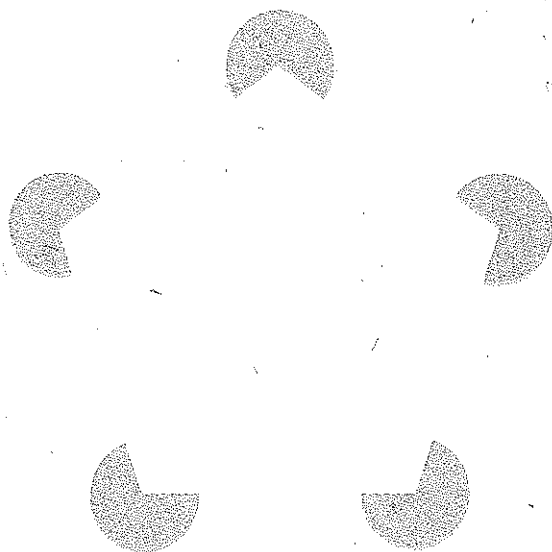


Schriftenreihe Forum / Band 8

# Der Sinn der *Sinne*

KUNST- UND AUSSTELLUNGSHALLE DER BUNDESREPUBLIK DEUTSCHLAND



STEIDL

Schriftenreihe Forum / *Band 8*

Der Sinn der Räume

KUNST- UND AUSSTELLUNGSHALLE  
DER BUNDESREPUBLIK DEUTSCHLAND

STEIDL

<i>Herausgeber</i>	Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland GmbH
<i>Direktor</i>	Wenzel Jacob
<i>Forum</i>	Bernd Busch Annett Müller Jutta Seligmann
<i>Konzeption</i>	Uta Brandes Bernd Busch
<i>Publikations- koordination und Lektorat</i>	Petra Kruse Heike Tekampe Claudia Gatzweiler
<i>Redaktion</i>	Claudia Neumann
<i>Gestaltung</i>	Peter Kahrl
<i>Druck und Gesamtber- stellung</i>	Steidl, Göttingen

Copyright 1998  
Kunst- und Ausstellungshalle  
der Bundesrepublik Deutschland GmbH, Bonn,  
und Steidl Verlag, Göttingen

Alle Rechte vorbehalten  
Printed in Germany 1998

ISBN 3-88243-533-X

## Inhalt

<i>Wenzel Jacob</i>	Vorwort	9
<i>Dietmar Kamper</i>	Entweder der Sinn oder die Sinne	11
<i>Thomas Macho</i>	Entweder der Sinn oder die Sinne? <i>Überlegungen zu einem Gespräch mit Dietmar Kamper</i>	18
<i>Sybille Krämer</i>	Sinnlichkeit, Denken, Medien: Von der ‚Sinnlichkeit als Erkenntnisform‘ zur ‚Sinnlichkeit als Performanz‘	24
<i>Schuldt</i>	Rhythmus : Fremdheit : Entmischung	40
<i>Michael Diers</i>	Von Sinnen in der Kunst	51
<i>Josephine Grieve</i>	Renaissance der Imagination	81
<i>Klaus-Ernst Behne</i>	Über die Untauglichkeit der Synästhesie als ästhetisches Paradigma	104
<i>Hinderk M. Emrich</i>	Synästhesie, Emotion und Illusion	126
<i>Heiko Neumann</i>	Neuroinformatische Modellbildung zur visuellen Informationsverarbeitung	140
<i>Andreas K. Engel</i>	Neuronale Grundlagen der perzeptiven Integration	158
<i>Joël Hubaut</i>	Die Essenz der Sinne	179
<i>Sigrid Weigel</i>	Die geraubte Stimme und die Wiederkehr der Geister und Phantome <i>Film- und Theoriegeschichtliches zur Stimme als Pathosformel</i>	190
<i>Allucquere Rosanne Stone</i>	Kommunikationsflächen	207

<i>Louis Bec</i>	Künstliches Leben und Technozoosemiotik des elektrischen Sinns <i>Elemente fabulatorischer Epistemologie</i>	218	<i>Homi K. Bhabhá</i>	Inmitten der Differenz: Über den Sinn der menschlichen Vermittlung	458
<i>Hans Ulrich Reck</i>	Sprache und Wahrnehmung an Schnittstellen zwischen Menschen und Maschinen <i>Ein Gespräch zwischen Nicolas Anatol Baginsky, Olaf Breidbach, Christian Hübler, Peter Gendolla und Hans Ulrich Reck</i>	244	<i>Richard Sennett</i>	Der Tastsinn	479
<i>Florian Rötzer</i>	Zukunft des Körpers	272	<i>Oskar Negt</i>	Eigensinn und Enteignung der Sinne	496
<i>Geert Lovink</i>	Push Media – ein kritischer Zwischenruf	289	<i>Franz Xaver Baier</i>	Bewegung der Sinne	510
<i>Nancy Paterson</i>	Cyberfeminismus	292		Formulierte Gemeinsamkeiten <i>Einige besinnliche Äußerungen zu Unternebmenskultur, Stammeskultur, Heimatseiten und dergleichen gestalteten Umwelten</i>	520
<i>Francis Heylighen</i>	Auf dem Weg zum ‚Global Brain‘ <i>Der Mensch im weltweiten elektronischen Netz</i>	302	<i>Michael Erlhoff</i>		
<i>Hans Moravec</i>	Die Sinne haben keine Zukunft	319	<i>Volker Albus</i>	Bilder aus der Heimat	525
<i>Max More</i>	‚Virtue‘ und ‚Virtuality‘ <i>Von erweiterten Sinnen zu Erfahrungsmaschinen</i>	335	<i>Martin Heller</i>	Universale Heimat	549
<i>Kiyoshi Furukawa</i>	<i>Die Gabe des Lapislazuli</i> für Sopran und interaktives Computermusik-System	354	<i>Uta Brandes, Bernd Busch</i>	Vom Sinn des Sinnes und der Sinne	553
<i>Heinz Brüggemann</i>	Diskurs des Urbanismus und literarische Figuration der Sinne in der Moderne	362	<i>Lutz Jabre, Guy Schraenen</i>	Künstlerbücher – mehr als fünf Sinne! <i>Ein Gespräch als Bibliographie</i>	573
<i>Marc Augé</i>	Die Stadt – Vom Imaginären zur Fiktion	401		Biographien	609
<i>Martin Pawley</i>	Stadtwelten – Wirkliche Illusionen, illusionäre Wirklichkeiten	416		Bildnachweis	622
<i>Anne Friedberg</i>	Gerahmte Visualität: Das virtuelle Fenster	433			

## Cyberfeminismus



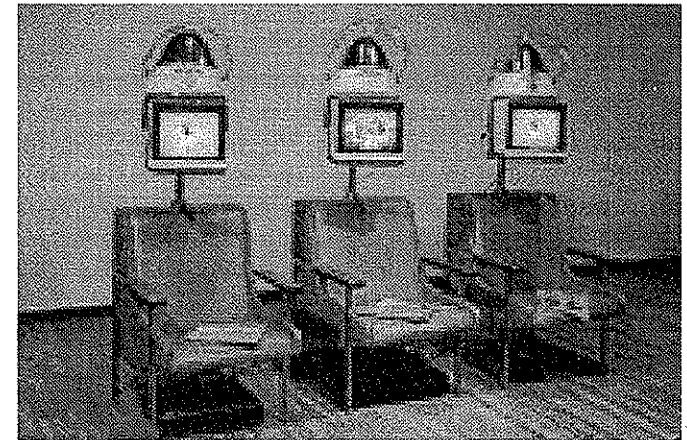
Abb. 1  
Nancy  
Paterson, *Lady  
Vacuum Logo*.  
Dieses Logo,  
das eng mit  
dem Namen  
der Künstlerin  
verbunden ist,  
illustriert auf  
ironische Weise  
herkömmliche  
Vorstellungen  
zum Thema  
'Frauen und  
Technik'.

Je mehr wir uns dem nächsten Jahrtausend nähern, desto häufiger hören wir vom Tod der Kultur und vom Ende der Geschichte, der Bildung, des Kapitalismus, des Feminismus. Dies ist keine seltene Reaktion auf die enormen und vielfältigen Konsequenzen, die sich aus dem Übergang von einem Jahrtausend in das nächste ergeben.

Der Ausdruck ‚Post-Feminismus‘ impliziert, daß wir über den Feminismus hinausgehen, ihn hinter uns lassen müssen. Der Feminismus muß sich verändern, wenn er den neuen chaotischen Bedingungen Rechnung tragen will: der kulturellen Vielfalt, der Allgegenwart des Technischen und der geschlechterüberschreitenden Politik. Der neue Feminismus ist ein Cyberfeminismus. Mit dem Begriff des Cyberfeminismus beziehe ich mich auf die Ideen von Frauen, die in diesem Bereich arbeiten und die über die Veränderungen, die sich mit unserer Wahrnehmung des Körpers und des Geschlechts vollzogen haben, schreiben und sprechen, wie zum Beispiel Donna Haraway, eine Australierin, die in Kalifornien lebt und unterrichtet. Nach Haraways Auffassung sind wir alle zu Cyborgs geworden, da wir in einer Kultur leben, in der die Grenzen zwischen dem menschlichen Körper und der Maschine beziehungsweise der Technik verwischt wurden. Ursache dafür sind nicht nur die Computer und andere interaktive Techniken, sondern auch die Medienkultur – also die verschiedenen Weisen, den menschlichen Körper als biologische Maschine wahrzunehmen. „Ich wäre lieber ein Cyborg als eine Göttin“, schreibt Haraway.<sup>1</sup>

In den 60er und frühen 70er Jahren vollzog sich in der Psychologie des 20. Jahrhunderts ein Bruch mit dem Behaviourismus. Als Metapher für menschliche Funktionen diente fortan der Computer. Damit wird der traditionelle Dualismus von Geist und Körper fortgesetzt, denn in dieser Metapher erscheinen der Geist als Computer und der Körper als DNA-Algorithmus. Im Versuch, diesen Dualismus von Geist und Körper zu überwinden, zeigt der Cyberfeminismus zukunftsweisende Perspektiven auf. Seine Vertreterinnen verweisen auf die neuartigen Beziehungen zwischen Körper und Technik. Durch die elektro-

Abb. 2  
Nancy  
Paterson,  
*Friseursalon TV*.  
An den Chrom-  
hauben von  
drei Frisier-  
stühlen in ei-  
nem Damensa-  
lon sind kleine  
Farbmonitore  
angebracht, die  
Bilder zu den  
Themen ‚Frau-  
en und techni-  
sche Haushalts-  
geräte‘, ‚Frauen  
am Arbeits-  
platz‘ und  
,Frauen und  
wissenschaftliche  
Entdeckun-  
gen/technische  
Innovationen‘  
zeigen. 1987  
produziert, war  
diese Installa-  
tion die erste  
Medienarbeit  
der Künstlerin  
zum Thema  
,Cyberfeminis-  
mus‘.



nischen Medien können Frauen mehr Einfluß gewinnen, der sie möglicherweise nicht länger Opfer des Militarismus neuer Technologien sein läßt. Der Cyberfeminismus ist seinem Wesen nach subversiv. Er ist politisch, beschäftigt sich mit den Lebensbedingungen beider Geschlechter und aller Rassen, und seine Ausgangspunkte sind kulturelle Vielfalt und die Allgegenwart der Technik.

Sandy Stone, eine amerikanische Performancekünstlerin, beschreibt in ihrem Buch *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age* die Kommunikation mittels Computern als Möglichkeit, sich selbst neu zu erfinden – in Geschlecht, Alter, Rasse und Identität.<sup>2</sup> Und Brenda Laurel, die Verfasserin des Buches *Computers as Theatre*, das sich mit den gegenwärtigen und zukünftigen Schnittstellen zwischen Mensch und Computer auseinandersetzt, vertritt die Ansicht, daß die Kenntnisse der Dramentheorie und -technik unser Verständnis des Verhältnisses von Mensch und Computer auf die nächsthöhere Ebene heben wird. Dann nämlich werde der Zuschauer sowohl geistig als auch emotional beteiligt sein.<sup>3</sup> Adrian Piper befaßt sich mit Problemen von Rassenidentität und Selbstidentifikation. Mit ihrem Aufsatz *In Support of Meta-Art* schlägt sie den Künstlerinnen ein neues Betätigungsfeld vor: „Die Verdeutlichung der gedanklichen Prozesse, Abläufe und Voraussetzungen für jede Art von Kunst, die wir machen.“ In diesen Prozessen und Abläufen gehe es um eine umfassende Beschreibung; das Artikulieren der Voraussetzungen dagegen mache, so Pipers Beobachtung, eine tiefergehende, eher schöpferische Analyse der „besonderen sozialen, psychischen, politischen, metaphysischen

oder ästhetischen Bedingungen und ihrer verschiedenen Kombinationen“ erforderlich.<sup>4</sup>

Welches aber sind die gedanklichen Prozesse, Abläufe und Voraussetzungen, um die es geht, wenn Künstlerinnen im Bereich der neuen, elektronischen Medienkunst cyberfeministische Prinzipien vertreten?

Immer häufiger sehen wir in Hollywoodfilmen, im Fernsehen oder in Comicbüchern das Bild der Kriegerin, die gleichzeitig mit extrem weiblichen Kurven und mit unerhörten Muskeln ausgestattet ist – Karikaturen, die allenfalls Sylvester Stallones *Rambo* vergleichbar sind. Als Beispiele dafür seien für den Film Pamela Anderson Lee als *Barb Wire*, für das Fernsehen *Xena, die Kriegerprinzessin* und für Zeichentrickfilme *Sailor Moon* genannt. Die Heldinnen hantieren mit schweren Waffen und sind sowohl muskulös als auch wollüstig. Sie verfügen über außerordentliche körperliche und geistige Kräfte, über Fähigkeiten wie Telekinese, Telepathie und Intuition. Die neuen Medien haben eine neue Generation von Vorbildern für unsere Töchter in die Welt gesetzt. Sie sind nicht nur ausgesprochen feminin, sie sind auch zunehmend feministisch. Diese Frauen sind keine sexbesessenen Walküren mehr und nicht dazu bestimmt, ihre Kräfte den Männern zu unterwerfen. Sie sind nicht länger Opfer und auch keine Objekte unserer voyeuristischen Befriedigung mehr.

In ihren jüngsten Inkarnationen sind diese Frauen unbeschreiblich sinnlich. Die messerscharfen Klängen unter ihren sorgfältig manikürten Nägeln lassen sich ganz diskret zurückziehen. Der Arm, der hinter ihrem Rücken nach oben gebogen wird, ist auf den ersten Blick fast unsichtbar. Das sind sie, Molly in William Gibsons Roman *Neuromancer*<sup>5</sup> oder Melanie Griffith in dem Film *Cherry 2000: sexy, tough, außerirdisch* und durch und durch Phantasiegeschöpf. Die Macht, über die diese Frauen verfügen, ist böse, technisch und natürlich verführerisch. Jeder Einfluß, den sie ausüben, ist ganz offensichtlich fehlgeleitet oder zufällig. Hexe, Göttin, Eiskönigin, Android – in der Popkultur wird die mächtige Frau als die Pandora des 21. Jahrhunderts dargestellt. Die Büchse, die sie diesmal mit sich führt, ist elektronisch, und ganz zweifellos steht sie unter Strom.

Daß die erotische Darstellung von Frauen mit der oft schrecklichen Wirkung neuer elektronischer Techniken verbunden wird, ist kein sonderlich neues Konzept. Im

Kino wird schon seit Fritz Langs Klassiker und Kultfilm *Metropolis* aus dem Jahr 1927 der Wunsch gehegt, Maschinen zu vermenschlichen und, im gleichen Zug, Frauen herabzuwürdigen. Sex, Gefahr, Frauen und Maschinen: Das ist der Plot so gut wie aller Mainstreammovies mit futuristischem Science-Fiction-Touch, in denen Frauen überhaupt eine Rolle spielen. Cyberfemmes findet man überall, Cyberfeministinnen dagegen seltener.

Die Dekonstruktion des Feminismus, die Einteilung der Frauen nach geographischen, sexual- oder anderen politischen Gesichtspunkten ist ebenso häufig mitproduziert wie Folge der rasanten technischen und geschichtlichen Entwicklung. Unser Leben ist ins Schleudern geraten; es gelingt uns kaum noch, es zu steuern. Was bleibt vom Feminismus des 20. Jahrhunderts? Vielleicht ergibt sich eine Chance, ihn zu rekonstruieren, wenn wir die Beziehungen zwischen Frauen und Technik – möglicherweise an dem Punkt, in dem Wissenschaft und Fiktion konvergieren (im neuen technischen Ethos der neuen elektronischen Medien und Medienkunst) – untersuchen. Post-Gender, Trans-Gender: dies könnten die Parameter einer neuen Philosophie sein.

Welche Alternativen bleiben den Frauen, wenn sie mit den Rollen, die die patriarchale Kultur ihnen zugeschrieben hat, unzufrieden sind und wenn sie nicht den komplexen militärisch-industriellen Zusammenhängen das Wort reden wollen, die jene Techniken ausbrüten und weiterentwickeln? Die Assoziation des Weiblichen mit der ‚Natur‘, wie sie von Ökofeministinnen und Theoretikerinnen wie Camille Paglia vertreten wird, ist gewiß keine Chance. Für die Frauen heute ist es weder möglich noch wünschenswert, zu kapitulieren und sich auf diese Position zurückziehen. Der Fortschritt der elektronischen Technologien würde über sie hinweggehen.

Wie bereits erwähnt, vollzog sich in der Psychologie des 20. Jahrhunderts in den 60er und frühen 70er Jahren ein Metaphernwechsel. Wenn nun der Computer die Metapher für menschliche Funktionen abgibt, wenn also weiterhin der Dualismus von Geist und Körper gilt, dann bleibt kein Raum für Telepathie, für unmittelbare Erkenntnis und für Intuition.

Die Vertreter der Wissenschaft von der Künstlichen Intelligenz im Bereich der Computerwissenschaften verfolgen das Wesen der menschlichen Eigenschaften zurück

bis in die verschlungenen Windungen der Doppelhelix – der DNA –, und sie versuchen, das Denken und Verhalten von Menschen durch Computerprogrammierung zu simulieren. Damit wird die DNA zum Code für den biologischen und psychologischen Informationsprozessor Mensch. Die Anhänger dieser Schule richten ihre Aufmerksamkeit allein auf die maschinellen Abläufe der Computersimulation. Das DNA-Modell versagt jedoch bei der Erklärung von zahlreichen bedeutenden Aspekten des menschlichen Verhaltens und Denkens. Es ist enttäuschend, aber nicht überraschend, daß sich nur noch eine geringe Zahl von Künstlerinnen und Künstlern mit dieser Kluft zwischen Realität und Darstellung befaßt. Die Mainstreammedien sind seit geraumer Zeit in jener unzureichenden Darstellung menschlicher Verhaltensweisen befangen. Je eher wir begreifen, daß wir nicht viel mehr als unvorhersehbare, zufällige Handlungen erwarten können, Ausbrüche von Gewalt oder Zuneigung, desto schneller werden wir Einsicht in die Beziehung zwischen Natur und Technologie gewinnen. Dennoch dürfen wir nicht an dem Mythos festhalten, daß Technik unabhängig von ethischen oder menschlichen Erwägungen weiterentwickelt werden könne oder solle.

Das Wiederaufleben des biologischen oder technischen Determinismus wird mit Sicherheit unangenehme Folgen für die Frauen haben. Das patriarchale System, das Entwicklung und Anwendung neuer Techniken und Technologien beherrscht, basiert auf der Annahme, daß die Anwendungen der Technik wie auch die technische Entwicklung selbst unausweichlich seien. Die Vorstellung von einer technischen Utopie begünstigte zumindest noch eine optimistische Haltung. Der technische Determinismus ist durch einen Todeswunsch gekennzeichnet.

Die cyberfeministische Philosophie bietet die Möglichkeit, eine poetische, leidenschaftliche, politische Identität und Einheit zu schaffen, ohne eine Sprache der Ausschließlichkeit oder der Aneignung anzuwenden. Cyberfeminismus zeigt den Weg zur Rekonstruktion einer feministischen Politik mit Hilfe von Theorie und Praxis, die sich auf die Implikationen der neuen Techniken richten und nicht auf trennende Faktoren. Im Bereich der neuen elektronischen Medien können Frauen nur dann an Macht gewinnen, wenn es gelingt, die Technik zu demystifizieren und den Zugang zu diesen Tools zu erobern.

Schon in allernächster Zukunft werden die Möglichkeit des Zugangs zu Computern und die Vertrautheit im Umgang damit darüber entscheiden, welchen Einfluß einzelne Menschen auf die Entwicklung der Kultur werden nehmen können. So entsteht eine neue politische Trennlinie – zwischen jenen, die Zugang zum Computer haben und mit den Rechnern umgehen können, und jenen, die dazu nicht in der Lage sind. Das North American Free Trade Agreement, die Automatisierung des Arbeitsplatzes und die Gesetze zum ‚Daten-Superhighway‘ werden gewöhnlich von den Personen, Organisationen und Firmen unterstützt, die Computer produzieren und sie vertreiben. Die anderen aber, die zwar Zugang zu Computern haben und/oder mit ihnen umgehen können, aber die Begeisterung für diese Art von Politik und Initiativen nicht teilen, werden strikt isoliert werden, da sie bei ihrer Suche nach durchdachten gesellschaftlich-ökonomischen Reformen keine Verbündeten haben. Und wer schließlich gar keinen Zugang zu Computern hat, wer nicht mit ihnen umgehen kann (und häufig tatsächlich technikfeindlich ist), mag den neuen elektronischen Technologien zwar kritisch begegnen, wird aber kaum zu einer konstruktiven Analyse vordringen können.

Die neuen elektronischen Technologien bilden einen magischen Kreis, aus dem Frauen, historisch betrachtet, ausgeschlossen wurden. Noch immer gibt es kaum Frauen in den Institutionen, Netzwerken und Strukturen, in denen bestimmt wird, wo und wann neue technische Anwendungen entwickelt werden und wie die Möglichkeiten dieser neuen Medien zu beschreiben sind. Dennoch sollte das Fehlen von Initiative, Aggressionsbereitschaft oder Entschlossenheit nicht weiter dazu dienen, unser Ausgeschlossenensein zu rechtfertigen.

Ein Faktor, der für die Entmutigung der Frauen in diesem Bereich verantwortlich ist, liegt in den historischen Grundlagen dieser Medien. In Nordamerika war das Internet ursprünglich ein kleines Netz von vier Computern, das unter dem Namen Arpanet bekannt wurde. Mit diesem Computernetz sollte zunächst erforscht werden, ob sich ein dezentralisiertes Kommunikationssystem schaffen ließe, das einen Atomkrieg überstehen würde.

Auch Virtual Reality (VR) hat einen militaristischen Ursprung. VR wurde zunächst als Tool für Gefechtssimulationen entwickelt. Diese Ursprünge werden in jeder Dar-

stellung gegenwärtiger und potentieller Nutzungen dieser Systeme deutlich herausgestellt. Diese Objektivität täuscht jedoch, da zwischen dem Ursprung dieser Medien und der Zukunft, auf die sie zusteuern, keinerlei Verbindung gezogen wird. Ganz offensichtlich basiert die gegenwärtige Nutzung dieser Medien auf eindeutigen Voraussetzungen. Ein Beweis dafür sind die Spielhallen, in denen die Bediener von Videospiele wie *Night Trap* von Sega Genesis aufgefordert werden, nur notdürftig bekleidete ‚Sisters‘ vor einer Bande maskierter Killer zu retten.

Trotz dieser Hindernisse gelingt immer mehr Frauen der Durchbruch zum und das Eindringen in diesen Kreis. Besonders in Philosophie und Kulturtheorie setzt sich das unbequeme Bewußtsein durch, daß die Beherrschung der Natur durch den Mann, die immer den Gesetzen des Zufalls folgte, keine adäquate Grundlage für eine Vision liefern konnte, die es wert wäre, uns ins nächste Jahrtausend zu geleiten. Überall in dieser düsteren und geplünderten Landschaft tauchen Vertreterinnen der cyberfeministischen Theorie auf, die reden und sich versammeln. Sie definieren sich und ihre Rollen neu und beanspruchen die neuen elektronischen Technologien für die Frauen.

Virtual Reality und Cyberspace sind Techniken und Apparaturen für ein Leben aus zweiter Hand. Virtual Reality beschreibt eine Vielfalt von Erfahrungen: die Verwandlung zweidimensionaler Objekte und Räume durch holographische Medien, Installationen mit mehreren Videomonitoren oder Projektionen, die den Betrachter umgeben. Dazu gehört auch die ‚Hollywood‘-Version, die uns immer vertrauter wird: das am Kopf befestigte Display, die mit Sensoren bestückten Datenhandschuhe und/oder der Anzug, in den der Körper gesteckt wird. Auch ‚Telepresencing‘ und Cyberspace, bei denen die Telekommunikationsnetze eine unmittelbare Interaktion verschiedener, räumlich getrennter Orte ermöglichen, wurden als virtuelle Räume beschrieben.

Die Trennung zwischen Geist und Körper, die unsere Beziehung zu den neuen Medien bestimmt hat, ist zwar in den Hintergrund getreten, jedoch nicht verschwunden. Der körperlose Geist wird durch Applikationen wie Virtual Reality wieder zum Leben erweckt. Im virtuellen Raum ist der Körper kein bloßes Nutzer-Interface: Virtual Reality macht es möglich, die Körperlichkeit, mit der wir leben, gegen eine andere einzutauschen, neu zu gestalten oder sie gar gänzlich

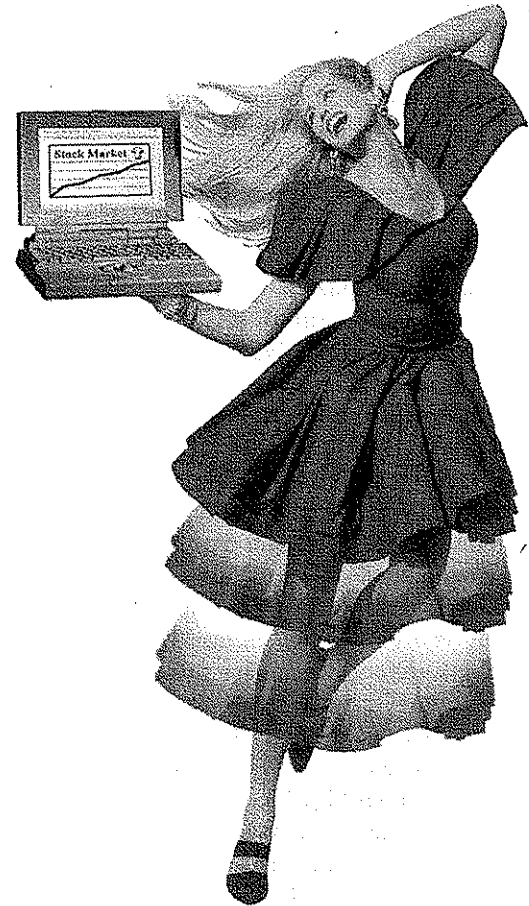


Abb. 3 Nancy Paterson, *Ein Rock für die Börse*.

In der Galerie ist ein Cocktailkleid aus schwarzem Samt und blauem Taft an einer Schneiderpuppe oder ‚Judy‘ ausgestellt. Neben der Puppe befindet sich ein Computer. Der Bildschirm des Computers erinnert an die Pixelboards oder die Lochstreifendisplays, mit denen die Wertpapierhändler up to date gehalten werden. Große Ziffern wandern ununterbrochen über den Bildschirm: Aktienpreise, online empfangen oder historisch gewonnen, die mit Hilfe eines eigens entwickelten Programms analysiert werden. Gleichzeitig bestimmt dieses Programm, ob der Saum des Rocks nach oben oder nach unten rutscht. Kabel, die an der Innenseite des Rocks angenäht sind, sind mit einem Motor verbunden, der ober- beziehungsweise unterhalb der Schneiderpuppe platziert ist. Wenn die Aktienpreise oben sind, wird der Saum des Rocks hochgezogen. Fallen die Aktienpreise, senkt sich der Rocksaum nach unten. Durch die Kabelverbindung zum Computer gerät der Saum ins Flattern, wenn er sich je nach den Schwankungen an der Börse hebt oder senkt. Die Arbeit entstand 1997 und kommentiert das Verhältnis von Frauen und Technik.



hinter uns zu lassen. Äußere Kräfte, die auf uns einwirken, die uns Beschränkungen auferlegen, sind aufgehoben. Auch die Schwerkraft und die Gesetze der Physik gelten nicht länger; Entropie und Zeitlichkeit werden zu bedeutungslosen Begriffen. Notgedrungen oder aufgrund ihrer besonderen Fähigkeiten waren Frauen immer Expertinnen im freien Fall; sie können sich auf ihre eigene, körperliche Erfahrung stützen. Diese Fähigkeit wird uns zustatten kommen, wenn wir uns in andere Dimensionen wagen und wieder zurückkehren. Doch gleichgültig, wie gut wir lernen, in diesen Räumen zu navigieren und für eine gewisse Dauer unsere Körper hinter uns zu lassen: Zweifelhaft bleibt, ob wir Unsterblichkeit erlangen werden. Das Virtuelle ist der blinde Fleck des Patriarchats.

Durch die Virtual Reality gelangt die Dekonstruktion des Geschlechts in das Reich der Popkultur, und diese Verbindung mit den neuen elektronischen Technologien hat Auswirkungen auf die Philosophie des Cyberfeminismus. Die technologische Konvergenz beschreibt die Vereinigung von Computer, Fernseh- und Telekommunikationstechnik. Die Konvergenz findet aber nicht nur auf der Ebene des Technischen statt – sie ereignet sich auch auf einer höheren, metaphysischen Ebene. Der Cyberfeminismus stellt sich einem Kampf, bei dem es um sehr viel mehr als nur um das Geschlecht geht.

Multimedia, interaktive Videotechnik, Virtual Reality: Diese neuen Techniken bieten Frauen die Chance, aus den vorgeschriebenen Rollen auszubrechen und die in den Drehbüchern festgelegten Dialoge neu zu schreiben. In der Überschreitung der Ordnung und der linearen Organisation von Information erkennen Cyberfeministinnen die Gelegenheit, die Realität in unserem Sinn und unseren eigenen Interessen gemäß neu zu definieren. Das möglicherweise ideale Instrument dafür erkennen sie in den Medien der elektronischen Kommunikationstechnik, und sie plädieren dafür, daß die neue Generation der Feministinnen sich dieses Medium aneignen sollte, um damit zu spielen.

Welche Beziehung besteht zwischen Cyberfeminismus und der Zukunft der Sinne? Vielleicht geht es wirklich darum, die neuen Medien unter einem anderen Blickwinkel zu betrachten oder in einen Kontext zu stellen, in dem Gestalt und Hintergrund abwechselnd zum Vorschein

kommen und zurückweichen? Cyberfemme oder Cyberfeministin.

Zu Beginn dieses Jahrtausends herrschte das Chaos des Feudalismus mit seinen kleinen Nationalstaaten, Adels- und Stammesgesellschaften. Gegen Ende dieses Jahrtausends haben wir alle, und zwar durch die neuen Medien, eine technische Souveränität erlangt. Heute stellen wir, ausgelöst durch die kulturelle Vielfalt, alle unsere individuelle Kultur dar. Die Werbung bestimmt die Philosophie und nicht umgekehrt. Auf einer Plakatwand, die für Mode warb, las ich kürzlich: „Du bist dein eigener Stamm.“

Klasse, Politik, ethnische Zusammenhänge werden immer unbedeutender. ‚Gender‘, das Geschlecht, die letzte Dichotomie, entzieht sich unserem Zugriff; neue Konturen bilden sich. Was wir nicht verstehen, fällt in der Wissenschaft meistens unter den Begriff ‚psychisch‘. Der Orgasmus der Frau wurde bis vor nicht allzu langer Zeit als ‚psychisches‘ Phänomen beschrieben. Das Gehirn verarbeitet nur das, was es verstehen kann – alles andere tut es als Illusion ab. Vielleicht ist es an der Zeit, Telepathie, unmittelbare Erkenntnis und Intuition als das zu akzeptieren, was sie sind – als hochentwickelte Muster der Erkenntnisfähigkeit. Darin liegt die Zukunft der Sinne. Die Wissenschaft wird schon nachkommen.

*Aus dem Amerikanischen von Klaus Binder*

1 Haraway, Donna: „The Cyborg Manifesto“. In: dies.: *Simians, Cyborgs and Women. The Reinvention of Nature*. New York 1991, S. 81.

2 Vgl. Stone, Sandy: *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*. Cambridge/Mass. 1995.

3 Vgl. Laurel, Brenda: *Computers as Theatre*. Reading/Mass. 1991.

4 Piper, Adrian: „In Support of Meta-Art“. In: dies.: *Talking to Myself. The Ongoing Autobiography of an Art Object*. Unveröffentlichtes Manuskript, 1973, S. 1.

5 Gibson, William: *Neuromancer*. New York 1984.