juristisch einklagbar. Für manche funktioniert sie als Glaubensersatz, für andere ist es ein rein pragmatisches Arbeitsumfeld.

Freie Software ist also eine gute Sache. Der Code bleibt frei, einsehbar, benutzbar. Da stecken einerseits idealistische Werte drin, andererseits kann aber der Mehrwert immer noch von anderen abgeschöpft werden. Von einem Klassenbewusstsein, wie es das Hacker-Manifest proklamiert, kann keine Rede sein. Und besonders befremdlich finde ich, dass in der Entwicklung Freier Software fast keine Frauen arbeiten. Heute, im Jahr 2016, sind es weniger als 2%. Und das in einer Umgebung, in der man eigentlich mehr emanzipatorisches Potential vermuten würde. Nach wie vor ist die Performance von Technik direkt an die Performance von Geschlecht gekoppelt.

(kleine Pause)

(Co) Richtig zuhause fühlen werde ich mich wohl nie im CCC. Trotz einiger begrüßenswerter Entwicklungen, bleibt mir die Ausrichtung auf technische Machbarkeit und Informationsfreiheit suspekt. Etwas technisch realisieren zu können, reicht mir als Modell für die Zukunft nicht aus.... Also bleibt mein Verhältnis zu den Hackern so ambivalent wie es immer war. Aber sicher werde ich mich weiter mit ihnen herumärgern, denn das, was sie tun ist so wichtig wie nie zuvor und wird weiter an Bedeutung gewinnen. Kleine Hacks, die zeigen, wie das System funktioniert?

[Szene 7: Thiemo geht vor den Screen; Co folgt gegen Ende des Textes; Nicola und Lisa folgen.]

(Th) Ich habe mich oft gefragt, was die Hacker meinen, wenn sie davon sprechen, dass man mit Computern Kunst und Schönheit schaffen kann. Hat das irgend etwas mit meiner Idee von Kunst zu tun? Meinen sie digitale Bildästhetik? Oder meinen sie schön im Sinne von handwerklich perfekt? Das wäre der alte Kunstbegriff, der sich auf die „ars“, also die Künste im Sinne von Können und dem Beherrschen von Fertigkeiten bezieht. Dieser wurde in der Romantik von der Genieästhetik abgelöst. Seitdem geht es in der Kunst um das Ausnahmeindividuum, das Besonderes leistet und dafür Anerkennung bekommt. Das Genie ist autonom, schafft aus sich selbst heraus, kreierte die Regeln, nach denen es beurteilt werden muss, selbst. Das bedeutet, dass externe Regeln nicht anerkannt werden. Dazu fallen mir gleich einige Hacker-Genies ein; die Helden von heute, solche wie Julian Assange und Edward Snowden... Die großen Hacks...

(Li) Aber wie verhalten sich diese Ausnahmeindividuen, die keine Regeln anerkennen, zur Community? Zu den sozialen Bewegungen, die die Digitalen Commons produzieren und pflegen? Für einige sind sie Vorbilder; andere suchen nach einem Anführer... Autoritäten zu misstrauen, ganz besonders staatlichen, und sich selbst als Autorität an ihre Stelle setzen – unter Berufung auf moralische Grundwerte! Das ist eine neue Generation von Hackern, deren Tun die Hackerszene in höchstem Maß politisiert hat. Sie inspirieren, sie wagen etwas, sie gehen voran, erobern neuen Grund; Information will frei sein und der Zugang zu allem, was einem zeigt, wie die Welt funktioniert, muss unbegrenzt und vollständig sein.

(Co) Einstweilen begnüge ich mich damit, Künstlerin zu sein, und anstatt alleine im Exil zu leben, experimentiere ich lieber mit neuen Formen von Zukunft, in denen ich nicht alleine bin. Die Digitalen Commons als Modell für neue Formen von Produktion sind eine wich-

tige Inspiration.

Aber die Welt besteht nicht nur aus digitaler Information. Es dringt immer mehr ins Bewusstsein, dass das Teilen von Wissen, die viel beschworene Immaterialität, notwendig gebunden sind an materiellen Besitz. Alle immateriellen Güter haben eine materielle Basis. Sie benötigen Raum, Energie, Arbeit, natürliche Ressourcen, Verteilung. Und die exklusive Kontrolle über die materiellen Grundlagen bedeutet eine de facto Kontrolle über die immateriellen Güter, die aus ihrem Potenzial erwachsen. An dieser Stelle bekommen die Fragen nach Zugang und Beteiligung nochmal eine neue Dimension: die Digitalen Commons zusammen denken mit nicht-digitalen Commons.

Begnügt man sich nicht damit, ein Genie zu sein, kann man sich auch nützlich machen in der Welt. Die Kunst kann gut auf einige Privilegien verzichten und dafür geselliger werden. Sich mehr unter die Leute mischen. Nicht immer „Ich, Ich, Ich“ rufen. Oder, wie Paolo Virno sagen würde, eine Kunst, die einzigartig ist, aber auf Aura verzichten kann; mit dem Ziel eine Verbindung herzustellen oder eine Balance zu finden zwischen der größtmöglichen Form von Gemeinschaft und der größtmöglichen Form von Einzigartigkeit. So will ich die Künstler sehen: als zeitgenössische Commoner, die das was sie gut können einsetzen, um neue Formen von Community aus ihrer Potentialität zu hacken.