

»Not Your Granny's Craft«?
Neue Maschen, alte Muster –
Ästhetiken und Politiken von Nadelarbeit
zwischen Neokonservatismus,
»New Craftivism« und Kunst

VERENA KUNI

Strickende Feministinnen, häkelnde Aktivistinnen und Aktivisten, subversive Sticker/-innen: gibt es nicht – könnte man meinen. Schließlich gelten Handarbeiten wie Sticken, Häkeln und Stricken traditionell als Tätigkeiten, mit denen sich brave Mädchen und gute Hausfrauen zu beschäftigen haben. Auch das Feld der bildenden Kunst blieb lange Zeit von einer entsprechenden Perspektive dominiert, und zwar nicht allein dort, wo es Handarbeitende darzustellen galt: Die von der Renaissance an zunehmend etablierte Assoziation textiler Techniken und Materialien mit Stereotypen von »Weiblichkeit« und die damit verknüpfte Abwertung seitens der Kunsttheorie haben der Kunstgeschichte noch bis in die Moderne und die Gegenwart hinein ihren Stempel aufgeprägt.

Mit Beginn des 21. Jahrhunderts scheint sich jedoch ein Wandel abzuzeichnen: Im Zuge eines regelrechten Do-it-yourself-Fiebers boomen nunmehr auch Nadelarbeiten aller Art – und haben dabei sowohl in der Alltagskultur wie in der Kunst deutlich an Sex-Appeal gewonnen. Allenthalben winkt Handgestricktes, -gehäkeltes und -besticktes aus den Schaufenstern schicker kleiner Läden; Prominente wie Madonna, Kate Moss oder Russell Crowe lassen sich mit Strickzeug ablichten. In den Medien ist die Wiederentdeckung der Handarbeitskultur ebenfalls kaum zu übersehen; und insbesondere das World Wide Web wird nicht nur weidlich als Präsentationsfläche und für den Vertrieb von Selbstgemachtem, sondern allem voran für den Austausch unter den

Anhängerinnen und Anhängern des neuen Trends genutzt. Zugleich begegnen textile Techniken unter den Vorzeichen eines »Radical Crafting«, das sie aus ihrer traditionellen Verankerung zu befreien verspricht und stattdessen neu im Radius von Design, Kunst und Aktivismus verortet. »Knitted Graffiti«, gemeinschaftlich gehäkelte Anti-Sweatshop-Quilts und »subversives Sticken« kommen als Strategien einer lokal agierenden, aber überregional oder gar global medial vernetzten Culture-Jamming-Avantgarde zum Einsatz. Und auch (Kunst-)Institutionen nehmen diese Impulse dankbar auf, wie einschlägige Ausstellungsprojekte von *Knit2Together* (London u. a. 2005) über *New Embroidery: Not Your Grandma's Doily* (Portland 2006) bis *Radical Lace & Subversive Knitting* und *Pricked: Extreme Embroidery* (New York 2007, 2008) belegen.¹

Bedeutet dies nun, dass die traditionelle Verortung von Handarbeit in einem von Geschlechterdichotomien geprägten Wahrnehmungs- und Wertungsraster nicht mehr greift? Wer und was sind die treibenden Kräfte bei einer etwaigen Umkodierung? Welche Rolle kommt der Entwicklung von materialen Strategien, welche den elektronischen Medien und Netzwerken zu – und wie spielen diese jeweils ineinander? Und was zeichnet die aktuellen Ansätze im Bereich der D.I.Y.-Kultur², in Kunst, Design und Aktivismus aus?

Diesen Fragen möchte ich im Folgenden nachgehen – und dabei insbesondere das Verhältnis von »alten« und »neuen« Technologien einerseits und andererseits dasjenige der bildenden Kunst zu ihrem Umfeld in den Blick nehmen, um nach den Veränderungen zu fragen, die sich sowohl im Hinblick auf die Produktion wie auch auf die Rezeption von Nadelarbeiten verzeichnen lassen.³

Alte Muster

Über die Kunst- und Kulturgeschichte ist ein breites Konvolut an Darstellungen von Stickerinnen und Strickerinnen überliefert, die zumeist weniger den produktiven Nutzen des Nadelwerks allgemein würdigen wollen als seinen exemplarischen Status im Koordinatenfeld von Heimarbeit und Selbsterzie-

- 1 Bezeichnenderweise fanden die ersten dieser Ausstellungen nach der Jahrtausendwende in Institutionen für angewandte Kunst, Kunstgewerbe und Design statt, erst in jüngerer Zeit schließen sich der (Gegenwarts-)Kunst gewidmete an.
- 2 D.I.Y. (auch: DIY) ist das gebräuchliche Kürzel für »Do-It-Yourself«.
- 3 Mit diesem Komplex beschäftigt sich weiterführend auch das von der Verf. mit begründete interdisziplinäre Forschungs-Netzwerk *Critical Crafting Circle*, vgl. <http://www.criticalcraftingcircle.net> [15.03.2008].

hung positiv propagieren sollen.⁴ Wo es nicht ohnehin fester Bestandteil der Hausarbeitsökonomie ist, steht die Einübung einer traditionellen (Geschlechter-)Rolle im familiären und gesellschaftlichen Gefüge im Vordergrund, die unermüdlichen Fleiß sowie den selbstlosen Einsatz der eigenen Arbeitskraft für andere diktiert.⁵ Hier geht es also keineswegs allein um die Herstellung von Handgemachtem, das in winterlichen Zeiten wärmen oder der Dekoration des Eigenheims dienen kann. Bereits die Beschäftigung um der Beschäftigung willen erfüllt ihren Zweck – nicht von ungefähr warnt ein bekanntes Sprichwort aus angloamerikanischen Sonntagsschulen: »The devil finds work for idle hands«.⁶

Diese historische Prägung und das aus ihr resultierende, dominierende Bild von Handarbeit als »weiblicher« Tätigkeit, die einer gezielten »Fesselung von Kopf-Herz-Hand« diene⁷, machen es zunächst einmal schwer, zu neuen Perspektiven zu gelangen – allemal zu solchen, die sich mit alternativen (Geschlechter-)Politiken verknüpfen lassen. Dass Handarbeitszirkel als Ort nicht nur sozialer, sondern auch politischer Kommunikation fungieren konnten⁸, hat hieran lange Zeit ebenso wenig ändern können wie Vorstöße einer feministisch geprägten (Kunst-)Geschichtswissenschaft, den Blick für andere Sichtweisen zu öffnen.⁹

- 4 Versammelt finden sich einschlägige Beispiele in Publikationen zur Geschichte der Handarbeitstechniken bzw. -künste, vgl. z. B. für Strickerinnen die Illustrationen in: Sylvia Greiner: Kulturphänomen Stricken. Das Handstricken im sozialgeschichtlichen Kontext. Freiburg i. Brsg.: B. A. Greiner 2002.
- 5 Zur Hausarbeitsökonomie vgl. Donna Haraway, »Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technikwissenschaften«, in: Carmen Hammer/Immanuel Stieß (Hg.), Donna Haraway. Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen, Frankfurt/Main, New York: Campus 1995, S. 33-72, hier S. 55f.
- 6 Vgl. zum Sticken Rozsika Parker: The Subversive Stitch. Embroidery and the Making of the Feminine. London: The Women's Press 1984; zum Stricken Anne L. Macdonald: No Idle Hands. The Social History of American Knitting. New York: Ballantine Books 1988 sowie Sylvia Greiner: Kulturphänomen Stricken.
- 7 Vgl. Dagmar Ladj-Teichmann: »Weibliche Bildung im 19. Jahrhundert. Fesselung von Kopf, Hand und Herz?«, in: Ilse Bremer/Juliane Jacobi-Dittrich/Elke Kleinau/Annette Kuhn (Hg.), Wissen heißt leben. Beiträge zur Wissensgeschichte von Frauen im 18. und 19. Jahrhundert. Düsseldorf: Schwann 1983, S. 219-243.
- 8 Vgl. hierzu exemplarisch für die US-amerikanische Geschichte Anne I. McDonald: No Idle Hands.
- 9 Vgl. etwa auch die Beiträge in: Cordula Bischoff/Christina Threuter (Hg.),

Für bildende Künstlerinnen wiederum mochte es zwar in mehrfacher Hinsicht nahe liegen, sich kritisch mit dem Handarbeitskomplex zu befassen: Schließlich waren sie aufgrund ihres Geschlechts nicht nur biografisch mit der Rolle konfrontiert, die Handarbeit und Handarbeitsunterricht als Teil eines tradierten Machtverhältnisses konservierenden und perpetuierenden Erziehungskomplexes spielen, sondern aufgrund der tradierten Projektionen auf »weibliche Künste« auch professionell.¹⁰ Diese Zuschreibungen durch kritische Interventionen auszuhebeln, erwies sich jedoch als besonders schwierig.

So gab es bereits im Zuge der so genannten »ersten Welle« des Feminismus das Bestreben, positive Umwertungen der Gattungshierarchie vorzunehmen. Beispielsweise gehörte zum *Womanhouse* (1971/1972) – einem der ersten, explizit von einem feministischen Selbstverständnis getragenen Kunstprojekte, dessen Räume die beteiligten Künstlerinnen in Auseinandersetzung mit der Situierung von Haus(frauen)arbeit gestaltet hatten¹¹ – ein von Faith Wilding realisiertes *Crocheted Environment* (Abb. I), in dem sich die tradierte Flechtarbeit als raumgreifende, organische Hommage an die Gebärmutter präsentierte.¹²

In Judy Chicagos Projekt *The Dinner Party*, als Feier historischer Frauenpersönlichkeiten konzipiert, bildeten mithilfe klassischer Handarbeitstechniken – vor allem Weberei und Stickerei, aber auch Keramik und Seidenmalerei – gefertigte Gedecke das Zentrum der gleichnamigen Installation.¹³

Genau diese – ungeachtet der intendierten feministischen Kritik und trotz positiver Umwertung fortgeschriebene – Affirmation des traditionellen Verständnisses »weiblich« assoziierter Techniken und Themen führte bereits

Um-Ordnung. Angewandte Künste und Geschlecht in der Moderne, Marburg: Jonas-Verlag 1999 sowie in: Ines Lindner u. a. (Hg.), *Blickwechsel. Konstruktionen von Männlichkeit und Weiblichkeit in der Kunstgeschichte*. Berlin: Reimer 1989, Kap. III, S. 200ff.

10 Vgl. Lindner u. a. (Hg.): *Blickwechsel*, sowie die folgenden Ausführungen.

11 Organisiert von den Begründerinnen des Feminist Art Program der Cal Arts, Judy Chicago und Miriam Shapiro. Vgl. Miriam Shapiro: »The education of women as artists. Project Womanhouse«, in: *The Art Journal*, 31, 3 (1972), S. 268-270; Gisind Nabakowski: »Frauen in der Kunst«, in: Gisind Nabakowski/Helke Sanders/Peter Gorsen (Hg.), *Frauen in der Kunst*. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1980, Bd. 1, S. 185-295, hier S. 224-236.

12 Vgl. die Dokumentation auf der Homepage von Faith Wilding, <http://www.andrew.cmu.edu/user/fwild/faithwilding/> [15.03.2008]. 1996 präsentierte Wilding anlässlich der Ausstellung *Division of Labor: Women's Work in Contemporary Art* (Bronx Museum, New York, u. a.) eine Neueinrichtung unter dem Titel *Womb Room*.

13 Vgl. Judy Chicago: *The Dinner Party. A symbol of our heritage*. New York: Anchor Press 1979.

zeitgleich wie auch in nachfolgenden Generationen zu deutlichen Vorbehalten gegenüber den Konzepten des *Womanhouse* und der *Dinner Party* wie auch anderen, ähnlich orientierten Kunstprojekten mit feministischem Selbstverständnis. Künstlerinnen, die textile Techniken verwendeten, sahen sich dem Vorwurf eines problematischen »Essentialismus« ausgesetzt; die positive Bezugnahme auf Handarbeit und Textilkünste wurde als altmodische und kontraproduktive, weil stereotype Wahrnehmungen von »Weiblichkeit«, »weiblicher Kultur« und »weiblicher Ästhetik« begünstigende Auffassung einer kritischen Kunstpraxis gewertet.¹⁴

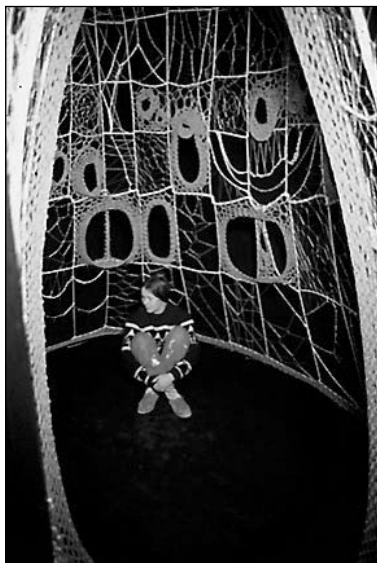


Abb. 1: Faith Wilding, *Crocheted Environment*, 1971-1972, Rauminstallation im *Womanhouse*, Hollywood (Dokumentationsfoto mit der Künstlerin)

Wie nachhaltig die den textilen Techniken eingetragenen Wahrnehmungsmuster die Rezeption bestimmen können, lässt sich für die Folgezeit an Beispielen von Elaine Reichek bis Ghada Amer belegen¹⁵ – im deutschsprachigen Raum

14 Vgl. diese Debatten zusammenfassend Sigrid Schade: »Zwangsjacke ›weibliche Identität‹ oder: Judy Chicagos neue alte Frauen-Mythen«, in: Renate Morrell (Hg.), *Weibliche Ästhetik? Kunststück!*, Pfaffenweiler: Centaurus-Verlag 1993, S. 211-217; Monika Laue: *Wahre Weibeskünste? Zur Problematik einer femininen Ästhetik in der zeitgenössischen Kunst*. Cindy Sherman, Rosemarie Trockel und Rebecca Horn, München: scaneg 1996.

15 Zwei Künstlerinnen, deren Gesamtwerk sich durch eine ebenso kontinuierliche wie vielfältige Auseinandersetzung mit textilen Techniken auszeichnet

prominent an dem Rosemarie Trockels, die in den 1980er Jahren mit (maschinen-)gestrickten Textilbildern und -objekten bekannt wurde, in denen sie die als »hausbacken« geltende Technik mit mehr oder weniger einschlägig fetischisierten Mustern bzw. Logos wie etwa dem bekannten »Playboy-Bunny« kombinierte. Trockels Referenzen auf Stereotypen von »Weiblichkeit« bzw. »Hausfräulichkeit« sind nicht als positive Affirmation zu verbuchen, vielmehr stellen sie dezidiert eben diese Wahrnehmungsmuster zur Diskussion.¹⁶ Die Tatsache jedoch, dass ihr ausgerechnet mit den Strickarbeiten der »Durchbruch« gelang, dürfte wohl nicht nur dieser entscheidenden Differenz zu verdanken sein, sondern eben auch einem Blick, der diese übersieht: Tatsächlich haben Künstlerinnen bis heute immer wieder auch deshalb Erfolg, weil sie nolens volens tradierten Erwartungshaltungen entsprechen – also selbst dann, wenn die Erfüllung dieser Erwartung eigentlich auf einem Missverständnis beruht.¹⁷ Wie etwa in Kommentaren, die doppelbödige Spitzen zunächst goutieren – um dann erleichtert zu resümieren, dass »Trockel keine plump-feministische Strickliese, sondern eine scharfe Beobachterin weiblicher Verhaltensmuster« sei.¹⁸

Neue Medien, neue Mythen

Ende der 1990er Jahre wurde ein Buch mit Enthusiasmus aufgenommen, das diesen Strang wieder aufnahm, um eine feministische Appropriation der digitalen Technologien zu proklamieren: Sadie Plants *zeros + ones*.¹⁹ Das Buch

– die dabei jedoch denkbar unterschiedliche ästhetische Positionen beziehen bzw. repräsentieren.

16 Vgl. hierzu Anne M. Wagner: »Wie feministisch sind Rosemarie Trockels Objekte?«, in: Parkett, 33 (1992), S. 67-74.

17 Vgl. zu diesem Problemkomplex z. B. die Beiträge in: Kathrin Hoffmann-Curtius/Silke Wenk (Hg.), *Mythen von Autorschaft und Weiblichkeit im 20. Jahrhundert*, Marburg: Jonas 1997; am Beispiel von Pippilotti Rist argumentiert: Verena Kuni: »Sing my Song. Ein altes Lied – neu interpretiert? Überlegungen zur wiedererwachten Diskussion um eine »weibliche« Video-Ästhetik am Beispiel des »Modellfalls« Pippilotti Rist«, in: Ursula Frohne (Hg.), *video cult/ures. Multimediale Installationen der 90er Jahre*, Köln: DuMont 1999, S. 49-61.

18 Vgl. Maria Benning: »Leben heisst Strumpfhosen stricken«, in: *parapluie*, 5 (1998/1999). <http://parapluie.de/archiv/afrika/trockel/> [15.03.2008].

19 Sadie Plant: *zeros + ones. Digital Women and the New Technoculture*, New York, London: Routledge 1996; dtsh. Übers.: *nulLEN + einsen. Digitale Frauen und die Kultur der neuen Technologien*, 2. Aufl., München: Goldmann 2000.

hielt eine neue Lektion sowohl in Sachen Mediengeschichte wie auch einen neuen Blick auf die diesen eingetragene Geschlechterperspektiven bereit. Neu war dabei vor allem die Art und Weise, wie bereits bekannte Erkenntnisse präsentiert wurden: als Argumente für die selbstbewusste Konstruktion eines cyberfeministischen Ursprungsmythos, der sich auf textile Handarbeit und deren Technologisierung als Basis unserer heutigen Computerkultur gründet. »Textilien selbst sind buchstäblich das Software-Unterfutter aller Technologien«²⁰, lautete die Losung – und sie wurde nicht nur von feministischen Medientheoretikerinnen aufgenommen, sondern inspirierte auch Künstlerinnen zu einschlägigen Arbeiten.²¹

Technikgeschichtlich lässt sich tatsächlich ein roter Faden von der Weberei über die Weiterentwicklung des Webstuhls im Zuge der Industrialisierung bis hin zur Steuerung des Computers verfolgen.²² Es wäre sogar möglich, auch das Stricken in diese Perspektive einzubeziehen; so eignen sich auch Stick- und Strickmuster schon deshalb für eine Umsetzung in digitale Codes bzw. in solche generierende Programme, da sie in ihrer einfachsten Form selbst nach einem 1/0-Prinzip aufgebaut sind.²³

Im Zuge von Plants positiver Mythisierung der Weberei jedoch wird eben jene historische Einbindung textiler Techniken in einen Verbund aus Arbeitsökonomien und gesellschaftlicher Hierarchien, vor dessen Hintergrund ein »geheimes Wissen der Frauen« allenfalls als Anker für romantische Reminiszenzen fungieren kann, weitgehend nivelliert.²⁴ Der als professionelle Erwerbstätigkeit anerkannte und damit einträglichere Teil textiler Handwerke wurde zunächst nämlich nahezu ausschließlich von Männern ausgeübt. Mit der Industrialisierung begannen die den Geschlechtern zugewiesenen Bereiche zwischen Erwerbstätigkeit und Hausarbeit weiter auseinanderzudriften: Jene Bereiche, in denen Frauen erwerbstätig werden konnten, zeichneten sich durch prekäre Arbeitsbedingungen und niedrige(re) Entlohnung aus; auch

20 Ebd., S. 77.

21 Unmittelbar z. B. Alicia Felberbaums *holes linings threads. the future looms* (1998), s. ehem. <http://www.channel.org.uk/threads>; inzwischen unter: <http://www.aliciafelber.com/> (Bereich: Projekte) [15.03.2008]. Zu weiteren webbasierten Projekten vgl. unten.

22 Vgl. hierzu in kultur- und medienhistorischer Perspektive Birgit Schneider: *Textiles Prozessieren*, Zürich: diaphanes 2007.

23 Solche Stick- und Strickmuster-Generatoren kommen u. a. auch in verschiedenen »Craftivismus«-Projekten zum Einsatz, vgl. weiterf. unten.

24 Dies betrifft insbesondere Plants Referenzen auf Arbeiten wie Elizabeth Faulkner Baker: *Technology and Women's Work*, New York: Columbia University Press 1964, ebenso wie solche auf aktuellere Studien zu den Veränderungen der Arbeitsverhältnisse durch die Technologisierung.

dann, wenn Frauen dieselben Tätigkeiten wie Männer verrichteten. Zugleich gewann die traditionelle Handarbeit als Vehikel zumeist geschlechtsspezifisch definierter Erziehung und Disziplinierung an Bedeutung. Im von der Industrialisierung ausgeklammerten, vergleichsweise privilegierten Sektor des Kunsthandwerks schließlich spiegeln sich ebenfalls geschlechtsabhängige Wertzuweisungen in entsprechenden Ökonomien wider – und bilden die Grundlage für eben jene Hierarchisierung der Künste, die bis weit in die zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts hinein Auswirkungen auf bildende Künstlerinnen und Künstler werfen wird, die mit textilen Techniken arbeiten.

Neue Technologien, neue Maschen?

Mit der Wende zum 21. Jahrhundert scheint sich indes Entscheidendes geändert zu haben. Handarbeiten wie Stricken und Sticken sind regelrecht schick geworden – mitunter sogar für Vertreter des männlichen Geschlechts. Und die so genannten »neuen« Medien, genauer gesagt: die Potentiale, die sich über eine Reihe aktueller Anwendungen für webbasierte Publikation und Vernetzung eröffnen, spielen in diesem Zusammenhang offenbar eine wichtige Rolle: Auf unzähligen Homepages, in Weblogs und Foren trifft man Stricker/-innen sowie Sticker/-innen an, die kaum mehr etwas mit den »Fleißigen Lieschen« historischer Darstellungen gemein haben. Nicht nur präsentieren sie sich und ihre Arbeiten äußerst selbstbewusst. Sie vertreten häufig auch eine neue Auffassung von Handarbeit, was sich in vielen Fällen in den Projekten widerspiegelt. Gehäkelt, gestrickt und gestickt wird nicht nur an Kleidungsstücken und Accessoires, die durch ein individuelles und originelles Design bestechen wollen. Vielmehr stößt man sowohl auf Arbeiten wie auch auf ganze Webseiten, die sich dezidiert dem Motto unterstellen, das Greg Der Ananian – selbst ein prominenter Aktivist in Sachen alternativer Handarbeitskultur und Organisator des *Bazaar Bizarre* – proklamiert: »Not Your Granny's Craft«²⁵ (Abb. 2).

Wie die Differenz definiert wird, variiert: Sowohl freie Techniken wie auch neue Materialien werden ausprobiert, eigene Schnitte jenseits der Konfektionsgrößen entworfen, Gebrauchtwaren umgearbeitet sowie Muster und Designs kreiert, die häufig eine subversive Position signalisieren sollen – wie etwa im Fall von *Subversive Cross-Stich*, einem Projekt, das auf klassische Kreuzstich-Tücher mit offensiven Parolen setzt (Abb. 3).²⁶

25 Vgl. Greg Der Ananian: *Bazaar Bizarre. Not Your Granny's Craft*. New York: Viking Studio/Penguin 2005 u. www.bazaarbizarre.org [15.03.2008].

26 Vgl. <http://www.subversivecrossstitch.com/> [15.03.2008].



Abb. 2: Greg Der Ananian, *Bazaar Bizarre. Not Your Granny's Craft*, 2005, Buch-Cover nach einer Kreuzstich-Stickerei von Greg Der Ananian



Abb. 3: Julie Jackson, *Subversive Cross Stitch: Homo Sweet Homo*, o. D. (ca. 2006), Kreuzstickerei u. Stickset, Detail (Screenshot)

Gleichgesinnte finden und schließen sich in Netzwerken, über Plattformen, Foren, Webringe, »Blogrolls« und Trackbacks in Blogkommentaren zusammen; man tauscht Muster, Tipps und Kniffe aus, organisiert lokale, regionale und internationale Treffen sowie Workshops, Wettbewerbe und alternative Messen – und organisiert mitunter auf diesem Wege sogar politischen Protest, wobei sich eine ganze Reihe von Projekten bewusst auf die Tradition der »Revolutionary Knitting Circles« bezieht, also jener historischen Handarbeitszirkel, die sich dezidiert zu entsprechenden Zwecken formierten.²⁷

Einem Gutteil dieser »Handarbeitenden« ist gemeinsam, dass sie sich selbst als Vertreter/-innen einer neuen Generation verstehen, die mithilfe der eigenen Kreativität Alternativen zu den dominierenden Märkten der Massenproduktion sucht. Inwieweit sich ein solcher Anspruch tatsächlich einlöst bzw. einlösen lässt, steht allerdings auf einem anderen Blatt.

Das gilt allem voran für das Verhältnis der »neuen Handarbeitskultur« zu den Feldern des professionellen Mode-Designs und der Kunst. Längst hat der Trend zur »D.I.Y.«-Ästhetik in beiden Sektoren ebenfalls einen signifikanten Boom zu verzeichnen, wobei die Frage nach Austauschprozessen sowie deren Effekten gestellt werden muss.²⁸ Besonders betrifft dies die Reibungsflächen, die dort entstehen, wo jeweils gesellschaftliche und individuelle Ökonomien aufeinandertreffen: etwa die Nutzung von und/oder die Bezugnahme auf Strategien, welche sich ursprünglich als »subversiv« verstehen, inzwischen jedoch zunehmend für Marketing-Kampagnen zum Einsatz kommen.²⁹ Aber auch konkrete Projekte, wie sie beispielsweise von Studierenden, Nachwuchs-Designerinnen und -Designern und Jung-Unternehmerinnen und -Unternehmern verfolgt werden.³⁰ Mit einer kritischen Reflexion der Fragen von Verwertbarkeit und Verkäuflichkeit sind hier zudem nicht notwendigerweise Anschlüsse an alternative

27 Vgl. prominent den kanadischen *Revolutionary Knitting Circle*, <http://knitting.activist.ca/> [15.03.2008].

28 Vgl. Verena Kuni: »Mach es (Dir) selbst!«. In: *spike art quarterly*, Nr. 04, Sommer 2005.

29 Vgl. z. B. das von KK03/Wessendorf & Boretius für British American Tobacco lancierte Projekt *Lucky Loft* (2007), das unter dem Motto »Do It Yourself« stand und mehrere einschlägige Beiträge von Künstlerinnen und Künstlern und Designerinnen und Designern versammelte (u. a. Häkelobjekte von Patricia Waller); auch die Schweizer Zigarettenmarke *Parisienne* wurde ab 2006 mit Strickobjekten beworben, 2007 folgte ein D.I.Y.-Projekt mit Aufruf zur »kreativen Beteiligung«.

30 Vgl. z. B. den Web-Shop von *Tarzan*, in dem man nicht nur (Nachwuchs-) Designer-Clubfashion, sondern im Bereich *NetGranny* auch von älteren Frauen handgestrickte Socken bestellen kann, s. <http://www.netgranny.ch> [15.03.2008].

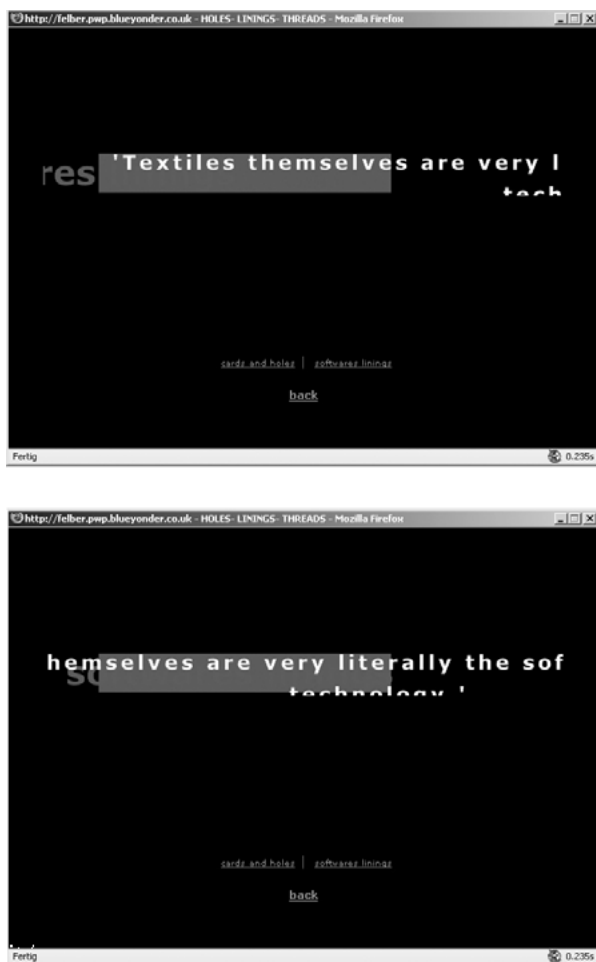


Abb. 4: Alicia Felberbaum, *holes linings threads. the future looms*, 1998, webbasiertes Projekt, zwei Details (Screenshots)

Alltagskulturen und -ökonomien verbunden – ebenso kann auf das Feld des professionellen Designs und der »freien«, d. h. bildenden Kunst optiert werden.

Allgemein ist weder zwangsläufig von einem Anschluss an die »Crafting«-Bewegung auszugehen noch von bewussten Bezugnahmen auf die kritischen Diskurse, geschweige denn deren Verbindungen zu einer feministischen Tradition, wie sie für Künstlerinnen wie Alicia Felberbaum (Abb. 4), Faith Wilding oder Freddie Robins (Abb. 5), die in den 1990er Jahren in einschlägig

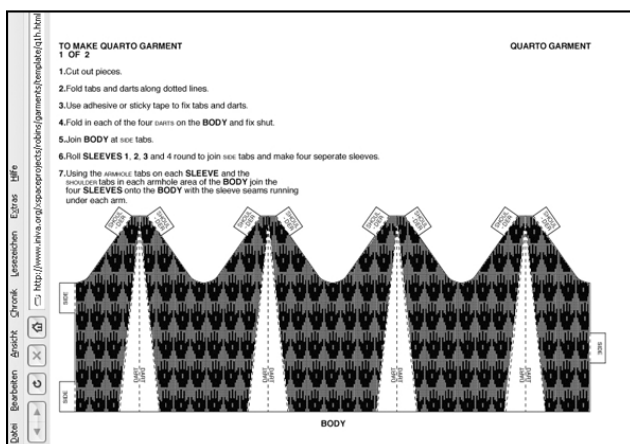


Abb. 5: Freddie Robins, *Bugbear*, 1996, webbasiertes Projekt, zwei Details (Screenshots)

31 Vgl. zu Felberbaum oben; Faith Wilding, die sich seit Mitte der 1990er Jahre in cyberfeministischen Netzwerkprojekten engagiert, beteiligte sich 1996 an der Erstellung einer webbasierten »Version« des *WomEnhouse*, vgl. die Dokumentation unter <http://www.cmp.ucr.edu/> (die ebd. angegebene Datierung auf 2001 ist inkorrekt); zu Robins vgl. www.freddieRobins.com sowie insb. *Bugbear* (1999), <http://www.iniva.org/xspaceprojects/robins/> [jeweils 15.03.2008].

Vielmehr begegnet man im Web längst auch den Vertreterinnen und Vertretern einer traditionellen Auffassung von Handarbeit und ihren angestammten Medien vom Strickmusterblatt über die klassischen Frauenzeitschriften bis hin zu Modemagazinen, denen die neue »Crafting«-Kultur und -Kunst als willkommenes Vehikel trendorientierter Vermarktung dient.³² Besonders dankbar springen gerade jene Publikationen auf den Zug auf, die in Anleitungen für die »gute Hausfrau« ein wichtiges Standbein hatten, das in jüngerer Zeit durch Zugeständnisse an ein verändertes Verständnis zeitgenössischer Frauenrollen an Stabilität zu verlieren drohte.³³

Ob hierzu wiederum jene Magazine, Zines und Plattformen, die sich als »Zentralorgane« eben dieser »neuen« Generation der Handarbeitskultur verstehen, tatsächlich eine Alternative darstellen, erweist sich bei genauerem Hinsehen als durchaus hinterfragenswert. Die Positionen lassen sich keineswegs so scharf voneinander separieren, wie man aufgrund der unterschiedlichen Adressierungen annehmen könnte. Einen prominenten Prüfstein bietet die Zeitschrift *MAKE*, die sich im Anschluss an ihre Gründung 1995 rasch als Fachorgan mit Print-Ausgabe, Web-Plattform und Blog für technophile Bastler/-innen etabliert hat.³⁴ Zwar bemüht sich das Magazin durchaus, Geschlechterparität mindestens in der Adressierung zu wahren. Dessen ungeachtet schlossen der Verlag und die Herausgebergruppe von *MAKE* schon nach kurzer Zeit traditionelle Separationsmuster an, indem mit *CRAFT* eine für Handarbeiten zuständige Schwester-Zeitschrift und -Plattform eingerichtet wurde.³⁵ Wie *MAKE* richtet sich auch *CRAFT* offiziell an beide Geschlechter.³⁶ De facto wird über die Trennung der D.I.Y.-Gemeinschaften nach Techniken jedoch auch deren Aufspaltung gemäß tradiertter Geschlechterverhältnisse wieder aufgenommen und perpetuiert.³⁷ Einmal mehr stellt sich gerade

32 Vgl. etwa die Kampagnen von Magazinen wie *VOGUEknitting*, <http://www.vogueknitting.com> [15.03.2008].

33 Zudem unterhalten Zeitschriften wie *Brigitte* mittlerweile auch selbst Community-Foren für den Austausch, vgl. das Forum »Selbermachen«, <http://www.brigitte.de/foren/forumdisplay.html?f=50> [15.03.2008].

34 <http://makezine.com/> [15.03.2008].

35 <http://craftzine.com/> [15.03.2008].

36 Was u. a. auch durch Beiträge des ansonsten vor allem für *MAKE* zuständigen »Senior Editor« Philipp Torrone tätig demonstriert werden soll.

37 Vor diesem Hintergrund erscheint der pünktlich zum Muttertag 2007 lancierte Claim bei *MAKE* – »For Moms Who Tinker« – vor allem als eins: der Versuch, weitere Kundschaft für Abonnements zu gewinnen, die man sicher nicht von ungefähr in einem Segment zu finden wähnt, welches anders als typische Nerds der Computerbastelszene noch in einem höheren Maße gewohnt ist, seine D.I.Y.-Anleitungen aus Zeitschriften zu beziehen.

in Bezug auf die Geschlechterzuschreibungen die Frage, worin eigentlich das spezifische Surplus des neuen Brückenschlags zwischen traditionellen Handarbeitstechniken und elektronischen (Netzwerk-)Technologien zu suchen ist, bzw. inwieweit Letztere in der Tat dazu beigetragen haben, Ersteren zu einer derartigen Renaissance zu verhelfen.

Ein wesentlicher Faktor lässt sich in der Entwicklung zu dem hin ausmachen, was allgemein als »Web 2.0« gefasst wird: Applikationen, die es auch ohne weitergehende Programmier- und Technikenntnisse ermöglichen, eigene Inhalte auf ansprechende Weise ins Netz zu stellen und kontinuierlich selbst zu pflegen, sowie aktiv an Netz-Gemeinschaften teilzunehmen bzw. sich in diesen entsprechend zu engagieren.³⁸ Was bereits allgemein für eine alltagskulturelle und künstlerische Nutzung von Medien bzw. Anwendungen gilt, die per se nicht zu den primären Arbeitsmitteln zählen, gewinnt für eine ansonsten im analogen Raum verortete Handarbeitskultur zusätzlich an Bedeutung: Wenngleich die jeweiligen Kapazitäten von individuellen Kenntnissen und Interessen sowie – potentiell – der Organisation in Netzwerken und anderen Gemeinschaften abhängen mögen, so sind einer parallelen Ausübung zweier vergleichsweise zeitaufwändiger Tätigkeiten wie dem Handarbeiten und dem Programmieren allein aufgrund der verfügbaren Zeitressourcen natürliche Grenzen gesetzt. Dem gegenüber öffnen die neuen technologischen Optionen Ersteren – bildlich formuliert – das Tor vom »stillen Kämmerlein« in die »weite Welt«.

Allerdings ist damit noch kaum befriedigend erklärt, warum in diesem Zuge ausgerechnet die Handarbeit eine derart breite Präsenz und zugleich an Ansehen gewonnen hat – zumal sich ihre Konjunktur auch keineswegs auf die Netzkultur bzw. das World Wide Web beschränkt. Denn abgesehen davon, dass die Handarbeitstätigkeit per se nach wie vor weitgehend außerhalb des digitalen Raums ausgeführt wird³⁹ und dort als Gebrauchsgegenstand, Kleidungsstück, Design- oder Kunstobjekt existiert und zirkuliert, hat sich zugleich die Zahl der Läden, Messen, Galerien usw. merklich gemehrt, in denen sie zusammen mit anderem »Selbstgemachten« zum Verkauf angeboten wird. Und nicht nur Theoretiker wie Richard Sennett treten mit Argumenten

38 Vgl. Tim Berners-Lee/Mark Fischetti: *The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web by Its Inventor*, San Francisco: Harper 1999; Thomas Alby: *Web 2.0. Konzepte, Anwendungen, Technologien*, München, Wien: Carl Hanser 2007.

39 Weitgehend insofern, als daneben auch technologische Transfers an Bedeutung gewinnen, wenn etwa Schnittmuster und Designs digital entworfen werden – oder Projekte bewusst auf eine Verschränkung von analogen Techniken und digitalen Technologien setzen.

für Handwerk vor.⁴⁰ Vielmehr scheint sich auch generell in einer kulturellen Gemengelage, die gemeinhin vor allem unter den Vorzeichen der Digitalisierung diskutiert wird, auf verschiedenen Ebenen der Wunsch nach Analogem zu artikulieren.⁴¹ Im Angesicht technologischer Reproduzierbarkeit und globalisierter Steuerungsprozesse erfährt das Bild eines »schöpferischen Individuums«, das in eine familiäre Gemeinschaft eingebunden ist, eine Renaissance – wie etwa auch *CRAFT* in seinem Impressum betont:

»Celebrating the DIY spirit, *CRAFT*'s goal is to unite, inspire, inform and entertain a growing community of highly imaginative and resourceful people who are transforming traditional art and crafts with unconventional, unexpected and even renegade techniques, materials and tools; people who undertake amazing crafting projects in their homes and communities.«⁴²

Mustererkennung

Wiewohl die Strickenden und Stickenden von heute kaum weniger fleißig zu Werke gehen als ihre Mütter, Großmütter und Urgroßmütter, scheinen sie sie dabei einer anderen (Arbeits-)Moral als jener folgen zu wollen, die das zitierte Sonntagsschulen-Motto »The devil finds work for idle hands« diktierte – was freilich nicht daran zu bemessen ist, dass auf so mancher modischen Wintermütze muntere Teufelshörner blitzen.⁴³ Hatte »die gute Hausfrau« zuvor noch auf den Appell zu hören: »Don't just sit there, knit something«⁴⁴, so sieht man jetzt junge Frauen bei »Street-Knit«-Aktionen Wachmänner die Mores der Nadelkünste lehren⁴⁵; im Web wird das bereits aus der Grrrl-Zine-Szene bekannte Motto »We can do it!« praktischerweise gleich als Strick- und Stickmuster ausgegeben (*Abb. 6*).⁴⁶

40 Richard Sennett: *The Craftsman*, New Haven, London: Yale University Press 2008; dtsh. Übers.: *Handwerk*, Berlin: Berlin Verlag 2008.

41 Mit diesem Komplex beschäftigt sich die Verf. im Rahmen des Forschungsprojekts *From Analog To Digital and Back Again* (2005ff.), mehr Informationen unter: <http://kuni.org/v/abs/abs-undcond.htm>.

42 <http://craftzine.com/about/> [15.03.2008].

43 Entsprechend ornierte Accessoires sowie generell mit gesellschaftlicher Rebellion assoziierbare Designs liegen in der Szene unübersehbar im Trend.

44 Vgl. das Titelbild des Buches *Teach Yourself To Knit The Easy Way*, New York: Columbia-Minerva Corp. 1968; die Parole wird hier dem Sprössling der Adressatin in den Mund gelegt.

45 Vgl. die Dokumentationen von Aktionen des *Revolutionary Knitting Circle*, <http://knitting.activist.ca/> [15.03.2008].

46 So bietet *Domknitrix* etwa auch ein passendes Strickmuster mit dem belieb-



Abb. 6: Poster des War Production Co-ordinating Committee (J. Howard Miller für Westinghouse), *Rosie the Riveter*, 1942, Slg. National Museum of American History, Smithsonian Institution;
 Domiknitrix (d. i. Jennifer Stafford), *Rosie the Riveter Strickbild*, 2005;
 Domiknitrix (d. i. Jennifer Stafford), *Rosie the Riveter Strickmuster*, 2005

ten »Rosie the Riveter«-Motiv an, vgl. http://www.domiknitrix.com/knitting-patterns/rosie_riveter_knittingpattern.cfm [15.03.2008]. Dass dieses Motiv seinen Ursprung in der US-Aktivierungspropaganda des Zweiten Weltkriegs hat, scheint insbesondere in der europäischen Rezeption gern übersehen zu werden.

Über das »Selbst ist die Frau!« hinaus wird dezidiert das »We« betont – also an eine imaginäre Gemeinschaft Gleichgesinnter appelliert, die sich dank Web 2.0 zugleich auch im Austausch und als Netzwerk realisiert.

Gleiches gilt allgemein für den Geist des D.I.Y.: Selber machen (lernen) wird in unzähligen Web-Foren – wie beispielsweise *Craftster* – als tätiger Weg zu alternativen gesellschaftlichen Perspektiven bzw. als Ausweis einer entsprechenden Haltung verstanden. Zumindest suggeriert dies das proklamierte Selbstverständnis des Projekts: »Du kannst mit den alten Regeln der Heimwerkerei brechen – zusammen mit anderen D.I.Y.-Rebellen«, lautete anfangs das Versprechen auf der Startseite von *Craftster*.⁴⁷ Propagiert wird eine Gemeinschaft von Individuen, die kreativ sind, ihre Kenntnisse im Selbststudium erwerben, ihr Wissen gern mit anderen teilen und weitergeben. Letzteres scheint die Projekte zunächst von so mancher webbasierter Künstlergemeinschaft zu unterscheiden, in deren Rahmen man sich eher unter den Vorzeichen einer Balance zwischen Schulterschluss und Konkurrenz vereint.⁴⁸ Das heißt allerdings noch lange nicht, dass die Bastelarbeiten besonders rebellisch ausfielen oder tradierte Geschlechterverhältnisse ausgehebelt würden.⁴⁹

Die Propagierung von sich scheinbar außerhalb der dominierenden kommerziell orientierten Strukturen ansiedelnder und sich zu Teilen aus Subkulturen rekrutierender, selbst organisierter Märkte garantiert nicht unbedingt alternative Ökonomien.⁵⁰ Vielmehr ist die Autonomie suggerierende Parole »sell yourself!«, mit der die Plattform *Etsy* Bastlerinnen und Bastler einlädt, eigene kleine Webshops zu eröffnen, beim Wort zu nehmen: »Verkaufe Deine Produktionen« heißt hier – wie im Grunde überall, wo »D.I.Y.-Entrepreneurship« und Kleinstunternehmertum in eigener Sache betrieben werden – zugleich: »Verkaufe Dich selbst!«.⁵¹ Diejenigen Funktionen, die das »Web 2.0« im Kern ausmachen – neben dem erleichterten Publizieren also allem voran die Interak-

47 Vgl. <http://www.crafster.org> [01.03.2007]. Mittlerweile ist dieser Claim von den Seiten verschwunden; die Erklärungen zum Selbstverständnis fallen weit weniger »radikal« aus, vgl. etwa die Vorstellung auf der »about«-Seite und den Pressebereich, ebd. [15.03.2008].

48 Vgl. z. B. das von Charles Saatchi lancierte Projekt *YourGallery*, <http://www.saatchi-gallery.co.uk/yourgallery/> [15.03.2008].

49 Tatsächlich handelt es sich mehrheitlich um Variationen auf klassische Handarbeits- und Bastelprojekte.

50 In diesem Zusammenhang lässt sich auf entsprechende Debatten um die Punk-Kultur verweisen, die für viele D.I.Y.-Aktivistinnen und -Aktivisten ein zentraler Bezugspunkt ist, zugleich aber auch exemplarisch für die Problematik der Kommerzialisierung von D.I.Y.-Kulturen steht.

51 <http://www.etsy.com> [15.03.2008]. Die zeitweise auf den Seiten lancierte Parole meinte primär natürlich »Verkaufe selbst!«.

tions- und Vernetzungspotentiale, das Kommentieren, Wählen und Bewerten, »Freunde« markieren und Auszeichnungen verteilen – können nämlich nicht nur unterstützend wirken, bei der Bildung von Solidargemeinschaften helfen und selbst Neulingen im Gewerbe internationale Kundenkreise erschließen. Sie sind zugleich Motor von Konkurrenzen, Teil eines kompetitiven Systems. Die »alternativen« Märkte der D.I.Y.-Gemeinschaften sind keineswegs außerhalb der herrschenden Ökonomien angesiedelt, sondern perfekt in diese integriert. Sie kompensieren zudem den Überdruß an den auf globalen Märkten gehandelten, einander aufs Haar ähnelnden, massenhaft vertriebenen Corporate-Design- und Billigprodukten: als Angebot, das angesichts allenthalben zur Schau getragener Kreativität und dem Handarbeits-Boom entsprechend die Bedürfnisse derer befriedigt, die sich alles kaufen können – aber kaum mehr Zeit haben, etwas selbst zu machen. Gezielt nutzen auch zahlreiche große Unternehmen den Trend zur »kreativen« Individualisierung – und sparen über »Customizing«-Offerten nicht allein an Kosten für Marktforschung und Designer, sondern lassen D.I.Y.-Enthusiastinnen und Enthusiasten für die Mitwirkung am Markenprodukt noch mit einem Aufschlag bezahlen.⁵²

Insofern liegt es nahe, den neuen Handarbeits- und D.I.Y.-Boom im WWW im Kontext dessen zu betrachten, was man als »prosumer culture« bezeichnen kann: »Prosumer« sind potentiell Produzentinnen und Produzenten sowie Konsumentinnen und Konsumenten zugleich, d. h. sie sind – mindestens teilweise – im Besitz von Produktionsmitteln und Kenntnissen um entsprechende Techniken zur Herstellung jener Dinge, die sie zu konsumieren begehren. Im Unterschied zu der positiven Utopie, die der US-amerikanische »Zukunftsforscher« Alvin Toffler mit diesem Begriff assoziierte⁵³, belegt die beschriebene Gemengelage im Bereich der Web-2.0-gestützten D.I.Y.-Kultur, dass die entsprechenden Optionen zur Beteiligung problematische ökonomische und gesellschaftliche Machtverhältnisse keineswegs außer Kraft setzen.⁵⁴ Die fließenden Übergänge zwischen sich professionalisierenden Amateurkultu-

52 Vgl. neben entsprechenden online-Angeboten von Sportartikel-Herstellern wie Nike oder Adidas auch von sonst nicht primär mit Mode befassten Firmen lancierte Design-Wettbewerbe wie die *naked shirt competition* von bob mobilfunk austria (2007) <http://www.thegap.at/bob> [01.03.2007], die ihrerseits das Konzept erfolgreicher D.I.Y.-Entrepreneurships wie Spreadshirt aufnehmen, s. <http://www.spreadshirt.com> [15.03.2008].

53 »Third Wave civilisation begins to heal the historic breach between producer and consumer, giving rise to the »prosumer economics« of tomorrow«, vgl. Alvin Toffler: *The Third Wave*, New York: Morrow 1980, S. 11.

54 Vgl. weiterf. zu diesem Komplex: »Happy Prosumer? Do-It-Yourself-Kultur 2.0«, erscheint in: Birgit Richard/Alexander Ruhl, *Konsumguerilla*, Frankfurt/Main, New York: Campus 2008.

ren, D.I.Y.-Entrepreneurship und Selbstorganisation im Kreativsektor müssen zudem in engem Zusammenhang mit Entwicklungen betrachtet werden, in deren Zug der so genannten »Kreativwirtschaft« zunehmende Bedeutung beigemessen wird – was wiederum nicht zuletzt auch auf die veränderten Relationen zwischen »freien« und »angewandten« Künsten verweist, die sich hier begegnen.

Insgesamt kommt die neue Lust am Selbermachen den aktuellen gesellschaftlichen, ökonomischen und politischen Entwicklungen entgegen: Schließlich gehört der so genannte »kreative Imperativ« – der nicht allein fordert, dass »jeder ein Künstler« bzw. schöpferisch tätig sein sollte, sondern zugleich Künstler/-innen als Avantgarde einer neuen Arbeitsgesellschaft versteht, in der jede/r ein kreativer Unternehmer in eigener Sache ist – auch zum rhetorischen Vokabular einer Politik, die einen allgemeinen Sozialabbau und die Delegation sämtlicher Risiken an das Individuum verfolgt.⁵⁵ Es ist denn auch kein Zufall, dass zahlreiche der einschlägigen Geschäftsgründungen in der Bundesrepublik in die Zeit der »Hartz-Reformen« fallen, in der die »ICH AG« vom sozioökonomischen Terminus *technicus* zur staatlichen Fördermaßnahme promovierte.

Spätestens an diesem Punkt zeigen sich die kritischen Aspekte eines Komplexes, dem manche gerade als Positives abgewinnen zu können meinen, dass er – ohne sich als Teil einer Protestkultur zu verstehen – einen Beitrag zu gesellschaftlichen Veränderungen, einem ökologischen Bewusstsein und einer menschenfreundlicheren Ökonomie leiste:

»Without making a big deal about boycotting big brands or saving the environment, crafting changes the way we consume«⁵⁶, schreibt »HobbyPrincess« Ulla Maria Muutanan 2007 in der Print-Ausgabe von *CRAFT*. Die entscheidende Frage ist jedoch: In welche Richtung führt die Veränderung?

An Alternativen stricken?

Mit dieser Frage setzen sich nicht zuletzt jene auseinander, die selbst im Fadenkreuz der skizzierten Entwicklungen arbeiten. Abschließend sei daher exemplarisch ein Projekt vor- und zur Diskussion gestellt, das im Spannungsfeld von neuem Handarbeits-Boom, D.I.Y.- und Prosumer Culture, Kunst und Aktivismus, Mode und Kreativwirtschaft, analogen und digitalen Technologien

55 Vgl. Ulrich Bröckling: Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform, Frankfurt/Main: Suhrkamp 2007; Marion von Osten/Peter Spillmann (Hg.): Be Creative! Der kreative Imperativ, Zürich: Museum für Gestaltung 2003.

56 Ulla Maria Muutanan: The Movement for Fun, in: *Craft*, (5) 2007, S. 35.

sowie lokalen und globalen Strategien agiert – und hierbei auch die in diesem Komplex virulenten Geschlechterpolitiken thematisiert: *microRevolt*⁵⁷ (Abb. 7).



Abb. 7: Cate Mazza, *microRevolt knitPro*, 2003, webbasierte Plattform, Teilprojekt: *Muster-Generator*, Detail (Screenshot)

»microRevolt investigate the dawn of sweatshops in early industrial capitalism to inform the current crisis of global expansion and the feminization of labor«⁵⁸, lautet die Mission, bei deren Umsetzung traditionelle Handarbeitstechniken ebenso in Anspruch genommen werden wie elektronische Medien- und Netzwerktechnologien. Für die Begründerin des Projekts, die New Yorker Künstlerin Cat Mazza, hatten nach eigenem Bekunden zunächst persönliche Gründe den Ausschlag gegeben, mediale und materiale Strategien miteinander zu verknüpfen: In die Stricktechnik ließ sie sich von ihrer Großmutter einweisen, um einen Ausgleich zur Arbeit am Rechner zu schaffen, mit der sie sich aufgrund ihrer Spezialisierung hauptsächlich beschäftigte.⁵⁹ Die Auseinandersetzung mit den laufenden Debatten um die Produktions- und Marktstrategien global agierender Konzerne einerseits und der eigenen Positionierung mit einer Tätigkeit im »kreativen Sektor« führte Mazza 2003 dazu, *microRevolt* als Plattform für gemeinsame Initiativen ins Leben zu rufen. Mit *knitPro* entwickelte sie ein eigenes Computer-Programm für die Umsetzung von Grafiken in Strick-, Häkel-, Stick- oder Knüpfmuster, das auf der Webseite zur freien Verfügung steht. Termine für lokale Treffen und Aktionen sind ebenso zu finden wie über das Netz organisierte Projekte. Zu diesen gehörte

57 <http://www.microrevolt.org> [15.03.08].

58 <http://www.microrevolt.org/mission.htm> [15.03.08].

59 Vgl. Beth Rosenblum: In Conversation with Cat Mazza. Part I of II, 15.03.2005, http://www.eyebam.org/reblog/journal/archives/2005/03/in_conversation_with_cat_mazza_p.html [15.03.2008].

beispielsweise 2006 die *Nike Petition Blanket* als aus Hunderten von individuell nach einer auf der Seite zur Verfügung gestellten Anleitung angefertigte Flickendecke, die der bekannte »Nike-Swoosh« ziert und die im Anschluss an eine Ausstellungstour zusammen mit einer von allen Beitragenden unterzeichneten Petition gegen Sweatshop-Arbeit der Konzernleitung übergeben werden soll.⁶⁰ Mit Hilfe eines Projektstipendiums der auf webbasierte Werke spezialisierten Initiative *turbulence* entstand 2006 die *knitoscope*-Software, die es gestattet, digitale Videobilder in Animationen mit Strickmaschen- und »Kreuzstich-Textur« umzusetzen, sowie die auf dieser basierenden *knitoscope testimonies* (Abb. 8), eine Reihe von entsprechend bearbeiteten Video-Interviews mit Anti-Sweatshop-Aktivist:innen und Aktivistinnen.⁶¹



Abb. 8: Cate Mazza, *knitoscope testimonies*, 2006, webbasiertes Projekt, Detail (Screenshot)

Während hier der Rückbezug aufs Nadelwerk letztlich nur mehr als ästhetisches Surplus fungiert, das Erinnerungen an Sadie Plants mythologisierende Verknüpfung von textilen Techniken und digitaler Technologie aufrufen

60 http://www.microrevolt.org/petition_overview.htm [15.03.08].

61 <http://turbulence.org/Works/microRevolt>. 2007 erhielt Mazza ein »Media Arts Fellowship«, um an und mit der Software weiterzuarbeiten, s. <http://www.microrevolt.org/video.htm> [beide 18.03.2008].

kann⁶², nutzt ein Projekt wie die *Nike Petition Blanket* die Potentiale von Transfers zwischen analogem und digitalem Raum ebenso wie die Synergien sozialer und technologischer Netzwerke optimal. Dass Mazza mit *microRevolt* nicht nur in der Kunstszene vernetzt war bzw. ist, sondern ihr Projekt auch über die neu entstandenen Netzwerke der »Handarbeitskultur 2.0« und der »Craftivistinnen« und »Craftivisten« bekannt machen konnte und zugleich entsprechend im Realraum agierte, hat ihm eine breitere Öffentlichkeit eingetragen. Ob solche Formen künstlerischen Protests politisch wirksam werden können, steht allerdings auf einem anderen Blatt – gerade angesichts jenes Flair des »radikalen Chic«, der »Craftivismus« umgibt. Wenn entsprechende Projekte im Rahmen von Ausstellungen ihre Institutionalisierung und Musealisierung im kulturellen Feld erfahren, mag dies zwar einerseits ihre kulturelle Relevanz belegen. Andererseits aber stellen kulturelle Institutionalisierungen lediglich die Spitze eines Eisbergs der Konsolidierung dar, dessen weitaus problematischere Dimensionen in den Re-Appropriationen dieser Ansätze durch die Kulturindustrie und eine Werbewirtschaft zu finden sind, die längst selbst mit Strategien der Kommunikationsguerilla bzw. des Guerilla-Marketing agieren.⁶³ Ein Problem, das aus nahe liegenden Gründen gerade dort an Brisanz gewinnt, wo Projekte wie *microRevolt* ohnehin schon an den Schnittstellen von Kunst und (Mode-)Design, »Craftivismus« und klassischer Handarbeit angesiedelt sind. Denn die Beteiligten werden über ihre Tätigkeit in Prozesse involviert, in denen sie keineswegs ausschließlich als gegenläufige Kräfte fungieren.⁶⁴ Im konkreten Fall vielleicht weniger intensiv, weil auch *microRevolt* immanent Strukturen reproduziert, wie sie für Web-2.0-basierte kommerzielle Projekte typisch sind.⁶⁵ Gleichwohl zeigt sich im Vergleich, dass das Engagement von Künstlerinnen und Künstlern für die Werbung nach

62 Vgl. zu Plant oben. Dass die »Kreuzstich-Textur« auch einer anonymisierenden Verfremdung zu Gute kommt, wie sie im Bereich des (Medien-)Aktivismus durchaus von Interesse sein könnte, scheint dagegen keine Rolle zu spielen; in der Video-Serie werden alle Interview-Partner/-innen mit Namen genannt.

63 Jay C. Levinson hatte dieses auch bei »global playern« beliebte Konzept ursprünglich als Strategie für kleinere Unternehmen vorgeschlagen, vgl. ders.: Guerilla-Marketing. Offensives Werben für kleine und mittlere Unternehmen, Frankfurt/Main: Campus 1990.

64 Vgl. weiterf. Thomas Düllo/Franz Liebl: Cultural Hacking. Die Kunst des strategischen Handelns, Wien, New York: Springer 2004.

65 Zweifellos sind die *microRevolt*-Aktivitäten netzwerk- und gemeinschaftsorientiert; die *knitPro*-Software ist unter GNU Public Licence publiziert. Gleichwohl handelt es sich jedoch immer um Projekte der Künstlerin Mazza, indes die Beteiligten – ob anonym oder namentlich – zuarbeiten.

ähnlichen Prinzipien funktioniert. Wie gut dort wiederum die zeitgemäße Anlehnung an den Handarbeits-Boom sowohl unter den Vorzeichen der neuen D.I.Y.-Kultur als auch unter denen eines neo-konservativen Traditionalismus zusammengehen, belegte jüngst die Zigarettenmarke *Lucky Strike*: Während im Rahmen des (Wettbewerbs-)Projekts *Lucky Loft* Nachwuchs-Kuratorinnen und Kuratoren eine Ausstellungsserie mit einschlägigen künstlerischen Projekten realisierten, wartete die Plakatwerbung zum Jahresende 2007 mit einer »von Großmüttern« gestrickten *Lucky-Strike*-Packung auf.⁶⁶ Zweifellos gilt es, nicht nur vor dem Hintergrund der traditionellen Ökonomien von Handarbeit, sondern umso mehr mit Blick auf ihre neuerliche Funktionalisierung unter den Vorzeichen unterschiedlicher Politiken im Spannungsfeld von »New Craftivism« und Kunst, nach wie vor zu fragen: Für wen wird die Handarbeit geleistet? Wer profitiert von ihr? *Wer strickt?*

Abbildungsnachweis

- Abb. 1 <http://www.andrew.cmu.edu/user/fwild/faithwilding/>.
Abb. 2 Greg Der Ananian: *Bazaar Bizarre. Not Your Granny's Craft*. New York: Viking Studio/Penguin, 2005.
Abb. 3 <http://www.subversivecrossstitch.com/kits/homo2.html>.
Abb. 4 <http://www.aliciafelber.com> (Bereich: Projekte).
Abb. 5 <http://www.iniva.org/xspaceprojects/robins/>.
Abb. 6 Wikipedia Commons, sowie http://www.domiknitrix.com/knitting-patterns/rosie_riveter_knittingpattern.cfm.
Abb. 7 <http://www.microrevolt.org/knitPro.htm>.
Abb. 8 <http://turbulence.org/Works/microRevolt/>.

66 Vgl. oben Anm. 23. Aufgrund des Verbots von Zigaretten-Reklame im WWW ist die online-Dokumentation des Projekts nicht mehr zugänglich; der – ebenfalls im D.I.Y.-Design gestaltete – Katalog wurde nur in kleiner Auflage für interne Zwecke hergestellt.

