

Marion Strunk

RUINE! Ruinieren, sagt sie.

Ruine ist kein schönes Wort, es redet von Zerstörung und bietet Bilder von Halbheiten, Resten und Moder, die keine und keiner sehen will, soll das Ganze im Auge bleiben. Statt dessen: Fragment und Bruch, Dreck und Schreck. Neben der Ruine steht der Ruin, der das Aus bedeutet. Bleibt die Ruine bestehen, hält sie an zur Kontemplation, wird Moment des Gedächtnisses und Monument, überwuchert vom Vergessen, der Tat – erinnerndes Vergessen. Die Ruine erscheint als Verkörperung von Bewußtsein, das sein Gedächtnis gefunden hat, sie führt zur Erinnerung. Der Ruin führt zu nichts, zum Nichts der Leere. Beide, Ruin und Ruine, sollten sich ausschließen, sie gehören aber zusammen: Im Ruin hat die Ruine das symbolische Andere ihrer selbst, und in der Ruine findet der Ruin das tatsächliche Andere. Auch etymologisch gemäß Duden 7: "Ruin 'Zusammenbruch, Zerrüttung, Untergang': Das seit dem 17. Jh. bezeugte 'Ruin' ist identisch mit dem seit dem 16. Jh. bezeugten Ruine 'zerfallenes Bauwerk, Trümmer', übertragen auch 'Wrack, hinfälliger Mensch'. Beide sind aus gleichbed. *frz.* ruine entlehnt, das auf *lat.* ruina 'Einsturz, Zusammenbruch; Ruine' (zu *lat.* ruere 'stürzen, eilen; niederreißen') zurückgeht. Ersteres übernimmt dabei die eigentliche, einen Vorgang bezeichnende Bedeutung des lateinischen Wortes, während letztere dessen resultative Bedeutung fortsetzt."

In der Tat wird die Ruine ruinös, sie ist das zerstörte Totale, indem sie übrigbleibt als deren tragischer Rest. Vielleicht kommt die Sympathie für die Ruine aus dem Unbehagen an einer von Menschen geschaffenen Totalität: Bruchstück eines Ganzen, Fragment eines Systems, Torso einer Vollendung. Ihr Verweis auf die vergangene Vollkommenheit betont die Zeit, für sie steht die Ruine ein und löst ein Verweilen aus, eine langsame Wahrnehmung, nicht das Nehmen des Wahren, eher das langsame "awareness": Aufmerksamkeit, Achtsamkeit, Hochachtung; jede Erinnerung ist eine Erzählung. Und dann klingt Ruine wie Undine, der Name jener Wassernixe, von der Ingeborg Bachmann 1961 sagte: "*Undine geht.*" Wohin? Ist das die Frage? "Nie hat jemand so von sich selber gesprochen. Beinahe wahr. Beinahe mörderisch wahr. Übers Wasser gebeugt, beinah aufgegeben. Die Welt ist schon finster, und ich kann die Muschelkette nicht anlegen. Keine Lichtung wird sein. Du anders als die anderen. Ich bin unter Wasser. Bin unter Wasser. Und nun geht einer oben und haßt das Wasser und haßt das Grün und versteht nicht, wird nie verstehen. Wie ich nie verstanden habe." Zum Grunde gehen, tief unten, wo die Ideale schlummern und das Ungeheuerliche lebt. *Übung im Ertrinken.*

Die Melancholie kreist in der Ruine. Ist es Trauer um die Vollendung oder um den Verstand? Niemand weiß es gewiß. Die Ruine zeigt nicht das Verlorene, sie zeigt das Vergängliche.

Was als Ruine erscheint, ist nur Unvollendung. Die Ruine wird Zeit-Zeichen des Verfalls. Wie das Bild von der Wassernixe. *Das Ewig-Weibliche zieht uns hinan*, so sagt es der Chorus Mystikus in Goethes Faust II : "Alles Vergängliche ist nur ein Gleichnis; das Unzulängliche, hier wird's Ereignis; das Unbeschreibliche, hier ist's getan." Als Ruine? Ein Gleichnis. Ruinieren, sagt sie, und das Ewige hat einen Schluß.

Die Konstruktion des Ewig-Weiblichen in Gleichsetzung mit dem Dauernden, quasi erdhaft Natürlichen, das in Verbindung mit dem Dunkeln und Dämonischen zugleich Fremdheit und Faszination erzeugt, wirkt wie ein Zauber, und im Grunde genommen ist Weiblichkeit als glänzende Darstellung einer männlichen Vorstellung zwar ambivalent besetzt, als Bild für den anhaltenden Wunsch aber, gesehen zu werden, wenn denn der Blick in eine Richtung geht, ist sie eine Ruine, der Ruine Weiblichkeit. Hat die moderne Kritik an den Bildern der Weiblichkeit und der Weiblichkeit als Bild vernünftigerweise mit dem Begriff der Entfremdung auf den Unterschied zwischen der Bestimmung des Eigenen und des Fremden aufmerksam gemacht und nach der Distanz zum Bild, dem Riß im Gefüge, als notwendiger Bedingung für eine befreite Subjektposition der Frau verlangt, so wird heute die unaufhebbare Widersprüchlichkeit von Zuschreibung und Eigenwahrnehmung als Aushalten von Ambivalenz konstatiert. In der Moderne erscheint die Ruine als unvollendetes Projekt, das zum Ort der Erinnerung werden kann, solange sie für ein gutes Ganzes nicht mit der Restaurierung verschwindet. In der Kritik an der Moderne wird die Ruine zum Projekt des Zerfalls, das Ganze als gebaute Ruine inszeniert. Utopien und Ideale des Entkommenkönnens oder gar der Befreiung erscheinen heute als allzu große Entwürfe, das Beharren in den kleinen Möglichkeiten ohne Erlösungssehnsüchte und Weltverbesserungsideen hingegen als lebbarer Vorschlag. Denn in den kleinen Dingen zeigt sich wie unter einer Lupe betrachtet, daß *ein* Bild nicht alles sein kann, selbst nur ein Ausschnitt ist und lediglich statisch, bewegt oder auch virtuell Momente zu wiederholen vermag, die schon in der Betrachtung zu etwas anderem werden, als sie vorzugeben scheinen. Kein fester Standpunkt ist auszumachen, von dem aus allgemein gültige Aussagen, wie das Wahre vom Falschen zu trennen sei, gemacht werden können, und die bestehenden Gegensätze können nicht in einer Synthese vereinheitlicht werden.

Auf den Grund gehen, ein Denken des Ab-Grundes, heißt auch Abgründigwerden des Denkens und meint Ruinieren als Strategie. Der Prozeß des Ruinierens endet aber nicht notwendig bei den Fundamenten, also auf dem Grund, der das Ganze trägt, und er strebt nicht zur Vollendung hin, zu einer Größe, durch die alles andere zugrunde gehen kann. Die Tätigkeit des Ruinierens bezeichnet eine Handlung, die sich als Verweis versteht, als Hinweis auf die Lücke, und wäre also ein Verfahren, Unterschiede zu betonen, Verschiedenheit hervorzubringen, vielleicht zu erzwingen: Das Ruinieren will die Vergegenwärtigung der Differenz.

Mit dem Versuch, gegen das herkömmliche Prinzip der Repräsentation anzugehen, erfährt die Absicht des Ruinierens eine kreative Wende: Als Konstruktion gehören die künstlichen

Ruinen zur Tradition des jetzigen Kunstwillens, der eine kreativ gewendete Aggression anerkennt. In der Ruine geht die Schönheit ein Bündnis mit dieser Destruktivität ein. Das wurde bereits in den Collage-Techniken zum Prinzip erhoben, oder in den Modell-Ruinen von Piranesi bis SITE, oder in den Ruinen als Modell der Poiriers bis hin zu Dieter Roth, und dieses Prinzip steht in der Tradition, auch eine Ästhetik des Häßlichen zu diskutieren.

Der Unterschied, den das Thema Ruinieren in den Künsten der letzten Jahre hervorhebt, besteht in der Wiederholung künstlerischer Konstrukte als Aneignungsakt, der weniger auf eine Befreiung des vom Fremden Besetzten für das unbedingt Eigene zielt, als vielmehr auf eine Kultur mit Wahlmöglichkeiten hinaus will, des Zufalls und der Verwandlungen. Vielleicht, um dem rationalistisch Entzauberten einen Trost der ästhetischen Verzauberung zu geben. Das Unbestimmte ist an die Stelle des Fixen und Fertigen getreten, die Unsicherheit an die der Sicherheit. Nicht das große Werk, sondern viele kleine Arbeiten wie verstreute Einzelne, die auftauchen und sich umdrehen, um gleich wieder woanders zu sein. Kohärenz oder Kontinuität entstehen nicht im scheinbar Immer-Gleichen, es zeigt sich in der Wiederholung des Anfangens, die in der Zeit einen Unterschied setzt, in dem die Gegensätze unaufgelöst nebeneinander existieren, ohne sich gegenseitig zu hierarchisieren und in einer Synthese zu verlieren. Die Teile streben nicht auf ein Ganzes zu, sie bleiben für sich Bruch oder Fragment und können so gesehen auch nicht in einem Ganzen aufgehoben oder erlöst werden. Cindy Sherman hat es gezeigt, in ihren Film Stills, *Historicals* und *Horizontals*, und Rosemarie Trockel in ihrer Arbeitsweise, die mit immer wieder neuen Überraschungen jeden festgestellten Kunststil ad absurdum führt: Das Ruinieren muß keine finster traurige Angelegenheit sein, die melancholisch macht in der Erinnerung an Wagnis und Verlust. Das Ruinieren kann ein Verfahren sein, das Spiel mit den Andersheiten an die Stelle der Suche nach dem ganz Anderen zu setzen und auf Unsicherheiten zu verweisen, darauf, daß es keine sichere Grundlage für die Erkenntnis gibt, weder in den Einzelnen, noch außer ihnen, statt dessen ein ungelöstes Spannungsverhältnis von Bewußtsein und Unbewußtem, Vernunft und Leib. Oder, anders gesagt: Das Ruinieren als inszeniertes ästhetisches Ereignis beschäftigt sich mit der ungelösten Spannung zwischen Konstruktion und Dekonstruktion. Ruinieren ist ein anderes Wort für das Dekonstruieren, als ästhetische Konstruktion also ein Verfahren, das nicht das Ganze, sondern den Bruch zum Thema nimmt und das neu Geschaffene als gemachte Ruine versteht. Die Ruinen am Rhein sind schön, aber naiv, die in den Städten melancholisch und sentimental, die heutige Ruinenkunst wird ironisch, indem die Ruinen der Künste den Verfall eingebaut haben, auch komisch, tragikomisch.

"Die Sprache hat es unmißverständlich bedeutet, daß das Gedächtnis nicht ein Instrument zur Erkundung der Vergangenheit ist, sondern deren Schauplatz. Es ist das Medium des Erlebten," schreibt Benjamin. Mit der Ruine hat sinnlich die Geschichte sich in den Schauplatz verzogen, nicht als Prozeß des ewigen Lebens, sondern als Vorgang unaufhaltsamen Verfalls. Das Bild der Geschichte ist ihre Verfallsgeschichte. Vergänglichkeit

ist nicht nur an den Dingen als realer Verfall abzulesen, sondern in den Vorgang des Sehens gehoben. Die Ruinenkunst will, daß wir die Zeit sehen. Ästhetisch bedeutsam wird die Ruine, weil mit ihr die Antagonismen von Hervorbringung und Zerstörung sichtbar werden. Benjamin sagt: "Nicht so ist es, daß das Vergangene sein Licht auf das Gegenwärtige wirft, sondern Bild ist dasjenige, worin das Gewesene mit dem Jetzt blitzhaft zu einer Konstellation zusammentritt. Mit anderen Worten: Bild ist Dialektik im Stillstand."

Erinnern beginnt mit Vergessen, und das Erinnern zu erinnern, zeigt die Kraft des Vergessens. Wiedererkennen. Auch Wiederholung. Was wieder geholt wird, in welcher Zeit, an welchem Ort auch immer, es ist nicht dasselbe. Erinnerung macht einen Unterschied im Gegenwärtigen: Das Vergangene wird erst im Medium des Gedächtnisses erstellt oder hergestellt. Die Mnemotechnik verbindet die Fähigkeit zur Erinnerung mit der Verortung von Bildern und beruht also auf den Möglichkeiten des visuellen Gedächtnisses in der Überzeugung, Gedanken oder Erlebnisse verhaften gut im Gedächtnis, wenn sie mit einer räumlichen Vorstellung assoziiert werden. Bilder-Orte werden vor dem geistigen Auge abgeschritten. Oder die Bilder werden in der Inszenierung zu Orten der Erinnerung wie die Ruine.

In besonders ruinöser Weise hat Orlan die Bilder von der Weiblichkeit gestört, Weiblichkeit als Ruin vorgeführt und ihren Körper als Ruine. Orlan (Orlon ist der Name einer Fabrik für Synthetisches), die Kunstprofessorin und Kunstperformerin aus Frankreich, transformiert ihr Gesicht in die Ikonen der weiblichen Schönheit berühmter Maler durch plastische Chirurgie. Sie wählt Ausschnitte: das Kinn von Botticellis Venus, die Nase von Diana, die Stirn von Mona Lisa, den Mund von Bouchers Europa, die Augenbrauen von Gérômes Psyche, eignet sich die berühmten Teile an und läßt sie sich ins eigene Fleisch schneiden. Es wird erzählt, die schönen Geschichten um die Figuren hätten sie dabei inspiriert, zum Beispiel die Abenteuer der Diana oder die, Mona Lisa sei ein Selbstportrait von Leonardo "in drag". Orlan sagt von sich, sie sei die erste Frau-zu-Frau-Transsexuelle und habe ihren Körper der Kunst gewidmet.

In den frühen Neunzigern ist der Ort der Handlung ein Operationssaal in New York, wo sich ein Chirurg finden ließ, der bereit war, diese Operationen für die Kunst und nicht für die Schönheit durchzuführen; die Operation wird mit Video in die Sandra Gering Gallery und in Fernsehstationen übertragen, so daß ihr "live" zugesehen werden kann, öffentlich und weltweit. Die Zuschauenden können über Fax, E-mail oder Online reagieren, während Orlan unter dem Messer liegt; nur lokal anästhesiert, antwortet sie direkt, kommentiert oder liest aus theoretischen Texten vor, zum Beispiel aus Lacans *Spiegelstadium*, Kristevas *Mächte des Grauens. Versuch über den Abscheu* oder Flauberts *Madame Bovary*.

Ihr Konzept ist also das der Omnipräsenz und der Interaktivität.

Das Einschneiden der Bilder in den Körper wird mit den theoretischen und literarischen Texten quasi illustriert als Reflexionen über Selbst-Bilder, Spiegel-Bilder, über das zum Bild-

Werden überhaupt. Ihr Thema ist die Kopie der Bilder, denen kein Original zugrunde liegt, da sie bekannterweise Projektionen der männlichen Phantasie sind, im Mythos, in der Kunst, in der Religion, in der Werbung. Im Unterschied zur Feststellung einer Arbeit von Barbara Kruger: "You invest in the divinity of masterpiece" zeigt Orlan das Ritual der Unterwerfung zum Bild, was sie nun nicht passiv aushält, sondern aktiv verstärkt als ein Bilderensemble der Kultur, das ihr ins Gesicht geschnitten wird.

Daß die Ideale der Schönheit nie erreicht werden können, ergibt sich von selbst, spätestens auf der Straße wird niemand das Kinn der Venus an ihr vermuten. Die Verwandlung braucht den Kunstkontext wie ein Readymade das Museum. Im Operationsaal läßt Orlan die Zuschauenden nicht vergessen, daß Ideale illusorisch sind, denn mit der inszenierten Erinnerung zeigt sie gleichzeitig den Unterschied zum Erinnerten: Es gibt keine Schönheit ohne Wunden. Der Anblick von Blut und Schnitt, die berüchtigte Position des voyeuristischen Blicks, mediengeschult, führt aber angesichts des zerschnittenen Fetischs zu einem Schock, der Blick wird gestört, entsprechend sind die Reaktionen: wegsehen, sich empören, attackieren. Wenn die medial vorangetriebene Erinnerung sich mit dem Befinden der Zuschauenden verknüpft, wird das Sehen als projektives Moment erkennbar, es verdeutlicht, daß die eigene Angst vor der Wunde, der Zerstörung, des Zerfalls im Voyeurismus und Fetischismus aufgehoben werden kann. Orlan spiegelt das Deformierte, das Ruinöse, also den Bruch im schönen Schein, und fordert gleichzeitig das Gedächtnis in seiner Funktion, Kohärenz zu stiften.

Die Irritation, daß eine "schöne Frau" freiwillig unters Messer geht, nicht um schöner zu werden, was viele tun, ohne es zu zeigen, sondern um Schönheit zu ruinieren, präsentiert die ephemere Praxis als ironische Handlung, sich durch Inszenierung zu befreien, sich selbst zu realisieren, sich zu entleeren.

Die Hervorbringung der Differenz bezeichnet für Orlan keinen melancholischen Impetus des Verlustes, im Gegenteil, die Differenz zum Bild will die Leerstelle, bewußt und entschieden. In der Orgie der Operation, die in ihrer barocken Inszenierung etwa mit den Filmen von Peter Greenaway verglichen wurde – das Team trägt Designermode von Paco Rabanne –, wird die Unversöhnlichkeit sichtbar, das Verbleiben im Widerspruch. Der Körper, Ort und Speicher des kollektiven Gedächtnisses, wird in der inszenierten Erinnerung nicht nur zum Kollektivkörper, sondern zum Kostüm und zum Material, das Orlan eigenmächtig formen und verändern kann. Das Material setzt sich gegen die Form durch, und das Ruinöse ist die Wiederkehr der Unterscheidung von Form und Material in der Form selbst. *Die Ruine bildet den genauen Gegensatz zur geprägten Form, sie ist eine Gestalt zwischen Artefakt und Entropie*, sagt Willem van Reijen. Orlan stellt ihre Aktion in den Kontext künstlerischer Positionen, die das Körper-Bild als ein Phänomen der Imagination thematisieren, vom Fluxus bis zum sogenannten feministischen Aktionismus; im Unterschied zu den Positionen der Siebziger und Achtziger Jahre strebt sie keine Selbstfindung an, denn anscheinend hat sie nichts gefunden als biologische Masse, die zugeschnitten werden kann zum Bild, nach vor-

gegebenen Mustern. Von "unserem" Körper zu sprechen bedeutet also, nur in der Vorstellung ein Körper-Bild herzustellen, in dem das Verschiedene und Dissoziierende zu einer bildlichen Vorstellung des Körpers synthetisiert wird. Orlan setzt ihren Körper ein und macht öffentlich, was im Verborgenen bleiben soll: Der biologische Leib kann keinen natürlichen Grund für eine Identität geben, der Körper ist das Unbestimmbare. Als ein Gebilde aus Bezeichnungen und Bedeutungen, Bewertungen und Interpretationen wird er anscheinend zugänglich, gleichzeitig entzieht er sich gerade durch diesen Vorgang. Linda S. Kauffman sagt: "Orlan is the missing link between Surrealists unconscious, the Situationists spectacle und Baudrillard's simulacra." Und: "It almost seems as if she wants to transform the famous Surrealist image of an umbrella and a sewing machine on an autopsy table into a tableau vivant. Like virtual reality and God, Orlan is everywhere and nowhere."

Abb. 1

Die Ambivalenz der Körpererfahrung, Bild zu sein und Körper in der subjektiven Aktion vorzustellen, verdeutlicht: Der Körper schafft immerhin ein Ereignis, eine Inszenierung, also die Geste des Zeigens. Für Orlan ist es ein Kunstereignis, an dem die Welt teilnehmen soll und in dem sie den Schnitt ins Bild macht, für das der Körper die Leinwand ist. Denn die Einschreibungen in den Körper geschehen sonst unbewußt. In der Vergegenwärtigung durch Erinnerung können diejenigen Bilder re-präsentiert werden, für die der Körper ein Medium ist. Orlan sagt, sie wolle mit dem Körper spielen, ihn als Verpackung, als Behälter, als Kostüm handhaben, das man verändern kann. Das Konzept der eigenen Tat wird von Orlan nicht in der Tiefe des Innenlebens gesucht, sie bleibt an der Oberfläche der Bilder und demonstriert, daß das Subjekt das Bild nicht kontrollieren kann, statt dessen formen die Bilder das Subjekt. Wie eine Mode kreiert sie ihren Look und ihr Image, und keiner weiß, wie sie wirklich ist, oder was sie sein könnte neben dem, was die Bilder zu sein behaupten. Die Stimme sei ihre Identität, sagt sie: "Ich habe mich weniger über mein Spiegelbild definiert als vielmehr über meine Stimme. Identität ist demnach weniger eine Frage des Aussehens als vielmehr des Klanges, der inneren Schwingungen." Daß Stimmen auch Medium der Inszenierung sein können, interessiert sie hierbei nicht, entscheidend scheint zu sein, Subjektivität in Opposition zum kollektiven Ganzen zu setzen. Vielleicht kann in der Reibung mit dem Vorgegebenen so etwas wie Selbsterfahrung möglich werden, vielleicht als Annahme.

Mit einer fotografischen Dokumentation, in der die Selbstporträts postoperativ, die makabren Stadien der Heilung nach dem Schnitt festhaltend, wiederum Bildhaftes präsentieren und an die Tortur ihres Sich-selbst-zum-Bildmachens erinnern, an den Schnitt, der ein gewaltsamer Eingriff wird, präsentiert sie ihr für die Kunst gequältes Gesicht. In einer neueren Aktion ließ sie sich zwei Implantate, die üblicherweise zur Wangenerweiterung verwendet werden, zwei Beulen, über den Augenbrauen leicht geneigt zur Schläfe einsetzen, für einen weiteren

Aspekt: den Cyborg-Effekt, die geheimnisvolle oder unheimliche Transformation des Körpers in mutierende Wesen.

Cyborgs, technikverkoppelte Wesen, verweisen auf eine ungeklärte Funktion des Körpers, auf seinen nicht mehr eindeutigen Ort, auf andere Möglichkeiten oder andere Wahrnehmungen; die Körper werden zu transformativen Konfigurationen hin geöffnet und mit technologischen Prothesen ausgestattet, Hybride, die ihre Grenzen aufheben und fließend machen, sagt Donna Haraway. Vielleicht verweisen die Höcker auch auf Cyborgs als Traumfiguren, wie zum Beispiel Sherry Turkle sie beschrieben hat, posthumane Wesen, Transhumans, die sich in Vorstellungsräume imaginieren oder sich in Konnexion mit Anderem zu Phantastischem morphen.

Orlans Höcker sind noch klein, Auswüchse, sie könnten sich zu Hörnern formieren, was anscheinend nicht gewollt ist, im Stadium der Beule verraten sie Anstößiges. Auf alle Fälle sollen sie nicht schön sein, sondern ausgesprochen häßlich. Was die Mode inzwischen auch aufführt, zum Beispiel die von *Comme des Garçons*, die mit wattebuckligen Models ruinös das Häßliche zur Schau stellen. Oder die Mode von Martin Margiela, der den Schnitt, die Naht nach außen kehrt und damit die Models bloßstellt wie Schneiderpuppen. Alle Geheimnisse der Produktion sind auf die Bühne gebracht und die Formulierung dessen, was ist: Der Fetisch Körper. Aber: Die Ideale sind modern, und gleichzeitig wird das Ideal im Schock seiner Ablehnung und Verweigerung noch einmal auferstehen, auratisch aufgeladen erscheint es wieder, entstellt und auf ironische Weise festgestellt.

Daß Orlan in ihrer Kunst-Aktion die Einschnitte an sich selber vornimmt, wirft ein Licht auf die Tradition der Schmerzensbilder, der Martyrienbilder, eine blutende Wunde, die die Bilder in die Körper schlagen. Und tatsächlich: An der Wand des Operationszimmers hängt das Kreuz, für das Orlan der Körper ist. Und kleine Kästchen mit ihrem Fett werden die Selbstporträts in ihren Ausstellungen begleiten. "*Ich mache sozusagen Reliquienschreine*", sagt sie, "*ich glaube, daß wir alle narzistisch und ein bißchen exhibitionistisch sind, egal ob Künstler oder nicht, jedes Mitglied der Gesellschaft setzt seine Stärken und Schwächen ein, um etwas zu tun, das für ihn selbst und auch gesellschaftlich von Bedeutung ist*". Die kleinen Höcker sind vielleicht nur eine vorsichtige Andeutung oder auch ein Zeichen für ein Subjekt, das unbestimmt bleiben will. Für Orlan scheint aber die Reibung an den vorgegeben Bildern noch radikaler: der Schnitt in die Leinwand eine Voraussetzung für das Subjektive zu sein, was sie mit der ernstesten Geste des Ruinierens sichtbar macht. In der Unnachahmlichkeit ihrer Aktion parodiert und ironisiert sie das Paradox, eine Kopie zu sein, die nicht kopierbar ist, und sie inszeniert die Reauratisierung ihrer Person, ihres Körpers als einzigartigen Kunstkörper, dieses Mal als Ruine.

Abb. 2

Janine Antoni wiederholt das Thema Selbstportrait in der Installation von 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 ebenfalls 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 geleck? 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 in Reih und Glied wie bei einer Parade an Feiertagen. Aus der Ferne betrachtet, sieht man sie auf ihren Podesten. 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. 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 klassische Schönheit. Denn mit Seife und Schokolade verhält es sich anders: Die flüchtigen und empfindlichen Materialien präsentieren Vergänglichkeit gegen Ewigkeit, Prozeß gegen Statik; sie können kaum einen Ort finden, an dem sie für längere Zeit unverändert bleiben, mit der Wärme schmelzen sie dahin und werden zur Ruine. Die Reflexion über die Frage: Wer bin ich? führt ins Undefinierte, nicht Fixierbare, wird Spiel ohne Ziel. Das Spiel 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, die Dinge nicht allzu ernst zu nehmen. Das vernünftige Subjekt muß nicht unvernünftig werden im Spiel. Mit Seife und Schokolade kann es Süßes und Schäumendes erfahren und im Moment genießen oder verwerfen, aber in jedem Fall ausprobieren und erkunden, was denn die einzelnen Momente zusammenhält.

Das Kontinuum zeigt sich also nicht in der Konstanten, im Fixen, es zeigt sich in der Wiederholung des Anfangens. Die Teile streben aber nicht auf ein Ganzes zu, sie bleiben für sich Bruch oder Fragment und können so gesehen auch nicht erlöst werden aus ihrer selbstverschuldeten Unmündigkeit. 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. Das *cogito* trennt Subjekt und Objekt, kartesianisch: 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.

Abb. 3

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 die Menschen durch Rationalität über das Ich und die anderen zu haben glaubten, ist illusionär. Rationalität und Vernunft 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 – was auch für das Ungewußte stand - aufgeworfen worden war, wobei auch dafür ein Wahrheitsgehalt unterstellt wurde. 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. 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.

Der Ungewißheit folgt das Gefühl der Ambivalenz, das als das ehrlichste Gefühl gelten kann und als das modernste nach der Moderne. Der Verzicht auf das monströse Versprechen der Befreiung und Rettung kann nicht allein in den grandiosen Prothesen der Neuen Medien und Technologien gesehen werden. Das zeigt sich schon in den Ent-Täuschungen der *großen Entwürfe*, die das weite Auseinanderklaffen von Theorie und Praxis veranschaulichen. Alles deutet darauf hin, daß eine Verschiebung stattgefunden habe, sagen einige. Die Befreiungsideen sind als Mythen entlarvt, die Suche nach einem Fundament der Wahrheit aufgegeben, kein Aufruf zur Revolution folgt dem Unbehagen im Subjekt. Der Mangel scheint ins Stocken geraten, die Melancholie der Entfremdung zieht nicht mehr. 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 entlarven. Die Subjekte handeln nur mehr situativ. Es gibt keine Form existentieller Rettung mehr. 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 der Schönheit gähnt ein Loch in den brennenden Wunsch, ideal zu sein. Und aus dem Fetisch Frau wird eine, die vorübergeht, eine Passantin. Inszenierung ist nicht mehr Darstellung eines inneren Konflikts – wie es die hysterische Geste wollte -, sie wird Verschiebung des Einmaligen in die Phantasien der Wiederholung und verstößt gegen die moderne Sitte, ein Original sein zu wollen. Sie wird obszöne Idee; eine *weiße Obszönität* in Abgrenzung zur moralisch schwarzen, der sexuell

kodierten Obszönität. *Die Fetische kommunizieren untereinander, entsprechend der Allmacht des Denkens, mit der Schnelligkeit des Traumes. Während die Zeichen untereinander eine verzögerte Beziehung haben, folgen die Fetische einer unmittelbaren Kettenreaktion, weil sie von indifferenter mentaler Substanz sind. Das sieht man an den Modeobjekten, deren Übertragung irreal und unmittelbar ist, weil sie keinen Sinn haben. Auch Ideen können auf diese Art übertragen werden: man muß sie nur fetischisieren. (...) Der sexuelle Fetischismus ist sexuell indifferent: er glaubt nicht an den Sexus, er glaubt nur an die Idee des Sexus, die asexuell ist.* Wie Baudrillard sagt.⁹

Transparenz, damit kann die Abkehr vom Ideal der Einheit begriffen werden, also die Offenlegung von Versuchen und Scheitern, von Vielheit und Differenz. Diese Obszönität ruft eine individuelle, deregulierte Expressivität hervor, die mit dem operativen, kognitiven und performativen Handeln einhergeht. Das Ungewisse wird transparent, denn gleichzeitig sind die Bilder nicht mehr Metapher oder Symbol eines idealen Modells, auf das es verweist oder auf das es idealerweise bezogen werden muß, sondern Versuchung 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. *I like to morph into this picture.* Neben dem Begriff der Metamorphose wird derjenige der Simulation interessant, denn die Simulation kreiert selbst ihre Wirklichkeiten. *Eine Art von unfreiwilliger Immanenz überlagert alles,* sagt Baudrillard, *eine taktische Simulation, ein unentwirrbares Spiel, mit dem sich ein ästhetischer Genuß verbindet, der Genuß an der Lektüre und an den Spielregeln. Travelling der Zeichen, der Medien, der Mode und der Modelle, der blinden und glänzenden Welt der Zeichen. (...) Das Simulationsprinzip überwindet das Realitätsprinzip und das Lustprinzip.*¹⁰

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 Metamorphose 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, der Anspruch auf Wahrheit läßt sich auf die Übermittlung kognitiver Inhalte reduzieren. Wahrhaftigkeit und Richtigkeit – die beiden großen Moralbegriffe der Moderne – können sich nicht mehr für eine allgemeine Gültigkeit bereithalten. Und das heißt auch: Es gibt keine Norm, kein Selbst und keine symbolische Ordnung mit universellem Anspruch, die sich für die Subjekte zu Prämissen der Lebensweisen verankern ließen. Also kann auch kein fester Ort, kein festes Ding Halt bieten – die Stellung des modernen Subjekts wird unhaltbar.

Wir kämpfen nicht mehr gegen das Phantom der Entfremdung, sondern gegen das der Ultra-Realität. Wir kämpfen nicht mehr gegen unseren Schatten, sondern gegen die Transparenz.

Und jede technologische Neuerung, jeder Fortschritt im Bereich der Information und Kommunikation bringt uns dieser unausweichlichen Transparenz näher. 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 – internet – will also 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, zur Inszenierung von mehreren Ichs.

Die Neuen Medien, Virtual Reality, Cyberspace, Internet haben mit ihren Möglichkeiten des Switchings, Samplings, Morphings einen Proberaum eröffnet, in denen sich die Einzelnen mit allem Möglichem 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 eine positive Vielfalt verstanden, ganz im Gegensatz zu dem (Diagnose)Begriff der multiplen Persönlichkeit, der das Phänomen der Vielen in einer Person als Störung einer integrierten Persönlichkeit definierte.

Die Wahrnehmung unterschiedlicher Befindlichkeiten, was jede 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, sie will die Inszenierung als eine Entscheidung gegen die fixen, immer gleichen Bilder und Festschreibungen. Das Wechselhafte, Unbestimmte, Überraschende wirkt verlockender und wird verführerischer für das Selbstverständnis.

Es sieht so aus, als könnte zwischen einer Vielzahl von Positionen, die sich der Identifikation anbieten, hin- und hergewechselt 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 der Phantasie, in der das Fiktionale und das Wirkliche ineinander übergehen. Wenn also eine Person etwas sogenannten Weibliches oder Männliches simuliert, erfahren wir nichts über das, was hinter dieser Vorstellung stehen könnte. 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. Die Antwort mit Verweis auf die Wiederherstellung einer symbolischen Ordnung zu geben, hieße, ein Gestell gefunden zu haben, ein Regal oder eine Regel. In der Szene der Phantasie bieten sich viele Möglichkeiten für eine Vielfalt von Identifikationen: Das Subjekt imaginiert sich in der Szene und phantasiert gleichzeitig einen Identifikationsprozeß. Die vorherbestimmten Gewißheiten gehen in diesem experimentellen Kontext unter. Es gibt aber immer das Zurückkommen auf den Anfang, da es die Wiederholung gibt, die den Unterschied setzt und

wieder einen Anfang macht. Auch im Internet gibt es *homepages*. 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 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 ab mit diesem oder jenem, mit einer oder einem und keiner abstrakten Allgemeinheit. Das Geschlecht, so schlecht und ungerecht es differenziert wurde, spielt nur mehr eine Nebenrolle. Das Konzept der symbolischen Ordnung verliert seinen Sinn, denn in den Performanzen wird klar, daß jede Rolle phantasiert und gespielt werden kann, ungeachtet eines angeborenen Geschlechts.

Orlan und Janine Antoni haben diese Positionen mit dem alten Medium des individuellen Körpers und der Skulptur aufgeworfen, und sie diskutieren medial, was es heißt, ein Subjekt zu sein. 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 285.000 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. 4

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 Topografie 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. 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 Ruinierung 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, weltweit wirksam, deutlich. Der Körper ist Schauplatz und zugleich leere Oberfläche, weiß wie die Leinwand oder wie die schneelandschaftliche Oberfläche des Wohlgemuthschen Interfaces.

Abb. 5

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.

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 und so kein allgemeiner Sinn für ein Ziel gefunden werden. Die Einzigartigkeit des Subjekts erscheint als Ruine. Der Vorschlag lautet, die Spiele transparent zu machen, vielleicht subversiv, aber absichtslos, irritierend, ganz sicher mit *fun and glamour*, nicht auf

Dauer, aber wieder und wieder. Trauer und Melancholie haben anscheinend ihre Anziehungskraft verloren und die großen Ziele ihre Versprechungen und ihre Glaubwürdigkeit. Die Neuen Medien verstärken und fördern die alte Fähigkeit zur Simulation und stimulieren dazu, dies offen darzustellen, prominent geworden löst sie sich von den Befreiungsidealen für eine Darstellung-in-sich. Den Phantasien der Wiederholung sind keine Grenzen mehr gesetzt. Die Grenzen fließen im phantastischen Raum dahin. Das Unmögliche kann möglich sein, nicht nur als Ironie oder bitterer Ernst, auch als das Komische.

Literatur

Ingeborg Bachmann, *Undine geht*, Leipzig: Reclam, 1987.

Jean Baudrillard, *Das perfekte Verbrechen*, München, Matthes & Seitz, 1966.

Jean Baudrillard, *Der symbolische Tausch*, München, Matthes & Seitz, 1991.

Walter Benjamin, *Der Ursprung des deutschen Trauerspiels*, in: ders., *Gesammelte Schriften*, I.1. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1974.

Norbert Bolz/Willem van Reijen, *Ruinen des Denkens, Denken in Ruinen*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1996.

Linda S. Kauffman, *Bad Girls and Sick Boys. Fantasies in contemporary art and culture*. Berkeley University of California Press, 1998.

Marion Strunk (Hrsg.), *Subjekte, Stars und Chips*, Zürich: Edition Howeg, 1999.

Orlan, in: *Selbstdarstellung, TV-Dokumentation*, ARD 1997.

Paolo Bianchi, *Atlas Mapping*, Wien: Turia u. Kant, 1998.

Abbildungen

1. Orlan, *Omnipresence 1993/94*, in : *Kunstforum International*, Bd.148, Dez.1999-Jan.2000

2. Janine Antoni, *Lick and Lather*, 1994 (Foto: M.S.)

3. Janine Antoni, *Lick and Lather*, 1994 (Foto: M.S.)

4. Eva Wohlgemuth, *bodyscan*, 1997, in: Paolo Bianchi, *Atlas Mapping*, (a.a.O.)

5. Eva Wohlgemuth, *bodyscan*, 1997, in: Paolo Bianchi, *Atlas Mapping*, (a.a.O.)

veröffentlicht in:

Aleida Assmann / Monika Gomille / Gabriele Rippl (Hgg.), *Ruinenbilder*, Wilhelm

Fink Verlag, 2002