

## C. Schnittstelle Digitaler Körper

### 1 „Cyberspace“ und „Cyborgs“: Das Szenario

1984 erfand William Gibson in seinem Roman „Neuromancer“ den Begriff „Cyberspace“ für die Welt der digitalen Körper, mit der sein Protagonist, der Cyberpunk Case, konnektiert ist.<sup>1</sup> „Cyber“ verweist auf das Organisationsmuster eines kybernetischen Zusammenhangs<sup>2</sup>, der sich dynamisch und selbstregulativ konstituiert. Jenseits essentialistischer oder naturalistischer Zuordnungen werden die digitalen Körper durch ihre Position und Funktion in Differenz zueinander definiert und durch selbststeuernde Prozesse der Codierung, Rückkopplung, des kombinatorischen Spiels hergestellt und erhalten. Nach dem „Login“, dem Zutrittsprocedere in das System der digitalen Matrix, eröffnet sich der „Space“ der vernetzten Datenknoten, die nicht mehr an physikalische Orte oder an den physischen Körper gebunden sind. Gibson beschreibt den Cyberspace als eine nahezu halluzinatorische Erfahrung und bildorientierte Wahrnehmung der medialen Daten und ihres komplexen Beziehungsnetzes: „A graphic representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the nonspace of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights, receding...“<sup>3</sup> Im Cyberspace werden die digitalen Körper als „Bild erobert“: die Techniken der digitalen Medienapparatur ermöglicht die codierten Daten und ihre Vernetzung auf einer Oberfläche von Simulakren aus Bild und Text wahrzunehmen und sich als „Benutzer“ oder „User“ interaktiv mit ihren Abläufen zu verschalten. Dabei gewinnen die Simulationen der digitalen Matrix eine Selbstständigkeit gegenüber den Bedingungen der Wahrnehmung des physischen Körpers, die sich zu Vorstellungen eines körperlosen bzw. entkörperlichten „Virtual Life“ (VL) gesteigert hat:

„Im Cyberspace besteht keine Notwendigkeit, dass Sie sich in Ihrem Körper herumbewegen, den Sie in der Realität besitzen. Vielleicht fühlen Sie sich zunächst in einem Körper wie Ihrem eigenen am wohlsten, doch wenn Sie immer größere Anteile Ihres Lebens und Ihrer Geschäfte im Cyberspace abwickeln, wird Ihre eingeschliffene Vorstellung von einem einzigen und unveränderlichen Körper einem weit flexibleren Körperbegriff weichen - Sie werden Ihren Körper als verzichtbar und, im großen und ganzen, einengend empfinden.“<sup>4</sup>

Diese Vorstellungen, die vor allem zur Zeit des Internet-Booms und des „Californian Dream“ in den 90er Jahren, den „Flesh-Eating 90s“<sup>5</sup> aufkamen, kehren die „Extensions“- These

---

<sup>1</sup> William Gibson 1984; „Cyberspace‘ has a nice buzz to it; it’s something that an advertising man might have thought up, and when I got it I knew that it was slick and essentially hollow and that I’d have to fill it up with meaning“, schildert Gibson, wie er zu dem Begriff gefunden hat, in: Benjamin Wooley 1992, p.122

<sup>2</sup> Der amerikanische Mathematiker Norbert Wiener (1894-1964) gilt als der Begründer der „Kybernetik“, der Wissenschaft von dynamischen Systemen und ihrer Steuerung.

<sup>3</sup> William Gibson 1984, p. 67

<sup>4</sup> Gullichsen Walser 1992, p.288

<sup>5</sup> wie Arthur und Marilouise Kroker die Epoche bezeichnet haben, in der die digitalen Medien ihren „Hype“

McLuhans, dass die Medien Erweiterungen des menschlichen Körpers seien, um und radikalieren sie, indem sie von den Medien her den Körper, resp. „die ganze Menschheit [...] (als) die verkabelte und vernetzte Erweiterung der digitalen Realität“<sup>6</sup> verstehen. Damit ist die bipolare Struktur und die ihr immanente imaginäre Verstrickung keineswegs aufgehoben, sondern nur vom anderen Pol aus besetzt. Das Resultat ist wiederum eine „verlöschende Verdopplung“ oder Implosion der beiden Pole.<sup>7</sup> „Hacking human flesh by way of artificial intelligence, virtual reality processors, and the violent force-field of electronic media is the sure and certain way by which virtuality actually eats the human body, becoming digi-skin: silicon flesh, second-brains, recombinant eyes, and android ears at the end of the century.“<sup>8</sup>

Gegen diese Vorstellung, die das „Verschwinden“ des physischen Körpers in der virtuellen Datenwelt impliziert, wird- wie schon bei den Simulationen des Videoszenarios- der Argumentationslinie gefolgt, die Simulationen als die produktiven Effekte der Medienapparatur aufzuzeigen. Sie vernichten nicht die Materialität des physischen Körpers. sondern vermitteln mit der Figur des „Cyborg“ bislang unzugängliche Möglichkeitsbedingungen oder Dispositive, unter denen Körper wahrgenommen und erfahren werden kann. Gerade weil die Simulationen sich ohne Referenz auf ein Urbild und ohne Abbildfunktion des „ready made“ Körpers vollziehen, visualisieren sie eine Virtualität, i.e. ein Potential der Schnittstelle Körper, das produktiv als „make ready“ wirkt. Die digitale Medienapparatur trägt mit der bildorientierten Vermittlung des Codes der digitalen Körper auf einer Oberfläche des „WYSIWYG“ – „What you see is what you get“<sup>9</sup> - zur „Eroberung der Welt als Bild“<sup>10</sup> bei, in der für die Wahrnehmung des Körpers die Bilder die Macht des „We become what we see“<sup>11</sup> ausüben.

In der Gestalt der Cyborgs, die als „Text, Maschine, Körper, Metapher“<sup>12</sup> in den Differenzfeldern ihrer Vernetzungen und De/Re/Codierungen nur mehr temporäre Identitäten vorstellen, wird ein Transformationspotential des Körpers vermittelt, das zur Praktik des „cyborg writing“<sup>13</sup> herausfordert. Diese Technologie des Schreibens inszeniert die „Homes“ und „Stories“ der Cyborgs ohne definitives „(Happy) End“. Im Cyberspace gibt es weder Ursprung noch die

---

erlebten und auch die Möglichkeiten des VL euphorisch und zukunftsweisend bewertet wurden. Arthur & Marilouise Kroker 1996

<sup>6</sup> Arthur Kroker 1996b, p.8 (dt.);p.52

<sup>7</sup> cf. oben C. Schnittstelle: Elektronischer Körper, 3. Video und die Macht der Simulation

<sup>8</sup> Arthur Kroker 1996b, p. 52

<sup>9</sup> cf. im folgenden 1.3 „WYSIWYG“: das Spiel von Code und Interface

<sup>10</sup> cf. oben Einleitung: Schnittstelle Körper, 2.1 Techne und die Macht der Bilder

<sup>11</sup> Lynn Hershmann, „Room of one's own“, Video 1989-93

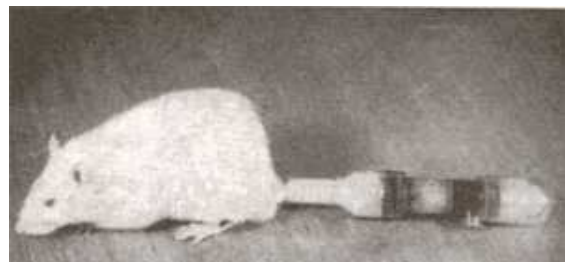
<sup>12</sup> Donna J. Haraway [1991] 1995, p. 176

<sup>13</sup> cf. im folgenden 1.1 Schreiben: die Technologie

notwendige Entwicklung auf eine endgültige Identität hin: Die Codierungen der digitalen Matrix markieren einen Anfang, eine genealogische Herkunft von Visionen der Schnittstelle Körper, die editierbar bleiben.

„Cyborg“, ein Neologismus, bezeichnet die Verbindung von kybernetischem System und Organismus. Der Begriff wurde in den 60er Jahren von Clynes und Kline<sup>14</sup> geprägt, die in einem Raumforschungsprojekt daran arbeiteten, den menschlichen Organismus für ein Überleben in extraterrestrischen Umwelten zu optimieren. Die Eroberung des „Spaces“ als einer neuen Welt ist an einem Bild des Körpers orientiert, das ihn als natürlich-physischen Organismus durch die Technologie der Einverleibung exogener Elemente zum kontrollierbaren und umweltadaptiven System erweitert.

Das Bild der weißen Ratte mit der Pumpe, die mit ihrem organischen Kreislauf verbunden, aber noch als externe Technologie sichtbar ist, verdeutlicht diese frühe Vorstellung des Cyborgs. „Like all cyborgs, this white rat has something extra, that sign of excess that marks the creature as somehow „trans“ to what once counted as normal or natural.“<sup>15</sup>



// 53/ Cyborg Ratte/ N.Y. Rockland State Hospital s.a.

Ein Cyborg konstituiert sich durch die Transgression der Grenze, die die Identität des Körpers als eine natürliche Einheit definiert hat, aber der Übergang bleibt nicht nur sichtbar, sondern wird als ein Schritt der Entfremdung wahrgenommen: dem Organismus wird eine Ursprünglichkeit und Natur unterstellt, die durch die Verbindung mit der Technologie eine Veränderung erfährt, die sie von diesem Zustand entfernt. Die Differenzierung von Organismus und kybernetischem System geht einher mit der Bewertung ihrer Verbindung, die von der Technologie überschreitend organisiert wird. Kulturpessimistisch betrachtet, erscheint der „Cyborg“ als defiziente, vom Urzustand entfremdete Gestalt des Körpers. Vom euphorischen Fortschrittsglauben wird die Cyborggestalt als Überwindung der Natur durch Technik begrüßt. Beide Argumentationsmuster setzen voraus, dass die Differenz von Natur und Technik, von Körper und kybernetischem System eine dualistische und essentialistische Dichotomie bezeichnet, deren einer Pol einen Ur- oder Zielzustand markiert und der andere die negativ zu bewertende Entfremdung.

Wie schon am Konzept des „Hyperrealen“ aufgezeigt<sup>16</sup>, führt diese Annahme zur These der Implosion, des Verlöschens der Differenz in einem der Pole. Das ist anscheinend im

---

<sup>14</sup> Manfred Clynes/ Nathan Kline [1960] 1995, p. 30

<sup>15</sup> Donna Haraway 1995, p. xv

<sup>16</sup> cf. C. Schnittstelle elektronischer Körper, 3. Video und die Macht der Simulation

Datennetzwerk des „Cyberspace“ geschehen, indem der körperliche Organismus selbst als ein Informationssystem auftritt, das der Codierung und Kontrolle durch das kybernetische System untergeordnet ist. Die Cyborgs sind digitale Körper, gleichsam „second-order entities like genomic and electronic databases.“<sup>17</sup>, die sich immer schon im Szenario der digitalen Matrix bewegen. Um die Bedingungen ihrer Wahrnehmung und Erfahrung aufzuspüren, wird die digitale Matrix im Folgenden als eine Medienapparatur untersucht, die die Dispositive der Generierung der digitalen Körper bereit stellt. Der Blick gilt den Schnittmuster und Praktiken, die im Untersuchungsbereich des weltweiten Datennetzwerk „World Wide Web“ (WWW) im Internet<sup>18</sup>, durch die Technologie des „cyborg writing“ die „Cyborgs“ generieren und in vernetzten Modulen, den sogenannten „Homepages“ inszenieren.

Die Simulationen des „Cyberspace“ werden – gegen die These der Implosion gewandt- als die produktiven Effekte des medialen Apparates aufgezeigt, die den Erfahrungsraum des „Virtual Life“ vermittelt, der weder als Abbild, Spiegelung noch als auslöschende Verdopplung des „Real Life“ zu begreifen ist.

Hierbei bilden die Ausführungen von Donna J. Haraway in ihrem „Manifesto of a Cyborg“ einen wichtigen Bezugspunkt: Denn sie bestimmt die Figur des Cyborg gleichfalls jenseits der „Dichotomien von [...] Organismus und Maschine, öffentlich und privat, Natur und Kultur, Männer und Frauen“<sup>19</sup>. Die „Unschuld“, die in der Annahme eines unvermittelten wesensmäßigen Ursprungs oder Urzustandes liegt, ist „verloren“ und damit „alle Ansprüche auf einen organischen oder natürlichen Standpunkt“<sup>20</sup>. Die von ihm aus legitimierten Vorstellungen einer „Einheit- durch- Vereinnahmung“<sup>21</sup>, wie sie dem Konzept der implosiven Verlöschung zugrunde liegen, sind nicht mehr haltbar. Der „Grenzkrieg“ zwischen den differenten Bereichen ist beendet und es gilt, die „Verwischung“ der Grenzen als ein Potential zu „genießen“ und für seine Konstruktion die Verantwortung zu übernehmen.<sup>22</sup> Natur und Technologie, Körper und kybernetisches System sind gleichermaßen historisch-soziale Konstrukte, die medial vermittelt und in gesellschaftlichen Praktiken umgesetzt werden. Ihre Differenz und „Andersheit“ ist der Ausgangspunkt für eine neue Form der Identität, die „... einen selbstbewusst konstruierten Raum“ eröffnet, „...der nicht mit Handlungen auf der Grundlage natürlicher Identifikation gefüllt werden kann,“<sup>23</sup> sondern durch medial gesteuerte Vernetzung, Interaktion und Kommunikation. Die Wahrnehmung und Erfahrung des „Cyberspace“ kann auf die Dispositive des

---

<sup>17</sup> Donna J. Haraway 1995, p. xix

<sup>18</sup> Zur Begrifflichkeit und Entstehung s.u. den folgenden Absatz.

<sup>19</sup> Donna J. Haraway [1991] 1995, p. 51

<sup>20</sup> *ibid.* p. 43

<sup>21</sup> *ibid.*

<sup>22</sup> *ibid.* p. 35

Medienapparates Internet zurückgeführt werden, die die Ermöglichungsbedingungen für das „Virtual Life“ der digitalen Körper als Alltagspraxis bereit stellen. Das grundlegende Muster des Netzes wirkt als ein Differenzfeld, dessen Elemente sich als kooperierende Subsysteme<sup>24</sup> aufeinanderbeziehen und sich durch diese Verhältnisse herstellen.

Die Cyborgs bewegen sich in einem Szenario der Codierungen und temporären Verschaltungen, den sogenannten „Sites“, den medialen Orten ihrer Inszenierung und Koalitionen. Als „Homepages“ bilden sie die „Homes of the Cyborgs“, die im folgenden an ausgewählten Beispielen untersucht werden.

Mit der Dichotomie von Natur und Technik ist auch die dualistische Geschlechterzuordnung von Mann/ Frau obsolet geworden: die Cyborgs sind „post-gender“<sup>25</sup> Gestalten, die sich in einer Welt „ohne Gender“ bewegen, „...eine Welt ohne Schöpfung, aber möglicherweise auch eine Welt ohne Ende.“<sup>26</sup> Gleichwohl weist Donna J. Haraway der Cyborgfigur das weibliche Geschlecht zu und spricht von „die“ Cyborg. Damit akzentuiert sie zum einen, dass ihr Cyborgbegriff vom tradierten technisch bestimmten und männlich codierten Konzept des Cyborgs, nämlich dem „Mann in den Weiten des Weltraums“<sup>27</sup>, abweicht. Zum anderen sieht sie in feministischen Positionen den avancierten Ausgangspunkt, um „uns am Spiel, die Welt zu schreiben und zu lesen, zu beteiligen.“<sup>28</sup> Es geht nicht um den naturalistischen (Rück-)Schritt, nun den weiblich besetzten Pol in der Geschlechterzuordnung als dominierend zu etablieren oder um „Weibliches als Verfahren“, wie es noch der Cyberfeminismus forderte<sup>29</sup>, sondern um die Strategie, die Frauen, deren gesellschaftliche Situation durch die neuen Technologien und Erfahrungsräume in besonderem Maße verändert wird, in diesen Prozess aktiv einzubeziehen und auf Verhaltensmuster zu rekurrieren, die bislang als „weiblich“ konnotiert, wichtige Merkmale für das Gelingen von Vernetzung und Kommunikation aufweisen.

„Die“ Cyborg umreißt ein programmatisches „Gegenbild“, eine subversive Position, um das nicht-hierarchische Potential der neuen Welt der digitalen Körper jenseits der tradierten Zuordnungen von Sex und Gender aufdecken und umsetzen zu können.

## 1.1 Schreiben: die Technologie

Die wichtigste Technologie der Cyborgs ist das Schreiben. „Writing is pre-eminently the

---

<sup>23</sup> ibid. p. 42

<sup>24</sup> Chris Hables Gray 1999, p. 131

<sup>25</sup> ibid. p.35

<sup>26</sup> ibid.

<sup>27</sup> Donna J. Haraway 1995a, p. 35

<sup>28</sup> ibid. p. 37

<sup>29</sup> Ulrike Bergermann 1998a, p. 9, [www.obn.org/obn\\_pro/downloads/reader1.pdf](http://www.obn.org/obn_pro/downloads/reader1.pdf) [15.04.2005]

technology of cyborgs.“- „Schreiben ist die bedeutendste Technologie der Cyborgs“.<sup>30</sup>

Zu Schreiben ist eine grundlegende westliche Kulturpraktik<sup>31</sup> die daran mitgewirkt hat, die Mythen von Ursprung und Einheit zu transportieren und sie in die herkömmlichen Vorstellungen des Körpers einzuschreiben. Im Szenario der digitalen Körper erfolgt das Schreiben nicht mehr auf dieser „...Grundlage ursprünglicher Unschuld, sondern durch das Ergreifen eben jener Werkzeuge, die die Welt markieren, die sie als Andere markiert hat.“<sup>32</sup> Das Schreiben ist in die Vorgänge des „Entbergens“ und „Hervorbringens“ eingebunden, auf die die Techne abzielt: es beschreibt das Potential einer anderen Welt, die es durch das Erzählen von Geschichten vorstellbar macht. Seine „Werkzeuge“ entwickeln die subversive Wirkung, die tradierten Geschichten und Einschreibungen aufzubrechen und in einem anderen Muster zu erzählen: „Diese Werkzeuge sind häufig wieder- und neu erzählte Geschichten, Versionen, die die hierarchischen Dualismen naturalisierter Identitäten verkehren und verrücken.“<sup>33</sup> Das Schreiben wird zur Technologie des De- und Recodierens der Differenzen, ihrer Übergänge und Vernetzungen. Es beschreibt nicht im Sinne des Abbildens vorhandener, „ready made“ Körper und Erfahrungsräume, sondern des Bildens und „make ready“ des „Cyberspaces“ und seiner digitalen Körper.



// 54/ Lisa Foo/ Lynn Randolph 1989

Als Cover für ihr „Cyborg Manifesto“ hat Donna Haraway ein Bild von Lynn Randolph<sup>34</sup> ausgewählt, das die Science-Fiction-Gestalt „Lisa Foo“ zeigt, eine Cyberpunk Hackerin.<sup>35</sup> Ihr Blick ist nach vorne auf den Monitor gerichtet, der aber nicht im Bild zu sehen ist. Seine Position ist zugleich die des Betrachters, auf den Lisa Fools Blick trifft. Hinter ihr sind vier Zeichen in einem Rahmen angeordnet, der dem „Window“ eines Bild(schirms) ähnlich ist. Drei Zeichen symbolisieren ines Buches als das Medium der „Sorgedie Schwerkraftquelle eines Schwarzen Lochs.

Ein „Tic-Tac-Toe“ Kinderspiel ist statt mit den üblichen Nullen und Kreuzen mit den Symbolen für männlich/weiblich ebenfalls in das „Window“ eingekritzelt. „Lisa Foo“ trägt auf ihren

---

<sup>30</sup> Donna J. Haraway [1991a] p. 176; 1995a, p.65

<sup>31</sup> ibid. p. 175; p. 63

<sup>32</sup> ibid. p.64

<sup>33</sup> ibid.

<sup>34</sup> <http://www.lynnrandolph.com> [15.04.2005]

<sup>35</sup> „Lisa Foo“ die Protagonistin der SF „Press Enter“ von John Varley 1986. Donna Haraway hat die Romangestalt und das Bild im Essay „The Promises of Monsters: A Regenerative Politics for Inappropriate/d Others“ besprochen und auf ihre Arbeiten bezogen. Donna Haraway 1992

Schultern eine weiße Katze, deren skelettartige Arme und Pfoten ihre Gestalt umarmen und auf ihre Hände verweisen, die auf dem Keyboard liegen. Auf „Lisa Foos“ Brust ist eine Schalttafel mit integriertem Schaltkreis befestigt, das sie mit dem Keyboard verbindet und mit dem Modell der Topologie einer ägyptischen Pyramiden- Landschaft, das gleichsam die Unterlage, den „Schreibtisch“ bildet.

Das Bild kann interpretiert werden als die Visualisierung des „Cyborg writing“, der Schreibtechnologie, die den Raum der digitalen Körper eröffnet: Der Körper „Lisa Foos“ entzieht sich eindeutig binären sozialen Konstruktionen von race - black/white- und gender – male/female- gleichermaßen wie einer Klassifikation ihrer produktiven Tätigkeiten. „She embodies the still oxymoronic simultaneous statuses of woman, 'Third World' person, human, organism, communications technology, mathematician, writer, worker, engineer, scientist, spiritual guide, lover of the Earth. [...] S/he is not finished.“<sup>36</sup> Durch die Gestalt der Katze wird „Lisa Foo“ mit meta- physischen, mystischen Energien verbunden. Die weiße Katze ist in Indien und im Alten Ägypten als das Symbol einer Göttin und als Heiliges Tier verehrt worden.<sup>37</sup> In der griechischen Mythologie verwandelt sich Artemis, die Göttin der Jagd und Fruchtbarkeit in eine weiße Katze. „Im Mythos erscheinen Cyborgs genau da, wo die Grenze zwischen Mensch und Tier überschritten wird.“<sup>38</sup> Die bildhafte „Umarmung“ von „Lisa Foo“ durch die weiße Katze stellt „Lisa Foo“ in diesen Zusammenhang einer mystisch-magischen Produktivität, die zugleich enthüllt wird durch den Blick auf das Skelett der Katzenarme und die Verbindung zum Keyboard: es ist die herstellende Wirkung, die von der Medienapparatur der digitalen Matrix ausgeht. „Nicht nur Gott ist tot, auch die Göttin“.<sup>39</sup> Das Keyboard markiert die Differenz und den hybriden Übergang der Welt „vor“ und „in“ der digitalen Matrix: im Bild in einer vom Sonnenlicht durchfluteten Erdlandschaft positioniert, verbinden die auf ihm ruhenden Hände der „Lisa Foo“ mit der in blaues Kunstlicht getauchten Welt des „Cyberspace“. Die Hände in Schreibhaltung auf der Apparatur, von der aus das „Login“ in den medialen Raum erfolgt, verweisen auf die Technologie des Schreibens als die Inszenierungsstrategie der Cyborggestalt.

Schreiben als eine Technologie zu begreifen, bedeutet, die Kulturpraktik Schreiben zugleich eingebunden zu sehen in die Bedingungen des kybernetisch organisierten Datennetzes, die ihm in ihrer vermittelnden Wirkung nicht äußerlich bleiben. Vielmehr wird das Schreiben geprägt durch die Schnittmuster, die ihm die Apparatur der digitalen Matrix als Dispositive bereitstellt. Von ihnen aus wird dem Schreiben die Simulation der Cyborgs und ihrer Inszenierungen ermöglicht. Dabei kann gleichsam horizontal das Muster der Vernetzung und des Hypertextes

---

<sup>36</sup> Donna Haraway 1992, p. 329

<sup>37</sup> "Egyptian Mythology," Microsoft Encarta, Online Encyclopedia 2005  
[http://encarta.msn.com/encyclopedia\\_761552103/Egyptian\\_Mythology.html#461522178](http://encarta.msn.com/encyclopedia_761552103/Egyptian_Mythology.html#461522178) [15.04.2005]

<sup>38</sup> Donna Haraway 1995 p.37

<sup>39</sup> Donna Haraway

und vertikal das Muster des Codes und „What you see is what you get“ („WYSIWYG“) unterschieden werden. Hieraus ergibt sich die für das Datennetz typische Figur des Knotens, i.e. einer Verknüpfung, die sich in Differenz und Relation zu anderen möglichen Knoten bestimmt, aber nicht als eine singuläre Entität besteht. Die Schnittmuster des Hypertextes und Codes sowie ihre Verschränkung als Knoten organisieren die Technologie des Schreibens mit ihrer produktiven Wirkung der digitalen Körper in ihren „Homes of the Cyborgs“.

## 1.2 Vernetzung und Hypertext

Prototypisch hat Vannevar Bush in seiner Vision der „Memex“ („Memory Expander“)-Maschine<sup>40</sup> das Grundmuster von Hypertext dargelegt: eine Sammlung von Text- und Bildinformationen, die jeweils wechselseitig über assoziative Pfade untereinander verknüpft sind. Geprägt wurde der Begriff „Hypertext“ schließlich von Ted Nelson.<sup>41</sup> Die in der Beschreibungssprache HTML („Hypertext Markup Language“) codierten Informationen stellen eine Vielzahl an Datenkörpern in der Form eines Hypertext „body“<sup>42</sup> her, die sich durch ihre Verknüpfung untereinander definieren und erst in diesem Netzzusammenhang erschließen lassen: keine Information und i.e. kein Hypertext steht für sich allein, sondern impliziert die Differenz zu einem anderen Hypertext, auf den er verweist.<sup>43</sup>

Das grundlegende Element für Hypertext ist der „Link“, der in ihm angelegte Verweis auf einen anderen Hypertext. Der Link funktioniert als ein Zeichen im Text und Index eines anderen Textes sowie als die Aktion, die den Absprung zu diesem anderen Text bewirkt.<sup>44</sup> Hypertext gibt es streng genommen nicht im Singular, sondern immer im Verweisungszusammenhang der miteinander verlinkten Textgefüge. Hypertext wird als ein <body> codiert, in den die Verknüpfungen mit einem „anchor“ eingebunden werden, dem die Referenz auf eine andere Text- oder Bildinformation zugeordnet ist.<sup>45</sup> Auf jeden Hypertext kann modular von einem anderen Körper aus in gleicher Form verwiesen werden. Im Schnittmuster des Hypertextes

---

<sup>40</sup> Vannevar Bush 1945, <http://www.theatlantic.com/unbound/flashbks/computer/bushf.htm> [15.04.2005]

<sup>41</sup> Informationen zur Person Ted Nelson und seinen Projekten „Dream Machines“ und „Xanadu“: <http://jefferson.village.virginia.edu/elab/hfl0155.html> [15.04.2005]

Ganz zurück zum Ursprung des Wortes, bedeutet „Hyper“ als griechische Vorsilbe „viel zu viel“. „Hypertext“ ist also ein Text, der „viel zu viel“ d.h. in sich bereits Ausgangspunkte enthält, die über ihn als Text auf anderen Text hinausweisen. In dieser allgemeinen Bedeutung hat es Hypertexte bereits vor und außerhalb des Internets gegeben: So in der Verweisstruktur eines Lexikons oder auch in experimenteller Literatur, etwa „Finnegans Wake“ von James Joyce, „Rayuela“ von Julio Cortázar, die Arbeiten von Arno Schmidt.

<sup>42</sup> Die Inhalte eines Hypertextes werden in einem als <body> codierten Bereich formatiert.

<sup>43</sup> Gregory Bateson Chap.III, Multiple Versions of the World, „It takes at least two somethings to create a difference...[...] ...the difference which becomes information by making a difference. Clearly each alone is – for the mind and perception – a non-entity, a non-being. <http://www.oikos.org/m&nmultiple.htm> [15.04.2005]

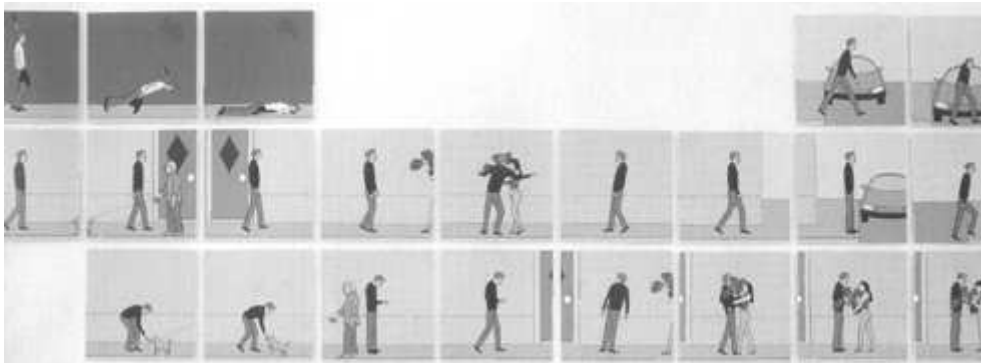
<sup>44</sup> Roberto Simanowski 2002a, p. 72;75

<sup>45</sup> Als ein Beispiel: <html><body><a href= „file.html“>Verweis auf andere Textdatei</a></body></html>



werden Datenkörper geschrieben, die in einem nicht hierarchischen Differenzfeld aufeinander bezogen sind: die digitale Matrix vermittelt keine hierarchischen oder zentralistischen Parameter, die das Verknüpfungsmuster bestimmen. „Hypertext‘ beschreibt ein Datenbankmodell der assoziativen Organisation von Information, im Unterschied etwa zu hierarchischen Topologien (wie z.B. der Ordnerstruktur eines Dateisystems) oder zur tabellarischen Anordnung (wie z.B. in einer Adressdatenbank).“<sup>46</sup> Das unterscheidet das Muster des Hypertexts auch signifikant von Texten, die Verweise in Form von Fußnoten, Anmerkungen, Anhängen, Illustrationen etc. enthalten. Denn die damit verbundene hierarchische Anordnung, die dem Textkörper gegenüber den anderen Textelementen eine zentrale Position einräumt, ist im Hypertext aufgehoben. Der Textkörper ist selbst als ein Verweisungszusammenhang aufgebaut und als ein „Knoten“ im Datennetz positioniert, und jeder Link ist auch Text.<sup>47</sup>

Im Schnittmuster des Hypertextes zu schreiben, erfordert, die Story netzartig zu organisieren. Anstelle eines linearer Erzählpfades, der den Ablauf auf ein Ende hin festlegt, bestimmt ein „Storyboard“<sup>48</sup> der Differenzen und Optionen, die durch die multiplen Verweisungszusammenhänge entstehen, das Szenario.



// 55/ The man without one way/ Lars Arrhenius 1999

Die Installation „The man without one way“ von Lars Arrhenius<sup>49</sup>, in der Bildtafeln nach den Mustern von Partituren und digitalen Spielen zu Serien angeordnet sind, visualisiert ein Storyboard der Verknüpfungen eines Hypertextes, das unterschiedliche Abläufe und Ereignisse zulässt. Die Bilder zeigen einen Mann, der sich durch verschiedene Szenarien bewegt, in denen

---

<sup>46</sup> Florian Cramer, [http://userpage.fu-berlin.de/~cants...textwissenschaft\\_des\\_digitalen.html](http://userpage.fu-berlin.de/~cants...textwissenschaft_des_digitalen.html) [12/2002][nicht mehr online]

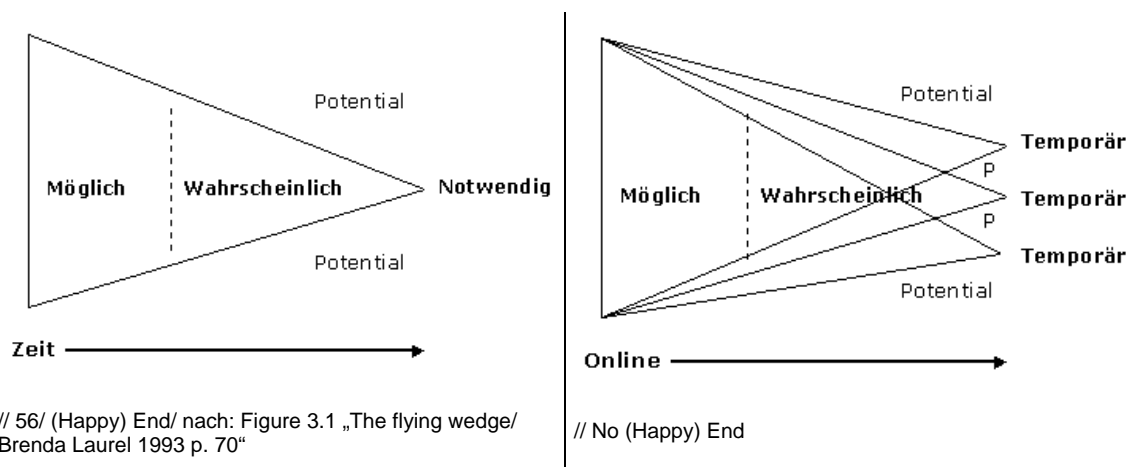
<sup>47</sup> Roberto Simanowski 2001, <http://www.dichtung-digital.com/2002/07/31-Simanowski/Simanowski-Hypertext.htm> [15.04.2005]

<sup>48</sup> „Storyboard“ bezeichnet ursprünglich ein Planungsinstrument, das im Film eingesetzt wird, um die Bild- und Handlungssequenzen auszuarbeiten. Auf die digitale Matrix bezogen, wird es zur Konzeption der möglichen Verknüpfungen von Datenkörpern entwickelt.

<sup>49</sup> Lars Arrhemius, Catalogue: The Man without one Way , 32 pages, 21 x 21 cm, 1999; Ralf Beil 2000 bespricht seine Ausstellungen im Kunstmuseum Norköpping, Schweden, 2000 und im Büro Friedrich Berlin, 2000 ; <http://www.kunstbulletin.ch/router.cfm?a=200012A02> [15.04.2005]

es immer mehr als einen Weg für ihn gibt. Durch seine Option stellt er die Kohärenz der Story her, die aber nicht den Gesamtzusammenhang regelt, sondern immer nur den Schritt bis zur nächsten Auswahl. Das Format der Bilder, durch das immer nur ein Ausschnitt gezeigt wird und die Szenarien, die sich wie „Bausteine“ aufeinander beziehen, setzen als Bild um, dass die Entscheidungen immer nur zum nächsten Text resp. Verweis führen. Das Ende bleibt offen, oder genauer: es gibt kein Ende.

Zum Vergleich: Linear organisiert, verläuft eine Story entlang einer Zeitlinie, innerhalb derer das Potential an Ereignissen und Handlungen vom Möglichen über das Wahrscheinliche bis zum hin notwendigen Ereignis oder der notwendigen Tat entwickelt wird, die zugleich den Endpunkt der Story, ihr „(Happy) End“ markiert. Dieses Verlaufsschema ist an der aristotelischen Vorstellung orientiert, dass ein Drama ein abgeschlossenes Geschehen umfasst.



Im Szenario der digitalen Matrix entwickelt das Schreiben die Story entlang der mediumspezifischen „Online-Zeit, i.e. der Zeit, in der die Daten aktuell und temporär aufgerufen werden. Entscheidungen führen nicht zum zwingenden Endpunkt, sondern jede Entscheidung für eine Option eröffnet ein weiteres Potential.

Der inhaltliche Zusammenhang wird nicht in der Einheit einer abgeschlossenen Story vermittelt, sondern durch die „Linkdramaturgie“<sup>50</sup> des Storyboards optionaler Verknüpfungen. Die digitalen Körper sind in Texte eingebunden, die offen sind für eine Vielfalt an Versionen und in denen jede getroffene Auswahl immer nur zu einer temporären Konstellation führt. Die Technologie des Schreibens bewegt sich im Spannungsfeld von Wiederholung und Differenz<sup>51</sup>, indem sie wiederholt eine Differenz setzt, von der aus sich immer wieder eine andere Möglichkeit eröffnet, die erneut als Differenz gesetzt wird etc. Es gibt für die Cyborggestalt kein „Happy End“. Sie nimmt die immer nur temporäre Position und Identität eines digitalen Körpers an, der in einem

<sup>50</sup> Stefan Heijnk 2002 p. 79ff

<sup>51</sup> Zu Wiederholung und Differenz cf. Gilles Deleuze 1968; Jacques Derrida [1967] 1976; id. 1972

Differenzfeld technologischer Potentiale und sozial-historischer Praktiken geschrieben wird. „It's not a "happy ending" we need, but a non-ending.“<sup>52</sup>

Die Macht der Technologie des Schreibens liegt nicht im Beschreiben eines „ready made“ oder einer definitiven Einheit des Körpers, sondern im Generieren eines von vielen möglichen, i.e. „virtuellen“ Körpern. Das Schnittmuster des Hypertextes wirkt als Code, i.e. als ein Text, der ausführt, was er bezeichnet.<sup>53</sup> „The cyborg is a coded text [...] the identity or organism embodied in cybernetic information system, [...]connected in the on-line world.“<sup>54</sup> Für die Ausführung oder Performanz des Codes gibt es nur das Kriterium des (Nicht-)Gelingens, aber kein substantiell vorgegebenes „wahr“ oder „falsch“, so dass der Code keine wesensmäßige „Urform“ des Körpers vorgibt oder nachvollzieht, sondern eben jene Potentiale seiner historisch-sozialen und technologischen Herstellbarkeit transportiert und umsetzt, die für ihre weitere Edition offen bleiben.<sup>55</sup> Das kybernetische Informationssystem des Datennetzes bildet für den ebenfalls als Datensystem organisierten digitalen Körper die für ihn konstitutive Referenz in Raum und Zeit. Sie wird in den Simulationen des „Cyberspace“ visuell wahrnehmbar und interaktiv erfahrbar. Damit „verlöscht“ nicht eine vorgängige Realität des Körpers und seiner Wahrnehmungswelt, sondern umgekehrt verweist die Einsicht in die Herstellbarkeit des digitalen Körpers und seines Szenarios auf die mediale Vermittlung jeder Erfahrung von Körper. „Weder ideologisch noch materiell gibt es ein Zurück. Nicht nur Gott ist tot, auch die ‚Göttin‘. Im Zusammenspiel mit Objekten wie biotischen Komponenten sollte man weniger an essentielle Eigenschaften als an Designstrategien, [...], Systemlogiken denken.“<sup>56</sup> „Die“ Cyborg fordert nicht das Festhalten an naturalistischen, essentialistischen feministischen Positionen wie „die Göttin“- und beklagt auch nicht ihren vermeintlichen Verlust, sondern sie stellt sich der Herausforderung, durch die Techne der neuen Technologien, ihrer Codierungen und Bilder das Szenario der Simulationen als bedeutendes „Operationsfeld“<sup>57</sup> mitzugestalten.

Ist mit dem Schnittmuster des Hypertextes die gleichsam horizontale Struktur der Vernetzung aufgespürt, die die Inszenierung der Cyborgs bestimmt, so organisiert das Muster des „WYSIWYG“ gleichsam vertikal das Spiel von Code und Interface, wie es den „Cyberspace“ und seine digitalen Körper simuliert und die spezifischen Verschränkungen von Ort und Zeit, Text und Bild, Identität und Vielfalt bewirkt.

---

<sup>52</sup> Donna J. Haraway 1992, p.327

<sup>53</sup> cf. oben 5.3 Die Macht des Codes: Performanz

<sup>54</sup> Jasna Koteska 2000, <http://home.t-online.de/home/agggpg/ma00.rtf>. [12/2002] [nicht mehr online]

<sup>55</sup> In diesem Indeterminismus des genetischen Codes liegt zugleich seine Determinierung und die Ausrichtung auf die kontrollierte Reproduzierbarkeit des Körpers als Klon. Gerburg Treusch- Dieter 2002; cf. id. 1992

<sup>56</sup> Donna J. Haraway [1991] 1995, p.49

<sup>57</sup> *ibid.*, p.50

### 1.3 „WYSIWYG“: das Spiel von Code und Interface

Der „Cyberspace“ wird „als Bild erobert“: zum einen entwickeln die Simulationen der digitalen Matrix ihre Faszination, weil sie die Sinne und vor allem das Sehen ansprechen. Erst als „World Wide Web“ mit einem Interface, das die Einbindung von multimedialen Elementen wie Bildern, Fotos, Videoclips ermöglicht, hat das Internet seine Popularität gewonnen. Die Cyborgs sind „Schaustücke“, die in der „Höhle“ des digitalen Szenarios – um nochmals Platons Metaphern aufzugreifen- von der „Mauer“ des Interfaces aus gesehen werden. Zum anderen funktioniert der sichtbare Text, der die Story der Cyborgs erzählt und in den als Hypertext die multimedialen Elemente eingebunden werden, selbst wie ein Bild, nämlich als das Zeichen oder die Visualisierung des verborgenen Zeichensystems des Codes, der den Gesamtzusammenhang generiert. Die digitalen Körper entziehen sich als Simulakren den Mustern des Abbildes oder der Spiegelung und können als der Effekt eines Spiels von Code und Interface aufgezeigt werden, das sich mit der Formel des „What you see is what you get“ (WYSIWYG) beschreiben lässt. Das Sichtbare im „Cyberspace“ - „what you see“- repräsentiert nicht, sondern führt aus mit der Wirkung des- „what you get“. Damit ist eine Reduktion des einen auf das andere ausgeschlossen. Dass er selbst ein Datensystem im kybernetischen System der digitalen Matrix ist, macht den digitalen Körper keineswegs zum „Gefangene(n) der Maschine“, den, wie Lem unterstellt, „... von außen [...] keine sonstige Information (erreicht).“<sup>58</sup> Vielmehr wird der digitale Körper durch die Differenz von Code und Interface organisiert, wie sie der Funktionsmodus des „WYSIWYG“ vermittelt. Text, Bild und Sound, wie sie auf der Oberfläche, als „what you see“ wahrgenommen werden, funktionieren als die sichtbaren Zeichen des verborgenen Zeichensystems des Codes, der das Bezeichnete ausführt, „what you get“. Die herstellende und steuernde Wirkung des Codes impliziert das Zusammenspiel der eigenen Unsichtbarkeit mit der Sichtbarkeit von Zeichen, die das Interface als „Benutzeroberfläche“ oder „Bildschirmmaske“ vermittelt. Es ist ein Spiel „...with the textual condition of the on line image and, at the same time, with the imagetic condition of the screen text.“<sup>59</sup>

Die virtuelle Welt des „Cyberspace“ wird vom „Quelltext“, der die Informationen als Daten codiert, generiert, aber als „Bild erobert“: auch Text und Sound funktionieren auf dem Interface als Bild in dem umfassenden Sinn, dass sie Zeichen „vorstellen“ und das Potential der digitalen Matrix bilden. „Deep down, on the back of the page, at the source, a situation is defined: the Internet is no more than a big text. On the front, at the screen, text reveals itself as image.“<sup>60</sup> Die Oberflächeneffekte, die in der Form des WYSIWYG wahrgenommen werden, sind durch andere, hinter dem Interface wirksame, „effektive“ Texte, den Programmcodes oder Quelltexten,

---

<sup>58</sup> Stanislaw Lem [1976], 1996, p. 163

<sup>59</sup> Giselle Beiguelman 1999, <http://www.desvirtual.com/thebook/english/project.htm#The%20Book%20after%20the%20Book> [15.04.2005]

<sup>60</sup> *ibid.*

hervorgerufen und gesteuert.

Diesen Zusammenhang von Phänotext und Genotext<sup>61</sup> hat Giselle Beiguelman in ihrem Webessay „The book after the book“ (1999) visualisiert. Das, was als Bild wahrgenommen wird, ist aus Text collagiert resp. die Texte sind als (bewegte) Bilder angelegt. Die Textzeilen „image“ und „text“ wechseln sich in einem animierten Bild in rascher Folge ab, so dass sie bei längerem Betrachten als „flimmernd“ wahrgenommen werden. Die weiterführende Verknüpfung öffnet als nächste Ansicht im „Window“ einen weiteren Text, der in fließender Bewegung ineinander übergeht. Er ist nur lesbar, wenn er online als dieses bewegte Bild einer Zeichenabfolge wahrgenommen wird.<sup>62</sup> Sichtbar wird immer nur eine Aussage. Erst der Quelltext enthält den Gesamtzusammenhang des Text/Bildes sowie den Code, der die Ansicht und die Transformation der Sätze herstellt und steuert. Mit grün sind Beginn und Ende des Codes markiert; gelb kennzeichnet die Textpassage, die hier als „Message“ des Codes eingeschrieben ist und der die Parameter „Speed“ und „Wait“ (jeweils türkis markiert) zugeordnet sind, die die Sichtbarkeit auf dem Interface steuert.

„Das digitale Bild gibt es nicht“ – mit dieser zunächst verwirrenden These<sup>63</sup> ist das Spiel zwischen Interface und Code pointiert beschrieben: „The digital image [...] is not a particular kind of image, because it is not an image at all.[...] The phrase „digital image“ is a figure of speech, shorthand for the entire process of encoding, storage, mutations, transmissions, and decoding. Only at the beginnings and ends of the process are there visual entities- in the middle there are only numbers and electrical or magnetic charges etc.“<sup>64</sup> Das Bild, das auf dem Interface sichtbar ist, gibt es insofern nicht, als es die Form ist, die den digitalen Code ausführt; der als die nicht-sichtbare die Zeichenfolge binärer „bits“, der Visualisierung bedarf. „A bit has no color, size, or weight, and it can travel at the speed of light.[...] It is a state of being: in or off, true or false, up or down, in or out, black or white. For practical purposes we consider it to be a 1 or a 0.“<sup>65</sup> Der Code, der die digitale Matrix generiert, ist nur in seinen Wirkungen sichtbar, nämlich den Zeichen des Interface, die die herstellenden und steuernden Parameter simulieren und

---

<sup>61</sup> Die Bezeichnungen „Phänotext“ und „Genotext“ gehen auf Julia Kristeva zurück, die in ihrem semanalytischen Verfahren, inspiriert von Shaumyans Grammatiktheorie, zwischen einer textuellen Oberflächen- und Tiefenstruktur differenziert. Julia Kristeva 1969c, p. 284  
Im Zusammenhang von Interface und Code der digitalen Matrix ist diese Unterscheidung wieder aufgegriffen worden. Inke Arns 2001, <http://amor.rz.hu-berlin.de/~h2863i74/abstracts-d.html> [15.04.2005]

<sup>62</sup> Daher wird auch hier auf eine Abbildung verzichtet: Screenshots als „Stills“ vermitteln einen unzureichenden Eindruck, da in ihnen die entscheidende „flimmernde“ Bewegung still gestellt ist.

<sup>63</sup> Claus Pias 2003, <http://www.zeitenblicke.historicum.net/2003/01/pias/index.html> ; Abschn. <50> [15.04.2005]

<sup>64</sup> Graham String Weinbren 1999, „The PC is a Penguin“, zitiert in: Barbara Büscher 2001, p.87, Anm. 1

<sup>65</sup> Nicholas Negroponte 1995, p. 14

ausführen. In dieser „semiotische(n) Funktion, als Zeichen eines Zeichen zu dienen“, <sup>66</sup> erweist sich die „Magie“, die von den Simulationen des „Cyberspace“ ausgeht als eine codierte Performativität <sup>67</sup>, die aus der Wirksamkeit des Codes resultiert. „What you see“- die digitalen Körper die „online“ wahrgenommen werden, bewegen und bewirken nur insofern, als sie selber codiert, i.e Zeichen der Zeichenabfolge des Codes sind. Um das komplexe Zeichen- und Wirkungsgefüge zwischen Code und Interface zu erfassen, hat Katherine Hayles den Begriff vom „flickering signifier“ geprägt.

„The signifier as conceptualized by Saussure and others was conceived as unitary in its composition and flat its structure. It had no internal structure, whether seen as oral articulation or written mark, that could properly enter into the discourse of semiotics. When signifiers appear on the computer screen, however, they are only the top layer of a complex system of interrelated processes. Marks on screen may manifest themselves as simple inscriptions to a user, but properly understood they are the visible, tangible results of coding instructions executed by the machine in a series of interrelated processes, [...] I hoped to convey this processural quality by the gerund "flickering," to distinguish the screenic image from the flat durable mark of print or the blast of air associated with oral speech.“<sup>68</sup>

Das Attribut „flickering“ beschreibt, dass, wie der digitale Körper selbst, auch seine Zeichenfunktion durch die Verknüpfung im Datennetz definiert ist und sich durch das Muster der Differenz von „pattern/randomness“<sup>69</sup> organisiert. Was als Zeichen wahrgenommen wird, „flimmert“, sofern es von einer anderen Position in der digitalen Matrix aus als Bezeichnetes definiert sein kann. „A signifier on one level becomes a signified on the next higher level.“<sup>70</sup> Die Instabilität, die schon in Lacans Idee des „floating“ signifier das Konzept von Saussure dekonstruiert, wird mit dem „flickering“ signifier noch einen Schritt weiter entwickelt. Der „floating“ signifier ist über das Muster von „presence/absence“, „An/Abwesenheit“ organisiert: grundlegend ist die Abwesenheit einer festen Korrespondenz von Signifikant und Signifikat, von der aus die Bewegung des „floatens“ zur „Anwesenheit“ einer Zuordnung führt. „Under the same signifier there are [...]slippages of signification, proving that we cannot establish a one-to-one correspondence between the two systems.“<sup>71</sup>

Die Instabilität des „flickering signifier“ geht über die Zuordnung zum Bezeichneten hinaus, indem sie seine interne Struktur selbst betrifft: als vernetzter digitaler Körper organisiert er sich durch das Muster von „pattern/randomness“. „If information is pattern, then noninformation [...]is

---

<sup>66</sup> Erika Fischer-Lichte 1995, p.178, zitiert in: Andreas Horbelt 2001, p.17

<sup>67</sup> Reinhold Grether: The Performing Arts in a New Era. In: Rohrpost Mailingliste, 26.7.2001, zitiert von Inke Arns 2001.

<sup>68</sup> N.Katherine Hayles s.a. Interview by Lisa Geitelman, <http://www.uiowa.edu/~iareview/tirweb/feature/hayles/interview.htm> [15.04.2005]

<sup>69</sup> N.Katherine Hayles 1999, p. 25ff

<sup>70</sup> N.Katherine Hayles 1999, p. 31

<sup>71</sup> Jacques Lacan 1981, p.135, zitiert in: Mikkel Borch-Jacobsen 1991, p.179

// SCHNITT/STELLE Körper

randomness.“<sup>72</sup> Die Cyborgs sind solange „online“ wahrnehmbar, wie sie dem „pattern“ codierter Information folgen und als ihr Zeichen und performativer Vollzug wirken. Abweichungen vom „pattern“ bedeuten, dass die Information verloren geht und der digitale Körper nicht mehr auf dem Interface auftritt und der Fehler gemeldet wird, „error 404: file not found“.

Im Projekt „Listening Post“ (2001-2002) von Mark Hansen und Ben Rubin<sup>73</sup> wird das Szenario der digitalen Matrix mit den Wirkungen, die von der Technologie des Schreibens ausgehen, in einer Raum- und Klanginstallation immersiv erfahrbar gemacht. In Echtzeit wird auf über Tausende von Chatrooms, Foren und anderen Kommunikationsplattformen zugegriffen, um die dort geschriebenen Texte nach einem Zufallsprinzip auf Displays anzuzeigen und von einem Stimmensynthesizer vorlesen und vorsingen zu lassen. Die zeitnahe Übertragung und der rasche Wechsel lassen die Praktik des Schreibens noch erahnen, so dass nicht ein Archiv von Texten, sondern der Vorgang ihrer Generierung durch Vollzug des Codes räumlich erlebt werden kann. Die Displays sind in einem dunklen Raum, den der Besucher betreten und durchlaufen kann, in einem konkav gebogenen Gitternetz angeordnet. Die Texte werden in sechs formal definierten Klassen angezeigt und von acht verschiedenen männlichen Synthesizer Stimmen vorgelesen oder im (Sprech)- Gesang vorgetragen.<sup>74</sup>



// 57/ Listening Post/ Mark Hansen/Ben Rubin 2002

Die Visualisierung der Zeichenfolge auf den Displays erzeugt ein „Flimmern“, das den „flickering signifier“ gerade zu immersiv wahrnehmbar macht. Der organisatorische Mix aus Zufall bei der Wahl der Texte und ihre Aufteilung in sechs Klassen setzt das Muster von „pattern/randomness“ um und lässt es den Besucher in sechs Zyklen durch Lesen, Zuhören und seine eigene Bewegung im Raum erfahren. Die Netzstruktur des Cyberspace ist in der Installation durch die Anordnung der Gitter und Displays sichtbar gemacht, die die Texte verbindet und

---

<sup>72</sup> N.Katherine Hayles 1999, p.25

<sup>73</sup> Das Projekt war vom 17. Dezember 2002 bis zum 09. März 2003 im Whitney Museum of Modern Art in N.Y zu sehen. Es lag ein Begleitessay von Tim Griffin aus. Weitere Informationen und Bild- sowie Videomaterial finden sich hier: [http://www.earstudio.com/projects/listeningpost.html?gallery\\_middle\\_0601.html](http://www.earstudio.com/projects/listeningpost.html?gallery_middle_0601.html) [15.04.2005]

<sup>74</sup> Review von Peter Eleey, in: frieze, [http://www.frieze.com/review\\_single.asp?r=1832](http://www.frieze.com/review_single.asp?r=1832) [15.04.2005]

zugleich Leerräume, Differenzen zwischen ihnen erhält. „The grid, consisting of multiple screens loosely connected to one another, asserts the importance of both void and construction to the overall space.“<sup>75</sup>

## 2 „Homes of the Cyborgs“

Fast 20 Jahre nach Gibsons Science Fiction kann der „Cyberspace“ im Alltag mit dem Login ins Datennetz des WWW<sup>76</sup> betreten werden: die "Homepage" heißt willkommen im "Home of the Cyborgs" und lädt ein zum "Surfen"<sup>77</sup> durch den "Cyberspace", dessen Datenkomplexität durch die (multi)medialen Oberflächen des „World Wide Web“ wahrnehmbar ist. Durch „Windows“<sup>78</sup>, hindurch, entlang den Verknüpfungen und Knoten des Hypertextes erschließen sich die sog. „Sites“, Orte der Inszenierung und Koalitionen der digitalen Körper.

### 2.1 Der (Nicht)-Ort im WWW und seine Zeit

Die Site markiert in der digitalen Matrix die Stelle, wo die Verknüpfungen des WWW, des gesamten Datennetzes zusammentreffen mit einem Subsystem an Verknüpfungen, so dass von dieser Schnittstelle aus das „Home“ eines digitalen Körpers eingerichtet und über seine Adresse im WWW, den URL, („Uniform Resource Locator“) zugänglich gemacht wird. Zum anderen ist die Site die Schnittstelle vom nicht-sichtbaren Code und Interface. Im Gefüge des Datennetzes

---

<sup>75</sup> Review von Carey Gibbons in „museo 6“, [http://www.columbia.edu/cu/museo/6/hansen\\_and\\_rubin/index.html](http://www.columbia.edu/cu/museo/6/hansen_and_rubin/index.html) [15.04.2005]

<sup>76</sup> 1957, zur Zeit des „Kalten Krieges“, beauftragte das amerikanische Militär die Entwicklung eines Informationsnetzwerkes, das funktionstüchtig bleibt, auch wenn Teile seiner Struktur in einer Kriegssituation ausfallen sollten. Die Grundidee eines dezentralen Netzes, in dem jeder Knoten Informationsaufnahme, -verarbeitung und -weitergabe leistet, war geboren und wurde schließlich 1969 unter Einbeziehung ziviler, wissenschaftlicher Institutionen erfolgreich als ein Netzwerk realisiert, das immer noch als die Urform des heutigen „Internet“ gilt. Das sog. ARPANET ging 1969 als Tochtergesellschaft des US-Verteidigungsministeriums (ARPA) mit vier Netzknoten zwischen den University of California, Los Angeles und der University of Utah in Betrieb. 1986 wird das öffentliche zivile „Internet“ („Interconnected set of networks“) etabliert, das seit 1990 mit dem Hypertext-Transfer Protokoll („http://“) in seinem größten Netzwerk, dem „World Wide Web“ („WWW“) den weltweiten Abruf von Daten über eine graphische Benutzeroberfläche und auch multimediale Anwendungen erlaubt. Maßgeblich entwickelt wurde das Hypertex-Konzept von Tim Berners-Lee, einem Mitarbeiter des Schweizer Kernforschungszentrum CERN. TIME-Dossier zu seiner Person und Arbeit: <http://www.time.com/time/time100/scientist/profile/bernerslee.html> [15.04.2005]

E-Mail, Newsgroups und Chats sind weitere Internetdienste, die in ihrer ursprünglichen Form über eigene Protokolle, etwa „POP3“ (Post Office Protocol) für E-Mail, zugänglich sind und nicht über einen Web-Browser. Inzwischen werden diese Dienste vielfach auch zusätzlich in einer Webversion angeboten. Zur Entstehung und Entwicklung des Internets gibt es im Internet selbst zahlreiche Material. Einen Überblick bietet z.B. die Site der Internet Society: <http://www.isoc.org/internet/history/> [15.04.2005]

<sup>77</sup> „Surfen“ nimmt als populäre Bezeichnung die Vorstellung auf, dass die Bewegung durch das Netz wie auf einer Welle –lustvoll und spaßorientiert– von einem „Link“, einer Verknüpfung zur nächsten erfolge.

<sup>78</sup> Das Microsoft Betriebssystem „Windows“ greift diese Gestaltung der Benutzeroberfläche mit seinem Namen auf; entwickelt wurde das benutzerfreundliche Prinzip aber zunächst von Macintosh für Apple-Rechner- wie auch der erste Rechner, an den ein Monitor, ein Sichtfenster für die Rechneroperationen angeschlossen werden konnte, ein Apple-Rechner war. Wolfgang Ernst in seiner Vorlesung zu „Nietzsches Schreibmaschine“ am 04.12.2001 [http://www.uni-weimar.de/medien/archiv/ws01\\_02/tradition/tradition\\_v6\\_1.html](http://www.uni-weimar.de/medien/archiv/ws01_02/tradition/tradition_v6_1.html) [15.04.2005]



wird die Adressierbarkeit zur entscheidenden Bedingung für die digitalen Körper, um als solche wahrgenommen und abgerufen werden zu können: „From location to pure address“.<sup>79</sup> – jenseits physischer Ortszuweisungen, ist die Site eine definierte Stelle in der Topologie der digitalen, codierten und verknüpften Informationen der digitalen Matrix. „No longer bound to physical places, the virtual addresses exist in mathematical topologies.“<sup>80</sup>

Die Homepage bildet keinen „Ortungsraum“<sup>81</sup>, der ein hierarchisches Ensemble jeweils in sich abgeschlossener statischer Einheiten umgrenzt, sondern eine Position oder Platzierung in der „Gemengelage von Beziehungen“<sup>82</sup> des dynamischen und offenen Cyberspaces. Wie ein Wegenetz<sup>83</sup> stellt er ein potentiell unbegrenztes Netz von Wegen, Kreuzungen und Verbindungen vor. In ihm nimmt die Site die Stelle einer eindeutigen und einmaligen Adresse ein, der „URL.“, der technisch ein Zahlencode ist zur Kennzeichnung eines „Knotens“, einer bestimmten Verknüpfung in der Hypertextstruktur des Datennetzes.<sup>84</sup> Von dieser Verortung aus eröffnet sich der Zugang zu den digitalen Körpern der „Homepage“, die in dem Moment hergestellt werden, in dem sie als Verknüpfungen im WWW aktiviert und so als Daten abgerufen werden. „The Internet is being defined by the circulation of discrete states only. Thus the net is conform with radical constructivism in philosophy: Phenomena are always being created actually, but not as permanent or storable entities.“<sup>85</sup>

Der Cyberspace kann, wie Heidegger den Raum beschrieb, als „... jenes gleichförmige, an keiner Stelle ausgezeichnete, nach jeder Richtung hin gleichwertige, sinnlich nicht wahrnehmbare Auseinander,“<sup>86</sup> begriffen werden. Jenseits essentialistischer Zuordnungen kommt dem Raum kein „Sein“ zu<sup>87</sup>, sondern er ist ein Geschehen, das die Bedingung für die Wahrnehmung der Körper und Ereignisse vorgibt. Das Eigentümliche des Raumes ist das

---

<sup>79</sup> Wolfgang Ernst, Archival Phantasms, Between imaginary museum and archive: cyberspace <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0012/msg00115.html> [15.04.2005]

<sup>80</sup> id.

<sup>81</sup> Michel Foucault [1967] 1990, p. 36

<sup>82</sup> ibid. Der Kontext von Foucaults Vortrag aus dem Jahre 1967 ist die Architektur. Die Ordnungsmuster, die er in den Räumen aufspürt, erweisen sich indes durchaus zutreffend für den „Cyberspace“, der damals noch nicht sein Thema sein konnte.

<sup>83</sup> Karin Wenz 1999 ordnet die Raumvorstellung des Wegenetzes den Songlines zu, die die Aborigines als Mnemotechnik benutzen, um das traditionelle Wissen der Stämme zu vermitteln. [www.dichtung-digital.com/Wenz/30-Juni-99-C/Wenz\\_Cybertextspace.htm](http://www.dichtung-digital.com/Wenz/30-Juni-99-C/Wenz_Cybertextspace.htm) [15.03.2005]

<sup>84</sup> die sog. „IP-Nummer“, die einen Code von vier Zahlengruppen umfasst, jeweils zwischen 0 bis 255 und durch Punkte getrennt. (z.B. 192.148.0.195) Die numerische Information wird mit Hilfe des DNS („Domain Name Systems“) in alphanumerische Bezeichnungen der Form [www.meinname.de](http://www.meinname.de) umgesetzt.

<sup>85</sup> Wolfgang Ernst, Archival Phantasms, Between imaginary museum and archive: cyberspace, Zitat ohne Angabe, <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0012/msg00115.html> [15.04.2005]

<sup>86</sup> Martin Heidegger 1969, p. 6

<sup>87</sup> id. [1926]1979, p. 111

„Einräumen“ im Doppelsinn des „Zulassens“ und „Einrichtens“<sup>88</sup>. Mit dem Cyberspace fordert die digitale Medienapparatur als „Techne“ heraus, die Möglichkeiten oder die Virtualität der digitalen Matrix und ihrer Körper zu „erobern“.<sup>89</sup> Der Cyberspace lässt die Optionen zu, durch deren interaktive Wahl die Cyborgs und ihre „Homes“ eingerichtet werden. Ihre Umsetzung erfolgt in der kulturellen Praktik des Schreibens, die die aktive „Versammlung“<sup>90</sup> und temporäre Aktualisierung der Daten und ihre Verknüpfung zu „Orten“, den Sites bewirkt. Sie sind Artefakte, Effekte der digitalen Medienapparatur, die gleichsam ein „...roden, die Wildnis freimachen“<sup>91</sup> und die „Freigabe von Orten“<sup>92</sup> leistet. „Der Ort befindet sich nicht im vorgegebenen Raum nach der Art des physikalisch-technischen Raumes. Dieser entfaltet sich erst aus dem Walten von Orten einer Gegend.“<sup>93</sup> Cyberspace und Site werden durch das „Walten“, i.e. den Vollzug des Codes und den aktuellen Abruf der Daten und der Relationen zwischen ihnen generiert.

Die digitalen Körpern finden ihr „Home“ nur mehr in einem „hochmobilen“ Differenzfeld<sup>94</sup> temporärer Positionen, die durch die Praktik des Schreibens und der Performanz des Codes nach dem Muster des Hypertextes aus Verknüpfungen und Vernetzungen hergestellt werden. Ort und Zeit konvergieren im digitalen Szenario. Die Site als Online-Ort ist immer zeitbasiert, eine temporär erreichbare Adresse, nämlich solange wie das „Login“ in das Datennetz und die Aktivierung seiner Verknüpfungen und Knoten währt. Die Datenkörper der digitalen Matrix sind nicht im Paradigma eines beständigen Archivs mit einem festen und physisch präsenten Datenbestand organisiert, sondern nach dem Muster eines online-zeitbasierten Transfers und Austauschs. „Space becomes temporalized, with the archival paradigm being replaced by permanent transfer.“<sup>95</sup> Zugleich ist Zeit auf das Szenario des Cyberspace verwiesen, indem sie die Zeitform der digitalen Medienapparatur bildet, die Zeitphase des „Online“ - Seins.<sup>96</sup>

Für die Cyborgs gibt es keine historisch-chronologische Dimension, die über die Aktualität des Datenabrufs in der digitalen Matrix hinausgeht. „History“<sup>97</sup> vollzieht sich als der „Recall“<sup>98</sup> einer

---

<sup>88</sup> Martin Heidegger 1969, p. 8

<sup>89</sup> Heidegger stellt bereits vor fast vierzig Jahren und auf den Zusammenhang von Raum und dem Körper als künstlerischer Plastik die Frage: „Der Raum – der inzwischen in steigendem Maße immer hartnäckiger den modernen Menschen zu seiner letzten Beherrschbarkeit herausfordert?“ *ibid.* p. 6

<sup>90</sup> *ibid.* p. 10

<sup>91</sup> *ibid.* p. 7

<sup>92</sup> *ibid.* p. 9

<sup>93</sup> *ibid.* p. 11

<sup>94</sup> Donna Haraway [1991] 1995, p. 174

<sup>95</sup> Donna Haraway 1991, p. 174

<sup>96</sup> cf. Jutta Franzen 1998, <http://www.digitaldiva.de/work/papers/know1.html> [15.04.2005]

<sup>97</sup> Als „History“ speichert der Browser, die Software für die Wahrnehmung der Daten des WWW, die zeitliche Abfolge der aufgerufenen Daten, so dass bereits besuchte Sites erinnert und erneut abgerufen

erneuten Datenabfrage. Die Online-Zeit leistet die Funktion der Erinnerung und limitierten Archivierung der digitalen Körper als das technische Dispositiv, das die Regeln ihrer Sichtbarkeit und Wahrnehmung bestimmt.<sup>99</sup> Das "update" der Datenbank, aus der die Ereignisse und die digitalen Körper jederzeit (re)generiert werden können, hat die Geschichte als historische Argumentationslinie im Stil der "Großen Erzählungen" und (Meta-)Theorien abgelöst.

Schreiben als die Technologie der Cyborgs folgt dieser Zeitlinie, indem es Optionen mit immer nur temporärer Gültigkeit der Story bereit stellt, nicht aber die Entwicklung auf ein definitives und allein mögliches, notwendiges (Happy) End hin. Die „Ursprungserzählungen“ sind in die Technologien „eingelassen, die die Welt schreiben...Die Geschichten feministischer Cyborgs haben die Aufgabe, Kommunikation und Intelligenz neu zu kodieren...“<sup>100</sup> Der Code, der statt des Schöpfer-Wortes am Anfang der Schnittstelle Körper steht, markiert eine genealogische Herkunft, die editierbar ist.<sup>101</sup> Diese Vorstellung, die den herstellenden Schnitt in den physischen Körper leitet, bestimmt auch die Generierung der Cyborgs, die immer schon codierter Text sind. „Körper werden demnach nicht geboren, sie werden gemacht. Ebenso wie Zeichen, Kontext und Zeit sind Körper im späten 20. Jahrhundert vollständig denaturalisiert.“<sup>102</sup> Die digitalen Körper sind die produktive Wirkung der kulturellen Praktik des Schreibens, wie sie durch die digitale Matrix vermittelt ist: Ort und Zeit selbst werden zu Formen der Performanz des Codes. „Wir müssen erkennen lernen, dass die Dinge selbst die Orte sind, und nicht nur an einen Ort gehören.“<sup>103</sup> Ort und Zeit als die A priori der Körper sind dies in der Vermittlung durch die digitale Medienapparatur, die sie konkretisiert als Bedingungen, die nicht in physischer Vorgängigkeit begründet sind, sondern im medialen Szenario selbst. Es gibt im Cyberspace keinen vorgegebenen Ort für Cyborgs, vielmehr werden Ort, Zeit und digitaler Körper im Differenzfeld der Vernetzungen und Verknüpfungen der Daten, wie sie der Vollzug des Codes bewirkt, generiert.

---

werden können.

<sup>98</sup> Unter dem Titel "Total Recall" ist die auf der Erzählung "We can remember it for you wholesale" von Ph.K. Dick basierende Science-Fiction verfilmt worden, in der die Erinnerung des Protagonisten mit der Technologie der "Rekal Inc." durch ein rein datengeneriertes Gedächtnis ersetzt und als "Total Recall" abrufbar wird.

<sup>99</sup> "Archivierung" ist hier im Sinne Foucaults als das "Gesetz des Sagbaren" verstanden. Zur Diskussion des Archivkonzeptes und ob das Internet als Archiv tauglich sei, cf. Derrida 1995, id. 1997; Wolfgang Ernst, Archival Phantasms, Between imaginary museum and archive: cyberspace <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0012/msg00115.html> [15.04.2005]

<sup>100</sup> Donna J. Haraway [1991] 1995, p.64

<sup>101</sup> cf. Abschn. A.5. Körper und Code

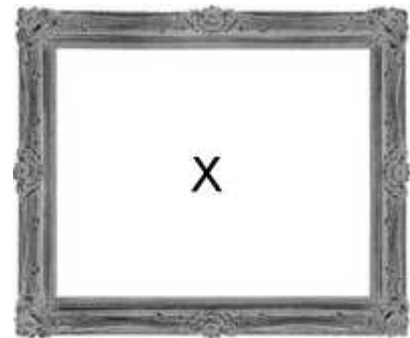
<sup>102</sup> Donna J. Haraway [1991] 1995, p. 170

<sup>103</sup> Martin Heidegger [1969] 1985, Bd.13, p. 208

## 2.2 The „Windows“ of the „Homes“

Die Sites und digitalen Körper werden in „Windows“<sup>104</sup> sichtbar, die sich mit dem „Login“ in die digitale Matrix öffnen. Wie ein Rahmen grenzen sie den medialen Raum ein und vermitteln einem „Fenster“ gleich dadurch seine Sichtbarkeit. Diese Funktion wird dem Rahmen erstmals in der Renaissance für das Gemälde zugeordnet. Anders als zuvor bei den Altarbildern hat der Rahmen keine architektonische Aufgabe mehr. Er soll vielmehr die Bildwirkung unterstützen, die durch die mediale Form der Zentralperspektive die Illusion eines dreidimensionalen Raumes erzeugt. Aus nach innen abgeschrägten Leisten zusammengefügt, ist der Rahmen mehr als das technische Instrument, um das Bildmaterial zu stabilisieren.

Er wird zur Medienapparatur der „ästhetischen Perzeption“,<sup>105</sup> die das Bild als medialen Raum in Differenz zum ihn umgebenden physischen Raum herstellt und der Wahrnehmung durch den Betrachter öffnet.<sup>106</sup> „Der Bilderrahmen lenkt den Blick nicht auf sich, sondern richtet ihn auf den Darstellungsraum, er ordnet die Innen-Außen-Beziehung zum Betrachter hin und ermöglicht so erst die konzentrierte ästhetische Kommunikation mit dem präsentierten Werk.“<sup>107</sup>



// 58/ Rahmen

Gerade in seiner grenzziehenden Funktion regelt der Rahmen die Interaktion, den Austausch zwischen der „Welt im“ und der „Welt vor“ dem medialen Raum.

Als „Framing“ ist diese Form der Rahmensetzung auch in den Diskurs der Sozialwissenschaften einbezogen worden.<sup>108</sup> „Framing“ gibt den Mustern unterschiedlicher Handlungssysteme den Bezugsrahmen vor, nach dem sie konform und das heißt erfolgreich organisiert werden können. Hierbei kommt den Regeln des durch den Rahmen eingegrenzten Raums Vorrang zu. „Für die Wahrnehmung der Spielhandlungen innerhalb des Rahmens (gelten) immer zuerst die Regeln des Spiels (...) und nicht diejenigen Regeln, die ansonsten außerhalb dieses Rahmens die Wahrnehmung von Wirklichkeit ordnen.“<sup>109</sup>

Auf den Cyberspace bezogen, markiert das „Window“ die Grenze zwischen dem Interface, der

---

<sup>104</sup> cf. Anm 71

<sup>105</sup> Christopher B. Balme 2001 p. 481

<sup>106</sup> Im Unterschied zu dieser Sichtweise hat Georg Simmel 1902 in seinem Aufsatz zum Bilderrahmen dessen Funktion als eine Grenzziehung bestimmt, die das Bild als autarkes Kunstwerk etabliert und den Betrachter ausschließt.

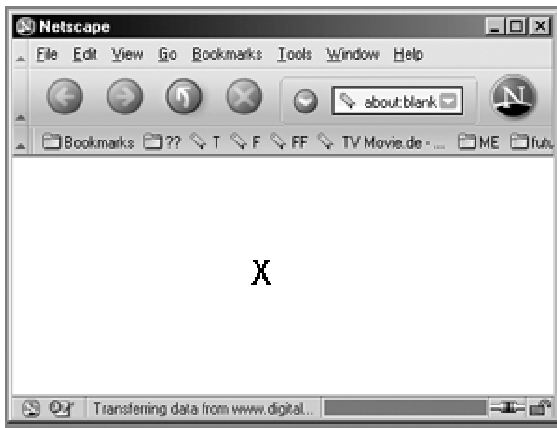
<sup>107</sup> Gottfried Bräuer 1989, p.54

<sup>108</sup> Erving Goffman 1974; Christopher B. Balme 2001 p. 481ff

<sup>109</sup> Klaus Schwind 1997, p.5, zitiert in: Christopher B. Balme 2001 p. 481

// SCHNITT/STELLE Körper

Sichtbarkeit der digitalen Matrix und der digitalen Körper im Bild(schirm) und der physischen Umgebung vor dem Bild(schirm). Über die technisch-instrumentelle Funktion hinaus, lässt das „Window“ als Techne das Potential des Cyberspace „als Bild erobern“, indem es die Formen der Wahrnehmung der digitalen Körper und die Parameter für eine erfolgreiche Interaktion mit ihnen bereit stellt. „Ein Hypertext stellt die unterschiedlichste Information zur Verfügung, wenn der Benutzer mit der Maus auf ein Symbol klickt und dadurch ein neues Fenster öffnet. Die Position des Benutzers oder Lesers ist außerhalb des Fensters.“<sup>110</sup>



Die fenstergleiche Ansicht in den Raum der digitalen Matrix vermittelt die eindeutige Adresse und die Positionierung des digitalen Körpers, so dass er eingegrenzt ist. Innerhalb dieses Rahmens gibt das „Window“ den Blick frei auf das Interface mit seinen Zeichen, die als Bild, Text oder Sound den Code vorstellen und im Modus des „WYSIWYG“ für den interaktiven Eingriff verfügbar machen.<sup>111</sup>

// 59/ Window Screenshot

Mit der eingrenzenden Positionierung eröffnet das „Window“ zugleich den Durchblick auf die Vernetzung der digitalen Körper in der Hypertextstruktur der digitalen Matrix und bietet eine Auswahl an Wegen an, auf denen der mediale Raum erschlossen werden kann. Der Cyberspace wird als ein Interaktionsraum wahrnehmbar, der immer wieder Entscheidung und Auswahl erfordert. In der Form von „Links“ sind die Zeichen wahrnehmbar, von denen aus eine der Varianten aktualisiert und temporär umgesetzt werden kann, die die Technologie des Schreibens als Story der Cyborgs ohne definitives „(Happy) End“ entwickelt. Mit dem Login wird der „User“ des Datennetzes oder Besucher der „Homes of the Cyborgs“ in diesem Sinn zum Leser. Dabei bieten ihm die Interfaces in den „Windows“ die besondere mediale Form eine „wreading“ an, eines Lesens, das immer auch Schreiben ist, indem es ihm keine definitive Storyline vorgibt, sondern ein Storyboard der Optionen, die er aktiv wählen kann und muss. Das Differenzfeld der Verknüpfungen, in das die digitalen Körper eingeschrieben werden, wird von der Position des Betrachters oder Lesers vor dem Rahmen der medialen Oberfläche nach demselben Muster des Hypertextes für ihn interaktiv zugänglich.

---

<sup>110</sup> Karin Wenz 1999, [www.dichtung-digital.com/Wenz/30-Juni-99-C/Wenz\\_Cybertextspace.htm](http://www.dichtung-digital.com/Wenz/30-Juni-99-C/Wenz_Cybertextspace.htm) [15.04.2005]

<sup>111</sup> cf. oben 2.2 „WYSIWYG“: das Spiel von Code und Interface

Interaktion bezeichnet hier das Verhältnis der Aktion vor und im Bild(schirm): Das „Window“ gibt den Rahmen vor, der beide Aktionen steuert und effektiv organisiert. Mit dem „Login“ in die digitale Matrix findet zwischen dem physischen Körper und dem digitalen Körper ein Austausch statt. Der physische Körper bleibt in seiner Materialität bestehen und „verlöscht“ nicht in der digitalen Simulation. In seiner Aktivität ist er aber an die Regeln im „Window“, i.e. an die Parameter des „online“- Seins und nicht die seiner Umgebung vor dem Rahmen gebunden. Einem „Agenten“ gleich ist der physische Körper in die digitale Matrix „connected“ oder „eingeschleust“, indem sie seine Funktion als „User“ bestimmt und für seine Aktionen die Regeln der Hypertextstruktur vorgibt, denen er folgen muss, um im Rahmen des Interfaces, dem „Window“ effektiv zu sein. „The relevant boundaries for interaction are defined less by the skin than by the feedback loops connecting body and simulation in a technobio- integrated circuit.“<sup>112</sup> Die „interface values“<sup>113</sup> bestimmen das Geschehen, auch wenn die Interaktion vom „User“ aus geht, der den medialen Raum und seine Dateninformationen erschließen will. Er agiert erfolgreich, wenn seine Entscheidung für eine der Optionen und Verknüpfungen der digitalen Matrix das erwartete Feedback bewirkt.

„In the culture of simulation, if it works for you, it has all the reality it needs.“<sup>114</sup> Was funktioniert, gilt als real, denn „what you see is what you get“: das Feedback auf die Interaktion und seine Wirkung -, „what you get“ - verbleiben im Rahmen des Interfaces und seiner Simulationen- „what you see.“ Das „Window“ vermittelt als Form der digitalen Medienapparatur eine „Oberfläche“, die nach ihren Regeln genutzt werden kann und die keine andere Realität hat als die, die im „Window“ als Interface wahrgenommen werden kann.

---

<sup>112</sup> Katherine Hayles 1999 p.27

<sup>113</sup> Sherry Turkle 1995 p. 23

<sup>114</sup> ibid. p.24

### 3 Private Homepage: das digitale Selbst(bild)

Ein eigenes „Genre“<sup>115</sup> unter den „Homes of a Cyborg“ bildet die „personal“ oder „private“ Homepage, die der Selbstdarstellung einer Einzelperson in ihrem privaten Umfeld dient.<sup>116</sup> „Personal homepages are online multi-media texts which address the question, ‘Who Am I?’“<sup>117</sup>

Dieser Frage ist mit Beginn der Neuzeit von der Position des Subjektes in den Formen der Autobiografie und im Selbstportraits nachgegangen worden. An der Vorstellung einer einheitlichen Identität orientiert, bildet zum einen der Spiegel das Medium, das den Augenblick auf den eigenen Körper als Einheit ermöglicht; zum anderen folgt die Erzählung des eigenen Lebens dem Narrativ, das „ganze“ Leben retrospektiv als endliche und definitive Geschichte darzustellen. Der Anspruch ist hierbei aufrichtig zu verfahren. Als eine Technik der Individualisierung ist die Autobiografie eine Form des Geständnisses. „Von einer Lust am Erzählen [...], die sich am heroischen oder wunderbaren Bericht [...] entzündet hatte, ist man übergegangen zu einer Literatur, die sich der unendlichen Aufgabe annimmt, aus dem Grunde unserer selbst eine Wahrheit zwischen den Worten aufsteigen zu lassen.“<sup>118</sup> So verfolgt auch die Selbstdarstellung auf der Homepage vorrangig das Ziel, sich so zu zeigen, wie man „wirklich“ ist.<sup>119</sup>

Die Homepage, die ihr Medium in der digitalen Matrix hat, zeigt ein Selbstbild und „Ego-Dokument“<sup>120</sup> der digitalen Körper, das – wie schon der herstellende Schnitt in den physischen Körper- den Schritt „durch den Spiegel“ als dem Medium des modernen Subjekts vollzieht und die Narrative seiner Autobiografie aufbricht. Dabei entwickelt die Homepage eine ihr eigentümliche Form der Selbstdarstellung, für die es als Wirkung der digitalen Medienapparatur „kein netzexternes Pendant“<sup>121</sup> gibt.

---

<sup>115</sup> Daniel Chandler 1998, <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/webident.html> [15.04.2005]

<sup>116</sup> „Privat“/„Persönlich“ wird hier dem verbreiteten Sprachgebrauch folgend synonym verwendet. Angelika Storrer 1999 differenziert weitergehend: Sie bezeichnet als „privat“ nur die Homepage, die auf Persönliches des Privat-/Freizeitbereiches einer Person bezogen ist; während eine Homepage mit Angaben zur beruflichen Tätigkeit einer Person als „persönlich“ gilt.

Die genaue Anzahl privater Homepages ist aufgrund der dezentralen Organisation des Internets nicht exakt bekannt. Im Vergleich zu den MUDs – Multi User Domains- und Chats, die der (anonymen) Kommunikation dienen, sind Homepages bislang ein noch wenig untersuchter Bereich des Internets. Eine neue Studie zur „Selbstdarstellung im Internet. Strategien der Persönlichkeitsdarstellung auf privaten Homepages“ ist 2003 an der TU Chemnitz durchgeführt worden. Franz Machilek, Astrid Schütz, Bernd Marcus 2004;

Ich danke Franz Machilek, der mir vorab unveröffentlichte Unterlagen zur Verfügung gestellt hat.

<sup>117</sup> Daniel Chandler 1998, <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/webident.html> [15.04.2005]

<sup>118</sup> Michel Foucault [1976] 1983, p. 77

<sup>119</sup> Franz Machilek, Astrid Schütz, Bernd Marcus 2004, p.92

<sup>120</sup> Peter Saeverin 2005, p.2

<sup>121</sup> Nicola Döring, zitiert in: Astrid Schütz et al. 2003, p.235

Der Augenblick in den Spiegel verfängt sich im imaginären Zirkel, der erst durch den Anderen und das Dritte der Sprache unterbrochen und im immer wieder erneuten Begehren dieses „feedbacks“ zwar nicht gelöst, aber gebannt werden kann.<sup>122</sup> Von der digitalen Matrix aus vermittelt sich das Selbstbild in einem Muster, das den Spiegel und seine Verstrickungen durch seinen immanenten Bezug auf ein Drittes durchschreitet/ -schneidet. Im Schnittmuster des Hypertextes geschrieben und durch das Spiel von Code und Interface organisiert, ist die Homepage in das Differenzfeld der digitalen Matrix eingebunden. Sie ist nicht als singuläre Entität konstituiert, sondern durch die Relationen zu den anderen Daten und das Potential ihrer De- und Recodierung. Die Homepage ermöglicht, die eigene Identität als vernetzte, multiple und temporäre Gestalt zu inszenieren. Die symbolische Ordnung des Anderen, das im Spiegelstadium als die Sprache von außen hinzutritt, liegt in den Optionen des Datenkörpers selbst. Das „Home of the Cyborgs“ ist kein Medium von Spiegelung, Abbild oder Erzählung eines gelebten Lebens, sondern das Szenario der Simulation eines Körpers und seiner Story, die ohne (Happy) End temporär, vielfältig und offen verläuft. Die Merkmale, die Orlan ihrem physischen Körper zuordnet, wenn sie ihn zur „Software“ deklariert und mit dem operativen Schnitt für seine beständige Transformation öffnet, kennzeichnen auch den „Cyborg“, die Gestalt des Selbst, die immer schon Datenkörper, i.e. „Software“ ist. „Remember the future“<sup>123</sup> – der Cyberspace räumt das Szenario ein, ein Selbst zu bilden, das als Datenkörper editierbar und vielfältig bleibt:

„Ich bin mehrere“ umschreibt den immanenten Bezug auf das Potential einer anderen und immer nur temporären Form des Selbst. „Cyborgs suchen keine eindeutige Identität. [...] Eins ist zuwenig und Zwei sind nur eine Möglichkeit.“<sup>124</sup> Der Bezug auf die äußere Instanz einer symbolischen Ordnung ist durch die Vernetzung gegeben. Das „Home“ ist offen zugänglich und angewiesen auf den interaktiven und Zugriff durch ein (anonymes) Publikum, das die Bestätigung des digitalen Selbst durch die Anderen leistet: „Ich bin eine Menge.“<sup>125</sup>

### 3.1 „Ich bin mehrere“

Inhaltlich verschränken sich auf einer Homepage „Privates“ wie Angaben zur Person, Vita etc. und allgemeine Themen,<sup>126</sup> die als persönliche Interessen, Hobbies, Arbeitsbereiche u.ä.

---

<sup>122</sup> cf. Abschn. A, 2. Körper und (Spiegel) Bild

<sup>123</sup> Orlan [1995] 1998, p. 317; cf. A. Schnittstelle Fleisch – physischer Körper, 4.1. Interface und „Zwischengesicht“

<sup>124</sup> Donna Haraway [1991] 1995, p. 70

<sup>125</sup> Kodwo Eshun 1999 p.126

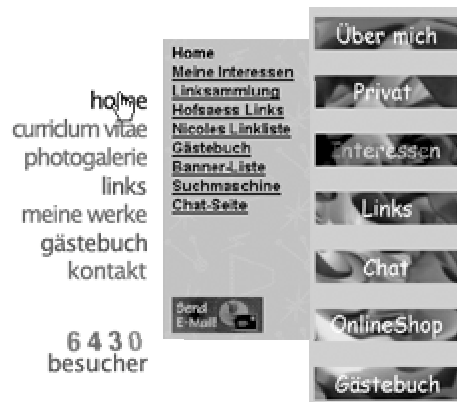
<sup>126</sup> Aus einer zufälligen Auswahl von Kurzbeschreibungen Privater Homepages im Yahoo-Katalog: „Diabetes, CB-Funk und Privates,“ „Lyrik und Privates.“ „Spice Girls und Privates sowie Bilder und Sprüche.“ „Privates und verschiedene schulische Themen.“ „Musikstudio und Privates.“ „Romane und Sachbücher sowie Privates und Informationen aus dem schwulen Bereich.“ „Privates, Katze, Motorrad, Grafiken u.m.“



// SCHNITT/STELLE Körper

vorgestellt werden. Durch den Rückbezug auf die Person werden die allgemeinen Themen nicht vorrangig als Informationen publiziert, vielmehr werden sie genutzt, um gleichsam einen Teil der Daten- „Palette“ zu liefern, aus der das Selbstbild konstruiert wird.<sup>127</sup>

Die Angaben zur Person auf einer Homepage umfassen Elemente, wie sie auch in konventionellen Lebensläufen und Selbstdarstellungen zu finden sind: Biografisches, Berufliches, Auflistung von Vorlieben und Abneigungen, Beschreibung von Hobbies, Vorstellung von Freunden und Verwandten.<sup>128</sup>



// 60/ Private Homepage/ Typische Inhalte

Mit ihrer Übertragung in die „Homepage“ erfahren diese Daten zugleich eine Veränderung: sie werden eingebunden in ein mediales Szenario, in dem die eigene Person und ihre Merkmale nicht definitiv als „Fakten“ gespeichert, sondern als eine Vielfalt an Möglichkeiten, i.e. als eine „virtuelle“ Identität hergestellt wird. „We are encouraged to think of ourselves as fluid, emergent, decentralized, multiplicitous, flexible and ever in process.“<sup>129</sup> Als „Cyborg“ inszeniert, bleibt die eigene Identität offen für weitere Veränderung. Der Hinweis „under construction“, wie er oft auf Homepages zu finden ist, wenn ihre Datenkörper gerade „im Umbau“ sind, gilt genau genommen über diesen Ausnahmezustand hinaus. Die Homepage eröffnet einen Raum, in dem die eigene Person als digitaler Körper immer wieder durch ein Update der Daten als ein anderer hergestellt werden kann. Dabei geht es nicht um den Entwurf einer fiktiven Identität: anders als in Chats und MUDs, in denen es zum „Spiel“ gehört, eine experimentelle Identität anzunehmen<sup>130</sup>, gilt für die Homepage die Regel, ein authentisches Selbstportrait zu vermitteln.<sup>131</sup>

---

[http://de.search.yahoo.com/search/dir\\_de?y=n&r=Internet+und+Kommunikation&ei=UTF-8&eo=UTF-8&m=S&p=private+homepages&b=181](http://de.search.yahoo.com/search/dir_de?y=n&r=Internet+und+Kommunikation&ei=UTF-8&eo=UTF-8&m=S&p=private+homepages&b=181) [15.02.2004][inzwischen werden andere Suchergebnisse angezeigt]

<sup>127</sup> Thomas Erickson 1996, The World Wide Web as Social Hypertext, [http://www.pliant.org/personal/Tom\\_Erickson/SocialHypertext.html](http://www.pliant.org/personal/Tom_Erickson/SocialHypertext.html) [15.04.2005]

<sup>128</sup> Daniel Chandler 1998, <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/webident.html> [15.04.2005]

<sup>129</sup> Sherry Turkle 1995, p.264

<sup>130</sup> stellvertretend für zahlreiche Untersuchungen dieses Verhaltens: Sherry Turkle 1996

<sup>131</sup> Technisch lässt auch die „Homepage“ die Entwicklung einer fiktiven Identität zu. Erste Ergebnisse der Studie von Franz Machilek et al. bestätigen, dass für die eigene Homepage die Möglichkeit „mit verschiedenen Identitäten zu spielen [...] die geringste Bedeutung hat. [...] wichtiger ist, mich so zu zeigen, wie ich wirklich bin.“

The creators of personal homepages display a strong willingness to supply authentic and reviewable information about their own person. The overwhelming majority of the homepage authors surveyed by Buten (1996) assessed both their own homepages (91%) as well as homepages of others (78%) as reliable, unaltered self-presentations.<sup>132</sup>

Das Bilden der eigenen Person als „Cyborg“ wird als eine Technologie des Selbst praktiziert, die auf Selbstfindung und -erfüllung abzielt.<sup>133</sup> „It helps to define who I am. Before I start to look at/write about something then I'm often not sure what my feelings are, but after having done so, I can at least have more of an idea.“<sup>134</sup>

Schreiben gehört zu den traditionellen Praktiken der „Sorge um sich selbst“.<sup>135</sup> Tagebücher, Aufzeichnungen über sich dienen dem Zweck, Überlegungen zur Selbsterkenntnis zu speichern und bei Bedarf für sich reaktivieren zu können. In dem Maße als die Vorstellung eines einheitlichen und definitiven Selbst fragwürdig und das Bild des Körpers als natürlich (v)erklärtem „ready made“ dem „make ready“ seiner kulturell und technologisch definierten De/Konstruktion und Transformation weicht, gilt auch die „Sorge um sich“ nicht mehr der Einheit und Fixierung der eigenen Person. „Cyborg writing“ vollzieht eine Identitätspraktik, die Differenzen, Offenheit und Veränderung implementiert und einen offenen Prozess der Selbstfindung initiiert. Das Selbst wird als ein „de-facement“ gebildet und geschrieben, wie Paul de Man<sup>136</sup> die rhetorische Figur nennt, die als De- und Rekonstruktion immer nur ein temporäres Interface bewirkt. Es ist immer wieder ein „künstliches“ Selbst, das durch kulturelle und mediale Praktiken hergestellt wird und nicht durch natürliche oder physische Kategorien bestimmt ist.

Für diese Vorstellung des Selbst erweist sich die Homepage im Szenario der digitalen Matrix als eine adäquate mediale Form. „No other medium seems more exactly suited than the personal homepage to fulfilling the present-day demands of identity work on the charged field of differentiation on the one hand and construction of coherence and meaning on the other.“<sup>137</sup>

Wird die Homepage statt eines Buches als das Medium der „Sorge um sich selbst“ gewählt, so verändert sich der Schreibprozess nicht nur technisch. „Cyborg writing“ folgt dem Schnittmuster des Hypertextes, der durch die Differenzen seiner vielfältigen Einheiten und ihrer nicht-

---

Franz Machilek, Astrid Schütz, Bernd Marcus 2004, p.92

<sup>132</sup> Nicola Döring 2002, <http://www.ascusc.org/jcmc/vol7/issue3/doering.html> [02/2004]  
Döring bezieht sich auf die Studie J. Buten(1996). Personal home page survey.  
<http://www.asc.upenn.edu/USR/sbuten/phpi.htm> [nicht mehr online]

<sup>133</sup> Michel Foucault 1993, p. 26

<sup>134</sup> Daniel Chandler 1998 zitiert einen von ihm interviewten Homepage- Besitzer,  
<http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/webident.html> [15.04.2005]

<sup>135</sup> Michel Foucault 1993 p.37

<sup>136</sup> Paul de Man [1984], 1993; cf. Anna Babka 2003,  
[http://differenzen.univie.ac.at/bibliografie\\_literatursuche.php?sp=163](http://differenzen.univie.ac.at/bibliografie_literatursuche.php?sp=163) [15.04.2005]

<sup>137</sup> Nicola Döring 2002, Personal Homepages on the Web: A Review of Research  
<http://www.ascusc.org/jcmc/vol7/issue3/doering.html> [15.04.2005]

hierarchischen, netzartigen Verknüpfung bestimmt ist. Die digitale Matrix gibt mit dem „Window“, das sich beim Eintritt in das „Home of the Cyborg“ öffnet,<sup>138</sup> den medialen Rahmen für ein Selbstbild vor, das zum einen ein Ausschnitt des „real life“ ist<sup>139</sup>; zum anderen vermittelt es parallel Ein- und Ausblicke auf Merkmale und Ereignisse, wie sie nur in dieser medialen Form wahrnehmbar sind.

Die Diachronie der Lebensfakten ist in der Online-Zeit zu Daten synchronisiert, die parallel abgerufen und jederzeit aktualisiert werden können. „The Homepage [...] can be regularly updated to reflect the latest self-conceptions. Also it easily joins diverse disparate and diachronic self-aspects and sub-identities with the internal and external links in its hypertext-structure.“<sup>140</sup> Mit ihrer räumlichen Anordnung der digitalen Körper bewirkt die Homepage eine Kohärenz, die nicht subsumtiv der Zeitlinie einer „großen Erzählung“ folgt, sondern modular ist: die einzelnen Aspekte und Antworten auf die Frage nach der eigenen Identität fügen sich als eigenständige, aber vernetzte Bereiche in der Art eines „Patchworks“ zusammen.

Chandler vergleicht die Homepage mit den Posterwänden von Teenager: „The most obvious comparison for personal homepages with prior modes would seem to be the bedroom walls of young people in the West, with their diverse arrays of graphics and text in the form of posters, postcards, snapshots, sports insignia and so on.“<sup>141</sup>



// 61/ Private Homepage/ Banner, Grafiken, Fotos

Die Praktik des „cyborg writing“ schließt die Kontrolle über die vielfältigen Einheiten und ihren Zusammenhang ein. Die Vorstellung, „ich bin mehrere“ wird in multiplen „Ich-Modulen“ aktiv gestaltet und nach einem „Storyboard“ der Verknüpfungen in Szene gesetzt. Die Homepage eröffnet „einen selbstbewusst konstruierten Raum“<sup>142</sup>, der die Vielfalt der eigenen Identität nicht als eine Bedrohung oder einen Verlust, sondern als ein Spiel und ein Potential der Selbstentdeckung<sup>143</sup> wahrnehmbar macht. Dabei verschränkt sich die „Sorge um sich“ mit

<sup>138</sup> cf. oben 3.2. Rahmen und Fenster: The „Windows“ of the „Homes“

<sup>139</sup> Angelika Storrer 1999, Was ist eigentlich eine Homepage? <http://www.ids-mannheim.de/grammis/orbis/hp/hpartikl.html> [15.04.2005]

<sup>140</sup> Nicola Döring 2002 <http://www.ascusc.org/jcmc/vol7/issue3/doering.html> [15.04.2005]

<sup>141</sup> Daniel Chandler 1998, <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/webident.html> [15.04.2005]

<sup>142</sup> Donna Haraway 1995, p. 42; cf. oben p. 27

<sup>143</sup> Sherry Turkle 1996, p.259f

Strategien der Darstellung nach außen: Selbstdarstellung ist auch „das Bemühen [...] das Bild zu kontrollieren, das man bei anderen erzeugt.“<sup>144</sup> Mit dem Blick auf diese Außenwirkung überschreitet die Homepage als Medium des Selbstbildes in einer weiteren Hinsicht den Spiegel. Das Selbst wird nicht in der binären Struktur von Augenblick und Spiegelung vermittelt, sondern unter Einbeziehung der Position des Anderen, dem „Besucher“ des „Homes“. In die Figur des „Cyborg“ geht im Blick auf sich selbst zugleich der Blick des Anderen mit ein. Das „cyborg writing“ schafft eine Distanz zur eigenen Person, so dass diese auch immer aus der externen Position des „Besuchers“ und i.e. des interaktiven, grundsätzlich anonymen Datenabrufs betrachtet wird. Rubriken wie „Über mich“ zeigen mit dieser Bezeichnung gleichsam die zu sich selbst „über“-geordnete Stelle an, von der aus das Szenario des „Homes“ eröffnet wird.

„Ich bin mehrere“ umschreibt auch den Raum der Gendermarkierung, den das „cyborg writing“ eröffnet. Das Muster der digitalen Matrix bietet ein Potential an medialen Formen der Geschlechterdifferenzen, die die tradierten Zuordnungen zu überschreiten ermöglichen: vom gender crossing innerhalb des binären fe/male – Schemas bis hin zum gender bending, das auch diese Polarität hybridisiert. „... the world of (and the worlds created by) technology need not reflect current gender categories; instead they can become another arena for the reshaping of those categories.“<sup>145</sup>

In ihrer Ausrichtung auf ein authentisches Selbstbild, werden auf den Homepages in der Regel diese möglichen Formen des „gender switching“ und „gender bending“ (noch) nicht praktiziert. In Bezug auf die Geschlechterzuordnungen scheint das Schreiben der Cyborggestalt noch am stärksten durch die tradierten Muster und die realen Machtpraktiken geprägt zu sein. Jill Arnold und Hugh Miller, die seit Ende der 90er Jahre vor allem Homepages von Akademiker/innen untersucht haben, stellt sich daher die Frage „Same old gender plot?“<sup>146</sup> Bei den von Arnold und Miller analysierten Websites betonen die Homepages von Frauen stärker den öffentlich/kollektiven Aspekt der Selbstdarstellung. Sie orientieren sich im Sprachstil, mit Kommunikationsangeboten und Vernetzung zu anderen Homepages an ihren Besucher/innen. Männer hingegen nutzen die Homepage vorwiegend, um die eigene Person und Leistung vorzuführen.<sup>147</sup>

Haraway sieht die Cyborg- Identität in einer „post“- gender Welt: nicht nur die tradierten

---

<sup>144</sup> Astrid Schütz et al. 2003, p. 236

<sup>145</sup> Elizabeth Lane Lawley 1993, <http://www.itcs.com/elawley/gender.html> [15.04.2005]

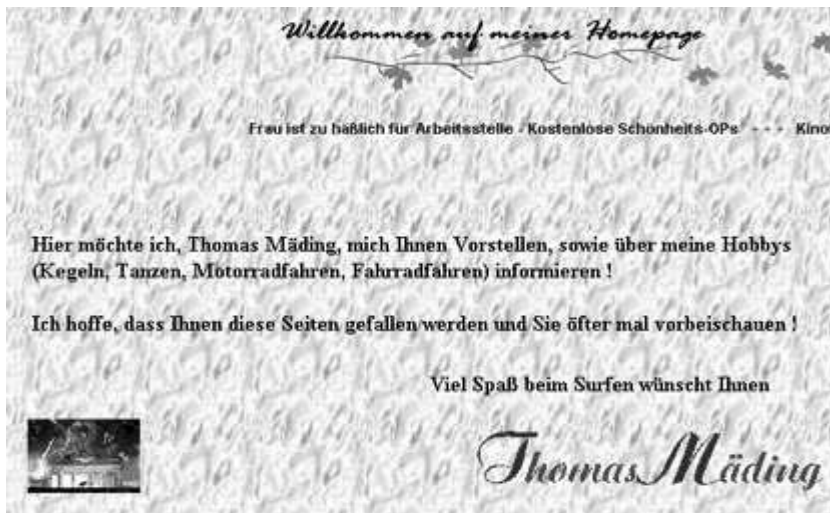
<sup>146</sup> Jill Arnold/Hugh Miller 2000, <http://ess.ntu.ac.uk/miller/cyberpsych/gendplot.htm> [15.04.2005]

<sup>147</sup> *ibid.*; Franz Machilek, Astrid Schütz, Bernd Marcus 2004 konstatieren einen geringen Anteil von Frauen (12,8%) bei den Homepagebesitzern, ohne den gender- Aspekt weiter zu verfolgen. Bei diesen Zahlen ist zu beachten, dass die Gesamtzahl der Homepages schwer zu erfassen ist, so dass auch Aussagen über den Anteil der von Frauen betriebenen Sites unter diesem Vorbehalt stehen.

Geschlechterzuordnungen, sondern das binäre Schema selbst, das nur zwischen weiblich und männlich differenziert, erscheint obsolet angesichts der multiplen, temporären und hybriden Gestalt, die die Cyborgs entfalten können. Diese subversive Kraft ist „virtuell“ vorhanden, doch noch keineswegs umgesetzt. Mit der eigenen Homepage ist der Raum erst eröffnet, dieses Potential zu nutzen durch Schreibpraktiken, die „Kommunikation und Intelligenz neu [...] kodieren, um Kommando und Kontrolle zu untergraben.“<sup>148</sup>

### 3.2 „Ich bin eine Menge“

„Home“ als Metapher für die Site, den Ort der Selbstinszenierung des digitalen Körpers impliziert gleichermaßen die Vorstellung des privaten Refugiums wie die eines öffentlich zugänglichen Raums. „Our homes are where we live: where we start out from each day. This has been used as a basic metaphor on the World Wide Web, where the starting point of a Web site, which may consist of very many pages, is the homepage'. If we are lost and confused in navigating round a site, we can always safely return home' and start out again.“<sup>149</sup>



Willkommen

Öffentliche Nachrichten

Private Inhalte

Wunsch nach Bestätigung durch Publikum

// 62/ Private Homepage/ Startseite

Das „Home“ ist darauf ausgerichtet, „Besucher“ zu empfangen und ihnen einen angenehmen „Aufenthalt“ zubieten, so dass sie möglichst wieder kommen. „Welcome“/„Willkommen“ ist eine häufig anzutreffende Begrüßungsfloskel auf privaten Homepages, mit der zum Eintreten und Verweilen eingeladen wird. „Usability“<sup>150</sup>, die Bedienungsfreundlichkeit durch Übersicht, gute Orientierung und schnelles Auffinden von Inhalten in der Homepage ist ein wichtiger Aspekt des „cyborg writing“: in der medialen Form des digitalen Körpers ist das Selbstportrait auf ein

<sup>148</sup> Donna Haraway 1995, p.64

<sup>149</sup> Hugh Miller 1999, <http://ess.ntu.ac.uk/miller/cyberpsych/homeWeb.htm> [15.04.2005]

<sup>150</sup> Zu diesem für die Gestaltung einer Homepage wichtigen Begriff: <http://www.usabilityfirst.com/intro/index.txt> [15.04.2005]

möglichst zahlreiches Feedback angewiesen, das durch den interaktiven Zugriff auf die Daten dieses erst online herstellt. Selbst digitale Tagebücher, die sogenannten „Weblogger“<sup>151</sup> werden nicht, wie das klassische Tagebuch abgeschlossen und vor Zugriff geschützt, sondern für die öffentliche Lektüre installiert.

Privatsphäre und Öffentlichkeit verschränken sich im „Cyberspace“ zur Partizipation an der „Cyborg citizenship“.<sup>152</sup>, in der sie nicht wechselseitig ausgegrenzt sind, sondern „... in eine Mix-Existenz überführt, eine Art ‚Scheinwerferprivatheit‘.“<sup>153</sup> Die private Selbstdarstellung ist angewiesen auf ihre öffentliche Erreichbarkeit und das Feedback eines (anonymen) Publikums. „Wer nicht wahrgenommen wird, den gibt es nicht.“<sup>154</sup> Andy Warhols Vision, „in the future everybody will be famous for 15 minutes,“ wird mit der Homepage gleichermaßen zur Chance und zur Notwendigkeit. Die Vorstellung von „Ruhm“ („fama“) als einer besonderen Form gesellschaftlicher Anerkennung, die sich seit der Neuzeit mit dem Konzept des Subjekts entwickelt hat,<sup>155</sup> und nur einzelnen aufgrund besonderer Verdienste vorbehalten war, kann auf der Homepage von jeder Person selbst inszeniert werden. Mit dem Eintrag in die Suchmaschinen, in denen die Homepage damit auffindbar wird, rückt der „Ruhm“ näher, wie ihn in den 70er Jahren Andy Warhol für jeden als „famous for fifteen minutes“ angekündigt hatte.<sup>156</sup> „Ruhm“ wird zum messbaren und statistisch aufbereiten Aufmerksamkeitsfaktor, den die Cyborg-Identität in ihrem „Home“ erzielt. „Erst im Licht der öffentlichen Aufmerksamkeit erhalten gesellschaftlich bedeutungsvolle Dinge, Ereignisse oder Menschen ihre Kontur, ja eigentlich ihre Realität.“<sup>157</sup> Im Szenario der digitalen Matrix bedarf die Antwort auf die Frage „wer bin ich“, wie sie durch die Praktik des „cyborg writing“ entwickelt wird, auch der Bestätigung durch ein „Drittes“. Ist es für das Spiegelbild das immer wieder erneute Begehren,<sup>158</sup> das seine Flüchtigkeit bannt, so ist es für den digitalen Körper der Abruf, der ihn online (immer wieder) herstellt und so bestätigt. Je mehr „Besucher“ eine Homepage hat, um so stärker ist die Bestätigung für die Cyborg-Identität. Besucherzähler, die sog. „counter“ sind daher vorwiegend

---

<sup>151</sup> In der Art eines „Logbuchs“ geführte, möglichst täglich ergänzte Website zu aktuellen Themen oder zu persönlichen Anliegen wie in einem Tagebuch.

<sup>152</sup> Donna Haraway [1991a] 1995a, p. 161

<sup>153</sup> Rainer Metzger 2002, p. 414; der Begriff „Scheinwerferprivatheit“ wurde von Jürgen Habermas geprägt.

<sup>154</sup> Florian Rötzer 1996, <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/co/2001/1.html> [15.04.2005]

<sup>155</sup> Jacob Chr. Burckhardt 1860, Die Cultur der Renaissance in Italien, <http://gutenberg.spiegel.de/burckhar/renaiss/renaiss.htm> [15.04.2005]

Klaus Graf 2001 <http://www.geschichte.uni-freiburg.de/mertens/graf/nachruh.htm> [15.04.2005]

<sup>156</sup> Das Formular des „Liberal Arts and Sciences College“ an der Alfred University, Portland Oregon, simuliert einen Suchmaschineneintrag und antwortet mit der ironischen Bestätigung, dass man informiert wird, sobald man berühmt geworden ist. <http://las.alfred.edu/cgi-bin/pav/fame.pl> [15.04.2005]

<sup>157</sup> Florian Rötzer 1996, <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/co/2001/1.html> [15.04.2005]

<sup>158</sup> cf. Abschnitt A

auf privaten Homepages zu finden. Da ihre Zuverlässigkeit umstritten ist<sup>159</sup>, sind sie primär ein Zeichen für die Bedeutung, die der quantitativen Wirkung nach außen für die eigene Selbstdarstellung als digitalem Körper beigemessen wird.<sup>160</sup>

Das Publikum kann durchaus anonym bleiben, da seine Zugriffe über die Logfiles statistisch erfasst und nachvollziehbar werden. Ist darüber hinaus ein persönlicher Kontakt erwünscht, so ermöglichen „Gästebücher“ auf der Homepage dem Gast neben seinen Eintragungen auch Angaben zu seiner Person. Die Einbindung der Homepage in Netzgemeinschaften, „communities“ ist explizit auf ein persönliches feedback, ausgerichtet. "The point of establishing who we are is for discovering like minded people - we are always reinventing ourselves".<sup>161</sup>

„Ich bin eine Menge“<sup>162</sup> umschreibt die Besonderheit der Cyborg-Identität“, dass sie als ein im WWW vernetzter Organismus auf das Feedback ihrer Umgebung angewiesen ist. Das kann durch den anonymen, rein statistisch erfassten Abruf als Datenkörper erfolgen oder durch interaktive und kommunikative Praktiken innerhalb des sozialen Gefüges einer „community“ im WWW. Die Selbstdarstellung ist zugleich eine auf Außenwirkung abzielende Darstellung, die den digitalen Körper in das Differenzfeld der digitalen Matrix einbindet. Donna Haraway spricht daher von „Affinität statt Identität“<sup>163</sup> der Cyborgs, die sich in Machtbeziehungen und Koalitionen vollzieht, so dass das „Private unter dem Zeichen der Simulation politisch“<sup>164</sup> wird. Der durch die digitale Medienapparatur und ihre Simulationen vermittelte virtuelle Körper bedarf der „Komplicität“<sup>165</sup> mit der relational auf ihn bezogenen, öffentlichen „Menge“ anderer Codierungen. Der Cyborg als codierter Text ist immer der vernetzte Körper.

#### 4 Die Ermittlung: „body of evidence“

Eine weitere Strategie der Inszenierung digitaler Körper folgt dem Muster der Spurensuche und Ermittlung von Indizien. Hypertexte werden gleichsam als „Beweise“ verknüpft und zur Auswahl gestellt, um einen „body of evidence“ zu de/konstruieren. Am Anfang steht der Code, der Text und Bild als (An)-Zeichen für einen digitalen Körper anordnet, der nur in dieser Vermittlung

---

<sup>159</sup> Zur Diskussion des (Un)Sinns von "counter" e.g. [http://selfforum.teamone.de/archiv/2000/1/10035/\[02/2004\]](http://selfforum.teamone.de/archiv/2000/1/10035/[02/2004])

<sup>160</sup> Das Unwissen über die eingeschränkte Aussagekraft und die Manipulierbarkeit eines "Counters" kann sich allerdings entgegen der eigentlichen Absicht negativ auf die Selbstdarstellung auswirken.

<sup>161</sup> Jill Arnold/Hugh Miller 2001, <http://www.arts.uwa.edu.au/MotsPluriels/MP1901jahm.html> [15.04.2005]

<sup>162</sup> Kodwo Eshun 1999 p.126

<sup>163</sup> Donna Haraway [1991] 1995, p. 41

<sup>164</sup> *ibid.* Anm. 10, p. 208

<sup>165</sup> *ibid.* Haraway bezieht sich auf die Scienc-Fiction „The Persistence of Vision“ (1978) von John Varley, in der eine physisch körperlich behinderte Frau die volle Funktionsfähigkeit ihres digitalen Körpers nur um den Preis ausführen kann, dass sie im Cyberspace für ein Machtmonopol als „Medienstar“ auftritt, der gewünschte „Gefühlsbilder“ liefert.

// SCHNITT/STELLE Körper

wahrnehmbar ist. Selbst wenn der physische Körper (noch) existent ist, so wird er nicht abgebildet, sondern auf Zeichen, Indizien hin sondiert, die ihn als Text editierbar machen und in die Praktiken seiner Codierung einbinden. "You could say all bodies are written bodies, all lives pieces of writing."<sup>166</sup>

Die Vorstellung des Körpers als Text hat bereits in den 80er und 90er Jahren Kathy Acker mit einer „body language“ experimentieren lassen, in der der Text und seine Struktur die Wahrnehmung der eigenen Identität und ihre Geschichte(n) generieren und steuern. Obwohl sie sich in ihrem Schreibprozess vom Rhythmus und den Reaktionen ihres physischen Körpers leiten lässt<sup>167</sup>, geht es Kathy Acker nicht um die expressive Repräsentation einer Selbsterfahrung im Text, sondern umgekehrt will Acker den Körper als Text erfahren, um vom Text aus ein „Ich“ zu de/konstruieren. Denn „der Körper nimmt den Platz des Ich ein, [...] weil der Körper Text ist,“<sup>168</sup> und „was mich [...] interessierte, war nicht das Ich, sondern der Text, denn es sind Texte, die Identität kreieren.“<sup>169</sup> Der eigene physische Körper bietet dabei nur eine möglichen Schnittstelle.

Liz Miller hat in ihrem multimedialen Projekt „Moles“, 1999, das Schwarz-Weiß-Fotografie, Videosequenzen und Text zum Hypertext einer „Web narrative“ verknüpft,<sup>170</sup> eine Spurensuche nach der eigenen Identität angelegt, die gleichfalls vom physischen Körper ausgeht, ihn aber zugleich durch das Raster eines klinischen Blick zersetzt<sup>171</sup>, so dass er als die Textur von Zeichen, „Moles“ lesbar wird.

---

<sup>166</sup> George P. Landow, Sticking together Narrative, Sexuality, Self: Shelley Jackson's "Patchwork Girl" <http://www.cyberartsweb.org/cpace/ht/pg/pgmain.html> [15.04.2005]

<sup>167</sup> „I'm looking for what might be called a body language. One thing I do is stick a vibrator up my cunt and start writing -- writing from the point of orgasm and losing control of the language and seeing what that's like.“ Kathy Acker s.a., Where does she get off? Interview by R.U. Sirius, <http://altx.com/io/acker.html> [15.04.2005]

<sup>168</sup> Kathy Acker 1990 p. XXV

<sup>169</sup> *ibid.* p. XII

<sup>170</sup> Liz Miller 1999, „moles“- a web narrative, <http://node.net/moles/index1.html> [07/2003][nicht mehr online] Eine Kurzdarstellung gibt es hier: <http://www.asci.org/Digital99/miller.html> [15.04.2005]

<sup>171</sup> Michel Foucault [1963] 1988  
„The site has a clinical aesthetic look, typical of autopsy records, x-rays, or other medical procedures that fragment the body as a part of the diagnostic process.“  
Liz Miller 1999a, <http://www.asci.org/Digital99/miller.html> [15.04.2005]



// SCHNITT/STELLE Körper



// 63/ Moles / Liz Miller 1999



Im medialen Rahmen oder „Windows“ des digitalen Interfaces bilden die „Moles“ die Zeichen für die Auswahl („what you see“), über die sich die sich das Potential der „web narrative“, erschließt („what you get“) und zur „technoorganische(n) Körperlichkeit“<sup>172</sup> eines digitalen Körpers verdichtet. „Through these narratives I construct my gay identity,“ erklärt Liz Miller.<sup>173</sup> Die Hypertexte und ihre multimedialen Elemente vernetzen sich zu Geschichte(n) ihrer weiblichen Homosexualität. Liz Miller geht es dabei nicht um die Dekonstruktion des tradierten binären Musters von fe/male. Sie ermittelt vielmehr, wie Gender innerhalb dieser Differenz sozial konstruiert und wie „lesbisch“ als Abweichung bestimmt und erfahren wird.

Ein anderes Verfahren, das Kathy Acker in ihrer „body language“ eingesetzt hat, ist die „cut-up“

---

<sup>172</sup> Donna Haraway 1995 p.176

<sup>173</sup> Liz Miller 1999a, <http://www.asci.org/Digital99/miller.html> [15.04.2005]

Technik von Burroughs und Gysin.<sup>174</sup> Hier wird der physische Körper des Textes, das Papier, auf das er gedruckt ist, zur Schnittstelle für ein Muster, das das Schreiben organisiert. „Take a page. Like this page. Now cut down the middle and cross the middle. You have four sections: 1 2 3 4 . . . one two three four.“ Das Schreiben besteht im erneuten Zusammenfügen der Texte und Textelemente. „Now rearrange the sections placing section four with section one and section two with section three. And you have a new page.“<sup>175</sup> Für Acker verläuft diese Form des Schreibens als ein Spiel, „als ob ich mit Bausteinen spielte.“<sup>176</sup> Fremde Texte liefern eine weitere Schnittstelle für das Vorgehen, was Acker als Dekonstruktion versteht, ihr aber als Plagiat<sup>177</sup> vorgeworfen wurde. „Man nimmt fremde Texte und stellt sie in andere Zusammenhänge, um zu sehen, wie sie dann wirken.“<sup>178</sup> Ackers Schreibpraktiken stellen Textkörper her, die „multiple points-of-ego,“ sowie „multiple points-in-time“<sup>179</sup> erfahrbar machen, in die der Leser „so ziemlich überall einsteigen kann.“<sup>180</sup> Damit sind Merkmale umrissen, wie sie auch als Strategien und Effekte des „cyborg writing“ aufgezeigt wurden: es gibt nicht nur einen Weg im „Home of the cyborg“,<sup>181</sup> sondern eine Auswahl, die durch erneuten Datenabruf weitere Wege eröffnet und der digitale Körper umfasst eine Vielfalt, keine Einheit.<sup>182</sup>

Im Projekt „Das Gedächtnis der Frau in Weiß“, 1997.<sup>183</sup> werden inspiriert durch einen Kriminalfall<sup>184</sup> die unterschiedlichsten Materialien zum Thema „Frau in Weiß“ als Hypertexte vernetzt: aus Szenenbeschreibungen, Einzelbilder und Textpassagen aus Spielfilmen, Nachrichtensendungen und Zeitschriften wird das „Gedächtnis“ in der medialen Form einer interaktiv abrufbaren Datenbank konstruiert. Von dieser medialen Form her – im Projekt

---

<sup>174</sup> William Burroughs hat die cut-up Technik von Brion Gysin übernommen, der sie erstmals 1959 verwendete. Es folgte kurz danach die Cut-up Triologie „The Soft Machine“ 1961, „The Ticket“ 1962, und „Nova Express“ 1964 von Burroughs. Gemeinsam mit Gysin hat er das Verfahren in „The Third Mind“ 1978 erläutert.

Ein Auszug findet sich hier: <http://alum.hampshire.edu/~cmnF93/cut-up.txt> [15.04.2005]

<sup>175</sup> *ibid.*

<sup>176</sup> *ibid.* XXI

<sup>177</sup> Julia Kristeva hat die Theorie von Michael Bachtin zu Plagiat und Parodie weiterentwickelt. Julia Kristeva 1972; Michael Bachtin 1979. Einen Vergleich zu „Open Source“ und „Open Content“ für Software und digitale Informationen nimmt Florian Cramer vor: Mailingliste „rohrpost“, 04.06. 2002 21:10:23 <http://www2.snm-hgkz.ch/pipermail/tac/2002-June/000098.html> [15.02.2004] [nicht mehr online]

<sup>178</sup> *ibid.* p.XIX

<sup>179</sup> *ibid.*

<sup>180</sup> *ibid.* p.XX

<sup>181</sup> cf. 1.2 „Vernetzung und Hypertext“

<sup>182</sup> cf. 3.1 „Ich bin mehrere“; 3.2. „Ich bin eine Menge“

<sup>183</sup> Friederike Anders 1997 Das Gedächtnis der Frau in Weiß, Archiviert unter: [http://www.thing.de/woman\\_in\\_white/Frau\\_in\\_Weiss/Projekt.html#Datenbank](http://www.thing.de/woman_in_white/Frau_in_Weiss/Projekt.html#Datenbank) [15.04.2005]

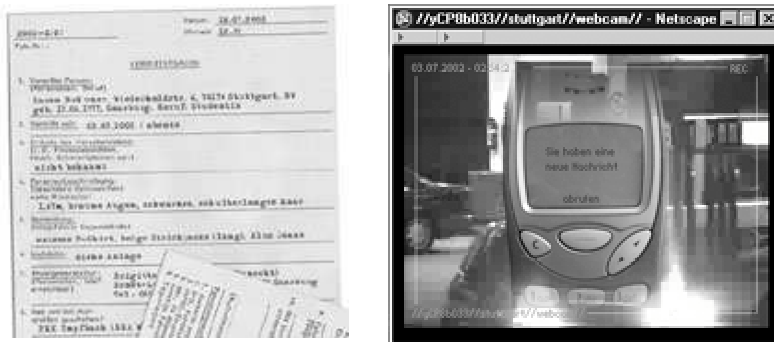
<sup>184</sup> Das Attentat auf den Politiker Lafontaine, das am 25.04.1990 von einer in weiß gekleideten Frau verübt wurde.

// SCHNITT/STELLE Körper

„Identilator“ genannt- kann durch immer wieder neue Kombination der Daten der digitale Körper ermittelt werden. Seine Identität referiert nicht auf ein Er-Innern, ein persönliches Gedächtnis oder die direkte Erzählung, sondern auf Datenmaterial, das aus der Position eines Dritten als Beweis in den Prozess des „cyborg writing“ eingebunden wird.

Der Vielfalt möglicher, temporärer Cyborgfiguren der „Frau in Weiß“ entspricht der beliebige „Ein- und Ausstieg“ in die Narration, wie ihn schon Kathy Acker ihren Lesern angeboten hatte.

Das Projekt „Karen B. Dokumente“, 2002<sup>185</sup> weist mit seinem Titel darauf hin, dass die Story der Karen B. mit „Dokumenten“ inszeniert wird, in denen die Ereignisse bereits medial erfasst und als Daten gespeichert sind. Die „Dokumente“ und ihr Auftauchen als „Indizien“ für einen möglichen Kriminalfall geben die Struktur für das Szenario vor, das im „Home“ der „Karen B.“ mit interaktiven und multimedialen Möglichkeiten der digitalen Matrix umgesetzt ist. Das „Home“ der „Karen B.“ ist aus Meta-Daten aufgebaut: die Cyborg „Karen B.“ ist die virtuelle Identität einer Mediengestalt.



// 64/ Karen B. Dokumente/ 2002

Die Entwicklung des Inhaltes folgt der Strategie die Cyborg „Karen B.“ als eine Gestalt zu rekonstruieren, wie sie in den Medien dargestellt und dokumentiert wird. Hierbei kommt dem Chatten und auch dem in Chats durchaus nicht ungewöhnlichen „gender swapping“<sup>186</sup> die Funktion zu, dass Informationen der Presse hieraus gern eine Story von „Sex and Crime“ erzählen.<sup>187</sup> Das „Home“ der „Karen B.“ praktiziert ein Spiel mit diesen Stereotypen und der Spannung, die Berichte hierüber erzeugen. Das „Genderswapping“ ist nicht selbst das Thema, sondern nur ein Moment in jenem Szenario. Die Chat- Mitschnitte und auch die persönlichen Tagebucheintragen verbleiben auf der Oberfläche der tradierten Zeichen und Zuordnungen

---

<sup>185</sup> Das Projekt hat 2002 beim Wettbewerb "Literatur.digital" den 3.Preis sowohl der Jury als auch des Publikums gewonnen.  
[http://www.dtv.via.t-online.de/projekt\\_karen/index2.html](http://www.dtv.via.t-online.de/projekt_karen/index2.html) [15.02.2004] [nicht mehr online]

<sup>186</sup> Sherry Turkle 1998

<sup>187</sup> Etwa: „Wort und Totschlag: Loreen Leistner lernte ihren mutmaßlichen Killer nicht in Nachbarschaft oder Bekanntenkreis kennen. Die 19-Jährige traf ihn in einem Chatroom.“ Der Spiegel 35, 2001, <http://www.spiegel.de/spiegel/0,1518,152063,00.html> [15.04.2005, kostenpflichtig]

von Gender.<sup>188</sup>

Shelley Jackson hat in der Hyperfiction „Patchwork girl“ die Schreibpraktik eingesetzt, Texte von Mary Shelleys „Frankenstein“ in einen anderen Kontext zu stellen und mit eigenen Texten und Bildern zu kombinieren. Es werden die Muster sowohl männlich konnotierter Produktivität und Kreativität als auch die der weiblich zugeordneten Abhängigkeit von ihrem „Meister“ („Pygmalion- Mythos“) aufgebrochen.<sup>189</sup> Nicht ein männlicher „Dr. Frankenstein“, sondern Mary Shelley selbst stellt die Kunstgestalt, das „Monster“ her, das ebenfalls weiblich ist und sich in ihre Schöpferin verliebt. Die Dekonstruktion des fremden Textes konstituiert einen Hypertext, der die Geschichte nicht nur „plagiiert“ und in die andere mediale Form der digitalen Matrix kopiert, sondern in ihr eine ganz andere Story bewirkt. "Patchwork Girl Spermits us to use hypertext as powerful speculative tool that reveals new things about ourselves while at the same time retaining the sense of strangeness, of novelty".<sup>190</sup>

Im Muster der Ermittlung kommt den „Beweisen“ in der Form von Texten und Bildern die Wirkung der Techne des „Entbergens“ zu, dem Aufdecken eines zuvor verborgenen potentiellen Zusammenhangs der Ereignisse und der involvierten Körper. Die Experimente der „body language“ haben, indem sie auf das Freisetzen einer Mächtigkeit der Vorstellung jenseits von rationaler und funktionaler Zielrichtung abzielten, erste Verfahren praktiziert, in denen der Schreibprozess von der Logik und Identität des Subjekts abgelöst wird: Am Anfang steht der Text. Seine Struktur de/konstruiert das tradierte Bild des Körpers, wie es in den linearen Geschichte(n) von Körper und Geschlecht transportiert wird, die zum (Happy) End einer endgültigen Ganzheit und Einheit führten. Ist das „Cut-up“ noch eine mechanische Schnitt- und Schreibpraktik, aus der eine Vielfalt möglicher Körper und Narrationen resultiert, so organisiert die Medienapparatur der digitalen Matrix mit dem „cyborg writing“ ein systematisches, kybernetisches Verfahren, an dessen Anfang der Code steht. Seine Performanz simuliert „Cyborgs“, die ohne Referenz auf ein Urbild eine Vielfalt virtueller, potentieller und temporärer Gestalten vorstellen. Diese spezifischen Merkmale des digitalen Körpers schließen sich im Muster der Ermittlung zum „body of evidence“ zusammen, für den es kein Vorbild, sondern nur Indizien gibt. Die Beweiskraft der (An)-Zeichen beansprucht keine substantielle Wahrheit oder definitive Lösung, sondern deckt immer nur eine Möglichkeit auf, setzt eine virtuelle Gestalt ins Bild. Die Ermittlung „schließt den Fall nicht ab“, sondern eröffnet ein Spiel der vielfältigen und

---

<sup>188</sup> So gesteht Karen.B. aka rolf\_1973 im Chat:„...und irgendwie kam ich dann auf die Idee, mich als Mann auszugeben, sozusagen als psychologisches Experiment und in ihrem Tagebuch hält sie fest,“...mittlerweile habe ich ein echt schlechtes Gewissen, mich als Mann ausgegeben zu haben.“ Kugel vom 03.06. mit Tagebuchauszug, ibid.

<sup>189</sup> Einen Überblick zur „gemachten Frau“ als „pathologischem Paradigma“ gibt Susanne Frane 2003 <http://www.frauenbeauftragte.uni-erlangen.de/wil-19/HWP-ProjektFraneword.pdf> [15.04.2005]

<sup>190</sup> George P. Landow s.a. , Sticking together Narrative, Sexuality, Self: Shelley Jackson's "Patchwork Girl", <http://www.cyberartsweb.org/cpace/ht/pg/pgmain.html> [15.04.2005]

immer wieder erneuten Zuordnung von Körper- und Geschlechtsbestimmungen, die zuvor unter den tradierten Mustern von Subjekt und Identität verborgen waren.

## 5 Kollaboration: „Doing gender“

„Brandon“, 1998/99, ein Projekt von Shu Lea Cheang,<sup>191</sup> de/konstruiert nach dem Muster der Ermittlung die Ereignisse um Brandon Teena, die gemeinsam mit ihrer Freundin und einer weiteren Person am 31.12.1993 ermordet wurde,<sup>192</sup> durch multimediale Dokumente, Texte und Bildmaterial. Das Besondere des Projektes, das von 1998-99 online war, ist, dass dieses „cyborg writing“ als der kollaborative Prozess einer Vielzahl von Personen angelegt ist, die durch ihre Aktionen im Cyberspace des Internets ein „doing gender“ praktizieren. "Brandon has become a celebrated figure for gender activism on the Web,".<sup>193</sup> Das Projekt nutzt die Strukturen und medialen Formen der digitalen Matrix ausgiebig für ein Spektrum an Schreibpraktiken, um den digitalen Körper „Brandon“ zu ermitteln und die Zuordnungen seiner Geschlechtsidentität zu de/konstruieren.

Am „Eingang“ zum „Home“ von „Brandon“ steht die Animation einer iconografischen Figur<sup>194</sup>, die ein alltägliches Signet der Geschlechterdifferenz aufgreift und verfremdet. Die Figur, die sich beständig zwischen Säugling, Frau und Mann verändert, funktioniert als ein Zeichen für das zentrale Thema des Webprojekts: Gender und Identität. Die De/Konstruktion des digitalen Körpers „Brandon“ ist zugleich eine Untersuchung der vielfältigen Zuordnungs- und

---

<sup>191</sup> Das Projekt ging als erste Auftragsarbeit im Bereich Netzkunst des Solomon R. Guggenheim Museums in New York 1998 online. Das interaktive und kollaborative Projekt, zu dem verschiedene Künstler, aber auch Internetnutzer ein Jahr lang Beiträge hinzufügen konnten, war über ein Jahr nicht mehr online. Inzwischen ist die Site wieder erreichbar. <http://brandon.guggenheim.org/> [15.07.2005]

Die Ankündigung des Projekts.

[http://mitpress2.mit.edu/e-journals/LEA/ANNOUNCE/ann\\_6-6.html#gug](http://mitpress2.mit.edu/e-journals/LEA/ANNOUNCE/ann_6-6.html#gug) [04/2005]

Ein Überblick durch Shu Lea Cheang:

[http://www.obn.org/obn\\_pro/downloads/reader1.pdf](http://www.obn.org/obn_pro/downloads/reader1.pdf), p. 41ff [04/2005]

Eine knappe Beschreibung und einige Bilder des Projektes:

<http://www.netart-init.org/~brandon/brandon2/index.html> [04/2005]

<sup>192</sup> "On December 31, 1993, John Lotter and Marvin Thomas Nissen murdered Brandon, Lisa Lambert, and Philip De Vine in a farmhouse in rural Richardson County, Nebraska. These multiple murders occurred one week after Lotter and Nissen forcibly removed Brandon's pants and made Lana Tisdell, whom Brandon had been dating since moving to Falls City from Lincoln three weeks earlier, look to prove that her boyfriend was 'really a woman.' Later in the evening of this assault, Lotter and Nissen kidnapped, raped, and assaulted Brandon. Despite threats of reprisal should these crimes be reported, Brandon filed charges with the Falls City Police Department and the Richardson County Sheriff, however, Lotter and Nissen remained free. Lotter and Nissen have both been convicted; Lotter is currently on death row and Nissen, who testified against Lotter, was sentenced to life without parole."

<http://www.Brandonteena.net/Brandon/OWH.html> [05/2003][nicht mehr online]

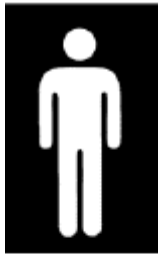
Die Geschichte von Brandon ist auch verfilmt worden: Dokumentarisch in "The Brandon Teena Story", 1999, New Video, 88 minutes, color; und als Hollywood- Spielfilm "Boys don't cry", 1999, Twentieth Century Fox Home Entertainment, 118 minutes, color.

<sup>193</sup> Der Kurator Matthew Drutt, zitiert in einer Rezension des Projekts durch das Magazin „Wired“:

<http://www.wired.com/news/print/0,1294,13648,00.html> [15.04.2005]

<sup>194</sup> von Yariv Alterfin gestaltet.

Kombinationsmuster in der Beziehung von Sex und Gender sowie eine Auseinandersetzung mit multiplen Gender- Identitäten.



Teena Brandon oder Brandon Teena<sup>195</sup>, anatomisch als Frau geboren, hat als Mann gelebt und geliebt: die Gewalt gegen ihren Körper galt ihrer Weigerung, die Attribute und Verhaltensmuster, die ihrem biologischen Geschlecht sozial zugewiesen werden, zu akzeptieren und zu praktizieren. Ihr „gender-crossing“, das die ritualisierten Zuordnungsmuster von Zeichen und Geschlecht aufbricht, ist als eine subversive Bedrohung der etablierten Beziehungen zwischen Gender und Sex verurteilt und bis hin zu ihrer physischen Zerstörung bekämpft worden. Das Vorhaben, Brandons Story zu schreiben, in der ihre Person als Cyborg rekonstruiert wird, weist über sie als Einzelschicksal hinaus auf die sozialen Mechanismen von Sex, Gender und Gewalt. Das „Home“ von „Brandon“ bietet keine fertige, abgeschlossene Narration in der Art eines „Krimis“, die mit einer eindeutigen Auflösung und dem Erfassen des Täters endet. Die Fakten und der Ablauf des Verbrechens bilden nur mehr die vordergründige Ebene, von der aus der „Besucher“ aufgefordert ist, interaktiv am „Home“ und der sozialen Konstruktion und Sanktionierung von Geschlechteridentitäten mitzuwirken. Die Auswahlmöglichkeiten und Wege durch das „Home“ von „Brandon“ sind nicht mit Hinweisen auf bestimmte Ziele gekennzeichnet.

// 65/ Brandon/ Shu Lea Cheang 1998/99

Der Besucher geht auf Entdeckung: vier Haupt-„Räume“ bieten ihm Interfaces, in die er durch die „Windows“ hindurch interaktiv eingreifen kann (und muss), um Zeichen für Körper und Gender aufzudecken, neu zu arrangieren oder um eigene Beiträge in Text und Bild zu ergänzen. „The user becomes responsible for the images, becomes personally involved in the exploration of gender and sexuality, and is, in a virtual sense, directly impacted by the insinuation of impending violence and trouble.“<sup>196</sup> Das „cyborg writing“ erfolgt in Kollaborationen, gemeinsamen Schreib- und Gestaltungsprozessen, Diskussionen und Aktionen, die die vielfältigen Formen des Codes der digitalen Medienapparatur nutzen und einsetzen, um die soziale Codierung von Geschlechteridentitäten zu de/konstruieren.

- Das Szenario des „bigdoll“ Interface<sup>197</sup>, das im Folgenden näher betrachtet wird, lässt die Funktion von Zeichen und Bilder beim „doing gender“ als ein „Aufdeck-Spiel“

---

<sup>195</sup> Statt des Geburtsnamens “Teena Renae Brandon” hat Brandon eine Reihe männlicher oder geschlechtsneutraler Namen verwendet; Brandon Teena ist nahezu zum Codewort für den Fall geworden.

<sup>196</sup> <http://courses.washington.edu/hypertext/cgi-bin/students.washington.edu/danny2/ArtReviewMain.html> [15.04.2005]

<sup>197</sup> Gestaltet von Shu Lea Cheang

nachvollziehen.

- Das Interface „Roadtrip“<sup>198</sup> nimmt die Metapher der „Road“<sup>199</sup> auf, um Brandons zahlreiche Verabredungen mit Frauen teils dokumentarisch, teils fiktional zu erzählen. „Doing gender“ wird zum „Trip“, in dessen Verlauf interaktiv eingegriffen werden kann.
- Das „Mooplay interface“<sup>200</sup> gibt in der webtypischen Form eines Rollenspiels<sup>201</sup> und Chats Raum für Narrationen und ein Spiel des „doing gender“ mit wechselnden Identitäten und Geschlechtszuschreibungen.
- Im „Panopticon interface“<sup>202</sup> ist gestalterisch und inhaltlich das Thema „Überwachen und Strafen“<sup>203</sup> der Ausgangspunkt für die Diskussion von Kriminalisierungs- und psychiatrischen Zwangspraktiken, denen als „abweichend“ sanktionierte Geschlechteridentitäten häufig ausgesetzt sind. Über dieses Interface ist auch das „Theatrum Anatomicum“ zugänglich: als Raum im „Home“ bildet es das Forum für die Online-Zuschaltung zu Diskussionen, die in den Räumen des historischen „Theatrum Anatomicum“ in Amsterdam in Kooperation mit dem Medienzentrum „De Waag“ veranstaltet wurden.

Durch die Verteilung der Ereignisse und Stationen im Leben der Brandon Teena auf die einzelnen Szenarien ist der lineare Zeitablauf aufgebrochen und in das räumliche Muster von „Spaces“ und Ebenen der Site aufgegliedert. Die zeitlichen Abläufe sind in mediale Formen übertragen, die eine Position des Anderen einräumen,<sup>204</sup> von der aus die De/Konstruktion der Cyborg „Brandon“ in Auseinandersetzung mit den tradierten gesellschaftlichen Codierungen und Machtkonstellationen erfolgen kann, die zu den Ereignissen um Brandon Teena geführt haben. Damit ist nicht nur die essentialistische Verkürzung auf eine vermeintlich naturgegebene Geschlechtlichkeit ausgeschlossen, auch die performative Zuschreibung der kulturellen Geschlechtlichkeit kann in ihrem binären Muster von fe/male hybridisiert und überschritten werden. „All cyborgs, the majority as well as the minoritarian ones, inhabit a posthuman body, that is to say an artificially reconstructed body. The body in question here is far from a biological

---

<sup>198</sup> Gestaltet von Cherise Fong, Jordy Jones, Susan Stryker.

<sup>199</sup> Die „Road“, die quer durch das Land führt, ist eine viel benutzte Metapher in amerikanischen Romanen und Songs für den Lebensweg und seine wichtige Stationen. Etwa die „Route 66“ bei John Steinbeck (The Grapes of Wrath, 1939), in den Songs von Woody Guthrie und Bob Dylan oder auch der Beat-Klassiker „On the Road“ von Jack Kerouac, 1957.

<sup>200</sup> Entwickelt von Pat Cadigan, Lawrence, Chua, Francesca da Rimini

<sup>201</sup> Moo – Objektorientiertes MUD, i.e. digitales Rollenspiel

<sup>202</sup> Von Aurelia Harvey, Beth Stryker gestaltet.

<sup>203</sup> Michel Foucault [1975] 1977

<sup>204</sup> „Einräumen“ in der Doppelbedeutung, wie sie Heidegger aufgezeigt hat: „Zulassen“ und „Einrichten.“ cf. oben 2.1 Der (Nicht-)Ort im WWW und seine Zeit

essence: it is a crossroad of intensive forces; it is a surface of inscriptions of social codes.<sup>205</sup>  
Die Cyborg Brandon wird als ein programmatisches Gegenbild „erobert“, als ein subversives Potential der Überschreitung sozialer Codierungen und Machtverhältnisse, das „widersprüchlich, partiell und strategisch“<sup>206</sup> ist.



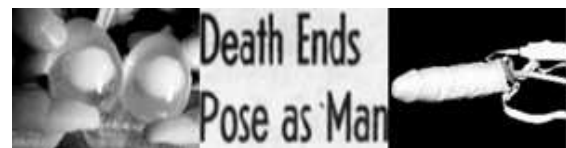
// 66/ Brandon/ Bigdoll/ Shu Lea Cheang 1998/99

Das „bigdoll“ Interface ist auf der symbolischen Ebene der Zeichen und Bilder angelegt. „This first installation of Brandon shows morphing gender signifiers, images of artificial and transformed physicality, and suggests a sense of impending violence and trouble.“<sup>207</sup> Das Interface „bigdoll“ zeigt 25 Bilder, die durch Mausebewegung interaktiv vom Betrachter gegen weitere, zunächst verdeckte Bilder ausgetauscht werden können. Von 15 Bildern aus kann ein neues Bildensemble aufgerufen werden.

Das „bigdoll“ –Interface wird zur öffentlichen Schnittstelle, die, indem sie technisch den „upload“ eigener Bilddateien durch die Besucher von „Brandon“ zulässt, Körperbilder vermittelt, die jenseits der herkömmlichen Schnittmuster von Körper und Gender das Potential ihrer De/konstruktion im öffentlichen Raum des Internets eröffnen. In der Art eines Spiels können die Bilder mit Zeichen für Geschlechteridentitäten aufgedeckt und neu angeordnet werden. Es werden Übergänge und Kombinationen sichtbar, die zuvor nicht bestanden.

“A series of questions and answers ponders the fate of someone who was ‚uncomfortable in her own skin,‘ and a striking array of JavaScript-generated windows [die durch die ‚mouseover‘-Bewegung vom Besucher aktiviert werden können, J.F.] juxtaposes images of tattooed bodies, pierced nipples, and medical illustrations of dissected penises.“<sup>208</sup>

Die zwischen die Bilder eingefügten „Cut-Ups“, Ausschnitte aus Zeitungsnachrichten setzen Schnitte in das Spiel, indem sie wie Warnschilder auf die Gewalt hinweisen, die einer subversiven und transgressiven Praktik



// 67/ Brandon/ Bigdoll Details/ Shu Lea Cheang 1998/99

<sup>205</sup> Rose Braidotti s.a., Cyberfeminism with a difference  
[http://www.let.uu.nl/womens\\_studies/rosi/cyberfem.htm#par2](http://www.let.uu.nl/womens_studies/rosi/cyberfem.htm#par2) [15.04.2005]

<sup>206</sup> Donna J. Haraway [1991] 1995, p. 40

<sup>207</sup> Rachel Greene 06.01.1998, Review, <http://rhizome.org/object.rhiz?1724> [15.04.2005; kostenpflichtiges Login erforderlich]

<sup>208</sup> Wired News, 10.07.1998,  
<http://www.wired.com/news/culture/0,1284,13648,00.html> [15.04.2005]



droht.

Durch Anklicken wird bei einigen Bildern für einen kurzen Augenblick ein unter ihnen verborgenes Bild sichtbar, das den Zusammenhang von Sex, Gender und Gewalt ins Bild setzt. Es wird z.B. ein Bein in Bewegung gezeigt, die durch Ketten, Fesseln, Haken und Schlösser aufgehallen wird. Die Flucht vor der eigenen Genderzuordnung wird niedergeschlagen durch eine ihr immanente Gewalt.

A timer clicks in before the user has a chance to look at the mural in depth. [...] I had to go back to the page a few dozen times before I felt like I had been able to get a decent idea of the point of the hidden mural. [...] It would seem to be in line with the themes of gender, sexuality and violence found in the surface images. The outline of a leg, bent, implies a running motion, as if fleeing from gender struggles and/or violence. There are chains, clasps and locks set within the leg. This suggests a sense of being bound, chained down, or weighted. Thus, the flight from identity and violence is futile.<sup>209</sup>

Das Interface setzt in medialer Form um, dass zwar ein „Spiel“ der Geschlechteridentitäten möglich ist, weil es keine naturgebundene Eindeutigkeit gibt, aber es gibt keine „Flucht“ vor der sozialen Zuschreibung von Gender und (drohender) Gewalt. Die Auswahl und die Zuordnung der Zeichen sind nicht festgelegt, doch es gibt nicht die Wahl, keine Entscheidung zu treffen: wird die Teilnahme am „Spiel“ verweigert, so bleibt die vorgegebene Anordnung bestehen. Wird Gender jenseits der tradierten Muster von „fe/male“ bestimmt, so besteht die Gefahr von externer Gewalt und körperlicher Zerstörung; andererseits kann das Festhalten an den bestehenden Grenzen die Form der Gewalt bedeuten, die vom eigenen Körper und dem Empfinden ausgeht, sich „uncomfortable in her own skin,“<sup>210</sup> zu fühlen.

Die Foren, die zugleich als Events in Amsterdam im „Theatrum Anatomicum“ und online im „Home“ von „Brandon“ stattgefunden haben<sup>211</sup>, erweitern die Narration um die Formen des kommunikativen Austauschs und binden Expertenwissen ein. Vom „Body of Evidence“ Interface<sup>212</sup> aus ist ein virtueller Gerichtshof installiert worden, der im Theatrum Anatomicum, De Waag, Amsterdam und auf der Website abgehalten worden ist. Zur Verhandlung standen Fälle sexueller Übergriffe, die die tradierten Differenzen fe/male und zwischen realem und virtuellem Raum betrafen,<sup>213</sup> wie der „cyberrape“, der von einem MUD- Daten/Körper namens Mr. Bungle verübt worden sein soll oder die Anklage gegen Jake Baker wegen seiner Gewalt-

---

<sup>209</sup> Review,  
<http://courses.washington.edu/hypertext/cgi-bin/students.washington.edu/danny2/ArtReviewMain.html>  
[15.04.2005]

<sup>210</sup> Wired News, 10.07.1998,  
<http://www.wired.com/news/culture/0,1284,13648,00.html> [15.04.2005]

<sup>211</sup> cf. Anm. 202

<sup>212</sup> Dieses Interface ist ein Projekt der Transgender- Aktivistin Hans Scheirl, Svar Simpson und Del LaGrace Volcano im Rahmen des „London Transgender Film and Video Festival“ [20.-24.10.1999] gewesen.

<sup>213</sup> Matthew Drutt, Mailingliste „rhizome.org“ 21.10.1999

und Mordphantasien, die er in einer Newsgroup 1994 online verbreitet hatte.<sup>214</sup>

An jeder Verhandlung nehmen eine Moderator und acht Juroren teil, die sind über eine Ausschreibung ermittelt und einer Vorauswahl unterzogen worden sind. In einem angeblichen „stress level test“ mussten sie sich Fragen aus Persönlichkeitstest stellen, wie sie Personen vorgelegt werden, die einen chirurgischen Transgender- Eingriff vornehmen lassen wollen. Damit waren sie denselben Ausschlussmechanismen ausgeliefert, die sie von ihrer Position und Funktion als Richter kriminalisierend und diskriminierend einsetzen, aber auch verurteilen und abweisen konnten. Begleitet wurde das Projekt von Juristen aus Harvard, der University of Virginia, und aus Columbia. Die Einbindung ihres Expertenwissens in die Narration<sup>215</sup> unterstützt den medialen Schnitt in die chronologische und personenbezogene Abfolge der Ereignisse. Denn der wissenschaftliche Diskurs eröffnet einen weiteren Raum im „Home“, in dem der digitale Körper „Brandon“ nun nach juristischen Regeln inszeniert werden kann.

Das „Home“ von „Brandon“ war über ein Jahr nicht mehr online erreichbar.<sup>216</sup>

Das „Verschwinden“ im „Cyberspace“ konnte als die konsequente Umsetzung einer weiteren Eigenschaft des digitalen Körpers „Brandon“ und seines „Home“ verstanden werden. Kollaborationen und Inter/Aktionen online waren für das Projekt in besonderem Maße konstitutive Prozesse bei der Inszenierung des Cyborg Brandon. Sie stellten jeweils temporär den digitalen Körper her. Mit dem Ende dieser zeitbasierten Prozesse auch „Brandon“ enden zu lassen, indem er nicht mehr als Datenkörper abrufbar ist, erscheint daher nur folgerichtig. Das „Home of the Cyborg“ entzieht sich einer Archivierung und verschwindet als (Nicht)- Ort im WWW.<sup>217</sup>

Die Besonderheiten des digitalen Körpers Brandon und die medialen Formen und Praktiken seiner De/Konstruktion und Codierung, sollen nochmals pointiert zusammengefasst werden. Denn das Projekt vereint grundlegende und richtungsweisende Inszenierungs- und Schreibpraktiken des „cyborg writing“:

- Cyborg „Brandon“ ist nicht die digitale Repräsentation des physischen Körpers und seiner Chronologie, sondern ein digitaler Körper, der nur im „Home“ von „Brandon“, dem Ensemble seiner medialen Formen, der Hypertexte und ihrer Verknüpfungen anzutreffen

---

<sup>214</sup> Wired News, 05.08.1998, <http://www.wired.com/news/culture/0,1284,14219,00.html> [15.04.2005]

<sup>215</sup> Mit der Verknüpfung der wissenschaftlichen Beiträge in das Hypertextgefüge folgt das Schreiben einer Technik, wie sie seit den Montageromanen der Klassischen Moderne bekannt ist. Hier war es v.a. naturwissenschaftliche Texte, etwa die medizinischen Ausführungen in Döblins „Berlin Alexanderplatz“ und die Psychoanalyse, die eine „dramatische Beziehung“ mit der Literatur eingingen. Thomas Anz, Psychoanalyse und literarische Moderne, Zu den Anfängen einer dramatischen Beziehung, in : literaturkritik.de, 03.03. 2003, [http://www.literaturwissenschaft.de/public/rezension.php?rez\\_id=5803](http://www.literaturwissenschaft.de/public/rezension.php?rez_id=5803) [15.04.2005]

<sup>216</sup> Inzwischen ist die Website wieder erreichbar: <http://brandon.guggenheim.org/bigdoll/> [15.07.2005]

<sup>217</sup> cf. 2.1 Der (Nicht)-Ort im WWW

ist.

- Konstitutiv für die Vermittlung der Fakten und Abläufe aus dem Leben der Brandon Teena in die Medienapparatur der digitalen Matrix ist der Schnitt in die lineare Zeitstruktur der Ereignisse und ihre Übertragung in mediale Formen, die als „Räume“ des „Home“ interaktiv erfahrbar sind.
- Die virtuelle Identität „Brandon“ entzieht sich den Vorstellungen von Ursprung und Einheit: Sie wird durch den interaktiven Abruf von Daten generiert, die an die Raum- und Zeitparameter der digitalen Matrix gebunden sind. Ihre Identität ist hybrid: Vielheit als das Potential optionaler und temporärer Einheiten, die offen bleiben für interaktive Eingriffe.
- Die Cyborggestalt „Brandon“ wird durch Schreibpraktiken als digitaler Körper hergestellt, die die medialen Formen und ihre Wirkungen einsetzen, um die sozialen Konstruktionen von Identität und Gender zu simulieren. Das Schreiben schließt kollektive Zuordnungen, kommunikativen Austausch und multimediale Interaktionen von der Bildmanipulation per Maus bis zum Eingriff per Upload eigenen Datenmaterials ein.
- Die tradierten Praktiken und Parameter der sozialen Konstruktion von Sex und Gender werden als Optionen ausgewiesen und in ihrer Vielschichtigkeit sowie in ihrem immanenten und sozial praktizierten Gewaltpotential entdeckt.

Das „Home“ von „Brandon“ inszeniert, wie die Genderzuweisungen, die auf der Differenz von fe/male basieren, überschritten („trans-gender“) und neu angeordnet („gender crossing“) werden können. Zugleich werden die hierarchischen Machtverhältnisse und Gewaltpraktiken die das tradierte dichotome Geschlechterverhältnis transportiert, aufgezeigt. Das Überschreiten des binären Musters und der impliziten Machtstrukturen ist (bislang) nur um den Preis der negativen gesellschaftlichen Sanktion bis hin zur körperlichen Vernichtung möglich. Das (Gegen)-Bild einer „post-gender“ Welt<sup>218</sup>, in der die Praktiken des „doing gender“ die Hierarchien in hybride fließende Übergänge im Geschlechterverhältnis auflösen, ist mit dem Szenario der Cyborg „Brandon“ eröffnet.

## 6 No (Happy) End: Cyborg

Die Geschichten der Cyborgs haben gerade erst begonnen: sie markieren „Sites“, (Nicht-) Orte in einem Differenzfeld der Vernetzungen und zeitbasierten Daten und ihres Austausches. Das Login in ihre Welt des „Cyberspace“ gibt den Rahmen für einen kybernetischen Ablauf von Ereignissen vor, in den punktuell eingegriffen werden kann, um seinen Code auszuführen oder mitzuschreiben. Den Zugang bieten die Bilder und Phänotexte des Interfaces mit ihren Optionen und die Technologie des Schreibens, die den Schnitt/ Schritt durch diese Oberfläche der digitalen Körper setzt und sie editiert und generiert. Der Code ist von seiner Performance auf der Oberfläche zwar unterscheidbar, aber nicht zu trennen: Code ist Performanz und

---

<sup>218</sup> Donna J. Haraway 1995, p.35

besteht nur in seinem Vollzug, wie umgekehrt die Bilder und Phänotexte nur bestehen, indem sie seine Performance nach dem Funktionsmodus „WYSIWYG“ leisten. Die Cyborgs sind an dieser Schnittstelle positioniert: digitale Körper, die im interaktiven Abruf der Daten generiert und auf einer Oberfläche inszeniert werden. Sie konfigurieren sich als immer nur temporäre Einheiten, ohne (Happy)- End bis zum nächsten Datenabruf, der eine andere Option umsetzt. Damit ist ein Potential eröffnet, das jenseits der Schnittmuster verläuft, in denen aus der Erfahrung des als „zerstückelt“ wahrgenommenen Körpers das unaufhörliche Begehren nach seiner (endlichen) Identität folgte.

Die Geschichten der Cyborgs sind kein „bürgerlicher Roman“, sondern „Science Fiction“.<sup>219</sup> Sie verlaufen als Narrationen nicht auf einen Endpunkt zu, der die persönlicher Entfaltung intendiert oder einen dramatischen Prozess auf sein unausweichliches Ende hinführt. Sie sind vielmehr durch die Einbindung in die Technologie und das Muster kybernetischer Systemabläufe bestimmt. Von der Technologie der digitalen Matrix und des Hypertextes gesteuert, geht es in ihnen um temporäre Positionen, strategische Vernetzungen in einem Differenzfeld kollektiver und kommunikativer Interaktionen. Im Zeitstrahl des „online“- Seins folgt die Geschichte der Cyborgs dem Muster von Wiederholung und Differenz statt Ursprung und Identität, das als „Remember the future“<sup>220</sup> die Schnittstelle Körper in ein Szenario der Vielfalt an möglichen Interfaces stellt. Der digitale Körper bleibt eine Vielheit möglicher paralleler oder serieller digitaler Zustände, die sich nicht im Rückblick auf einen Ursprung erschließen, sondern als ein Potential, dessen Aktualisierung zugleich neue, zukünftige Optionen eröffnet. Jeder Zustand des digitalen Körper markiert zugleich einen Anfang, der editierbar bleibt.

Der „Cyberspace“ und die „Homes“ der Cyborgs bieten auch nicht die Privatheit des „bürgerlichen“, i.e. subjektzentrierten Szenarios. Sie sind Knotenpunkte in einer Vernetzung, an denen sich Privatheit und Öffentlichkeit verschränken. Der digitale Körper bedarf der relational auf ihn bezogenen Öffentlichkeit anderer Codierungen und den ihn bestätigenden Abruf durch interaktive Eingriffe. Der digitale Körper ist der vernetzte Körper.

Das Bild einer post-gender Welt vollzieht sich in der digitalen Matrix als ein „doing gender“, das die Dichotomie fe/male in ihrer Trennschärfe aufbricht und nicht die Vision eines „neuen“ Geschlechts etabliert, sondern vielmehr die Macht- und Gewaltpraktiken aufzeigt und aufbrechen will, die in einer solchen Zuweisung impliziert sind. Im narrativen Feld der Cyborgs wird ein Kontinuum hybrider Übergänger wahrnehmbar, in dem der Körper aufhört „eine stabile, räumliche Kartierung“ zu sein und als „ ein hochmobiles Feld strategischer Differenzen“<sup>221</sup> ohne (Happy-) End entsteht.

---

<sup>219</sup> Donna J. Haraway [1991] 1995, p.172

<sup>220</sup> Orlan [1995] 1998, p.317; Orlans Motto für Herstellung ihres Körpers nach der Vorstellung als Software.

<sup>221</sup> Donna J. Haraway [1991] 1995, p. 174