

Marlen Bidwell-Steiner/Karin S. Wozonig (Hg.)

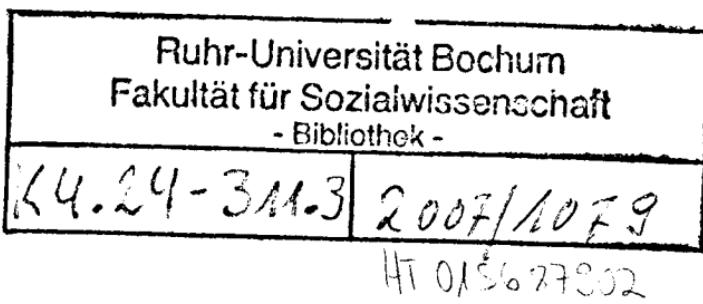
A Canon of Our Own?

Kanonkritik und Kanonbildung in den
Gender Studies

StudienVerlag

Innsbruck
Wien
Bozen

Die Herausgeberinnen danken folgenden Förderern für die Unterstützung: Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur in Wien, Stadt Wien (MA 7).



© 2006 by Studienverlag Ges.m.b.H., Erlerstraße 10, A-6020 Innsbruck
e-mail: order@studienverlag.at
Internet: www.studienverlag.at

Satz: Rosa Reitsamer
Umschlag: Gabi Damm

Gedruckt auf umweltfreundlichem, chlor- und säurefrei gebleichtem Papier.

Bibliografische Information Der Deutschen Bibliothek
Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <<http://dnb.ddb.de>> abrufbar.

ISBN-10: 3-7065-4340-0
ISBN-13: 978-3-7065-4340-8

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Inhaltsverzeichnis

Karin S. Wozonig

- Dimensionen des Kanons 9

Christina Lutter

- Vorwort 15

DISZIPLINIERTER RAUM

Aleida Assmann

- Kanon und Archiv – Genderprobleme in der
Dynamik des kulturellen Gedächtnisses 20

Marlen Bidwell-Steiner

- Kanonkritik zwischen Herrschaftsraum und
geschütztem Raum 35

Ilse Müllner

- Der eine Kanon und die vielen Stimmen.
Ein feministisch-theologischer Entwurf 42

Hans-Uwe Lammel

- Hippokrates, der medizinische Kanon und die Frauen 58

Kerstin Palm

- Kanonisierungsweisen von Kanonkritik –
die Geschlechterforschung zu Naturwissenschaften
als Reflexionsmedium disziplinärer Kritikoptionen 76

Christa Binswanger

- Shakespeares Schwestern, Medusen oder „Ich ohne Geschlecht“?
Zu weiblichem Schreiben, Kanon und feministischer
Literaturwissenschaft 90

ZWISCHENRAUM

Susanne Hochreiter

- „Das offene Netz möglicher Bedeutungen“.
Queere Positionen in der Debatte über den deutschsprachigen
Literaturkanon 104

Anna Babka

- ‘In-side-out’ the Canon.
Zur Verortung und Perspektivierung von postkolonialen
Theorien & Gendertheorien in der germanistischen
Literaturwissenschaft..... 117

Tatiana Barchunova

- A Library of Our Own?
Feminist Translations From English into Russian 133

Erzsébet Barát

- The importance of a discursal approach to
translation as an organized practice 148

Marina Blagojevic

- Canons and Contexts: Beyond fragmentation 159

Raluca Maria Popa

- Communist Women Speaking Internationally:
A Revision of the ‘East’/‘West’ Divide? 175

Karin Harrasser

- Cyberfeminismus. Träume von Modellierbarkeit 189

VERHANDELTER RAUM

Gabriele Griffin

- Women's and Gender Studies –
The Quintessential Subject in Process 202

Victoria Robinson

- Internal and External Shifts and Constraints
on Women's Studies and Gender Studies:
Implications For the 'Canon' 217

Therese Garstenauer

- The inevitability of a Canon in Women's and Gender Studies,
and what to do about it 228

Anna Temkina, Elena Zdravomyslova

- Gender and Women's Studies in Contemporary Russia 240

Veronika Wöhrer

- "Doing Feminism" and other Theoretical Interventions 254

Diana M.A. Relke

- Loose Canons: A Canadian perspective on feminist
power relations and knowledge production 266

- Die AutorInnen 275

Karin Harrasser

Cyberfeminismus

Träume von Modellierbarkeit

Die Frage nach dem Kanon wäre uninteressant, würde sich nicht mit ihr die Frage nach der Herstellung von Hegemonien und der Wirkmächtigkeiten von diskursiven Mustern stellen. Damit sind gleichzeitig folgende Fragen angesprochen: Welche kulturellen Erzählungen schaffen es, einen emanzipatorischen Imaginations- und Aktionsraum zu öffnen? Welche Erzählungen perpetuieren symbolische Machtgefüge und welche durchbrechen diese? Welche gesellschaftliche Relevanz kommt potentiell emanzipatorischen Erzählungen überhaupt zu? In welcher Beziehung stehen sie zur Dynamik gesellschaftlichen Wandels?

Diesen Fragen gehe ich hier anhand des in den 80er Jahren entstandenen Subgenres cyberfeministischer Erzählungen nach. Diese traten damals – durchaus vehement – mit dem Anspruch an, den Feminismus im Zeitalter der Technosciences neu zu denken. Sie wollten eine Ressource für einen widerständigen „Gebrauch“ von Technologien (sowohl von Technologien im alltagssprachlichen Sinn als auch von „Kulturtechniken“ wie dem Schreiben) entwickeln. Dieser Gedanke – gerichtet gegen die in der feministischen Theorie damals gängige These von Technologien als „patriarchaler Herrschaftsmaschine“ (Cynthia Cockburn 2001) – wurde mit rezenten Debatten zum konstruierten Charakter von Geschlecht verbunden. Konstruktivismus und Dekonstruktivismus liegen den Erzählungen des Cyberfeminismus ebenso zu Grunde wie die Parallelisierung von technischer und kultureller Konstruktion: Die Informationstechnologien, so die These, würden die feministische These von der Konstruiertheit von Geschlecht technisch umsetzen, ähnlich wie Hyperlinks die Umsetzung des Intertextualitätsmodells von Kristéva seien (vgl. Landow 1997: 2).

Dieser allzu einfachen Ineinssetzung von kultureller und technischer „Konstruktion“ – und insbesondere der damit assoziierten Befreiungsumopie – widersprechen Befunde zu den inzwischen gesellschaftlich weitgehend implementierten Informationstechnologien: Diese haben in keinem der erhofften Bereiche (uneindeutige Identitätskonstruktion, Beteiligung von Frauen an Forschung und Entwicklung von IT, Reform des populären Bilderhaushaltes) besonders große Fortschritte gemacht. Das Spiel mit

Identitäten im Internet hat im Zeitalter des Data-Mining viel von seinem Charme eingebüßt, Frauen sind nach wie vor in Forschung und Entwicklung von Informationstechnologien (insbesondere in Leitungspositionen) kaum präsent und der Bilderhaushalt des populären Films (des Science-fiction-Films beispielsweise, der sich besonders für eine Neufiguration der Bildlichkeit von Gender und Technologien eignen würde) wartet auch nicht mit interessanten Varianten des Geschlechterthemas auf. Im Gegenteil: Es scheint, als würden sich im Hollywoodfilm Geschlechter-stereotypen „against all odds“ behaupten, selbst da, wo eine Neucodierung im Narrativ durchaus angelegt wäre. Ein Beispiel hierfür ist *Alien. Resurrection* (1997), in dem das komplette Arsenal cyberfeministischer Figuren (Cyborgs, Aliens, Klone) versammelt wird, um in einer Apotheose geschlechtlich codierter Mütterlichkeit zu enden.

Retrospektiv stellen sich also zwei wesentliche Fragen: Warum konnten cyberfeministische Narrative trotz ihrer Popularität und Zeitgeistigkeit nur begrenzt in das Arsenal hegemonialer Kultur eingespeist werden? Warum konnten die emanzipatorischen Technikaneignungsmomente des Cyberfeminismus nicht in Lebensvollzüge übersetzt werden?

Eine These vorab: Obwohl der Cyberfeminismus durchaus breit rezipiert wurde, blieb er eine Angelegenheit akademischer und künstlerischer Eliten und gewann nie eine ähnlich breite Öffentlichkeit wie die zeitgleich entstehende Literatur des Cyberpunk, die um ein Stück besser als der Cyberfeminismus mit den neu entstehenden Dot-Com-Wirtschaft kompatibel war und neue Modelle von Männlichkeit zu inaugurierten im Stande war (z. B. mit der Figur des subversiven Hackers). Warum allerdings der Cyberfeminismus nicht so einen großen gesellschaftlichen Echoraum generieren konnte wie der Cyberpunk, bleibt auch aus dieser Perspektive noch zu beantworten.

Cyberfeminismus

Jeder Kanon braucht ein Gründungsdokument, und wenn es ein Gründungsdokument des Cyberfeminismus gibt, dann ist es Donna Haraways 1985 publiziertes *Manifest für Cyborgs* (Haraway 1995a), das mit Rückbezug auf Werke feministischer Sciencefiction-AutorInnen die „Cyborg“ als eine Leitfigur des Feminismus im Zeitalter der Informationsgesellschaften zu installieren suchte.

Das Manifest ist der gleichzeitige Versuch, den Kanon der Großen (männlichen) Erzählungen des Abendlandes (Heilsgeschichte, Apokalypse, Utopie) zu kritisieren und eine feministische Narration zu begründen, die auf Mehrstimmigkeit und Hybridität setzt. Technohumane Hybridisierung, verkörpert in der Figur der Cyborg, welche sämtliche ordnenden Dichotomien, die klassen-, rassen- oder geschlechtsbedingte Unterdrückung begründen, zu sprengen versprach, wurde zum Leitbild eines „Cyberfeminismus“, der auf Vernetzung, Grenzüberschreitung, auf eine Politik der partiellen und temporären Affinitäten und auf die Aneignung der digitalen Technologien durch Frauen setzte.

Cyberfeministische Narrative können als Genre schwer auf eine Linie gebracht werden – sie liegen gendertheoretisch zwischen und quer zu differenztheoretischen und performativen Feminismen (vgl. Wajcman 2004: 63–66) –, haben aber dennoch einige erzähltheoretisch relevante Gemeinsamkeiten:

- 1) Sie stellen die Konstruertheit von Gender (sprachlich, technisch) in den Vordergrund, folglich auch die Konstitution von Subjektivität und Selbstwahrnehmung. Dies wird meist als multivokale Erzählung realisiert: Mehrere ErzählerInnen, mehrere Register der Sprache (Fiktion, Theorie) kommen zur Anwendung.
- 2) Ein Misstrauen gegenüber den Fortschrittstheologien von Erzählungen über Technik, wie sie in der Sciencefiction und in der populären Diskussion technischer Innovation als Dialektik von Utopie und Dystopie gebräuchlich ist, beherrscht die Erzählung. Das Resultat sind schleifenförmige, sich wiederholende oder stark fragmentierte Erzählmodi oder auch die Nebeneinanderordnung von Episoden, was den Cyberfeminismus mit den Erzählpraktiken des Cyberpunk und „avantgardistischen“ Schreibpraktiken verbindet.
- 3) Cyberfeministische Autorinnen entwarfen neue HeldInnenfiguren, die sich dem Modell des unitären, voluntaristischen Subjekts entziehen und ähnlich wie im Cyberpunk die Kontrollierbarkeit der bewussten Aktion, die der klassische Held emblematisch verkörpert, in Frage stellen. Prothetische Monster, wie die Cyborg, wurden zum Prototyp solcher prekären und dennoch handlungsfähigen Figuren.

Der Cyberfeminismus nimmt einige Motive und ebenso Narrative anderer Cyber-Imaginationen auf, reichert diese aber spezifisch an. Einerseits steht auch im Cyberfeminismus der physiologische Umbau von Menschen in Mensch-Maschine-Entitäten im Vordergrund, das Spiel mit Identitäten in einer potentiell entkörperlichten, immersiven Cyberwelt wird als zentraler Aspekt in Erzählungen und Theorien aufgenommen und zudem werden epistemologische Fragen nach dem Subjektstatus gestellt. Dies alles wird jedoch programmatisch losgelöst von heilsgeschichtlich motivierten Erzählungen, die auf neoliberaler (Selbst)verbesserung, auf Übermenschentum, auf Vergeistigung durch Loslösung von den körperlichen Fesseln oder eine Cyber-Dorfgemeinschaften hinauslaufen. Vielmehr liegen hier Erzählungen über einen prekären Subjektstatus und über Biopolitiken in der Kontrollgesellschaft vor, wie sie etwa Paul Rabinow in *Artificiality and Enlightenment: From Sociobiology to Biosociality* formuliert (Rabinow 1992). Anstatt das freie Spiel der Identitäten und holistischen Visionen einer diesem Spiel hingegebenen Weltgemeinschaft zu inszenieren, beschäftigen sich cyberfeministische Autorinnen mit ethischen Problemen der neuen „Converging Technologies“.¹ So befassten sie sich z. B. mit der gentechnischen Frühdiagnostik und der Möglichkeit des gezielten Betruges durch die Aneignung von Geschlechts-Identitäten. Ihr Interesse galt aber auch (teilweise durchaus positiv bewerteten) Effekten der digitalen Technologien auf das bürgerliche, cartesianische, voluntaristische Subjekt und seine Geschlechtsidentität, das die Moderne hervorgebracht hat und das in der feministischen Theorie vielfach als reduktionistisches und normierendes Konstrukt des Nationbuilding-Prozesses und der Aufklärung galt.

¹ Mit Converging Technologies sind jene wissenschaftlich-technischen Disziplinen gemeint, die, wie bereits die Kybernetik in den 50er und 60er Jahren, in den 80er und 90er Jahren ein semantisches Feld erschlossen haben, zum Teil ähnlichen Theoriemodellen folgten und auch von ihren KritikerInnen als *ein wissenschaftliches Feld* begriffen wurden: Biotechnologien, Gentechnik, Informationstechnologien und Neurophysiologie wurden in einem Atemzug genannt, wenn es um die Thematisierung von neuen Biopolitiken ging.

Versprechungen der Cyborg

Warum bündelt gerade die Metapher der Cyborg diese Bestrebungen? Nach Haraway ist die Cyborg das Produkt gleich dreier epistemologischer Grenzüberschreitungen (Haraway 1995a):

1) Grenzüberschreitungen zwischen Tier und Mensch

Die Tierrechtsbewegung hatte klar gemacht, dass Tiere nicht mehr als anzueignende (zu zähmende) Objekte, sondern als Wesen mit Rechten anzusehen seien, als „Weltbürger“ also. Biologie und Evolutionstheorie hatten gleichzeitig gezeigt, dass die Differenz zwischen Tier und Mensch kein eindeutiger Bruch ist, sondern vielmehr einer „verblassenden Spur“ (Haraway 1995a: 37) ähnelt.

2) Grenzüberschreitungen zwischen Mensch und Maschine

Auf dem Gebiet der Computerwissenschaft kann seit den 50er Jahren ein Paradigmenwechsel beobachtet werden, der die Wahrnehmung des Computers als einer selbstbewegenden hin zu Konzepten einer selbstdenkenden Maschine verschiebt. Waren die mechanischen Maschinen nicht mehr als Karikaturen des „reproduktiven Traums abstrakter Männlichkeit“, führten technische Entwicklungen mehr und mehr zu einem Eindruck der Autonomisierung, Verlebendigung der Apparate. Durch den Einbau rekursiver Schleifen und neuronaler Netze, die den Maschinen und Programmen einfache Entscheidungen und teilweise autonomes Handeln ermöglichen, wurde der Traum von menschenähnlichen Replikanten (wie in *Blade Runner*) zunehmend realistisch.

Hinter Haraways Hinwendung zur Technik steht jedoch kein „technologischer Determinismus“², dessen Logik dazu tendiert, das Gewaltsame im Prozess der Aneignung der Natur, wie er in der westlichen Wissenschaft der Neuzeit betrieben wird, auf die Objekte dieser Aneignung rückzuprojizieren. Eher ist das Verhältnis von Menschen und Maschinen im Sinne Bruno Latours gedacht, der Technologieentwicklung als Interaktion von Menschen mit nichtmenschlichen Wesen konzipiert. Die/der Cyborg, Hybrid aus Kybernetik und Organismus, wird bei Haraway zur Leitfigur einer so verstandenen Technologieentwicklung (und damit zu

² Die Verwendung „prophetischer“ Erzählfiguren dient anders als bei Marshall McLuhan nicht einer technikdeterministischen Argumentation.

einer Form emanzipativer Praxis, an der menschliche und nichtmenschliche Wesen beteiligt sind).

3) Grenzüberschreitungen zwischen Physikalischem und Nichtphysikalischem

Das Verwischen dieser Grenze findet Haraway einerseits in Populärliteratur über Quantenphysik/Esoterik, aber auch in der Tendenz zur Miniaturisierung von Maschinen. „Tödliche Maschinen kommen in Form lichter Technik daher“ (Haraway 1995a: 38), formuliert sie und nimmt damit auf Cruise-Missiles und C3I (Command, Control, Communication, Intelligence), also auf Kriegstechnologie Bezug, die nur wenige Jahre später den Golfkrieg entscheiden sollten. Cyborgs seien daher Äther – Quintessenz. Sie nimmt damit die Argumentation Virilius vorweg, der im Verschwinden der Technik aus unseren Wahrnehmungsmöglichkeiten ein Zeitalter unbeschränkter Kontrollmöglichkeiten und ewigen Kriegs heraufdämmern sieht.³ Wie bei den anderen beiden Grenzüberschreitungen möchte Haraway mit der Miniaturisierung und Informatisierung jedoch nicht nur das Heraufdämmern des Weltenendes sehen, sondern auch neue Möglichkeiten widerständigen Handelns.

Interessant an der Rezeption des *Manifests für Cyborgs* ist, dass die rhetorischen und narrativen Rahmungen der Figur der Cyborg, wie sie in Haraways Essay vorgenommen werden, kaum, die Metapher der Cyborg dafür umso stärker rezipiert wurde. Die starke Metapher überblendet ihre narrativen Rahmungen. Allerdings bleibt die Metapher der Cyborg paradoxe Weise im Originaltext entweder unter- oder überbestimmt. Sie ist eine mit Semantik überfrachtete Symbolfigur, erhält jedoch keine (eindeutig bestimmbar) Konturen. Sie ist gleichzeitig männlich und weiblich, eine Einzelne und ein Kollektiv, eine erfundene Figur und Ausdruck einer sozialen Realität.

Haraway spricht von ihrem Essay als einem Cyborg-Mythos, von einer Politik-Fiktion, also von einem erzählerischen Konstrukt, das ironisch Anleihe an den Avantgarde-Manifesten des frühen 20. Jahrhunderts nimmt. Die Figur der Cyborg selbst spielt im Essay eine äußerst ambivalente Rolle: Ihre Herkunft wird als die eines „Abkömmlings von Patriarchat und

³ Wie stark Virilio im Code des beschriebenen Narrativs der Apokalypse denkt, wird nach der Lektüre von *Information und Apokalypse* oder seines politisch-moralischen Manifests *Fluchtgeschwindigkeit* deutlich (Virilio 2000, Virilio 1996).

Militarismus“ (Haraway 1995a: 36) benannt. Ihre Chance bestehe aber gerade darin, die „Große Erzählung“ der Herkunft zu überwinden, indem sie mit der phallischen Vater-Mutter-Kind-Erzählung breche, sich als illegitime, illoyale Bastardin gebärde.

Allein in der metaphorischen Verbindung von Maschine und Organismus liegt noch kein revolutionäres Potential, denn auch der „Mann in den Weiten des Weltraums“ und der gepanzerte Kriegerkörper eines Terminator sind Cyborgs; allerdings solche, die dem westlichen, christlich-apokalyptischen bzw. christlich-heilsgeschichtlichen Telos verpflichtet sind. Sie sind in jene „Großen Erzählungen“ eingebunden, die Individuation als ein „Drama der Freiheit“ (Jacob Taubes) auffassen. Dieses ödipale Drama sieht folgende Stationen vor: Ursprüngliche Einheit (mit der Mutter); Entdeckung der externen Welt, die mit dem Vater identifiziert wird; Verlassen der Mutter und gleichzeitiges Töten des Vaters, der dadurch als Symbol (Gott) unsterblich und in seiner Idealität unerreichbar wird. Der (symbolische) Vater wird der Antrieb für das Hinausgehen in die Welt, Modell der Individuation zum Preis der Inkorporierung der sozialen/göttlichen Ordnung. Die Mutter hingegen figuriert als endgültig Verlorenes, nie mehr erreichbares Undefinierbares, als ewige Leerstelle (im Diskurs), als Refugium des Authentischen.

Einer der populärsten Sciencefiction-Filme der 90er Jahre – *The Matrix* – funktioniert ausschließlich über dieses christlich- ödipale Narrativ. Menschen /Männerkörper werden hier von den Maschinen angeeignet (Rückprojektion der Gewaltsamkeit der Naturaneignung) und sollen durch die Heilsgestalt *Neo* (the *One*, der Eine) ihrer Erlösung aus der Versklavung zugeführt werden. Nicht nur ist der Befreiungsprozess in dieser Logik als Geburt gedacht und dargestellt, der Held muss von einer Jungfrau (*Trinity*) geküsst werden, um zum Erlöser werden zu können. Der historische Vertreter der ödipalen Cyborg-Version ist *Frankenstein*, der von seinem Vater die Herstellung einer heterosexuellen Partnerin verlangt, damit aus dem Monster ein Mann, ein Ganzer/einer wird, was ihm von seinem Schöpfer jedoch verweigert wird.

In Haraways Manifest sind folglich zwei mögliche Cyborg-Universen angedacht: Einmal ein apokalyptisches Szenario, in dem dem „Planeten ein endgültiges Koordinatensystem der Kontrolle aufgezwungen wird“. Eine „Apokalypse des im Namen der Verteidigung geführten Kriegs der Sterne, die restlose Aneignung der Körper der Frauen in einer männlichen Orgie des Kriegs“, oder aber eine „Cyborgwelt der gelebten sozialen und körperlichen Wirklichkeiten, in der niemand mehr seine Verbundenheit und Nähe

zu Tieren und Maschinen zu fürchten braucht und vor dauerhaft partiellen Identitäten und widersprüchlichen Positionen Angst haben muss“ (Haraway 1995a: 40). Die Figur der Cyborg selbst gibt also nur sehr wenige Anhaltspunkte dafür her, wie eine feministische Gegenerzählung, die ohne die dichotome symbolische Ordnung der Geschlechter und ohne stabile Beschreibungskategorien und Identitäten auskommen könnte.

Die zweite Textgruppe, auf die sich Haraway in ihrem Manifest bezieht, sind feministische Sciencefiction-Texte. Sie beschließt ihren Essay mit einem Katalog „viel versprechender Monster“ (ebd.: 69): Außer-irdische mit dubioser Geschlechtsidentität, Hexen, Hybride aus Frauen und Raumschiffen, genetisch veränderte Taucherinnen. Monster haben, wie auch Haraway feststellt, von jeher die Grenzen eines gemeinsamen sozialen Lebens in den Vorstellungen des Westens bestimmt. Sie waren stets die Wächter an der Grenze zwischen Norm und Abnormalität, dem Zivilisierten und dem Primitiven, wie die Hermaphroditen die Wächter zwischen den Geschlechtern waren.

Genau hier liegt möglicherweise das Problem mit der Figur der Cyborg: Da ihre Unabgeschlossenheit und Zwitternatur gemeinhin als „Entartung“ und als zu überwindendes Übel interpretiert wird, bleibt in vielen populären Filmen von der verunsichernden Metapher nicht viel mehr übrig als ein (allzu suggestives) Bild, dem der ganze narrative Rahmen widerspricht. Es sollte uns deshalb auch nicht wundern, dass der Hollywood-Film der 90er Jahre nur die suggestiven Theoriebilder rezipierte, aber keine Cyborg-Narrative entwickelt hat, sondern im Gegenteil einmal mehr die Zwitter, Monster und Maschinenwesen als Grenzwächter der althergebrachten Ordnung einsetzte.

So kommt es bei den *Borg* in *Star Trek* zwar sehr wohl zu einer Verschränkung von Vernetzungs- und Cyborg-Idee: Die *Borg* sind ein Kollektiv aus Cyborgs (deren bekanntesten Vertreterinnen – Seven of Nine und die Borg-Queen – eindeutig physisch weiblich sind), werden aber pejorativ mit dem doktrinären Sozialismus, der die/den Einzelne/n zur Aufgabe ihrer/seiner Identität zwingt, identifiziert.

Selbst wenn solche Filme eine Lesart ermöglichen sollten, die die dichotome Geschlechterordnung untergräbt, bleibt eine solche Lesart wohl feministisch geschulten Leserinnen vorbehalten. In den Zukünften und Utopien des Mainstream-Kinos scheint wenig Platz für Cyborgs zu sein, vermutlich auch deshalb, weil sie Sciencefiction als Gattung eben jenem ödipal-heilsgeschichtlichen Narrativ verpflichtet ist, das eine Cyborg-Erzählung in Haraways Sinn zu sprengen bemüht sein müsste.

Die von Haraway angeführten Beispiele aus der Sciencefiction stechen nicht durch ihr besonders innovatives Inventar (Monster, Cyborgs und Co.) hervor, sondern durch alternative Narrative, die jeweils positive Wertungen des „Unnatürlichen“ vornehmen. Die narrative Strategie ist meist folgende: Ein ganz traditionelles Plot (wie z. B. in Anne McCaffreys *The Ship who Sang* die „Girl meets Boy“-Story) wird mit Hilfe monströser Figuren (Cyborgs, Hermaphroditen) und/oder spezifischer Erzählstrategien (häufig ein distanz-loser Erzählmodus) in eine überraschende Richtung getrieben. Im Fall von McCaffrey geschieht dies, indem das halbmenschliche Raumschiff *Helva* auf Grund des Todes des Geliebten in eine Weltraum-abenteurerin ersten Grades verwandelt wird.

Eine der produktivsten Rezeptionen der Cyborg als Erzählstrategie ist ein Film, der ganz auf die Multiplikation und Hybridisierung von Narrativen setzt: Hans Scheirls *Dandy Dust* (1998). Auch wenn Monster und Mischwesen als Figuren seinen Film bevölkern, ist dies nicht ausschlaggebend für die nachhaltige Irritation, die er auslöst. Diese wird vielmehr durch die Verwirrung der Erzählstränge und Charaktere, die im Film betrieben wird, verursacht.

Lara Croft und kein Ende der dualen Geschlechtermetaphysik?

Das wohl umstrittenste Beispiel einer Cyborg aus jüngerer Zeit ist Lara Croft, die bereits seit 1996 die Gemüter männlicher wie weiblicher Fans sowie ihrer Feinde erhitzt. Sie kann als die Cyborg schlechthin bezeichnet werden: Als Figur verfügt sie über überzeichnete weibliche Körperattribute, gleichzeitig aber über einen männlichen Habitus.⁴ Sie ist nichts als „Pixelbrei“ und für ihre SpielerInnen doch realer als so mancher Mensch. Sie ist ein Cross-Media-Wesen, sie ist der per definitionem unerreichbare Fluchtpunkt männlicher Eroberungsphantasien und erstes weibliches „Rolemodel“ für Spielerinnen. Sie wurde schon sehr bald als „echte Frau“ mit Hilfe von Models inkarniert und machte prompt Probleme, als sie in voller Fleischlichkeit im Playboy auftauchte. Eigentlich fehlen nur zwei Eigenschaften, die sie zur Cyborg im Haraway'schen Sinn machen

⁴ Die Idee der Spieldesigner war ein Adventure-Game im Stil von *Indiana Jones*. Um Copyright-Probleme bezüglich der Figur zu umgehen, entschied man sich schließlich für eine Heldin.

würden: Ironie und Widerstandsgeist. Denn trotz ihrer eigenen Hybridität verspürt sie keinerlei Affinität mit Unterdrückten. Im Gegenteil: Sie fügt sich wunderbar in die Rolle der adeligen Abenteurerin und in den Abenteuer-Plot, in den man sie eingepasst hat. Sie lässt gerne mit sich spielen.

Im Spiel selbst wird Lara fast durchgehend von hinten gezeigt. Dieser Blick entspricht der Kameraführung in Verfolgungsszenen. Fasst man die virtuelle „Kameraführung“ als Erzählperspektive auf, zeigt sich, dass es sich hier um eine höchst vergeschlechtlichte, männlich codierte Perspektive handelt. Im Gegensatz zu anderen Ego-Shootern (mit männlichen Protagonisten), die über eine subjektive Kameraführung verfügen, bleibt Lara eine anzueignende Figur, verfolgt, sich ewig entziehend und begehrte.

Der Effekt dieser Kameraführung auf die RezipientInnen kann unterschiedlich sein: Mädchen und Frauen, die das Spiel spielen, eignen sich ebenfalls diesen Blick an, wobei es zu Irritationen in der Wahrnehmung der eigenen Geschlechtsidentität und der symbolischen Ordnung kommen kann. Bei Buben und Männern hingegen ist dies nicht zu erwarten, da dieser Blick widerspruchslös in ihre naturalisierten Wahrnehmungsmuster passt: Der Mythos tut so, als sei er Natur.⁵ Hier zeigen sich Gefahren und Chancen der Verwendung populärer Narrative. Bei Männern werden in diesem Fall tendenziell Wahrnehmungsmuster stabilisiert, während bei Mädchen / Frauen in einem Prozess der Aneignung des männlichen Blicks das Gegenteil eintreten kann. Die Codes der Narration (in diesem Fall Perspektive und Modus) können nicht an reale Körper angeheftet werden, sie sind stets diskursive Effekte von Machtverhältnissen.

Parallelaktionen

Donna Haraways Vision wurde als positive Version der alten Erzählung von Gender und Technologie sowohl in den USA als auch in Europa künstlerisch und gender-theoretisch stark rezipiert: Es entstand eben das Genre „Cyber-feminismus“, in dem Haraways Ideen aufgegriffen und mit unterschiedlichen literarisch-künstlerischen und/oder theoretischen Versatzstücken verbunden wurde. Zentrale Elemente des Cyberfeminismus sind: Die

⁵ Die Funktion des Mythos ist es, kulturelle Normen zu naturalisieren: „Durch ihre Rhetorik zeichnen die bürgerlichen Mythen die allgemeine Perspektive jener Pseudo-Natur, durch die der Traum der zeitgenössischen bürgerlichen Welt charakterisiert ist“ (Barthes 1964: 140).

Trennung von Reproduktion und biologischem Geschlecht, die maschinelle Verstärkung von Körperteilen, die Verletzlichkeit des Körpers vs. Fantasien vom ewigen Leben, die Neuorganisation von Geschlechterordnungen ab dem Moment, in dem „Geschlecht“ technologisch herstellbar ist. Die bekannteste Vertreterin im Cyberpunk-Umfeld war wohl die Schriftstellerin Kathy Acker, die mit *Empire of the Senseless* (1988, dt.: Acker 1989) einen cyberfeministischen Cyberpunk-Roman geschrieben hat. Bei Routledge wurde 1995 das *Cyborg Handbook* (Gray/Mentor et al. 1995) herausgebracht, das zu einer weiteren Rezeptionswelle führte.⁶ Sadie Plant schrieb 1998 mit *nullen + eisen* (Plant 1998) eine gewagte Mixtur aus Differenztheorie und Cyborg-Fantasie mit starkem Bezug auf Luce Irigaray sowie auf Monique Wittigs *The Lesbian Body* (1973, dt.: Wittig 1977), und schließlich kann Marge Piercys *He, She, and It* (Piercy 1991) als gelungene Sciencefiction-Umsetzung von Cyborg-Ideen gelten. Auch Aktionskünstlerinnen wie Sandy Stone beriefen sich mit Vorliebe auf Haraways schillernden Text. Für die Wissenschafts- und Technikforschung ist Haraways Erkenntnikritik und ihr Hybriditätsbegriff, wie sie im Manifest formuliert sind,⁷ ein entscheidender Einfluss geblieben. Für die (feministische) Theoriegenese ist das Cyborg-Manifest als Ideengeber daher kaum zu unterschätzen. Wie verhält es sich aber mit der „Breitenwirkung“ cyberfeministischer Ideen, wie sie für den Cyberpunk, für „holistische“ und für „techno-kolonialistische“ (vgl. Marchart 2004) Narrative proklamiert wurde?

Eine Bestandsaufnahme ist, wie oben bereits angedeutet, angesichts der Sciencefiction-Produktion im Hollywood-Kino ebenso ernüchternd wie hinsichtlich aktueller Werbebilder oder der Beschäftigungszahlen von Frauen in den Führungsgremien der IT. Ist der politische Mythos der „hoffnungsvollen Monster“ gescheitert? Oder, ebenso bedenklich: Ist die Verheißung von Auflösung und Viskosität (von familiärer, von Geschlechts-Identität) und das Begehr nach einer Aneignung von Technologien nicht längst schon vom Mythos mit emanzipativer Zündkraft zur Bedingung der Möglichkeit neoliberaler („prekärer“) Arbeits- und Lebensverhältnisse mutiert?

⁶ Im gleichen Jahr erschienen einige wichtige Texte Haraways erstmals in einem Sammelband auf Deutsch (Hammer/Stieß 1995).

⁷ Stärker sind diese jedoch im Essay *Situieretes Wissen* (Haraway 1995b) und in *ModestWitness@Second Millennium* (Haraway 1997) ausgearbeitet.

Eine These zur Frage, welche Narrationen gesellschaftlich wirksam werden und welche nicht, wäre, dass niemals die ganze Narration sich in gesellschaftlicher Praxis niederschlägt, sondern nur jene Episoden, Bilder und Metaphern, die mit vorhandenen symbolischen und ökonomischen Ordnungen kompatibel sind. Im Fall des Cyberfeminismus also nur jene Teile, die mit den neuen Anforderungen einer flexibilisierten und tendenziell globalisierten Wirtschaft „natürliche“ Verbindungen eingehen, und nicht jene Teile, die Ungerechtigkeit analysieren und anprangern und zum politischen Aufbe-gehen aufrufen. Ohne hier kulturpessimistisch einen Verblendungszusammenhang zu ortein, muss dennoch festgestellt werden, dass die Breitenwirkung von Narrationen – selbst solchen, die so sorgsam kalkuliert sind wie die Haraways – ganz entscheidend von medialen, ökonomischen und lebensweltlichen Faktoren einer Gesellschaft abhängig sind.

Daraus folgt jedoch nicht, dass das Erfinden alternativer Erzählstrategien und Figuren per se wirkungslos sei. Daraus folgt auch nicht, dass formal „andersartige“, „schwierige“ kulturelle Artefakte per se emanzipatorisch sind und nur auf Grund des Unverständnisses der „Masse“ verkannt werden. Daraus folgt lediglich dass, eben weil der Symbolhaushalt eng mit konkreten Lebensvollzügen gekoppelt ist, Parallelaktionen in Realpolitik und Symbol-politik notwendig sind, um konkrete Veränderungen zu erreichen. Vielleicht war gerade der Glaube an die Immaterialität kultureller Zuschreibungen der Pferdefuß des Cyber-feminismus, denn über die Rede von Modellierbarkeit und Viskosität geraten jene Verhärtungen, die die Gewaltförmigkeit von symbolischen wie materiellen Ordnungen ausmachen, schnell aus dem Blick.

Literatur

- Acker, Kathy (1989): *Im Reich ohne Sinne*. Aus dem Amerikanischen von Sabine Saßmann und Barbara Jung. Ravensburg: P.S. Verlag.
- Barthes, Roland (1964): *Mythen des Alltags*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Cockburn, Cynthia (2001): *Die Herrschaftsmaschine. Geschlechterverhältnisse und technisches Know-how*. Hamburg: Argument.
- Hammer, Carmen und Immanuel Stieß (Hg.) (1995): *Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*. Frankfurt, New York: Campus.
- Haraway, Donna (1995a): Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften. In: Carmen Hammer und Immanuel Stieß (Hg.): *Die Neuer-*

- findung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*. Frankfurt, New York: Campus. S. 33–72.
- Haraway, Donna (1995b): Situiertes Wissen. Die Wissenschaftsfrage im Feminismus und das Privileg einer partialen Perspektive. In: Carmen Hammer und Immanuel Stieß (Hg.): *Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*. Frankfurt, New York: Campus. S. 73–97.
- Haraway, Donna (1997): *ModestWitness@Second Millennium. FemaleMan meets OncoMouse: Feminism and Technoscience*. New York: Routledge.
- Harrasser, Karin (2004): Technoavantgarden – Umbaupläne in ästhetischen, kybernetischen und medientheoretischen Programmatiken. In: Cornelia Klinger und Wolfgang Müller-Funk (Hg.): *Das Jahrhundert der Avantgarden*. München: Fink. S. 181–196.
- Gray, Chris Hables, Steven Mentor et al. (Hg.) (1995): *The Cyborg Handbook*, New York: Routledge.
- Landow, George P. (1997): *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. London: The John Hopkins University Press.
- Marchart, Oliver (2004): *Techno-Kolonialismus. Theorie und imaginäre Kartographie von Kultur und Medien*. Wien: Löcker.
- McCaffrey, Anne: *The Ship who Sang*. New York: Walker.
- Piercy, Marge (1991): *He, She, and It*. New York: Alfred A. Knopf.
- Plant, Sadie (1992): *nullen + einsen. Digitale Frauen und die Kultur der neuen Technologien*. Berlin: Berlin Verlag.
- Rabinow, Paul (1992): Artificiality and Enlightenment: From Sociobiology to Biosociality. In: Jonathan Crary und Sanford Kwinter (Hg.): *Incorporations*. New York: Zone. S. 234–252.
- Virilio, Paul (2000): *Information und Apokalypse. Die Strategie der Täuschung*. München: Hanser.
- Virilio, Paul (1996): *Fluchtgeschwindigkeit*. München: Hanser.
- Wajcman, Judy (2004): *TechnoFeminism*. Cambridge, Malden: Polity.
- Wittig, Monique (1977): *Aus deinen zehntausend Augen Sappho*, Berlin: udT.