



Die Welt reparieren: Über die Kunst des Zusammenmachens und die neue Technophilie

Kaputt. Das ist die Diagnose, die am Anfang vieler Aktivitäten »in eigenem Auftrag« steht. Es geht ums Reparieren, das seit einigen Jahren wieder an Bedeutung gewinnt. Reparieren als zeitgemässe Antwort auf das Defekte bezieht sich heute nicht mehr nur auf Dinge des eigenen Haushalts oder sonstige Besitztümer, sie umfasst vermehrt auch andere Bereiche und Sachverhalte, die das eigene Leben betreffen und die man »relevant« findet. Reparieren als zielgerichteter und gleichwohl ergebnisoffener Angang setzt sich als Umgang mit und Zugang zur Welt immer mehr durch. Nicht mehr Kritik ist der dominierende Modus der Resonanz auf das, was nicht behagt und was man sich anders wünscht, sondern eben die Diagnose des Problems, Ideen zur Behebung und dann praktische Umsetzung – und das alles nicht allein, sondern gemeinsam mit vielen anderen. Diese konstruktive Praxis schliesst auch das Fabriizieren und Umbauen von Dingen ein. Die dabei entstehende Wissensallmende ist ein hochpolitischer Zusammenhang, ein Commons, das von vielen gepflegt und durch eigenes Zutun weiterentwickelt wird (vgl. Helfrich; Heinrich-Böll-Stiftung, 2012). Silke Helfrich und David Bollier (2015) nennen diese Sphäre zu Recht die »Welt der Commons«, denn sie ist in ihren Faltungen nicht mehr zu überblicken.

Die im Feld des neuen Selbermachens beobachtbaren Organisationen sind vielfältig. Das Spektrum reicht von temporären Zusammenschlüssen, die nach Durchführung einer Aktion oder nach Erreichen eines Ziels wieder auseinandergehen, bis hin zu langfristig verstetigten Organisationen. Es gibt kleine Verbände, sehr grosse und alles dazwischen. Ihnen gemein ist ein hohes Reflexionsniveau organisatorischer Probleme und geeigneter Lösungen. Die Projekte sind heterarchisch gebaut oder leisten sich, wenn nötig, flache Hierarchien und andere Differen-

zierungen mit klarer Legitimation. Wie im Folgenden gezeigt werden soll, nutzen diese Projekte vielfach neueste (digitale) Techniken, formen sie um oder entwickeln sie weiter.

Die AutorInnen

Andrea Baier, Tom Hansing, Dr. Christa Müller und Dr. Karin Werner forschen in der anstiftung München. Detailliertere Infos über sie: <https://anstiftung.de/die-stiftung/team>.*



Smarte Kannibalisierungen: Das Internet als Fechtboden des (Post-)Kapitalismus

Die Form der Organisation, nämlich das smarte problemlösende Team, ist der Zwilling der Entwicklungs- oder Kreativabteilungen kapitalistischer Unternehmen, vor allem der New Economy. Das ist auch kein Zufall, denn beide haben ihre Wurzeln in anwendungsorientierten Wissenschaftslaboren (Thinktanks), die in den USA seit Mitte des 20. Jahrhunderts zunächst vom Militär zusammengestellt und von diesem seit der Zeit des Kalten Krieges instrumentalisiert werden. Es war von Anfang an offen, wie die kybernetischen Thinktanks zum Kapitalismus stehen würden bzw. ob und wie sich Kybernetik und Ökonomie gegenüberstellen würden. Den Ingenieuren ging es in erster Linie um den technischen Fortschritt, und der Umstand, dass immer wieder prominente Akteure die Seiten wechselten, dem herrschenden Mainstream den Rücken kehrten und sich dem Neuen Kommunalismus anschlossen, zeigt, wie störanfällig die Konstellation von kybernetischem Engineering bzw. dem ihm zugrundeliegenden Denken einerseits und Kapitalismus andererseits eigentlich ist. Eingebettet in eine für alle offene globale Wissensallmende sowie konvivialistische soziale Orientierungen sind diese Teams und Zusammenschlüsse ressourcenreiche Protagonisten des Gemeinschaftens. Die smarten Open-Source-Akteure sind gerade wegen ihrer Kapazität der technisch hochentwickelten zielorientierten algorithmisierten Technopraxis sehr ernstzunehmende KontrahentInnen ihrer ›systemkonformen‹ Zwillingsbrüder und -schwestern in Softwareunternehmen und Überwachungsbehörden. Gerade aufgrund ihrer Fähigkeit des Hackens von Codes des kapitalistischen Establishments, also eben weil sie die Sprache ihres Zwillings verstehen, können sie dessen Spiele stören, umleiten, parasitieren, reversieren (vgl. Friesinger; Herwig, 2013), mit eigenen Regeln weiterspielen oder auch leaken. Gerade weil sie satisfaktionsfähig auf dem Fechtboden der Technoscience sind, können sie ihren Zwillingen die Hoheit über die Matrix des Internets und über andere Soft- und Hardwareprodukte immer wieder aufs Neue streitig machen. Sie treten den Beweis an, dass das Verstecken von Codes hinter Paywalls eigentlich nicht zum Internet passt, und nutzen die Möglichkeiten der Verbindung, die diese Ökologie par excellence zum Schaffen einer Wissensallmende bietet. Diese gegenseitige Kannibalisierung von kommerziellen ÜberwacherInnen und KommunistInnen im Bereich der digitalen Ökonomie(-n) hat jedoch in den vergangenen Jahren auch verstärkt die kollaborativen Projektformen der Sharing-Economy traktiert, deren innovatives Potenzial zum Gegenstand kapitalistischer Übernahmen wurde.



Die Verabschiedung der weissen Kragen: Die neue Technophilie

Die neuen DIY/DIT-FabrikantenInnen sind in mehrfacher Hinsicht technophil. Sie haben mit der Technophobie der 68er und ihrer Vorstellung von Entfremdung als dem Technischen Zuzuschreibenden gebrochen. Sie nähern sich neuen Technologien mit viel Neugier und Respektlosigkeit und arbeiten daran, sie zu öffnen und bedarfsgerecht anzuwenden. Das Spektrum ist gross. Neben SoftwarehackerInnen und Nerds dominieren zahlreiche Nutzungen von 3D-Druckern und anderen Fab-Lab-Geräten, die man sich gemeinsam erschliesst. In Gruppen umkreist man ein Problem. Damit verschiebt sich der Zugang zur Technik grundlegend. Technik als unüberwindbare Macht, der man allein gegenübersteht und der man sich resigniert über vorgebahnte Tools wie Bedienerhandbüchern zuwendet, verändert sich in eine Vielzahl von explorierenden Angängen gemeinsam mit anderen. Die Asymmetrie des Einzelnen gegenüber der Übermacht der Profi-IngenieurInnen zerstreut sich, indem sich ein wissendes Feld eröffnet, in das viele ihre Vorschläge und Erfahrungen einspeisen. Ideen kreiseln, und Schritt für Schritt erschliessen sich zuvor unübersehbar grosse und komplexe Zusammenhänge. Dieses Disperswerden und Abschmelzen des Machtdifferenzials in eine flachere Landschaft von Wissenseinheiten, die kollaborativ miteinander interagieren, ist eine grosse Kraft der neuen Praxis, die als sich habitualisierende Perspektive den Umgang mit den Sachverhalten und Problemen des Lebens verändert. Die neuen FabrikantInnen sind als Brüder und Schwestern der LeakerInnen zu verstehen, weil auch sie opake und verschlossene Machtverdichtungen durch die Öffnung aufhebeln und damit in geschickter Weise eine Gegenmacht bilden, die ihre Motivation nicht im »Gegen« hat, sondern im Wissen, das auf eine eigene Weise rezipiert und weiterverwendet wird. Man gibt dem Gecrackten, dem Gehackten, dem eigensinnig Adaptierten einen neuen Spin und verändert damit die Ausgangssituation aller folgenden SpielerInnen, die dies ebenfalls tun.

Dieser Ansatz, sich gegenseitig zu unterstützen, senkt die Einstiegschürden und auch die Angst vor der Befassung mit Technik, die bei vielen ausgeprägt ist. Der Nimbus des für die eigene Fähigkeit »zu hohen« Expertenwissens bröckelt hier massiv, denn es gibt immer jemanden, der es bei Bedarf erklärt (vor Ort bzw. offline oder online). Die Normalität von Nichtwissen und Lernen sorgt dafür, dass sich das Verhältnis zur Technik verschiebt und an die Stelle von Angst und Abwehr Neugier und Erfolgserlebnisse beim allmählichen Erschliessen treten können. Damit einher geht ein neuer Blick auf Technik, die fortan tenden-



ziell als eine Möglichkeit erscheint, die sich zur Nutzung empfiehlt, denn Technologie ist beim Fabrizieren unausweichlich, und das nicht nur im herkömmlichen, sondern in einem umfassenden Sinne: Alle Bereiche, alle Aspekte können technisch betrachtet und behandelt werden. Sich ihrer zu bemächtigen, es eben selber zu machen und zu wissen, wie, ist eine wesentliche Kapazität – aber eben im wissenden Feld. In diesem Feld bzw. in vielen miteinander vernetzten Feldern entwickelt sich eine Zivilgesellschaft technikmündiger BürgerInnen. Diese nutzen die kollektiven Kapazitäten gleichermassen dazu, neue Produkte nach ihren Bedürfnissen zu entwickeln. Sie melden sich jedoch auch kritisch zu Wort, wenn es um Technologien geht, die ausschliessen oder ökologisch oder politisch fragwürdig erscheinen, und organisieren Protest.

Da es hier um eine grundsätzlich veränderte Vergesellschaftung von Technik (offen, partizipativ, kollaborativ, dezentral, ökologisch sensibilisiert, plural etc.) geht, kann von einer neuen technisch durchdrungenen Zivilisation gesprochen werden, deren Konturen hier sichtbar werden. Die in der Industrie (und zunehmend auch in der Forschung) sedimentierten Unterschiede zwischen ›Entwicklern‹ und ›Verkäufern‹ gibt es hier nicht. Technik wird nicht mit dem Verkaufen gekoppelt und entsprechend »konfektioniert«, sondern behält ihre vielen Validitäten und Sensibilitäten. In einem gewissen Sinne ist dies eine Rückkehr zu den Wurzeln von technischer Innovation, allerdings sind es nicht einzelne ErfinderInnen oder kleine Teams, sondern es sind Schwärme von Technik-EntwicklerInnen, die sich gegenseitig weiterhelfen. Auch sind diese BürgerInnen keine Weisse-Kragen-Klasse mehr, die sich von den Blaumännern absetzen und sich über sie erheben; vielmehr entledigen sich die neuen FabrikantInnen ihres Reduziertwerdens auf Kognition, also auf reine ›Kopfarbeit‹, sowie auf die ihnen zugewiesene hegemoniale Rolle in der hierarchischen gesellschaftlichen Ordnung. Ihr Habitus ist lässig und der Austausch, ebenso wie die Räume, in denen sie sich wohlfühlen, lebendig und verspielt. Nerdige Anteile sind – je nach Fraktion – klar zu beobachten und damit also auch die Verweigerung von Technik, die es zu ernst meint und ihren Spass verliert.

Insgesamt kann festgestellt werden, dass der Habitus der neuen FabriziererInnen deutlich Auskunft gibt über Suchbewegungen bzw. Anleihen bei anderen praktisch-kreativ Tätigen: Zu nennen sind KünstlerInnen, ForscherInnen, ErfinderInnen, HandwerkerInnen, GärtnerInnen, BäuerInnen (bei den urbanen Gärten und solidarischen Landwirtschaften), DesignerInnen, ArchitektInnen, KöchInnen, Hausmänner und -frauen. Dieses bewusste Überschreiten einer Sphäre, dazu die Absage an die Normen und habituellen Zumutungen einer Profession sowie die



damit einhergehende Feier eines befreienden Dilettantismus sprengen den Raum quasi auf. Ganz wichtig ist den FabriziererInnen, *alles* selber machen zu können: Entwickeln *und* Bauen, Umbauen, Reparieren, Planen, Verteilen. Der Part des Bauens, also da, wo man sich die Hände schmutzig machen muss, wird nicht geringgeschätzt, auch weil das konkrete Machen nicht nur die stumpfe und serielle Ausführung eines von anderen erdachten Plans ist, sondern weil beim konkreten Anfertigen weitere Erfahrungen gemacht werden (auch darüber, was nicht so funktioniert wie gedacht) sowie Korrekturen erfolgen, und weil es Freude macht, alle Arbeitsschritte und alle Handanlegungen zumindest eng mitzuverfolgen.

Diese vielfältige Begegnung mit den Dingen ermöglicht in gleichem Zuge auch die Beteiligung des ganzen Körpers, es entwickeln sich dingaffine Leiblichkeiten, die Intelligenz, Kraft, Geschick und den Einsatz aller Sinne umfassen. Dazu passt auch die bewusste Einbeziehung von Low-Tech-Verfahren, die nicht verächtlich abgelehnt werden, sondern fester Bestandteil des Werkzeugkastens der DIY/DIT-lerInnen sind.

Der Primat liegt auf dem, was vorhanden ist an Bedingungen und Dingen auf der Welt. Mit ihnen möglichst geschickt umzugehen, empfindet man als erstrebenswert – und setzt sich damit von den szientistischen »Neuschöpfern« der Welt im Anthropozän (durch Geo- und Genomengineering, Biotechnologie, Raumfahrt etc.) selbstbewusst ab. Auch empfindet man ein ästhetisches Vergnügen an den kleinen Improvisationen und Versammlungen von Dingen, die vorher etwas anderes oder für andere Zwecke bestimmt waren.

Räume und Orte des Do it Together (DIT)

Die Räume, in denen all dies stattfindet, sind bewusst kuratierte Hybridräume zwischen Werkstatt, Fabrik, Labor, Studio und Office. Auch temporäre Räume, Camps, Zelte, Container oder Domes, kommen vielfach zum Einsatz. Wenn Räume permanent genutzt werden, sind es nicht solche, in denen sich die fordistische Produktionslogik widerspiegelt, die Räume auf Effizienz und Kontrolle jeder Mikrobewegung hin optimiert. Vielmehr sind es eigenwertige Spielarten postfordistischer Architektur, aber eben nicht »fancy« und auf einen professionellen oder identitären Kontext abgestellt. Sie brechen mit dem distinktiven und künstlerisch codierten Loftstil der 1980er Jahre und halten sich auch durch eine gewisse Ungeschliffenheit in der Schwebe bzw. im Nicht-leicht-Entzifferbaren.

Die hier entstehenden Strukturen sind offen bzw. leer. Sie sind in der Lage, zahlreiche Praxen in sich aufzuheben. Wir sehen eine Vielzahl von



innovativen Verortungen von Praxis. Auch ist hier ein Spektrum an eigenwertigen Raumatmosphären erfahrbar. Sachlichkeit und Funktionalität, Interaktion und Kooperation, soziales Miteinander und Spiel fügen sich zu Räumen zusammen, wie man sie sonst nirgends findet: Räume, die sich wegen ihrer Offenheit und der in ihnen fortwährend reformulierten Einladung zum Ummodellieren und in ihrer Absage an jede Form von Perfektionismus gut anfühlen und die eine Patina durch die hier stattfindenden Aktivitäten bekommen. Diese Räume sind materialisierte Gedächtnisse und Archive und zugleich Arsenalen; sie geben oft Auskunft über das, was hier einmal gebaut wurde, und heben es auf für zukünftige Umwandlungen. Auch sind sie bewusst keine Komfortzonen, sondern fordern dazu auf, sich im Harten, Kantigen, Alten, nicht ganz Vollendeten und ansatzweise Unbequemen zu beheimaten und in dieser sperrig-charmanten Ökologie ins Machen zu kommen. Sie sind das Gegenteil der digitalen Cockpiträume mit ihrer perfekten Aufgeräumtheit und Struktur sowie dem reibungs- und geräuschlosen Exekutieren von Impulsen. Im Unterschied zu den digitalen »Anschmiegeräumen« sind ihre Orte tendenziell unterdefinierte bzw. vielfältig nutzbare Machräume für viele. Sie legen ihren Subjekten kein disziplinierendes Muss-Tun auf, sie wiegen sie aber auch nicht in narzisstischen Hyperrealitäts-Erfahrungen. Sie denken nicht für ihre Subjekte und sie verwöhnen sie nicht und sie sind schon gar nicht pädagogisch begleitet, aber sie bieten eine Leere, die NutzerInnen mit dem füllen können, was gerade anliegt.

Digitales Community-Making: Die Bedeutung der Medien

Die Projekte des neuen Fabrizierens sind hochgradig medialisiert. Die Akteure pflegen eine Kultur der Versammlung und des Austauschs, die oft zur Herausbildung eigener Orte führt. Diese werden im digitalen Raum erweitert. Oft ist es aber auch umgekehrt: Die digitale Versammlung der persönlichen Begegnung und nachfolgenden Verräumlichung geht voraus. Kontakte werden oftmals über bestehende Online-Plattformen geknüpft. Sie münden dann gegebenenfalls in ein ortsgebundenes Engagement. Digitale und räumliche Versammlung gehen auseinander hervor, und das dauerhaft. Beide Projektdimensionen sind quasi ineinander verschachtelt. Auf der Plattform reparatur-initiativen.de etwa finden Reparaturinteressierte andere, die an ihrem Wohnort auch ein Repair-Café gründen wollen. Auf der Plattform freifunk.net treffen sich alle, die am offenen WLAN Interesse haben, etc.

Die Metainstitution der Plattform ist für die Organisation der thema-



tisch fokussierten Projektzusammenhänge von zentraler Bedeutung. Die Plattformen bilden eigene Versammlungsorte bzw. mediale Ökologien. Sie haben sogenannte BetreiberInnen. Diese Relation macht deutlich, dass eine Initiative oder ein Zusammenschluss einen digitalen Rahmen setzt und aufrechterhält. Dieser ist so gebaut, dass er Teilnahme und Veränderung ermöglicht. Und das wie folgt: Die BetreiberInnen stellen ihre Initiative in relativ knappen redaktionellen Darstellungen der eigenen Ziele vor (zu viele Worte wären kontraproduktiv und würden unauthentisch wirken) – die repräsentative Sprecherposition und Vereinnahmung eines Gegenstandes ist eher »old school«. Der Modus der Kommunikation ist – von diesen oder jenen veranschaulichenden Materialien abgesehen – interaktiv. Die BetreiberInnen eröffnen und strukturieren lediglich den Raum dafür. Der Fokus liegt auf dem praktischen Wer, Was, Wo und Wie. Interessierte werden detailliert über Möglichkeiten des Mitmachens informiert. Die Plattform will in erster Linie Partizipation technisch ermöglichen, also Community bilden, verbinden, anschliessen – und nicht überzeugen. Es geht hier weniger um Identität als um operationalisierte Verbindung. NutzerInnen werden eingeladen, sich zu beteiligen und ihr eigenes Ding zu machen, ja, eigentlich sind sie als BesucherInnen der Seite schon Teil des Projektes, sie sind in dieser Umgebung praktisch nur einen Klick von der formalisierten Teilnahme entfernt. Sie werden als Peer angesprochen, oft geduzt, dialogisch untergehakt und ins Projekt hineingeführt.

Die Verbreitung der Projektidee und das Erreichen möglichst vieler Kontakte ist also eine der zentralen Funktionen der Plattformen. Diese wollen möglichst viele MitmacherInnen gewinnen und setzen dieses Ziel dann auch algorithmisch und formularbasiert um (so wie man es auch von kommerziellen Plattformen kennt – der technische Modus der Inklusion ist identisch). Die Community hat stets ein offenes Ohr (und diese Haltung des »offenen Ohrs« ist hier ganz entscheidend und eine ethische Grundierung des Ganzen, s.o.). Sie operiert vertrauensbasiert und ermöglicht soziale Konstellationen, die sonst eher unwahrscheinlich sind. Gerade die Social Media ermöglichen die konvivialistische Praxis und sind in der Lage, ihr einen enormen Wirkungsgrad zu geben. Im Zusammenhang mit den Medien der Selbstermächtigung ist noch einmal zu betonen, dass sie eben nicht primär über Identität verbinden, sondern über Praxis und konkrete Problemlösung. Das zeigt sich auch an den beim gemeinsamen Reparieren aufeinandertreffenden Personen. Auch hier ist es die praktische Orientierung am Reparieren, die – im Rahmen einer von allen geteilten Situationsdefinition – eine Praxis des Miteinanders zeitigt, wie sie noch vor wenigen Jahren ausserhalb der In-



stitutionen Familie, Verwandtschaft oder Nachbarschaft undenkbar gewesen wäre. Die Auswanderung der gegenseitigen Unterstützung aus diesen traditionellen Zusammenhängen wäre ohne die mediale Dimension nicht möglich. Erst die ermöglichte Praxis des freien Austausches aller thematisch Interessierten hat das kulturelle Imaginäre so bereichert, dass dieser Versammlungsmodus jetzt quasi aus dem digitalen Raum in den lokalen Zusammenhang zurücklaufen kann. Mediale und soziale Innovation entstehen jeweils auseinander.

Durch die Ineinanderschachtelung von digitalen und lokalen Zusammenhängen des Selbermachens entstehen hochverdichtete Bewegungen (im praktischen und politischen Sinne), in denen Akteure lokal und translokal »die Kunst des Zusammenlebens« als »Kunst des Zusammenmachens« üben. Sie scheint uns in vielfacher Hinsicht vielversprechend, weil sie praktisch ausgerichtet ist und weil sie handgreifliche und eigenwertige Antworten auf die gegenwärtigen Probleme fabriziert. Sie ist freundlich, ambitioniert und smart, sie sucht gute Wege, und immer sind es die des geringsten Widerstands. Mit unfruchtbaren Kämpfen erschöpft man sich nicht mehr, wohl aber verhandelt man so hart und so zäh wie möglich. Man ist neugierig auf die Welt, von der man ein Teil ist, auf die man im besten Sinne als ein Gegebenes und ein zu Kreie-rendes schaut.

* Dieser Beitrag ist die stark gekürzte Fassung des gleichnamigen Einführungskapitels der HerausgeberInnen von ›Die Welt reparieren. Open Source und Selbermachen als postkapitalistische Praxis‹, erschienen 2016 im transcript Verlag, Bielefeld. OA-Fassung unter www.die-welt-reparieren.de.

Literatur

- Avanessian, Armen (Hg.) (2013): #Akzeleration. Berlin.
- Friesinger, Günther; Herwig, Jana (Hg.) (2013): The Art of Reverse Engineering. Open – Diss-ect – Rebuild. Bielefeld.
- Helfrich, Silke; Bollier, David; Heinrich-Böll-Stiftung (Hg.) (2015): Die Welt der Commons. Muster gemeinsamen Handelns. Bielefeld.
- Helfrich, Silke; Heinrich-Böll-Stiftung (Hg.) (2012): Commons. Für eine neue Politik jenseits von Markt und Staat. Bielefeld.