

Körperkonzepte::::::::::Vortrag

Marion Strunk

Körper + Körper im Bild und über das Bild hinaus

Zu Arbeiten von Janine Antoni, Mathew Barnew, Eva&Adele, Zoe Leonhard, Alba D'urbano, Comme de Garçon, Eva Wohlgemuth u.a.

Subjektsein zeigt sich heute nicht mehr im Bewahren von einmal gelernten Tugenden oder Idealen, sondern im Bewähren des Verschiedenen. Nicht das eine wird erhöht über alles andere, das andere wird in Erweiterung des einen zu vielfältigen Möglichkeiten in der Ausbildung von mehreren Identitäten in unterschiedlichen Kontexten. Das heutige Verständnis von Identität besteht hauptsächlich darin, die Festlegung auf eine Identität zu vermeiden, sich vielmehr multiplen Optionen offenzuhalten. Der Erfahrung des Bruchs, der Fragmentierung des einen in vieles, wird der ängstigende Anteil genommen für eine Wahrnehmung unterschiedlicher Möglichkeiten im Gegenwärtigen. Der Sicherheit bietenden Annahme einer konstanten Identität werden die Bewegung und das Bewegtsein von Eindrücken und Erlebnissen, die Schwankungen und Ambivalenzen gegenübergestellt.

Die interne Pluralisierung, die keine Pluralisierung des Subjekts ist, ermöglicht das Ausprobieren von verschiedenen Persönlichkeiten, beinahe unabhängig vom biologischen Körper, dem Alter, dem Geschlecht, der Rasse. Das Reiben an den Mangelerscheinungen, verbunden mit Idealen der Befreiung, scheint keine Attraktivität mehr zu haben. Was heute im Vordergrund steht, ist die Faszination an der Simulation. Die Grenzen, die hierbei durch die gesellschaftlichen Verhältnisse gesetzt sind, verlangen nach einer Subjektconstitution als Folge von Flexibilität und Wandlungsfähigkeit, was keine Anpassungsleistung ist, sondern eine Chance. (Sherry Turkle: Computertechnologien und multiple Bilder des Selbst, a.a.O.)

Die Handlungsfähigkeit des Subjekts ergibt sich aus der Tatsache, dass es sich immer wieder herstellen muss, denn es kann nicht unabhängig von den Verhältnissen als immer Gleiches existieren. Die Autonomie wird als Imagination der Unabhängigkeit absurd.

Die Kohärenz wird in den Differenzierungsakten präsent, zu denen das Subjekt nicht determiniert ist, die es aber entwerfen und erfinden kann. Die Wiederholung wird zu einer Handlung, durch die sich das Subjekt unentwegt konstituiert, gezwungen, gesellschaftliche Verhältnisse einzugehen, von denen es abhängig ist.

Wird die Wiederholung nicht als reine, identische Abfolge verstanden, thematisiert sie den Unterschied zum Wiederholten, in dem die kleinen Verschiebungen stattfinden können. Die Erfindung konzentriert sich auf selbstgewählte Subjektformen, was mit der Verschiebung in das Multiple gemeint ist, also auf die Verweigerung vorgegebener Identitäts- und Rollenmuster, und den Versuch, immer wieder einen Anfang machen zu können. Das Motiv richtet sich nicht auf Kritik und Zurückweisung des Bestehenden, es richtet sich auf einen permanenten Prozess der Wandlung und Verwandlung, auf das Vorhaben der Selbsterfindung als multiples Subjekt. Das sich so immer wieder vielfältig erfahrende und entfaltende Subjekt kann den bestehenden Verhältnissen nicht ausweichen und den Machtstrukturen nicht entkommen, es kann nur anders mit ihnen umgehen, was einen Unterschied setzt und auch eine Umgebung schafft.

Ist diese Selbstwahl nicht möglich, also eine gewisse Entscheidung für das eine oder andere, kann die Vielheit nicht wahrgenommen werden, sie verflüchtigt sich in der Spaltung, und die Chance geht in die Krise über. Das Paradoxon, das Multiple als Chance der Entfaltung zu fassen und zugleich als Gefahr, wird an der Differenz vom Einzelnen und Allgemeinen sichtbar: Treten die Einzelnen nicht als Inkarnation des Normalen, Allgemeinen in Erscheinung, sondern als Individuen, als Subjekte, so repräsentieren sie die Anomalie, das Auszuschliessende, das im Krankheitsbild seinen Ausdruck findet. Das Multiple wird zur Störung, zum Bild der multiplen Persönlichkeitsstörung, denn es bedarf immer der Anormalität, um die Normalität zu bestätigen. Auf diese Paradoxie reagiert im besonderen der weibliche Körper wiederum mit einer eigenen Paradoxie: einer Symptombildung. Im Multiplen sichert der Körper nicht mehr die Identitätsbildung – ähnlich den Simulationen im Cyberspace – der Körper verschwindet auf spezifische Weise, ohne verloren zu gehen. Den Körper im Bild oder Cyberraum nicht mehr zu haben, sondern nur Körper zu sein, darauf antwortet die Vervielfältigung in mehrere Ichs, in der der Blick auf die Körperlosigkeit verweigert wird und zugleich der Blick auf das *eine* Ich. Für Frauen hat das seine eigene Geschichte; und die multiple Persönlichkeitsstörung, die als die 'neue Frauenkrankheit' gilt, stellt von daher vor allem das Krankwerden an diesem Widerspruch dar. (Christina von Braun: Frauenkörper als Norm und Anomalie des Gemeinschaftskörpers, a.a.O.)

Im Multiplen verbindet sich der Wunsch nach Überwindung der fixierten Körperlichkeit mit der Sehnsucht nach dem sogenannten Anderen. Das Ich ist dann ein anderes geworden, wenn es keinem Trauma folgt, sondern Möglichkeiten sucht und findet, sich auszuprobieren. Die kleine Erzählung der Multiplizität spiegelt also

einerseits die Rollenanforderungen und Funktionsaufteilungen und die Konflikte, die sich mit ihnen ergeben, und andererseits die Möglichkeiten, die sich aus ihrer Überschreitung entwickeln können.

Die Paradoxie, dass die Multiplizität als Krankheitsbild kritisiert und zugleich als Paradigma für das Subjekt angesehen wird, zeigt die Kluft, die sich zwischen Realem und Imaginärem öffnet, und erzählt von den Sehnsüchten, die sich in den medialen Technologien spiegeln. Die Bilder, und auch Wunschbilder, repräsentieren eine bestimmte Zeit und bilden ein Zeitbild, das wiederum erst in einer bestimmten Zeit lesbar wird. Bleiben die Entwürfe des kollektiven Imaginären unlesbar, üben sie Macht aus, sie verlieren ihre Macht, sobald sie lesbar werden und als Bild erkennbar.

Abb. 1: Victorine Müller, Latex- Performance, 1998

Das Subjekt als konstruiertes zu verstehen, dessen wahrer Kern nicht auszumachen ist, nur als Fiktion zur Darstellung kommt, und dessen unbestimmte Identität einer scheinbar kohärenten Einheit des Subjekts vorzuziehen ist, wird in den aktuellen Debatten und dem Diskurs über das Subjekt in der Kunst angenommen. Das Nichtidentische, das nicht auf eine Vorstellung Festlegbare, zeigt sich im Widerspruch der Erfahrungen von scheinbar stabiler Kohärenz. Die Vielfalt der Möglichkeiten wird faktisch realistisch. Die Vielfalt wird aber nicht als chamäleonartige Anpassungsleistung verstanden (wie es noch der Film 'Zelig' von Woody Allen thematisierte), sie wird – ganz im Gegenteil – als subversiver Widerstand gegen das einheitliche Subjekt gesetzt.

Künstlerinnen und Künstler, die die Subjektfrage in ihren Arbeiten thematisieren, korrespondieren mit den aktuellen philosophischen Debatten und zeigen Vorschläge für ein anderes Verständnis des Subjekts als das von der Moderne benannte. Zum Beispiel – mit einem sogenannten alten Medium: der Skulptur – Janine Antoni:

Abbildung 2: Janine Antoni, Lick and Lather, 1994

Janine Antoni wiederholt das Thema Selbstportrait in ihrer Installation mit Büsten, vierzehnfach gegossen, aus Seife und Schokolade. "Lick and Lather", lecken und schäumen, nennt die Amerikanerin diese Arbeit von 1994 und stellt sie in alter Manier auf weisse Sockel in die Sandra Gering Gallery, New York.

Ein Brustbild ohne Brüste, sinnbildlich sinnlich. Die Augen sind geschlossen, nach innen fühlend lösen sich die Bilder auf: Eben noch Eisen, Stein oder Bronze,

verflüchtigt sich die Statue in einen Hauch von Kakao. Schnuppert, aber leckt nicht! Einen Leckerbissen, ach, wer hät's nicht gern.

Wer hat Blut geleckt? Blut im Schuh. Das Kinn ist weggeschleckt, Mund und Ohren aufgeschäumt. Schokolade ist nicht zum Naschen da, aber Seife zum Waschen.

Das hier ist Kernseife.

Vom Verschwinden der Körper ist nicht die Rede. Vielleicht vom Auflösen. Eine Seifenoper? Ich weiss es nicht. Die Körper bleiben. Jedenfalls stehen sie als Torso in Reih und Glied wie zu einer Parade an Feiertagen. Aus der Ferne betrachtet, sieht man sie auf ihren Podesten. Als Reste erinnern sie daran, was Körper alles sein kann. Zum Lachen oder Erschrecken. In der Nähe gibt es mehr als zwei Seiten. Kein Bild will mehr passen, kaum taucht eines auf, verflüchtigt es sich mit dem anderen. Ein Standbild zu sein interessiert nicht. Zwischen Ewigkeit und Augenblick, zwischen Versteinerung und Belebung bleibt vom Wohlgefallen der Klassik keine Spur mehr. Weder Ikone noch Ideal. Statt dessen taucht der Satz auf: Ich hab' dich zum Fressen gern, aber nur die Schokoladenseite. Und dann ist klar: Es wird nicht gegen ein Bild angegangen. In dieser Ästhetik scheint das Verdrängte am Idealen auf wie ein Blitz: Vergänglichkeit wandert als etwas Süßes und Schäumendes in die Darstellung ein und ruiniert die ganze Schönheit.

Abb. 3: Janine Antoni, Lick and Lather, 1994, Ausschnitt

Die Reflexion über die moderne Frage: Wer bin ich? führt ins Undefinierbare, nicht Fixierbare, wird Spiel ohne Ziel.

Hat das uralte Thema oder Postulat der Selbsterkenntnis, ein Ich gewollt, das sich kennt, kennengelernt hat, mit sich selbst vertraut ist und die Fähigkeit zur Reflexion beherrscht, um im Stand der Dinge festzuschreiben, wie es gesehen werden will, und festsetzt, was es für wesentlich hält. Das Denken soll Ich und Sein bestimmen, die Vernunft eine ganze Wirklichkeit schaffen. Dieses *cogito* wählte zum ersten Mal einen subjektiven Ausgangspunkt und machte das Individuum berühmt, gleichzeitig wurde das *Ich denke* sein fester Kern, auf den sich alles beziehen sollte. Ein Subjekt aus Bronze.

Anders verhält es sich mit Seife und Schokolade, diesen flüchtigen, vergänglichen Materialien, die kaum einen Ort finden können, der sie dauerhaft präsentieren kann. Mit der Wärme schmelzen sie dahin und ruinieren das feste Bild.

Das Spielen selbst wird wichtig, was schon so etwas wie *die andere Vernunft* ist, aber deshalb eben keine Autonomie, Identität oder Wahrheit anstreben muss. Mit Spiel ist auch gemeint, nicht allzu ernst zu sein, denn das unvernünftige Subjekt

muss nicht vernünftig werden im Spiel. Mit Seife oder Schokolade kann es Süßes und Aufschäumendes erfahren und im Moment genießen oder wegwerfen, aber auf jeden Fall ausprobieren und erkunden, was denn die einzelnen Momente im Innersten zusammenhält.

Das Kontinuum zeigt sich nicht in der Konstante, im Fixen. Es zeigt sich in der Wiederholung des Anfangens, in der Bewegung von einem zum anderen, einer Struktur, in der Gegensätze unaufgelöst nebeneinander existieren. Die Teile streben nicht auf ein Ganzes zu, sie bleiben für sich Bruch oder Fragment und können so gesehen auch nicht erlöst werden aus ihrer 'selbstverschuldeten Unmündigkeit'. Auf das Ganze als vergängliche Größe verweisend, bleiben sie das, was sie sind: verstreute Einzelne, Akteure von kleinen Geschichten.

Es gibt in dieser Hinsicht keinen zentralen Punkt oder Ganzes, keine zentrale Perspektive oder Gewissheit, die von allen geteilt wird. Im Gegenteil: Alles ist kontrovers und antagonistisch. Aber: Es soll schmecken. Gut bekommt's! Genießen. Auf alle Fälle. Just for fun. Es darf gelacht werden und gefressen.

Summer Cannibals. Nicht Repräsentation: Pragmatismus und *performativ turn*.

Das *cogito* trennt Subjekt und Objekt, cartesianisch: Geist und Körper. Der Prozess des Verschlingens setzt uns in Form, informiert uns über die süße Befindlichkeit eines schmackhaften Moments. Erlebniskräftig und mächtig. Vielleicht. Keine und keiner weiß es gewiss. Ausprobieren. Annehmen. Einfach nehmen.

Die Zweifel, ob das Ich durch Selbstreflexion Kohärenz, Identität und Transparenz erlangen kann, bestätigen sich in dem Verlust des Konzepts von einem stabilen Ich, das nie das Ganze wird sehen können. Die Macht, die Menschen durch die Rationalität über das Ich und die anderen zu haben glaubten, ist illusionär. Rationalität und Denken entpuppen sich als einseitige Aspekte eines totalen Anspruchs der Erkenntnis.

Selbsterkenntnis und mithin Selbstbewusstsein kann aber nicht nur ein Fall des Wissens oder expliziter Reflexion sein, was schon mit der Konstruktion des Unbewussten aufgeworfen worden war. Diese Orientierung ist nur in einem symbolisch geordneten System möglich, d.h. in einer Gesellschaft, in der ein Denken dominiert, das den Unterschied zwischen Schein und Wirklichkeit voraussetzt und exerziert und einen Ort angeben kann, von dem aus das Wahre vom Falschen zu trennen möglich ist. Da aber dieser eine Ort als einziger und einzigartiger auf die Unterdrückung der vielen, differenten Möglichkeiten von Denken und Handeln angelegt ist, kann er kein sicherer sein; Ungewissheit und Ambivalenz bleiben bestehen, allerdings als die ehrlichsten Momente.

Abb. 4: Kirsten Geisler, *Dream of Beauty2.0.*, 3D-Animation, 1997-2000

Der Verzicht auf das monströse Versprechen der Befreiung und Rettung kann nicht allein in den grandiosen Prothesen der Neuen Medien und Technologien gesehen werden: Auch im Internet agieren die Menschen dieser Welt und sie schreiben fort, was vorbereitet und gegeben ist. Zwar deutet alles darauf hin, dass eine Verschiebung stattgefunden hat, eben von dem Einen in das Viele. Die Befreiungsideen haben aber keine Zukunft, die Suche nach der verlorenen Zeit ist aufgegeben. Kein Aufruf zur Revolution folgt dem Unbehagen im Subjekt. Der Mangel ist ohne Sehnsucht. Die Melancholie der Entfremdung zieht nicht mehr. In der Wissensgesellschaft funktioniert kein Gegenbild. Die Simulation wird Handlungsakt, in dem sich die Zeichen unendlich reproduzieren und dem Ursprungsmythos das Ende verkünden, die Identität als immer schon im Schnittpunkt zwischen individuellem und gesellschaftlichem Spiel konstituierte Fiktion entlarvt. Die Subjekte handeln nur mehr situativ.

Verkleidungen, auch performative Strategien, Subjektivität durch Darstellungsweisen aufzubauen, kommen daher wie Mode. Die wahren Darstellungen einer inneren persönlichen Identität motivierten noch den Marilyn Monroeschen Aufruf: *I want to be wonderful*, und wurde ihr zum Verhängnis. *Everybody can be a star for 15 minutes*, sagte Andy Warhol noch. Valerie Solanas nahm sich dies zu Herzen und schoss ihm in den goldenen Körper, am 3. Juni 1968, was eine Tragödie war. *I want to be a star*, sagen heute alle.

Abb. 5: Georges&Gilles.

Im Schein zu scheinen, Star zu sein, verlangt keinen frisierten Pudel mehr im Schosse, es kann auch eine Rakete sein, glamourös. Die glänzende Plastik der Recyclings schmückt Piercing, Punk und Peitsche; Pink, Green, Blue and Yellow das Haar; Pipi und Kakadu.

Drag Queens erinnern an die blendenden Bilder, die Mode als Synonym für Weiblichkeit bildete: das Juwel an seiner Seite, ein Schein, der Sein ausstellt und den fetischisierten Kern des Begehrens immer wieder verkleidet.

Abb. 6: Eva&Adele ("*Wir kommen aus der Zukunft*"), N.N

Die Drag Kings bleiben gleichermassen im Bild als Parodien der Geschlechterkategorien, die echter nicht wirken könnten in ihren Verkleidungen. Die Mise en scène des Echten zeigt das Echte als Mise en scène. Die Welt des Scheins produziert das Reale als Effekt, als Artefakt einer lustvollen Maskerade. Wenn also eine Person etwas sogenannten Weibliches oder Männliches simuliert, erfahren wir nichts über das, was hinter dieser Vorstellung stehen könnte.

Abb. 7: Zoe Leonhard, PIN UP, No.1, 1995

Wir erfahren etwas über die Vorstellung, eben was da hingestellt oder beschrieben wird, und dieses Etwas gibt keine Gewissheit, es wirft vielleicht eine Frage auf. Auch geht es nicht mehr nur darum, die Dinge schön zu finden, sondern auch sehr hässlich. Dreck und Schreck sind ins Revier gezogen. Die Bühne ist öffentlich, die Strasse ein Laufsteg. Models tragen Buckel und im Gesicht das Tattoo.

Abb. 8: Comme de Garçon, prêt à porté, 1997

Seitdem die Bilder switchen lernten, gibt es deren viele gleichzeitig und gleich gültig, ohne das einzig Wahre für Würde, Luxus und Stil favorisieren zu müssen. In den Neunzigern soll gezeigt werden, was ist: Künstlichkeit.

Es gibt keine Form existentieller Rettung. Das Versprechen wäre eine wenig freudvolle Fehlleistung, denn die Konfrontation der Gegensätze bleibt ohne Verbindung in eine übergreifende Einheit und ohne Anspruch auf Versöhnung bestehen. Das verdrängte Andere der Vernunft und Schönheit gähnt ein Loch in den brennenden Wunsch, ideal zu sein. Und aus dem Fetisch Frau wird eine, die vorübergeht, eine Passantin.

Abb. 9: Alba D'Urbano, Kollektion 1997

Inszenierung ist nicht mehr Darstellung eines inneren Konflikts - wie es die hysterische Geste wollte -, sie wird zur Verschiebung des Einmaligen in die Wiederholung und verstösst gegen die moderne Sitte, ein Original zu sein. Sie wird obszön. Diese Obszönität ruft eine individuelle, deregulierte Expressivität hervor, die mit dem operativen, kognitiven und performativen Handeln einhergeht. Das heisst auch: Die *kleinen Erzählungen* nehmen zu, sie ersetzen die *grossen Erzählungen* der Vernunft, der Emanzipation, Befreiung und Revolution, denn die

kleinen Erzählungen verweigern das Normative. Insbesondere wenn man bedenkt, was für Möglichkeiten sie im Netz der neuen Technologien entfalten können. Die vielen Gelegenheiten zur Erfindung individueller Erzählungen eröffnen das strategische Spiel des Versteckens. Man weiss nicht, was die anderen wissen:

Bist Du hübsch? - Ja, aber ich könnte auch ganz anders sein.

Bist Du blond ? - Nein, schwarz.

Abb. 10 : Mathew Barnew, 1995

Das Ungewisse wird transparent. Die Fiktion und das Faktische werden austauschbar, selbst dort, wo man die Daten eines Gegenstandes aufnimmt, da der Computer eine unendliche Zahl von Bildern produzieren kann. Gleichzeitig sind die Bilder nicht mehr Metapher oder Symbol eines idealen Modells, auf das sie verweisen oder auf das sie idealerweise bezogen werden müssen, sondern Versuchung und Tat des ständigen Hervorbringens anderer Formen: eine andauernde Metamorphose, die von der einen zur anderen verweist ohne ursprünglichen oder letztlich einheitlichen Referenten. Morphismen. Morphen und wieder morphen.

Nicht Personen stellen sich vor mit besonderen Merkmalen und der romantischen Sehnsucht, erkannt zu werden, die Namen werden Zeichen für Anonymität, Künstlichkeit. Das bietet unendliche Möglichkeiten, im Netz zu agieren, lebend oder tot, denn es können Agenten gefunden werden, die alles autonom erledigen. Die Personen können im Netz das sein, was sie behaupten, ihr Handeln beweist gar nichts.

Abb. 11: Sam Samor, Allegories of Beauty, 1990er

Neben dem Begriff der Metamorphose wird derjenige der Simulation für eine Darstellung interessant, denn die Simulation kreiert selbst ihre Wirklichkeiten.

Simulation ersetzt die Vorstellung des Wahren, Guten und Schönen. Waren sogenannte wahre Bilder bis ins 20. Jahrhundert jene, die das Sein der Ideen und die Welt mit ihren Erscheinungsformen, wie sie die Sinne wahrnehmen, reproduzieren, wird diese Vorstellung von Mimesis mit dem zeitgenössischen Diskurs anscheinend von einem anderen Vorschlag abgelöst, der den fiktionalen Habitus der Erzählungen voraussetzt und in eine Theorie der Metamorphosen übergeht. Was den Prozess beschreiben könnte, eine Darstellung zu thematisieren,

die sich selbst genügt und in ihrer Kommunikation keine Referenz beansprucht. Ob etwas wahr oder falsch ist, wird obsolet. Und das heisst auch: Es gibt keine kollektive Norm, kein Selbst oder keine symbolische Ordnung mit universellem Anspruch, die sich für die Subjekte zu Prämissen der Lebensweisen verankern liesse. Also kann auch kein fester Ort, kein festes Ding oder Objekt zum Halt werden. Das Subjekt bleibt unhaltbar verstrickt in die Widersprüche.

Die Subjekte sind nicht mehr Brennpunkt eines reflektierenden Bewusstseins, dessen Spiegel-Metapher zum favorisierten Bild wurde, sie werden zu Rhizomen eines *Be Here Now*. Oasen eines nicht mehr melancholischen Empfindens im barocken, unversöhnlichen Sein mit Schein.

Ich bin viele und alles andere gleichzeitig, überall und auch virtuell, und zwei sind nicht eins, wenn sie sich einig sind. Diese aktuelle Geste - nett, netter, internet - will ein Subjekt im Plural. Mit anderen Worten: Die Konstitution der Subjekte definiert sich nicht mehr durch die Fähigkeit zur Reflexion und Interpretation, sondern durch die Fähigkeit zur Kreation von mehreren Ichs.

Die Neuen Medien, Virtual Reality, Cyberspace, Internet haben mit ihren Möglichkeiten des Switchings, Samplings, Morphings einen Proberaum eröffnet, in dem sich die Einzelnen mit allem Möglichen zu Unmöglichem verbinden, formen, phantasieren können und mit Entwürfen spielen, Varianten der Subjekte vorzustellen und zu vertreten, was schon einen Unterschied macht: Das Multiple wird als positive Vielfalt verstanden. Der Proberaum der Identitäten ist eben auch Spielraum für neue Erfahrungen, wobei sich zeigt, dass zum Beispiel das 'gender-swapping' Prozesse des Nachdenkens über die sozialen Konstruktionen von 'gender' auslöst und ein Bewusstsein über die Bedeutung von 'gender' für die soziale Kommunikation fördert.

Die Wahrnehmung unterschiedlicher Befindlichkeiten, was jeder und jedem bekannt ist, muss in einem Spielkonzept nicht abgewehrt werden als bedrohlicher und ängstigender Zerfall aller Funktionen, es kann als Probe verstanden werden, sich anders, in Verwandlungen zu zeigen. Die Geste der Inszenierung will keinen Konflikt thematisieren - einige bezeichnen diese Inszenierung deshalb als postmoderne Hysterie -, sie will die Inszenierung als eine Entscheidung gegen die fixen, immer gleichen Bilder und Festschreibungen verstehen. Das Wechselhafte, Unbestimmte, Überraschende wirkt verlockender und wird verführerischer für die Einzelnen. Es sieht so aus, als könnte zwischen einer Vielzahl von Positionen, die sich der Identifikation anbieten, hin und her gewechselt werden, um jede Position

einzunehmen, die gefällt, und dabei haben die von den Geschlechterdifferenzen gezogenen Grenzen für die Subjekte nur noch relative Bedeutung. Das Motiv ist die Inszenierung, in der das Fiktionale und das Wirkliche ineinander übergehen. Und was im Netz entsteht kann sich auch ausserhalb bewegen: Lara Croft hat ihre fleischlichen Doubles.

Abb. 12 : Jenny Althoff, Hunters and Collectors (Lara Croft), 2000

Die Grenze kann kein Gesetz ziehen, die väterliche Autorität, das Gesetz des Vaters, ist heute also nicht mehr der Feind. Die Grenze kann nur von den Einzelnen selbst gezogen werden oder gemeinsam von denen, die sich selbst zu eigen sind und daraus ein Gesetz des Einzelnen machen. So wäre die Festplatte wie ein Tisch, um den sich alle versammeln können zur Party oder zu sonst einer Partie, und Dinge zu finden wären, mit denen jede und jeder etwas anfangen könnte. Die Gebrauchsweisen sind nicht in die Platte eingeritzt, sondern hängen von den Verbindungen mit diesem oder jenem ab, mit einer oder einem und keiner abstrakten Allgemeinheit. Das Geschlecht, so schlecht und ungerecht es differenziert wurde, spielt keine Hauptrolle. Das Konzept der symbolischen Ordnung verliert seinen Sinn, denn in den Performanzen wird klar, dass jede Rolle hergestellt und gespielt werden kann, ungeachtet eines angeborenen Geschlechts.

***Abb. 13: , Eva Wohlgemuth, "...my credit card number
IS 5266 2432 1939 0006", 1997***

Eva Wohlgemuth, eine Künstlerin aus Österreich, arbeitet mit dem Medium Computer. Sie scannt sich ein, d.h., der Scanner liest ihren Körper und übersetzt ihn in das Medium: *evasys. personal information 1.0*, in VRML-Form einsehbar unter <http://www.thing.at/bodyscan>. Die Aktion wurde im Februar 1997 in Monterey, Kalifornien, durchgeführt. Das Ergebnis ist ein Datenset (The Feminine Dataset), das mit 285000 Polygonen die Körperoberfläche zunächst in ein Wireframe übersetzt, von dem aus die Akteurin und alle anderen im virtuellen Raum Operationen vornehmen können. "Ich existiere in Datenform momentan am Hauptspeicher von Cyberware, Monterey, Kalifornien, auf einer ZIP-Diskette bei mir auf der Festplatte meiner beiden Computer", also als digitaler Datenkörper und

Körperabdruck, dessen Substrat ein Plastikinterface ist, das durch Rendering eines Wireframes konstruiert wurde, dreidimensional.

In einer Computeranimation wird diese Oberfläche interaktiv begehbar, beispielsweise durch Zoomen oder Anklicken von speziellen Punkten, tätowierten Körperpunkten, die abgesteckt werden können wie auf einer Karte. Der individuelle Körper wird in seiner Übersetzung in den virtuellen Raum verfügbar und manipulierbar. Über die Punkte wird aber auch die Stimme der 'evasys' hörbar, die aus dem Off Informationen aus dem Leben gibt: "What I like", "how I spend my day", "places and countries I have seen".

Abb.14 : Eva Wohlgemuth, Bodyscan, 1997

Die interaktive Körperwanderung wirkt nur scheinbar wie ein Zugriff auf ihren Körper, der Kunstkörper schafft die Distanz im Klick der Berührung und im Anblick der Künstlichkeit seiner Oberfläche; die Off-Stimme bricht mit den Vorstellungen gegenüber einem nackten Körper im Cyberspace zusätzlich mit alltäglichen, harmlosen Befindlichkeiten und ruiniert die Erwartungen. Im Virtuellen fällt der Körper aus dem Bild, weil kein Ort der Bestimmung mehr vorgesehen ist, aber diese Doppelgängerin legt mit den Punkten Momente fest und bestimmt die akustische Information. Der Unterbruch im virtuellen Treiben setzt über das Ohr ein Gegenüber ins Bild und stört den Ablauf der Simulation wie vor einer Automate, die plötzlich eigenwillig spricht. Das Simulieren, was nur meint, etwas auszuleben, zeigt: Ein Gegenüber wird immer zur Oberfläche für Projektionen. Die 'echten' Partner stellen möglicherweise nur ein Minimum an Materialität dar, um die Phantasien auszuleben, und Monologe in den Begegnungen können anscheinend nur durch Aufmerksamkeit und Interesse am Unterschied, den die andere Person macht, zu Dialogen werden, was mit dem Wort 'interaktiv' im Grunde genommen intendiert ist.

Der digitalisierte Körper sprengt die Hautgrenze und erweitert die Möglichkeiten des Körpers entlang der Schnittstelle. Mit der Topographie der Punkte können die Einschreibungen auf den Körper markiert werden, die die Simulation einprägt, und als projizierte, kulturelle Lokalisationen erfahrbar macht. Der Kunstkörper verführt nicht wie das Kino zu Idealisierung und Illusionierung, sondern dazu, zu sehen, was er ist: eine Fläche für Projektionen wie die Leinwand.

In der Interaktion weiss die Akteurin nicht, was ihr Körperbild für die anderen ist; die Möglichkeit, ein totales Werkzeug für die anderen zu werden, wird durch die Dekonstruktion der unbegrenzten Möglichkeiten gestört und somit die

Entscheidungsfreiheit als Mythos vorgeführt, da die Wahl nur in einem bestimmten Menu von Alternativen stattfinden kann. Die unendliche Vervielfältigung und Multiplikation des endlos reproduzierbaren Digitalkörpers macht seine fatale Ausgesetztheit, wirklich weltweit wirksam, deutlich. Der Körper ist Schauplatz und zugleich leere Oberfläche, weiss wie die schneelandschaftliche Oberfläche des Wohlgemuthschen Interfaces.

Es geht aber nicht um *den* Körper, es geht um die Bilder und Imaginationen und um die Annahme unbewusster Phantasien in der Präsentation. Das weisse Plastikinterface wird zum kalten Medium eines digitalisierten Körpers, das gleichzeitig zu einer obsessiven Beschäftigung mit ihm verführt und somit immer wieder die Frage aufwirft, was denn gemeint sein könnte, wenn von 'unserem' Körper die Rede ist.

Die Off-Stimme erzählt aus dem Leben, was schon einen Dialog ergeben könnte, in dieser Interaktion ist aber die Distanz schon eingebaut, in der somit spielerisch über die Art und Weise der Begegnungen nachgedacht werden kann.

Das Subjekt erweist sich in der virtuellen Welt als durch permanente Interaktion konstruiert, Identitäten, die durch sprachliche Zeichen formiert und transformiert werden, und die sich nicht auf universelle Wahrheiten einbinden lassen. Kohärenz und Stabilität entstehen durch das Zurückkommenkönnen. Das Internet hat seine Homepages. Allerdings beschreiben sie keinen Ort der Heimat oder des Heimwehs, denn sie sind flexibel veränderbar. Die elektronische Kultur bietet für das Multiple ein weites Feld, Multiplizität wird durch das Internet konkret und zeitlich unbegrenzt erfahrbar. Die Verschmelzung von Fiktion und Wirklichkeit, die die Dominanz des einen über das andere ausschliesst, ruiniert jeden ordentlichen Sinn oder jedes Denkschema. Eine feste Beziehung zwischen dem Denken und dem Handeln und der Wirklichkeit kann nicht hergestellt werden. Der Vorschlag lautet, die Spiele transparent zu machen, vielleicht subversiv, aber absichtslos, irritierend, nicht auf Dauer, aber wieder und wieder.

Die Neuen Medien verstärken und fördern die alte Fähigkeit zur Simulation und stimulieren dazu, dies offen darzustellen. Den Phantasien der Wiederholung sind keine Grenzen mehr gesetzt. Die Grenzen fliessen im phantastischen Raum dahin: Das Unmögliche kann möglich sein, das Künstliche als das gezeigt werden, was es ist.

Literatur

Anette Baldauf, Katharina Weingartner (Hg.): Lips, Tits, Hits, Power?
Wien, Bozen 1998.

Judith Butler: Unbehagen der Geschlechter. Frankfurt/M. 1991.

Christina von Braun / Gabriele Dietze (Hg.): Multiple Persönlichkeit.
Krankheit, Medium oder Metapher? Verlag Neue Kritik, Frankfurt/Main 1999.

Paolo Bianchi, Sabine Folie: Atlasmapping. Linz 1997.

Gilles Deleuze, Félix Guattari: Was ist Philosophie. Frankfurt/M. 1996.

Vilém Flusser: Vom Subjekt zum Projekt. Düsseldorf 1994.

Michel Foucault: Freiheit und Selbstsorge (Gespräch 1984), hg. von

Helmut Becker und Lothar Wolfstetter. Frankfurt/M. 1986.
ders.: Der Gebrauch der Lüste (1984). Frankfurt/M. 1986.
Ivanceanu/Schweikhardt: ZeroKörper. Wien 1997.
Sherry Turkle: Computertechnologien und multiple Bilder des Selbst.
In: CH.v.Braun/ G.Dietze s.o.
Slavoj Zizek: Das Unbehagen im Subjekt. Wien 1998.