

Girlism

„Wesen, die die vorgesehenen Rollen, Definitionen und Typologien von Frauen weder akzeptiert haben, noch sich irgendein Gegenteil davon, anhand einer Praxis, Philosophie oder irgendeines anderweitig artikulierten Wollens vorstellen können. (...) Girls leben am offensivsten, verwirrtesten, aber auch am aggressivsten den Konflikt aus, den Zivilisation, Kapitalismus und Männerherrschaft vor das Lustprinzip gesetzt haben, ohne sich auf exotische Wildheit oder irgendein anderes romantisches Außen dieser Zivilisation abdrängen und reduzieren zu lassen. 'Girls sind pure Energie', wie ein frivoler Schweizer neulich bemerkte. Sie übertreiben, konterkarieren, verweigern das ihnen Zugedachte ohne 'Grund', 'Motivation' oder Verbesserungsvorschlag. Just say no to Scheißleben.“ (Spex Juli 1990)

Game Girl

Hier sollen keine Metaphern geprägt werden wie Game Girl als Nintendo Game Boy, der von Hacker:innen geknackt wurde. Game Girl besitzt ein technologisches Verhältnis zu sich selbst. Sie sieht sich selbst nicht als „Natur“ oder „Substanz“, sondern als künstlicher Effekt einer kulturellen – patriarchalen wie auch technowissenschaftlichen – Geschichte. Da diese prinzipiell nicht abgeschlossen ist, kann sie eine positive Selbstbestimmung nicht leisten. Sie kann aber Position beziehen, denn der Ablauf der Geschichte ist nicht determiniert.

Avital Ranell¹ fordert, der Geschichte weiblicher Darstellungspraxis vor dem Hintergrund der Geschlechterverhältnisse nachzugehen: Denn Frauen sah man, so sagt sie, immer als Geschöpfe, die gefälscht oder unecht sind und deswegen „nicht-lesbar“ oder unzuverlässig. Künstlichkeit (per Mimik, Darstellung, Make Up und Kleidung) gilt ihr daher als Korrektur des männlichen Mythos einer absoluten Selbstrepräsentation ohne Lügen und Täuschung: Künstliche Unübersichtlichkeit versus angebliche Transparenz. In Medizin und Medientheorie setzt letztere sich in der Behauptung fort, Personen seien als Daten abbildbar.

Sich so (künstlich) zusammengesetzt – als „Konstrukt“ – zu betrachten, heißt dann eben nicht, daß eine Person transparent = herstellbar (synthetisch) ist. Es erzeugt ein „Selbst“ ohne Präsenz: „The self-knowledge of a self who is not.“²

Das ist die Ebene, auf der wir unsere Kritik ansetzen. Sie antwortet auch auf das Problem, daß eine moralische Argumentation sich auf eine humanistische Subjektposition rückbezieht, die immer schon reaktionär besetzt ist. Für die Figur des Game Girl stellt sich ein anderes Problem: Ob die Leerstelle, die fehlende „Substanz“, ein politisches Verhältnis zu Technologie ermöglicht, indem sie die Perspektive der Veränderung einschließt, oder – im Gegenteil – ob dieser Wunsch, etwas zu werden, was sie nicht ist, eine Person gerade für die Attraktion technologischer Anwendungen zugänglich macht.

Daß unsere Probleme technologisch gelöst werden, ist ein Mythos, dem wir uns nicht anschließen wollen.

Daher sammelt Game Girl Argumente gegen die Wünsche und Hoffnungen, welche zur Zeit auf Bio- und Gentechnologien projiziert werden: Abwerten der öffentlichen Bilder von Technologie, wie sie industrielle Werbung³, Dokumentationen in TV und Zeitschriften und inzwischen auch künstlerische Projekte⁴ formulieren.

Von Seiten der Kunst werden Bio- und Gentechnologie vermehrt thematisiert. Projekte wie die Hamburger Ausstellung „Posthuman“ (1993) unterstellen nun den Körper künstlerischer Gestaltung. So gelten Gen- und Biotechnologen als die eigentlichen Künstler, während der Kunst eine bloß nachträgliche Rolle gegenüber Technologie eingeräumt wird; künstlerische Arbeiten sollen Fragen der Ästhetik oder der „faßbaren Umsetzung“ bereits realisierter technologischer Erfindungen übernehmen. Einem solchen Verständnis will das Projekt Game Girl entgegen: es geht um die Politisierung eines Erkenntnisbereiches (der biologischen Wissenschaften), wie er auch angesichts des Eindringens kapitalistischer Verfahren – etwa gelebte Verhältnisse durch Patentanträge auf transgene Tiere oder Genabschnitte zur Ware zu machen – dringend ist.

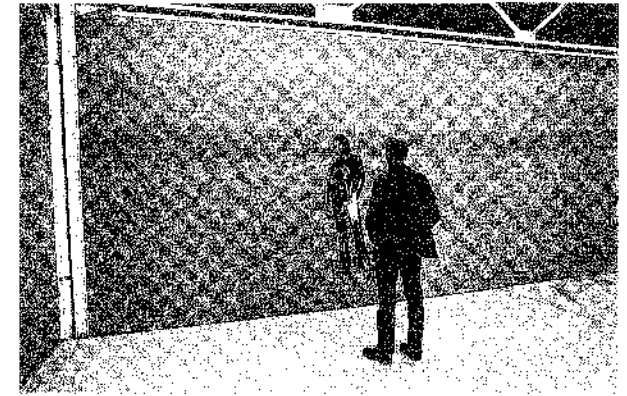
Game Girl wurde als Projekt der Shedhalle Zürich konzipiert und benutzt, um einen Arbeitszusammenhang zu kennzeichnen: Die Ausstellung sammelte Positionen und Praxis zu Technologiekritik, ohne eine kategoriale Trennung zwischen der Arbeit von Künstler/-innen und Theorie oder Materialien von Initiativen notwendig einzuführen. Veranstaltungen stellten diese Positionen zur Diskussion bzw. setzten Kooperationen fort, die im Rahmen der Projekte geld*beat*synthetic (Berlin) und dopamin (München) begonnen haben.

Anwendbarkeit

Politische Theorie und Praxis konzentrieren sich seit einigen Jahren auf die kulturellen und sozialen Faktoren, die an dem mitwirken, „was als Person“ gilt. Kultur und Soziales regeln nicht nur die gesellschaftlichen Möglichkeiten einer Person, sondern auch das, was als „persönlich“ gilt – Geschlecht, Körper und Verhalten. Die Idee, sich so als kulturelles Sample zu verstehen, macht künstliche Anwendungen wie Mode, Make Up und andere Formen der Selbstinszenierung attraktiv: Sie kontern die Vorstellung einer „natürlichen“ Person und Persönlichkeit (und damit eines vorbestimmten Lebenswegs).

Hier setzt eine Argumentation an – so beispielsweise Jeffrey Deitch im Katalog der Ausstellung „Posthuman“ –, die Bio- und Gentechnologien gäben uns Instrumente an die Hand, die Selbstgestaltung zu perfektionieren („es wird normal sein, sich selbst neu zu erfinden“). Diese These des Katalogtextes verdankt sich einem Kunstgriff. Unter Berufung auf antirassistische und Gender-Theorien überhöht er deren Konzept von Identität als sozial gemachter und historisch wandelbarer Konstruktion: Die Angebote von Medizin und Gentechnologie gelten dem posthumanen „Ich“ als Emanzipation von „Natur“. Die Körperoberfläche wird als „Konstrukt“ bezeichnet – Technologie als Werkzeug, dieses Konstrukt zu zerlegen und anschließend in neuer Weise zu synthetisieren. Je elaborierter die technologischen Möglichkeiten, desto

Game Girls, Shedhalle Zürich 1994



größer die Freiheit der Selbstgestaltung. Der Behauptung, daß Chirurgie und Gentechnologie ähnlich zu benutzen seien wie Make Up und Kleidung, geht das Projekt GAME GIRL nach: Welches (naturwissenschaftliche) Bild des menschlichen Körpers macht solche Annahmen möglich?

Die Einnahme eines gentechnisch hergestellten Medikamentes gegen Schlafstörungen führte laut taz vom 17.4.91 bei 1600 Menschen zu sehr schweren Erkrankungen, 27 starben. In ihrer Stellungnahme schrieb die japanische Herstellerfirma Showa Denko, der Zusammenhang zwischen der Einnahme des Mittels und der Erkrankung sei „wissenschaftlich nicht nachweisbar“. In einer absurden Verkehrung wird nicht das Wissen um den genetischen Bauplan des Stoffes bezweifelt, sondern ein Zusammenhang, der in diesem Wissen nicht positiv vorkommt, wird als Realität nicht anerkannt. (Die reduktionistische Vorgehensweise, Phänomene isoliert und unter Laborbedingungen zu betrachten, wirft die Frage auf, ob etwas so analysiertes überhaupt „naturidentisch“ synthetisierbar ist.)

Darstellung

Die Erwartung, daß ein medizinischer Eingriff gelingt, baut unter anderem darauf, daß den Darstellungen das Bild des verwundeten und bandagierten Körpers zwischen „Vorher“ und „Nachher“ fehlt. Eine Auslassung, welche Lutz Bacher durch die Video-Dokumentation ihrer Gebärmutteroperation kontert. Sie beruht aber ebenso auf einer Kette von Annahmen über den Körper: In Berlin wurde die Forderung nach einem Reformstudiengang Medizin mit Zweifeln begründet, ob das naturwissenschaftlich ausgerichtete Modell des Menschen ausreichend komplex ist. Die Arbeitsgruppe Reformstudiengang Medizin erwartet einen Paradigmenwechsel in den Naturwissenschaften, da die „Auswahl und Art des wissenschaftlichen Untersuchungsansatzes das Ergebnis wesentlich mitbestimmt, das Dogma einer objektiven und objektivierbaren Wirklichkeit also nicht haltbar ist.“ Entsprechend erarbeitete

die Klasse für Wissenschaftliches Zeichnen (Schule für Gestaltung, Zürich), die sich unter anderem mit der Darstellung menschlicher Anatomie befaßt, inwieweit Abstraktionen, Verfremdungen oder De- und Rekontextualisierungen notwendig Teil ihrer „Naturbilder“ sind und damit die Annahmen über abgebildete Gegenstände mitgestalten.

Weiterhin sind allein naturwissenschaftlich begründete Vorstellungen vom Menschen ohne Zusammenhang zu psychischen Bezügen und sozialen Bedeutungen zur Beschreibung einer Person nicht adäquat. Medizin umfasse – so die Berliner Arbeitsgruppe – neben Biologie und Chemie auch Psychologie, Sozialwissenschaften und Philosophie. Eine US-amerikanische „Biology and Gender Study Group“ forderte konkreter, die biologische Forschung feministischer Kritik zu öffnen, denn die Geschlechterdifferenz präge auch die Erkenntnisse von intra- und extrazellulären Verhältnissen, wie u.a. die textkritische Lektüre einführender Biologiebücher belegt.

Was uns im Bereich von Kunst und Geisteswissenschaften selbstverständlich scheint, wird aus dem Verständnis von Technologie und Medizin noch weitgehend ausgeschlossen: auch das dort entstehende Wissen ist kulturell vermittelt. Soziale Wirkungen, wie sie öffentliche Bilder – in TV, Schulbüchern, medizinischer Fachliteratur, Werbung – festigen, produzieren die Körpermodelle der Forscher/-innen ebenso wie die der Anwender/-innen. Der Gebrauch von Metaphern – auch in der Fachliteratur – gibt ein Beispiel, wie das funktioniert: Wenn das Gehirn als Festspeicher angesprochen wird und das Gen als Bit, liegt der Schluß nahe, die Körperfunktionen seien im Genom programmiert (und folglich umzuprogrammieren). „So werden dann die Grenzen zwischen Analogie und Gegenstand zwar nicht erkenntnistheoretisch, aber immerhin praktisch aufgehoben.“ (Bernhard Gill)

Aus diesem Sprachgebrauch leiten sich enorme wissenschaftliche und finanzielle Erwartungen ab, die mit dem sog. Genomprojekt – als „Entschlüsselung“ des menschlichen Erbmateri als – verbunden sind. Das „Lesen“ der „Erbinformation“ ist zunächst nichts als ein Notieren der Basenabfolge, aus der sich das Genom zusammensetzt. Ob und wie Anatomie, Krankheiten und Körperfunktionen mit dieser Abfolge zusammenhängen, ist daraus nicht zu erkennen. Hier können textkritische Methoden zur Revision naturwissenschaftlicher Modelle beitragen.

Gegendarstellung

Daß die Vorstellung einer „freien“ Wahl technologischer/medizinischer Anwendungen offensiv vermittelt werden kann – so die für Game Girl vorgeschlagene These – ist Effekt eines bestimmten Modells des Körpers, welcher das Material des Körpers vom sog. Sozialen trennt. So bereitet die vorgebliche Entdeckung eines Gens für Homosexualität seine gentechnologische „Reparatur“ vor, nicht einen politischen Angriff gegen das „heterosexuelle Zwangsregime“ (Judith Butler).

Game Girl sammelt Positionen und Praxis zu Technologiekritik, welche als Argument gegen ein solches reduktionistisches Modell des Körpers benutzt werden können. Das Projekt geht davon aus, daß Technologie sich ihren Gegenbegriff angeeignet hat (Natur).⁵ Der Versuch, Technologie zu kritisieren, kann daher nicht in die Opposition gehen („zurück zur Natur“). Ziel ist eine Politisierung von Technologie, indem technologische Konzepte und Bilder auf ihre Abstraktionen, Reduktionen und

Wertorientierungen hin untersucht werden, ohne zu verleugnen, daß wir in das Feld Technologie/Synthetik und die davon ausgehenden Attraktionen involviert sind.

Eine kritische Neufassung von Technologie erfordert demnach, die Ebene der Phänomene zu verlassen und diese als Effekt kulturell verfaßter Bilder und Annahmen zu sehen: Abwerten und Umdeuten.

Das Projekt wird im September/Oktober '94 im Kunstverein München fortgesetzt und kooperiert dort mit der Initiative „Kein Patent auf Leben“, die mit Öffentlichkeitsarbeit, Einsprüchen am Europäischen Patentamt (Sitz: München) und Aktionen versucht, gegen die zur Entscheidung stehenden Patentanträge vorzugehen.

- 1 Avital Ronell ist Hochschullehrerin in Berkeley; vgl. Interview mit Andrea Juno in: Research, „Angry Women“, San Francisco 1991.
- 2 Donna Haraway, „A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology and Socialist Feminism in the 1980s“, in: Elisabeth Weed (Hg.) 'Coming to Terms: Feminism, Theory, Politics', New York 1989.
- 3 Daß in dieser Weise geforscht wird und werden muß, vermittelt sich über die Attraktivität der Versprechungen (z.B. Impfstoff gegen AIDS, Heilung von Querschnittlähmung etc.). Es werden nicht die Umstände der Forschung, mögliche Mißerfolge, negative Begleiterscheinungen thematisiert, sondern Wünsche erzeugt.
- 4 In einem Katalogbeitrag zur Ausstellung 'Genetische Kunst – Künstliches Leben' der vorletzten Ars Electronica in Linz schreibt Peter Weibel: „Die Gentechnik weckt dabei hohe Erwartungen. Sie arbeitet an der Herstellung einer wirksamen Waffe im Kampf gegen Krebs, die Immunschwäche Aids und gegen andere unheilbare Krankheiten ebenso, wie an Beiträgen zur Lösung des Welternährungsproblems, an neuen umweltschonenden Techniken, bis hin zum idealen Menschen, dem Gentechnik-Menschen.“ Nach diesen Vorstellungen werden die Sozialwissenschaften arbeitslos.
- 5 Zum „Verschwimmen des Naturbegriffes“ vgl. auch Gernot Böhme, „Natürliche Natur. Über Natur im Zeitalter ihrer technischen Reproduzierbarkeit.“, Frankfurt

am Main 1992. Da „Natur“ immer schon technisch angeeignet und damit positiv nicht zu bestimmen ist, steht dieser Begriff Projektionen offen, die meist eine mögliche Veränderung leugnen und damit soziale/politische Optionen ausschließen (z.B. der deutsche Präsidentschaftskandidat Steffen Heitmann, der sagte, es sei nachvollziehbar, daß Männer und Frauen sich die Arbeit im Haushalt selbst einteilen, aber die Frau habe von Natur aus eine engere Bindung zum Kind.)

Kooperation mit:

Antigena (Zürich) ein Projekt von Frauen gegen Gentechnologie, Bevölkerungspolitik und Fortpflanzungstechnologie; Lutz Bacher (Berkeley) mit seiner Videoinstallation „huge uterus“; Frauen- und Lesbenarchiv (Zürich), die ihre umfangreiche Materialsammlung zu Frauen und Medizin, zu Gen- und Fortpflanzungstechnologien zur Verfügung stellen; Christoph Göldlin und die Fachklasse für Wissenschaftliches Zeichnen (Schule für Gestaltung Zürich), mit einer Präsentation wissenschaftlicher Zeichnungen und der Verfremdungen, Dekontextualisierungen und Abstraktionen, welche diese im Verhältnis zu ihrem Gegenstand eingehen; Martin Heller, Museum für Gestaltung (Texte); Judith Hopf (Berlin). Sie arbeitet zu „Vergleichsgrößen“; Henrik Plenge Jakobsen (Kopenhagen), zu Repräsentationen des Körpers und zu Gentechnologie;

minimal club und Juliane Rebentisch (Berlin, München) u.a. als Fortführung der Projekte geld*beat*synthetik (Berlin) und dopamin (München); Bernhard Nievergelt und Christoph Müller, die in Zürich bereits zwei größere Projekte zu Gen- und Fortpflanzungstechnologien durchgeführt haben; CHRISTOPH THEN mit der Initiative KEIN PATENT AUF LEBEN (München) und SYLVIA HAMBERGER, sie machen Einsprü-

che + Öffentlichkeitsarbeit gegen die Patentierung gentechnologischer Eingriffe; Paper Tiger TV (alternativer TV-Sender, New York), die eine Reihe von Sendungen zu Technologiekritik produzierten; Franz Stauffenberg und Christopher Roth (New York und München) mit ihrer Videoarbeit „happier days“, einer Montage und Kommentierung „künstlicher“ Bilder aus einem Video-Werbe-Pool.