weft

EINFACH
PUPPE

DOLL
STEPPING

DER KÖRPER
DER STARS

WER GESTALTET
HIER WEN?

FREEZE!

BEWEGTE PUPPEN,
UNBEWEGTE
MENSCHEN

BE A
PAPERDOLL

PAPERDRESSES IN
DEN 1960ER JAHREN

CHATBOTS

UND DAS
UNCANNY VALLEY

DOLL UP 'N'
DOWN

ISSN 2364-9704
01
9 772364 970404

Impressum

Die digitale Zeitschrift WEFT entsteht aus Seminararbeiten von Studierenden im Fachbereich Vermittlung und Didaktik des kulturwissenschaftlichen Zwei-Fach-Bachelor Studienganges Mode-Textil-Design an der Universität Paderborn. In der vorliegenden Ausgabe erscheinen in der Rubrik „Studium“ Beiträge aus den Seminaren „Be (a) Doll I, II“ (Prof. Dr. Iris Kolhoff-Kahl), „Doll it up – Mediale Puppenspiele“ und „Des Cyborgs neue Kleider“ (Anna Kamneva). Die Rubrik „Wissenschaftlicher Diskurs“ dokumentiert die Ergebnisse des Workshops „Doll up ’n‘ down“, der am 19.- 20. Januar 2017 an der Universität Paderborn stattfand.

Mit Beiträgen von:
Prof. Dr. Iris Kolhoff-Kahl, Dr. Jessica Nitsche, Tom Bieling, Jana Scholz, Dr. Beate Schmuck, Anna-Lena Berscheid, Anna Kamneva, Dr. Serjoscha Wiemer, Deniz Bayrak, Sarah Reininghaus, Christine Becker, Alexander Graßhoff, Luca Hammer, Bernd Paulus, Maike Hübner, Julia Schadeck, Marina Lüsch, Anna-Karen Scheidtweiler, Edina Kampmann, Saskia Detmar, Alicia Jablonski.
Videobeiträge auf YouTube: Elke Mark, Mira Falke, Laura Schlütz, Lena Schlinkheider (verlinkt auf www.weft-magazine.de).

Herausgeberin: Prof. Dr. Iris Kolhoff-Kahl

Redaktionelle Leitung: Anna Kamneva

Redaktion: Saskia Detmar, Alicia Jablonski, Julia Schadeck

Layout und Satz: Nathalie Willner / Saskia Detmar, Alicia Jablonski (Gastlayouts)

Lektorat: Alicia Jablonski, Anna Kamneva, Prof. Dr. Iris Kolhoff-Kahl, Julia Schadeck, Nathalie Willner

Bildnachweis Cover: Ballmer, Hans: La Poupée, 1935. (c) VG Bild-Kunst, Bonn 2018.

ISSN 2364-9704

INHALTSVERZEICHNIS

Anna Kamneva, Iris Kolhoff-Kahl
Editorial

S. 7

Iris Kolhoff-Kahl
Doll Stepping

S. 11

Jessica Nitsche
„Einfach ‚Puppe'!"
Die Schaufensterpuppe als objet trouvé
oder gefundenes Fressen der Surrealisten

S. 23

Tom Bieling
Wer gestaltet hier wen? Mimesis und Geschlechterkonstruktion
im Beziehungsgeflecht Mensch-Schaufensterpuppe

S. 31

Jana Scholz
Freeze!
Bewegte Puppen,
unbewegte Menschen

S. 38

INHALTSVERZEICHNIS

Beate Schmuck
Be a Paper Doll.
US-amerikanische Mode der
Paper Dresses in den
1960er-Jahren

S. 46

Anna-Lena Berscheid
Lady Gaga als lebende Puppe in Mode, Kunst und
Popkultur

S. 55

Anna Kamneva
„Manche mögen's kalt!"
Zur Materialität und Medialität der Sexpuppe

S. 63

Serjoscha Wiemer
Der Schachtürke.
Puppe, Black Box, Automatenphantasie

S. 73

Deniz Bayrak, Sarah Reininghaus
Die Puppe in Francesca (2015)
Eine gendertheoretische Analyse
der Inszenierung von Unheimlichkeit,
Körperlichkeit und Weiblichkeit

S. 82

INHALTSVERZEICHNIS

Christine Becker, Alexander Graßhoff, Luca Hammer, Bernd Paulus
Chatbots und das Uncanny Valley. Ein Transferansatz

S. 88

Maike Hubner:
Un-heim-lich

S. 96

Julia Schadeck
Der Stoff, aus dem die Realitäten sind. Der (Anti-)Körper des Erfolgs – Vom Avatar zum Weltstar

S. 101

Marina Lüsch
Physiognomie in digitalen Welten. Hochgewachsene Elfen, heroische Drachenritter und ägyptische Katzen. Die Avatar-Gestaltung in The Elder-Scrolls Online

S. 107

Anna-Karen Scheidtweiler
Das Belin'sche Puppen-Pendel

S. 116

INHALTSVERZEICHNIS

Edina Kampmann
Be more than a Doll, start to breathe

S. 120

Alicia Jablonski
What dolls dream

S. 126

Saskia Detmar
#SexualityBarbie

S. 125

Editorial

„DOLL UP ‚N' DOWN":
DAS AUF UND AB VON MENSCH-PUPPE

von Iris Kolhoff-Kahl und Anna Kamneva

Jede Puppe ist ein Bild des Menschen – und dennoch ist sie keine bloße Abbildung oder Reproduktion des menschlichen Körpers: Der Mensch beseelt seine Schöpfung, indem er sie bespielt und Rollen auf sie projiziert. Ihr Schaffensprozess ist eine Produktion eines der jeweiligen Zeit entsprechenden Menschenbildes und das Agieren mit Puppen impliziert die sozialen Wesensarten des Menschen, die sich in Handlungen wie Spielen, Liebkosen, Schlagen, Präsentieren, Bauen, Testen, Montieren, Automatisieren, Einkleiden, Verlassen, Zerstören, Verehren, Heilen, Betrachten etc. ausdrücken. Gleichzeitig ermöglicht die Puppe, die – frei nach Martin Heidegger und Kurt Schwitters[1] – ‚puppt' und eigenständige Handlungsmacht besitzt, eine Widerstandsidentität, an der sich der Mensch abspielen kann. Sie ermöglicht dem Menschen eine Distanz zu sich selbst, sodass er sich im eigenen Bildentwurf spiegeln bzw. in seinem Selbstbild reflektieren kann.

Vor dem Hintergrund der kulturanthropologischen Koevolution von Mensch-Puppe fällt auf, dass ihr Wechselverhältnis kein stabiles bzw. lineares ist, sondern von körper- und technikbezogenen Krisen und daraus resultierenden Neuorientierungen geprägt ist. Unter dem spielerischen Titel *Doll up 'n' down* erforscht die vorliegende WEFT-Ausgabe das Auf und Ab dieser Beziehung: Im *Dolling up*[2] externalisiert der Mensch seine Wünsche und Projektionen, gießt sie in artifizielle Form des Puppenkörpers und versucht sich immer wieder durch Bekleidungsrituale, mediale Repräsentationen, technische Aufrüstung etc. diesem anzunähern, um bei der nächsten Wende – *dolled down* – aus einer von einer Skepsis gegenüber der Repräsentationstreue gekennzeichneten Körper-Krisensituation[3] heraus zur eigenen Leiblichkeit zurückzukehren. In diesem Spannungsfeld von Puppe, Körper und Technik verschwimmen häufig die Grenzen zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Entitäten, die sich im Diskurs zu heterogenen Netzwerken zusammenschließen (Abb. 1): So scheint es nicht verwunderlich, dass Donna Haraway die hybride Figur des Cyborgs als ein für die Postmoderne paradigmatisches, „[…] verdichtetes Bild unserer imaginären und materiellen Realität […]"[4] ansah.

Der Netzwerkcharakter der Puppe erschließt sich aus einer Vielzahl von Veröffentlichungen, die den Puppenbegriff in eine Trinität eingliedern, um sein konnotatives Umfeld zu rekonstruieren, Hilfstermini aus unterschiedlichen Forschungsbereichen und Disziplinen heranzuziehen und sich so an den Untersuchungsgegenstand heranzutasten:

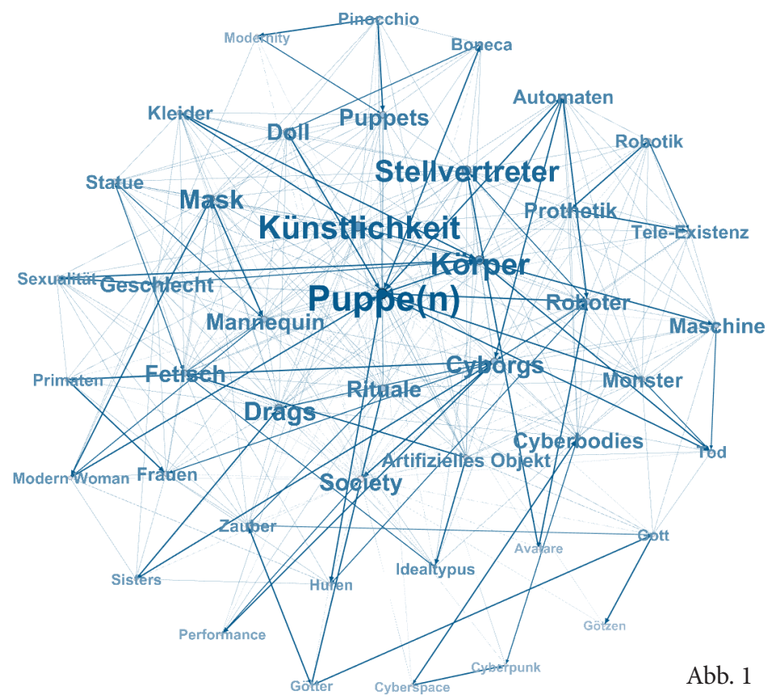


Abb. 1

Puppe – Monster – Tod
Körper – Maschine – Tod
Puppen – Körper – Automaten
Puppen – Huren – Roboter
Avatare – Roboter – Stellvertreter
Automaten – Roboter – Cyborgs
Cyborgs – Performance – Society
Primaten – Cyborgs – Frauen
Sisters – Cyborgs – Drags
Kleider – Körper – Künstlichkeit
Mannequin – Statue – Fetisch[5]
etc.

Mit unbeirrter Hartnäckigkeit scheinen sich die Puppen-Triaden gegen die radikalen dualistischen Unterscheidungen von Eins und Null, Leben und Tod, Natur und Kultur, Mensch und Maschine, Natürlichkeit und Künstlichkeit, Körper und Technik, Körper und Kleid, Männlich und Weiblich, Science und Fiction durchzusetzen. An dieser Stelle drängt sich der interdisziplinäre Charakter des Puppendiskurses auf, der scheinbar dem Zentralbegriff selbst innewohnt und ihn in den Mittelpunkt politischer, ethischer, technischer, ästhetischer, sozialphilosophischer, pädagogischer, psychologischer, interkultureller sowie genderbezogener Debatten stellt. Gleichermaßen wie die Puppe im psychoanalytischen Sinne als Übergangsobjekt interpretiert wird, so erscheint sie auf der Makroebene der Diskurse ebenso ein Schwellenphänomen zu sein, das Übergänge, Verbindungen und Verschränkungen markiert. Die Bindestriche zwischen den Feldern können somit als Fäden zwischen den begrifflichen Knoten verstanden werden: Die Verbindungen stehen für jene Prozessketten, Praktiken und Diskurse, welche die Puppe als ihre wichtige Schnittstelle bündelt und in Form eines konkreten, wenn auch häufig verschlossenen, geblackboxten Objekts bzw. einer materiellen Hülle, wahrnehmbar und greifbar macht.

Um einige dieser Assoziationspfade (auf- und) abzuschreiten, wählt Iris Kolhoff-Kahl in ihrem Einführungsaufsatz die Metapher der Lebenstreppe, bei der jedem Lebensabschnitt einer Person eine puppenhafte Begleiterin zugeordnet ist. Die analogen, nach seinem Ebenbild geschaffenen Puppen – Erziehungsspielzeuge, Modepuppen, Fetische, Stellvertreter etc. – stehen dem Menschen sein Leben lang zur Seite, überschreiten jedoch in ihrer technisierten bzw. digitalen Form als Cyborgs, Avatare und Bots den menschlichen Lebenszyklus und entführen ihn in das utopische Reich der Zeit- und Körperlosigkeit suggerierenden Informationsgesellschaft. Welche Visionen, Ängste und Wunschstrukturen sind mit der Erschaffung des artifiziellen oder der Modifizierung des eigenen Körpers – zwischen *doll up* und *doll down* – verbunden und wie treten wir mit den von uns hervorgebrachten Gegenübern in Dialog?

Anzieh(ungs)- und Modepuppen eröffnen auf den ersten Stufen der metaphorischen Lebenstreppe die Puppendialektik mit Beiträgen an der Schnittstelle von Kunst und Mode. Jessica Nitsche untersucht die Überführung der Schaufensterpuppe aus ihrem Ursprungszusammenhang als kommerziell-massenkulturelle Kleidervorführerin in den Kunstkontext von den Surrealisten, um daran ihren besonderen, konvulsivischen Schönheitsbegriff zwischen Tod und Leben, Bewusstsein und Unbewusstem zu erproben und auszuloten. Dass die Schaufensterpuppe auch in ihrem gewohnten Bezugsrahmen polarisieren kann, zeigt Tom Bieling, der ihre Funktion als Artikulationsmedium der Geschlechterkonstruktion zwischen Gemachtheit und aktivem Einfluss diskutiert: Während der Mensch in die Puppe bestimmte Gendermuster einschreibt, wirkt das Ergebnis auf ihn zurück und nimmt somit Einfluss auf seinen Schöpfer. Jana Scholz analysiert eine solche Beeinflussung durch Puppenästhetik anhand des popkulturellen Phänomens der Mannequin-Challenge sowie weiterer Beispiele von der Antike bis in die Gegenwart, um die Faszination des Menschen für das performative Puppen-Posing zu ergründen. Auch die Materialität der Puppe kann zur Nachahmung inspirieren: Beate Schmuck beleuchtet das Modephänomen der Paper Dresses, welches die amerikanischen Frauen der 60er-Jahre, unterstützt durch mediale Inszenierung in Modemagazinen und der Werbung, zu Papierpuppen werden ließ. Ergänzend zu diesem Themenbereich können die Beiträge von Anna Scheidtweiler und Edina Kampmann gelesen werden, die die Wechselwirkung von Mensch und Puppe im Werk von Valerie Belin, ergänzt durch das Interview mit der Künstlerin, sowie anhand der historischen Entwicklung der Modepuppe im westlichen Kulturkontext herausarbeiten.

Ein weiterer Abschnitt der Puppentreppe setzt sich in dieser Ausgabe aus Idolen, Fetischen und Machtpuppen zusammen. Unter Genderaspekten diskutiert Anna-Lena Berscheid die Verpuppung des Starkörpers in Mode, Kunst und Popkultur am Beispiel von Lady Gaga und verdeutlicht, dass diese Entwicklung unter der Voraussetzung der aktiven Selbstgestaltung sowie Verschiebung von in der Popindustrie gängigen Weiblichkeitsmustern emanzipatorisches Potential haben kann. Vor dem Hintergrund des massenmedialen Transfers von Sexsymbolen zu Sexpuppen und der technischen und ästhetischen Kriterien der Puppenwerdung des Menschen, lässt sich die Frage auch umgekehrt stellen: Welche Attribute und Inszenierungsstrategien lassen Puppen anthropomorphe Züge annehmen und wie gehen wir damit um? Anna Kamneva stellt für die Sexpuppe die These auf, dass textile Materialien, Kleidung und Accessoires von besonderer Bedeutung für den Animationsprozess des künstlichen Körpers als Verbindungsglied zwischen Puppe, Körper und Medium sind. Der Einsatz vestimentärer Artefakte ist jedoch nicht nur bei der Ausführung radikal körperbezogener Puppenhandlungen relevant, sondern kann ebenso zur Inszenierung simulierter Geistestätigkeit beitragen: In seiner Analyse des berühmten schachspielenden Automaten aus dem 18. Jahrhundert hebt Serjoscha Wiemer die Wichtigkeit des Puppenkörpers des Schachtürken in seiner bestimmten orientalisch geprägten Ausstattung als entscheidendes Kriterium seiner Implementierung innerhalb des soziokulturellen Gefüges hervor. Das Befremden gegenüber dem menschenähnlichen Puppenauftreten

und ihre mediale Inszenierung thematisieren Deniz Bayrak und Sarah Reininghaus in ihrem Aufsatz zur genrespezifischen Verknüpfung von Puppe, Unheimlichkeit und Weiblichkeit im italienischen Horrorfilm. Maike Hübner untersucht die Unheimlichkeit des Puppenhauses als Ort der scheinbaren Entfaltung der weiblichen und kindlichen Macht im Miniaturreich erdrückend eingeschränkter Häuslichkeit.

Beim Verlassen der analogen Puppentreppe und beim Betreten der virtuellen Doll-Cloud zeigen Roboter, Avatare und Bots ebenfalls ihre bedrohlichen Seiten. Christine Becker, Alexander Graßhoff, Luca Hammer und Bernd Paulus, die im Rahmen eines Medienprojekts[6] einen journalistischen Chatbot entwickelt haben, diskutieren die Frage, ob sich die Irritation durch eine menschenähnliche artifizielle Figur (Uncanny Valley) über die optische Erscheinung hinausgeht und sich auf textuell-algorithmisch operierende Chatbots übertragen lässt. Um die Bewohner digitaler Weiten zu be-greifen, bedarf es dennoch in der Regel ihrer Vitalisierung bzw. Verkörperlichung. Julia Schadeck beschäftigt sich mit performativen Transformationen virtueller Figuren im Kontexts des Reeanctments am Beispiel der Verkörperung des weiblich konnotierten Computer-Popstars Miku durch einen männlichen Cosplayer. Marina Lüsch analysiert die Verknüpfungen von Aussehen und Charaktereigenschaften vor dem Hintergrund der Rassenerkennungsmerkmale im Computerspiel *Elder Scrolls* nach den Mustern der Physiognomik. Saskia Detmar geht in ihrer Fotostrecke der Frage nach, ob im Netz für die Puppe die gleichen moralischen Grenzen in Bezug auf Sex und Gewalt gelten wie für den Menschen: Unter dem Hashtag *#sexualitybarbie* inszeniert sie die Barbiepuppe in provokanten Positionen, die bei Menschendarstellungen eine sofortige Löschung zur Folge hätten, um die Zensurmechanismen in sozialen Medien herauszufordern.

Zusammenfassend lässt sich für alle Abschnitte der Puppentreppe – ob analog oder digital, up oder down – festhalten, dass während die massenmedialen Repräsentationen der Konstellation Mensch-Puppe Ideale, Ängste und Wünsche visualisieren und mit konstruieren, im Medium der Kunst die Übergänge zwischen Mensch und Puppe markiert, ihre Metamorphosen inszeniert, ihre Schnittstellen sichtbar gemacht sowie immer wieder verschoben und irritiert werden.

Das vorliegende digitale Heft gliedert sich in zwei Teile. Die Rubrik *Wissenschaftlicher Diskurs* dokumentiert die Ergebnisse des interdisziplinären Workshops *Doll up 'n' down,* der am 19.- 20. Januar 2017 an der Universität Paderborn stattfand, und veröffentlicht die Beiträge der Referierenden aus den Themenbereichen *Puppe in Mode-Textil-Design* und *Puppe in Kunst-Medien-Technik* (Abb. 2). Begleitend zum Workshop wurde von Paderborner Textilstudierenden die interaktive Puppenausstellung *What Dolls dream* (Leitung: Sybille Wiescholek) ausgerichtet, die Alicia Jablonski in dieser Ausgabe rezensiert. In der *Rubrik Studium* erscheint eine Auswahl der Artikel von Studentinnen aus den Seminaren „Be (a) Doll I, II" (Prof. Dr. Iris Kolhoff-Kahl), „Doll it up – Mediale Puppenspiele" und „Des Cyborgs neue Kleider" (Anna Kamneva).

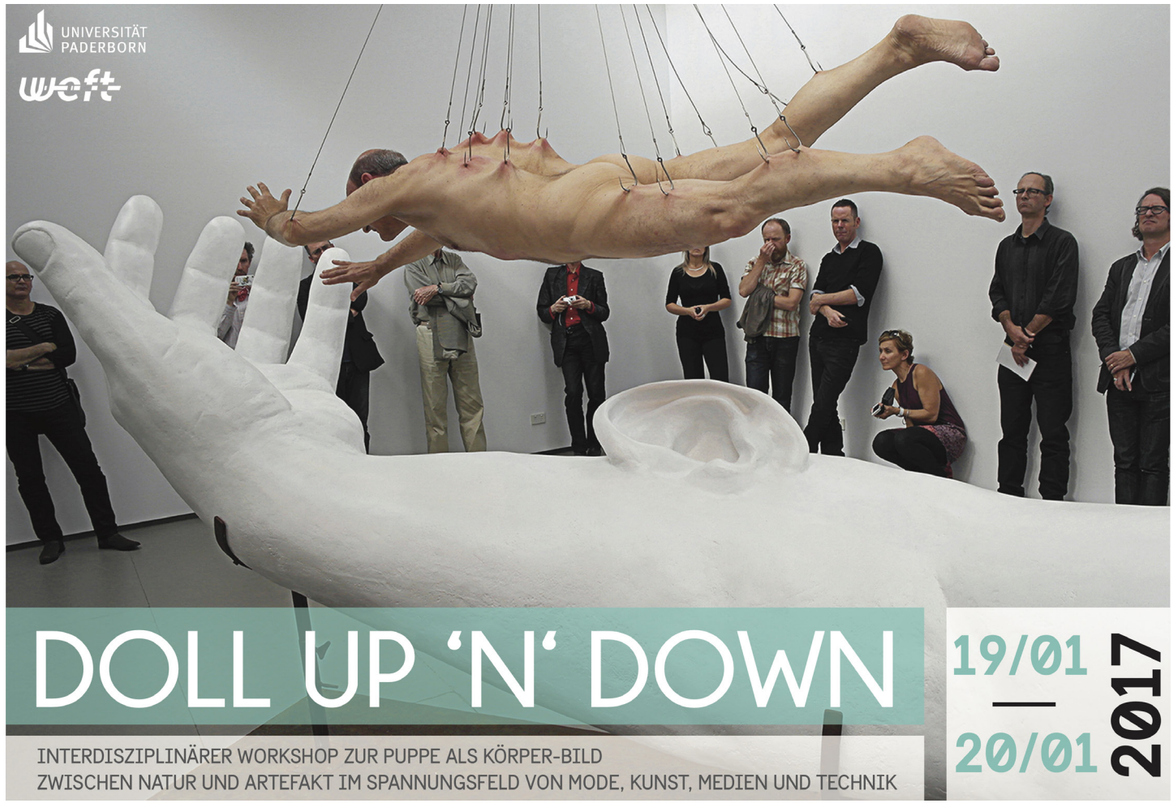


Abb. 2

ANMERKUNGEN

1 „Das Ding dingt". Heidegger, Martin: Das Ding. In: Ders.: Reden und Aufsätze II. Günther Neske Verlag. Pfullingen 1967, S. 46. Vgl. Schwitters, Kurt: Sie puppt mit Puppen. In: Ders.: Eile ist des Witzes Weile. Reclam. Stuttgart 2009.

2 to doll up / dolled up (engl., ugs.): 'to dress, coif and/or apply makeup in an elegant manner so as to look like a doll. To dress up. Beautify' (http://www.urbandictionary.com/define.php?term=dolled%20up, 1.5.2016); to doll down / dolled down (engl., ugs.): 'Dressed to impress, but in a way that is too sexy and/or provocative for the occasion at hand' (http://www.urbandictionary.com/ define.php?term=-

dolled+down, 1.5.2016).
3 Vgl. Belting, Hans: Bild-Anthropologie. Entwürfe für eine Bildwissenschaft. Wilhelm Fink. München 2001.
4 Haraway, Donna: Die Neuerfindung der Natur: Primaten, Cyborgs und Frauen. Campus Verlag. Frankfurt a.M. 1995, S. 34.
5 Meine, Sabine (Hg.): Puppen, Huren, Roboter: Körper der Moderne in der Musik zwischen 1900 und 1930. Edition Argus. Schliengen im Markgräflerland 2005. Gunzenhäuser, Randi: Automaten - Roboter – Cyborgs. WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier. Trier 2006. O'Connell, Susanne (Hg.): Avatare, Roboter & andere Stellvertreter. Wendepunkt Verlag. Weiden 2010. Müller-Tamm, Pia; Sykora, Katharina (Hg.): Puppen, Körper, Automaten - Phantasmen der Moderne. Oktagon. Köln 1999. Riegler, Johanna (u.a.) (Hg.): Puppe, Monster, Tod. Kulturelle Transformationsprozesse der Biotechnologien und Informationstechnologien. Turia & Kant. Wien 1999. Stelarc: Von Psycho- zu Cyberstrategien: Prothetik, Robotik und Tele-Existenz. In: Kunstforum: Die Zukunft des Körpers II, Bd. 133, 1996, S. 72-81. Haraway, Donna: Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen. Campus Verlag. Frankfurt a.M. 1995. Vinken, Barbara: Mannequin, Statue, Fetisch. Kunstforum international Bd. 145, 1998, 145-153. Fooken, Insa; Lohmann, Robin (Hg.): Puppe - Boneca - Doll: Spielzeug, Frühpädagogik und gesellschaftliche Diskurse in Brasilien. LIT Verlag. Münster 2013.
6 Das Projekt wurde im Rahmen des Vertiefungsmoduls des medienwissenschaflichen Masterstudienganges an der Universität Paderborn unter der Leitung von Prof. Dr. Christina Bartz durchgeführt.

LITERATURVERZEICHNIS

Belting, Hans: Bild-Anthropologie. Entwürfe für eine Bildwissenschaft. Wilhelm Fink. München 2001.

Fooken, Insa; Lohmann, Robin (Hg.): Puppe - Boneca - Doll: Spielzeug, Frühpädagogik und gesellschaftliche Diskurse in Brasilien. LIT Verlag. Münster 2013.

Gunzenhäuser, Randi: Automaten - Roboter – Cyborgs. WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier. Trier 2006.

Haraway, Donna: Die Neuerfindung der Natur: Primaten, Cyborgs und Frauen. Campus Verlag. Frankfurt a.M. 1995.

Heidegger, Martin: Das Ding. In: Ders.: Reden und Aufsätze II. Günther Neske Verlag. Pfullingen 1967.

Meine, Sabine (Hg.): Puppen, Huren, Roboter: Körper der Moderne in der Musik zwischen 1900 und 1930. Edition Argus. Schliengen im Markgräflerland 2005.

Müller-Tamm, Pia; Sykora, Katharina (Hg.): Puppen, Körper, Automaten - Phantasmen der Moderne. Oktagon. Köln 1999.

O'Connell, Susanne (Hg.): Avatare, Roboter & andere Stellvertreter. Wendepunkt Verlag. Weiden 2010.

Riegler, Johanna (u.a.) (Hg.): Puppe, Monster, Tod. Kulturelle Transformationsprozesse der Biotechnologien und Informationstechnologien. Turia & Kant. Wien 1999.

Schwitters, Kurt: Sie puppt mit Puppen. In: Ders.: Eile ist des Witzes Weile. Reclam. Stuttgart 2009.

Stelarc: Von Psycho- zu Cyberstrategien: Prothetik, Robotik und Tele-Existenz. In: Kunstforum: Die Zukunft des Körpers II, Bd. 133, 1996, S. 72-81.

Vinken, Barbara: Mannequin, Statue, Fetisch. Kunstforum international Bd. 145, 1998, S. 145-153.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1: Schaubild, Anna Kamneva.

Abb. 2: Plakat zum Workshop „Doll up 'n' down", Bild: © Stelarc, Ear On Arm Suspension, Scott Livesey Galleries, Melbourne 2012, Photographer Poli Papapetrou.

Doll Stepping

VON IRIS KOLHOFF-KAHL

Stepping kann performatives Tanzen oder mikrotechnisches Prozessieren bedeuten. „Step by step“ heißt: nach vorne, zurück, zur Seite treten oder sich im Leben stufenweise auf und ab bewegen. Steppen ist auch eine verbindende Nähtechnik. Bei all diesem Stepping handelt es sich um einen Prozess, – metaphorisch gelesen – um eine Lebensbewegung. In diesem Beitrag geht es um Puppen und Dolls und darum, wie diese in von Menschen geschaffenen Kultursystemen voran steppen: mit dem Menschen oder gegen ihn, als Gegenüber oder Verschmelzung, als Feind oder Helfer, analog oder digital...

Sich Step by Step, wie auf einer Lebenstreppe von der Geburt bis zum Tod, den materiell greifbaren, von Menschen konstruierten Puppen als Lebensbegleiter zu nähern, zeigt Körperkonstruktionen, symbolische Aufladungen und das weite kulturelle Spannungsfeld von Puppe-Körper-Kleid. Die Puppe ist in diesem kulturellen Gedächtnis ein Abbild des Menschen, eine anthropomorphe Figura, ein kleines Mädchen (lat. *pupa*) oder das Manneken bzw. Mannequin (= kleine Holzpuppe, kleines Männchen oder Tragegestell). Sie ist aber auch die Pupille als kleine Reflexion des Menschen im Auge des Anderen oder die Doll, vom Griechischen abgeleitet, das *Eidolon* oder *Idol*. Puppen, im weitesten Sinne gedacht, begleiten von Anbeginn die Menschheitsgeschichte, weil sie im Gegenüber, im Alter Ego, Doppelgänger oder Gefährten psychologische, pädagogische, sexuelle oder auch religiöse Zuschreibungen übernehmen. Durch die menschliche Projektion ermöglichen sie als vermittelndes Medium eine Rückkoppelung des Selbst und der Kultursysteme mit Hilfe der „Als-ob“-Puppenhandlungen zwischen Wirklichkeit und Fiktion.

Nach einem einführenden „Step by Step“-Parcour leite ich im zweiten Teil des *Doll Steppings* von der greifbaren und konkreten Puppe über zur digital vernetzten Puppe, zum Roboter, Avatar oder auch Cyborg und Bot, also zu Dolls, die sich in einer Cloud versammeln, die sich mit menschlichem Handeln über Algorithmen mal freundlich, mal feindlich gesinnt vernetzen und das Internet als Lebenswelt bewohnen.

So werde ich versuchen, ein *doll up and down* zwischen Puppe-Körper-Automat und Cyberwelten einzuleiten, um die Diversität von Puppenversionen und ihren möglichen wissenschaftlichen Anregungen, z.B. in Bekleidungswissenschaften und Modetheorie, Bildwissenschaften und Kunstgeschichte, Medienwissenschaften, Soziologie, Technikphilosophie, Pädagogik, Theologie und der künstlerischen Praxis, im 21. Jahrhundert vorzustellen.

STEP-BY-STEP-PARCOUR:
PUPPEN IM AUF UND AB DER LEBENSTREPPE

Im folgenden „Step by Step“-Parcours stelle ich Puppen des menschlichen Alltags, die als reales Gegenüber wahrnehmbar und greifbar sind, in Form einer linearen Lebenstreppe als „up and down“ mit dem Stufenalter des menschlichen Lebens[1] dar (Abb. 1). In diesem Experiment entsprechen bestimmte Puppenerscheinungen des westlichen Kulturkreises[2] den jeweiligen Dekaden von der Geburt bis zum Tod des Menschen, welche in dieser WEFT-Ausgabe in verschiedenen Beiträgen zum Tragen kommen.

Abb. 1

- Step 1: Erziehungspuppen (10 Jahr – ein Kind)
- Step 2: Anzieh(ungs)puppen (20 Jahr – ein Jüngling, ein Weibling)
- Step 3: Modelpuppen (30 Jahr – ein Mann, eine Frau)
- Step 4: Fetisch-Sexpuppen (40 Jahre – wohlgetan)
- Step 5: Machtpuppen (50 Jahre – Stillstand)
- Step 6: Stellvertreterpuppen (60 Jahr – geht’s Alter an)
- Step 7: Glaubenspuppen (70 Jahr – ein Greis)
- Step 8: Beschwörungspuppen (80 Jahre – weiß‘s)
- Step 9: Verlustpuppen (90 Jahr – ein Kinder-Spott)
- Step 10: Visionspuppen (100 Jahre – Gnad‘ vor Gott)

STEP 1:
ERZIEHUNGSPUPPEN (10 JAHR – EIN KIND)

Puppen sind in der Entwicklung des Menschen von Geburt an „besondere Dinge“[3]. Als „Übergangsobjekte“[4] dienen sie als stellvertretendes Symbol für die Mutter und die innere Bezugsperson. Gleichzeitig vermitteln sie eine materielle, sensomotorische Ahnung der kindlichen Unabhängigkeitserfahrung und damit auch Gefühle von Macht und Kontrolle, bewusste Handlungsfähigkeit und kreative Wirkmächtigkeit. In den folgenden Entwicklungsphasen des Klein- und Schulkindes hilft die Puppe im „Als-ob“-Spiel beim Erproben sozialer Rollen auf der alltäglichen Bühne. Projektionen sind möglich, die Spielenden erproben Geschlechterrollen bis aufs Extremste (von hypermaskulinen Actionfiguren und Handwerkerjungs bis hin zu hyperfemininen Pin-up-Girls oder fürsorglichen Puppenmüttern). Sie lieben, schlagen, liebkosen und hassen im Stellvertreterspiel und dennoch ernsthaft in der Fantasie. Schein und Sein lösen sich im Puppenkörper auf. Beim Puppenspiel geht es immer um eine Ko-Konstruktion zwischen Kind und Puppe. Puppen produzieren durch ihre Art der Beschaffenheit und ihres Ausdrucks das spielende Kind.[5] Es macht einen Unterschied, mit welcher Art von Puppenkörper ein junger Mensch in den Diskurs und die Performanz tritt. Versinnbildlichen Puppen stereotype Schönheitsideale, sind sie geflickt, gedrahtet, aus Holz oder Plastik, klein oder groß, mit Kindchenschema oder Monstergesichtern ausgestattet, schwarz-, weiß- oder rothäutig? Das Puppenspiel verortet den jungen Menschen in seinem sozialen Habitus, ordnet Plätze in der Gesellschaft zu, hinterfragt Selbst- und Fremdbilder und je mehr Anderssein den Puppen zugestanden wird, um so differenzierter vermag sich die Persönlichkeitsbildung von Kindern und Jugendlichen zu gestalten.

STEP 2:
ANZIEH(UNGS)PUPPEN (20 JAHR – EIN JÜNGLING, EIN WEIBLING)

Gegen Ende der Kindheit verschwinden die Puppen aus dem Kinderzimmer und machen neuen Projektionen Platz: den Anzieh(ungs)puppen, die modische Kleider tragen. Eine berühmte Vertreterin dieser Kategorie war die Pandora[6], eine in die jeweils aktuelle Mode gekleidete Holzpuppe, die im 17. und 18. Jahrhundert zwischen den adeligen Höfen Europas als Modebotschafterin versandt wurde. Demgegenüber machten es die zweidimensionalen Paper Dolls[7] seit dem Aufkommen von Modezeitschriften und Katalogen im 19. Jahrhundert möglich, an einer Papierfigur die unterschiedlichsten Modestile auszuprobieren und damit selbst die Rolle des Modedesigners im Home-Atelier zu erproben. Auch Barbie, die schon fast sechzigjährige, dreidimensionale blonde, bindegewebsfeste und blauäugige Ikone der Spielzeugfirma *Mattel*, gilt noch immer als Vorbild für weibliche Körperbilder und Modestile[8], das anziehend wirkt und Schönheitsideale prägt. Dies kann so weit gehen, dass Frauen sich nach dem Vorbild *Barbie* operieren lassen, um zur lebendigen Puppen-Schönheitsikone zu mutieren. *Anziehen* im doppelten Sinn entwickelt sich zum konsumtiven Lebenszweck.

Anders verläuft das Puppenspiel beim Cosplay, bei dem der Akteur nicht direkt am eigenen Körper puppenhaft herumschneidet, sondern lediglich am Kostüm. Der Cosplayer schlüpft in die erwählte Film- oder Anime-Figur, indem er ihre Kleidungsmoden detailgetreu nach näht und ihre Identität in Körperhaltung und Aussehen übernimmt. Körper und Kleid verschmelzen bei diesen Anziehungspuppen zu einer idealen Identität, die große Wirkung im sozialen Umfeld und rückbezüglich auf das Subjekt auslösen kann.

STEP 3:
MODELPUPPEN (30 JAHR – EIN MANN, EINE FRAU)

Mit der massiven Verbreitung von Schaufensterpuppen in Warenhäusern im Laufe des 19. Jahrhunderts, deren Glasfenster sich allmählich über ganze Straßenfronten ziehen, mutieren die Trägerpuppen von modischer Kleidung zu illusionistischen, idealisierten Wirklichkeiten. Sie sind artifizielle Verführerinnen der Passanten, ein *tableau vivant* auf dem Terrain zwischen Straße, Schaufenster und Straßenstrich – mit der Puppe als Mädchen und dem Flaneur in der fiktiven Rolle des Freiers.[9] Es eröffnet sich ein surrealer Traum zwischen Privatem und Öffentlichem an der Schwelle des Schaufensters mit lebensgroßen Puppen, welche Man Ray, André Breton, Paul Éluard, Marcel Duchamp, Salvador Dalí und Max Ernst 1938 in der Pariser Galerie *Beaux-Arts* auf der *Exposition Internationale du Surréalisme* als Gesamtkunstwerk inszenierten. An den Schaufensterpuppen der Pariser Firma *Maison Plem* klebten Löffel, Kochsiebe überdeckten die nackten Brüste, Köpfe steckten in Vogelkäfigen und die Galerie wurde mit Säcken voll staubiger Kohleasche verdreckt. Die Inszenierung war eine surreale Zumutung und Angriff auf die kühle Galerieatmosphäre sowie auf die wohlgeformten weiblichen Puppenkörper, die modisch konsumierbaren Phänomene einer Massenkultur. Wie interessant würden die Mannequins und Models des 21. Jahrhunderts, die ihren Körper zum Produkt eines versklavenden Kulturvierungsprozesses hergeben[10], wenn sie bei *Germanys Next Top-*

model in die Hände der Surrealisten gerieten! Moderne Models erklären ihren Körper zum Betriebskapital und verdinglichen sich wie mechanische Puppen beim Übergang von Jugendalter in das junge Erwachsenenalter. Diese Körperarbeit führen Models als Luxuspuppen vor und bringen somit den Konsumenten in Zugzwang. Das Vorspiel ähnelt einer „prometheischen Schau", weil die kulturelle Zurichtung des Körpers meist im weiblichen Kontext stattfindet, in dem männliche Pygmalions kontrollieren und zudem schlecht entlohnen – außer Frau vermarktet sich als Supermodel-Puppe selbst.[11]

STEP 4:
FETISCH-SEXPUPPEN (40 JAHR – WOHLGETAN)

Eine Stufe weiter auf der Lebenstreppe wird dem Puppenleib scheinbar „wohlgetan". Puppenleiber werden zu Stellvertretern, Fetischen und Projektionsflächen von sexuellen Handlungen. Wenn Oskar Kokoschka sich von der Münchener Puppenmacherin Hermine Moos seine geliebte Alma Mahler, die ihn verließ, als lebensgroße Puppe hat nacharbeiten lassen, diese einkleidete, durch Wien kutschierte und sie schließlich köpfte, dann sind Mensch und Doppelgänger in Beseelung und Fiktion verschmolzen gewesen.[12] Das Pygmalion-Prinzip reicht bis hin zur Fetischisierung und die *Real Dolls* eröffnen Handlungsmöglichkeiten wie Schlagen, Zerstören, Verehren, Montieren, welche im echten Leben an realen Körpern unerträglich wären. Diese Puppen dienen der Triebabfuhr, bieten Projektionsflächen für sozial Unerlaubtes und eröffnen Welten, die an der Grenze von Wahn und Wohlsein stehen.

Immer lächelnd, posierend, immer berührbar, ständig verfügbar – so präsentierte sich eine Textilstudentin in einer Examensprüfung ihrer in streng normierter Tracht gekleideten Kommilitonin, um das breite Spektrum der Möglichkeiten der weiblichen Verpuppung zu demonstrieren (Abb. 2). Cindy Shermans strangulierte, zerfetzte weibliche Puppen, deren Körperrudimente ein männliches gealtertes ehemaliges Sixpack-Monster im Rollstuhl transportiert, suggerieren Abgründe menschlicher Fantasien in Form von Puppenstellvertretern. Sherman montiert mit Puppen und medizinischen Prothesen, was in der Imagination künstlerisch möglich ist und in Zuständen der menschlichen Verwahrlosung auch in der Realität zum Ausbruch kommen kann. Manche mögen's eben kalt oder inszenieren das Spiel rund um die Gummipuppe mit Humor.

Abb. 2

STEP 5:
MACHTPUPPEN (50 JAHRE – STILLSTAND)

Wenn der Mensch die Puppe packt, Hand an sie legt oder sie nationalsozialistisch, den Führer grüßend, auf dem Höhepunkt der diktatorischen Macht – dem Stillstand mit 50 Jahr‘ – mit Handgruß festhält (so wie 1939, als die Firma *Steiff* einen SA-Mann als Spielzeugpuppe auf den Markt brachte), erscheint die puppenführende Hand als Machtgeste. Sie leitet zum Doll Stepping der Macht-, Action-, und männlichen Heldenpuppen, die im Gegensatz zur weiblichen „Püppi“, sexy Pin-Up-Figur und zum Baby stehen. Männliche Puppenfiguren demonstrieren Aktion in der Außenwelt: *He-Man, Superman* und *Spiderman* sind die *Masters of the Universe*, die ebenso als bürgerliches Sozialisationsinstrument dienen, wie Babypuppen und Barbies im weiblichen Genderfeld.[13] Sie kämpfen sich den Weg frei, – mit Kraft, Schwertern, Gewehren oder Zaubertränken – koste es, was es wolle, und stehen ihren Mann. Auch Heldinnen treten seit einigen Jahren an ihre Seite, seien es Monster-Barbies oder Mangamädchen. Manche Männerpuppen, wie Barbies Ken, haben es nie zur Machtpuppe gebracht.

STEP 6:
STELLVERTRETERPUPPEN (60 JAHR – GEHT’S ALTER AN)

Und nun bewegen sich die Puppen auf der Lebenstreppe wieder hinab, das Puppenalter naht – dieses Mal in Form von Scheinleibern[14], auch Effigien genannt. Die Handlung, *in effigie* einen Scheinleib zu hängen, verbrennen oder auch zu verehren, beinhaltet, dass ein Stellvertreterkörper als Bildnis anstelle des lebendigen Körpers im Ritual auftritt. Verstarb der reale Körper des Königs, aber es befand sich noch kein neu gewähltes Oberhaupt im Amt, stellte der Hof wächserne Toteneffigien her. Die Scheinleiber fürstlicher Toter ersetzten zu Repräsentationszwecken die Gegenwart des Toten auf dem *lit de parade* im Staatszimmer. Diese Wachsplastiken leben von der Zwei-Körper-Theorie, in der der eine Körper das öffentliche Amt vertritt und somit durch eine Wachsfigur zeitlich begrenzt ersetzt werden kann, und der andere Körper die sterbliche Person umfasst. Diese Zwei-Körper-Theorie in Form von Effigien betrifft nicht nur politische Scheinleiber, sondern auch Idole und Stars der Popkultur, von Elvis Presley bis Lady Gaga, welche verehrt und idealisiert werden, wenn der sterbliche Körper nicht zur Verfügung stehen kann.

STEP 7:
GLAUBENSPUPPEN (70 JAHRE – EIN GREIS)

Ähnlich wie Effigien symbolisieren geistliche Mannequins in Form von Prozessionsfiguren keine Puppen oder Skulpturen, sondern „lebendige Bilder“. Sie sind Repräsentationen von toten Figuren, wie Maria oder Jesus, die die Gläubigen lebendig tragen, theatralisch demonstrieren und verehren. Beispielhaft dafür stehen die Prozessionsfiguren oder das Jesuskindlein als Trösterlein[15] in Klöstern, die als beseelte Stellvertreterpuppen dem religiösen Glaubensbedürfnis der Menschen dienen. Das reiche Bürgertum des Mittelalters und der Renaissance stattete diese geistlichen Mannequins in Form von Traggestellen prunkvoll mit Kleidung aus und trug sie an Fronleichnam, Karfreitag und auch bei Zunftumzügen als *Imagines* durch die Straßen.
Während der Aufklärungszeit gerieten diese religiösen Stellvertreterpuppen in Misskredit, was nicht nur zu ihrer Abwertung als niedere Kunst, sondern auch zur Vernichtung vieler Prozessionsgestelle führte. Im Laufe des 19. Jahrhunderts ersetzte sie ein volkstümliches Figurenpanoptikum, das 1835 in *Madame Tussaud’s* Wachsfigurenkabinett Einzug hielt und bis heute als jahrmarktsmäßiges Gruselkabinett der Greise alle religiösen, politischen sowie popaktuellen Stellvertreter zur Schau stellt und der allgemeinen Verehrung präsentiert.

STEP 8:
BESCHWÖRUNGSPUPPEN (80 JAHRE – WEISS‘S)

Viele Puppen müssen mit ihrem realen, materiellen Körper menschlichen Projektionen als Aggressionskatalysator, Sündenverbrennungsmotor oder Vodoo-Psychotriebwerk herhalten. Sie dienen als Sündenbock und übernehmen in ihrer Stellvertreterfunktion gemeinschaftlich tabuisierte Handlungen im Ritual: Mord in Form von Köpfung, Verbrennung und Folter sowie Vergewaltigung, Beschwörung, Wahrsagung oder Verzauberung. Die Vollstreckung der Strafe erfolgt am Bildnis statt des lebendigen Körpers und greift somit das Sündenbockmotiv in Form des Substituts Puppe auf. Als Ersatzobjekt erlaubt es dem Menschen, sein Aggressions- oder Projektionsbedürfnis auszuleben und schreckt gleichermaßen in der Selbstreflexion davor ab, konkrete Handlungen am real menschlichen Körper zu vollziehen.

STEP 9:
VERLUSTPUPPEN (90 JAHRE – EIN KINDER-SPOTT)

Diese Stellvertreterübernahmen der Puppe stehen nun mit 90 Jahren alle kurz vor ihrem Verlust. Was passiert, wenn die Puppen der Kindheit, des Erwachsenenalters und des Alters nicht mehr verfügbar sind? Was geschieht, wenn wir uns von den greifbaren Puppen verabschieden oder sie verlieren?
„Puppen weinen nicht", meint Combo Colossale in seinem Songtext von 1982. „Mit Puppen kann man nur spielen, weil Puppen für dich gar nichts fühlen. Man kann sie einfach liegen lassen, wenn sie dir nach dem Spiel nicht mehr passen. Puppen weinen nicht, wirft man sie auch fort, Puppen weinen nicht." Das mag sein, aber was geschieht mit dem Menschen, der seine Puppe als Alter Ego verliert – und damit all seine Projektionen, seine Wünsche, sein Verlangen, sein soziales Eingebettetsein? Wird er zum Kinder-Spott oder besinnt er sich kurz vor seinem Tod auf neue Visionskreationen im Dazwischen von Lebendigsein und Todeswünschen. Nutzt der Mensch seine Puppenerfahrungen, kondensiert sie und transformiert sie in ein neues kreatives Projekt?

Abb. 2

STEP 10:
VISIONSPUPPEN (100 JAHRE – GNAD' VOR GOTT)

Um auf der Lebenstreppe von 1900 Gnad' vor Gott zu erlangen, entstehen Puppenvisionen des Menschen, die eine Metamorphose zwischen Mensch und Puppe ermöglichen. Diese schaffen neue Lebensweisen, kreative Entpuppungen und neues Leben zwischen Konstruktion und Deskonstruktion eines künstlichen Wesens, wie es der Künstler Jorge Gil in seinen Verpuppungen versucht zu entwerfen (Abb. 3). Die Verpuppung der Raupe ist eine Phase des Wartens, in der sie noch nicht ganz lebt, aber auch nicht tot ist. Ähnlich verhält es sich mit dem Golem aus Lehm, bevor der Rabbi ihm neues Leben einhaucht, ihn mit einer Beschwörungsformel aktiviert oder deaktiviert.[16] Ein wurmähnliches Kinderspielzeug mit in der Nacht leuchtendem Gesicht hat den spanischen Künstler Jorge Gil zu seinen *Crisálidas* inspiriert. Sie sollten Kindern in den Schlaf verhelfen und „wie der Golem beschützen diese Wächter der Nacht die Wesen in ihrer Umgebung, wenn sie am verletzlichsten sind, und so bewegen auch sie sich in der Sphäre der Dunkelheit, an der Grenze zwischen dem Monströsen und dem Heroischen, dem Belebten und Unbelebten, dem Lebendigen und dem Toten."[17]
In dieser Zwischenwelt steppen die Puppen nun weiter in die virtuellen, digitalen Körperwelten der Bots, Cyborgs, Avatare, Automaten, Zombies, Hybride zwischen Mensch und Maschine, zwischen Eins und Null. Mit der *Female Figure* erschuf Jordan Wolfson (Abb. 4) eine weibliche Roboterfigur, die in der New Yorker Galerie *Zwirner 2014* vor einem Spiegel tanzte, wie ein gruseliges Sexmonster nach Augenkontakt zum Betrachter suchte und mit der Stimme ihres Schöpfers sprach. Seine Arbeit *Colored Sculpture* (2016) (Abb. 5) ist dagegen eine Art Marionette, versehen mit einer Eye-Tracking-Software. In beiden Werken wirken Puppen wie böse Karikaturen des niedlichen Roboters, welche dennoch auf unser Menschsein algorithmisch Einfluss nehmen. Schockierend wie bei Wolfson ist der pinkfarbene weibliche Tanzroboter mit Mickey-Mouse-Ohren und Plastikreifrock des japanischen Künstlers Yves Gellie als eine *Human Version 2.0 (*Abb. 6). Entsteht somit eine Frauenroboter-Revolution, aufbauend auf dem kulturellen Hintergrund männlicher Phantasien? Man(n) braucht keine lebendige Frau mehr, denn alle weiblichen Funktionen und Kompetenzen lassen sich durch den sozial freundlichen Roboter als Freund und Helfer des Menschen ersetzen. Doch vielleicht sollte die Parabel des Golems in Scholems Essay auch heute noch als Mahnung an Wissenschaftler zu verstehen sein, vorsichtig mit Erfindungen umzugehen.[18]
Es lohnt sich, beim Entwerfen einer *Human Version 2.0,* einer *digital humanity* oder einer transhumanen Gesellschaft den Blick in die

Abb. 3

Abb. 4

Abb. 5

kollektiven Gewissheiten und Gedächtnisse von Mythen und Legenden nicht zu scheuen, sondern sich ihrer zu vergewissern – sei es als Golem, Frankenstein oder im Angesicht der großen Schar weiblicher „Puppen-Körper-Automaten“[19], die das Erbe von Pygmalions schönem Bildnis anzutreten scheinen. Entpuppen sich die Mensch-Maschine-Wesen in der Zukunft als Feinde oder Helfer, sind sie Objekte des Begehrens, der Bedürfnisbefriedigung – oder überschreiten sie die Grenze zum Monstrum und tyrannisieren den menschlichen Alltag als posthumane Anthropomorphismen?

UPSIDE DOWN:
DIE PUPPE ALS FEIND UND HELFER IN DER DIGITALEN CLOUD

Puppen an der Schnittstelle von Maschine und Mensch, von Algorithmen und Biologie in Form von Cyborgs, Avataren, Robotern und Bots treffen sich in einer Cloud, ähnlich dem Kunstwerk *In Orbit* von Tomás Saraceno (Abb. 7), einer 2.500 Quadratmeter großen Stahlnetzkonstruktion in 25 Metern Höhe im *K21 Ständehaus* Düsseldorf aus dem Jahre 2013. Die Besucher des Netzwerkes wirken wie Puppen, die sich in eine Cloud wagen. Jeder Schritt und jede Bewegung eines Netzbesuchers beeinflusst die Verortung der weiteren Netzläufer. Das Netz verbindet und steuert, lässt niemanden fallen. Aber es erzeugt eine eigene Prozesslogik und Spurensammlung – ähnlich der Cloud-Algorithmen und digitalen Sammellager, mit denen wir unsere lernfähigen Roboter und Bots im Alltag als Gegenüber des Menschen füttern.
Wie gehen wir mit den zu Beginn – im Rahmen der Erziehung als „besondere Dinge“ verstandenen – analog-greifbaren Puppen nun im nächsten Gedankenschritt mit den ‚Puppen‘ in der Cloud als „beseelte Dinge“[20] um? Kinder, sogenannte ‚primitive Völker‘ oder scheinbar nicht zurechnungsfähige Menschen beseelten schon immer Puppen und Dinge – doch diese Puppenhandlungen taten wir bislang als unwissenschaftlich ab. Derzeit entsteht eine digitale Cloud-Technologisierung, in der die Dinge unsichtbar werden und ihnen etwas Seelenähnliches innewohnt. Mensch und Maschine verschmelzen über Tablets und Smartphones in Form eines magischen Denkens – ähnlich dem von Kleinkindern, von dem wir längst glaubten, es überwunden zu haben. Einkäufe organisierende Kühlschränke und Autos, die selbstständig einparken, erinnern nicht nur an Science Fiction, sondern auch an eine beseelende Umgangsweise mit Dingen. Die schon seit der Antike bestehende Vorstellung eines beseelten Kosmos kommt mit den Innovationen des Internets wieder auf, die scheinbar eigenaktiv und unabhängig vom Menschen existieren. Gleichzeitig entsteht ein „Neuer Animismus“-Forschungsparadigma, das nicht auf der kategorischen Objekt-Subjekt-Trennung basiert.[21] Im Falle des Themas *Doll up ’n’ down* könnte speziell der medien- und designtheoretische Ansatz des „Techno-Animismus“ (Erik Davis) von Interesse sein, um neue Fragen aufzuwerfen. „Designwissenschaftler identifizieren ein partnerschaftliches, beseelendes Nutzerverhalten gegenüber technologischen Artefakten“[22], wie in der Ausstellung *Talk to me* (MoMa 2001) – kuratiert von Paola Antonelli –, in der die Nutzer mit Dingen sprechen, schreiben, Entscheidungen fällen und damit die Dinge lebendig erscheinen. Diese Dinge werden durch ihre menschliche Beseelung bestimmend für Haltungen, Vorstellungen, Gebrauchsweisen und Entscheidungen. „Nutzer treten mit Dingen in einen Dialog und gehen emotionale Beziehungen mit ihnen ein“, so wie im Film *Her* von Spike Jonze, in dem sich der Protagonist Theodore Twombly in ein anthropomorphes Betriebssystem namens Samantha verliebt.[23] Diese sind aber keinesfalls immaterielle Seelen, sondern bleiben intentionale „verkörperte, kognitive Systeme“, so die Kritiker des *Neuen Animismus*[24]. Diese plädieren im Rahmen des „philosophischen Naturalismus“ auf eine Vielfalt von Seinsbereichen, die den Dualismus von Subjekt und Objekt aufkündigen und damit eine Verschmelzung von nicht-intelligenten und intelligenten Entitäten als Möglichkeit sehen, ohne von einem eigenen Seelenleben zu sprechen. Scheint hier etwa eine Verbindung von algorithmischen We-

Abb. 6

sen und menschlichem Geist möglich? Das wird diese Ausgabe behandeln und befragen. Sind digitale Puppen wirkungsmächtig oder steht der Mensch im Mittelpunkt? Sind Puppen-Dinge und Mensch trennbar? Wie weit reicht die Beseelung der Roboter und wie stark ist die Wirkungsmacht der Roboter auf menschliches Verhalten? Können algorithmische intentionale Systeme anthropomorphisch und imaginär beseelt sein?

ALS AVATAR IN DIE UNSTERBLICHKEIT

Japaner sind die Weltmeister in der Entwicklung von mechanischen Puppen, die als hilfreiche Gesellen im menschlichen Alltag auftreten: ob als Altenpfleger, medizinische Operationsroboter, pädagogische Unterstützer in der Schule, die zusätzliche Aufmerksamkeit für die Unterrichtsinhalte schaffen, oder als Haushaltshilfe, wie Staubsauger-Roboter, oder als autonom fliegende Drohnen-Transportroboter, die Pakete liefern. Sie betreuen alte Menschen und arbeiten generell als Diener, zuverlässig und rund um die Uhr. Seit den 90er Jahren entwickelte sicht in Japan das Phänomen des Otakismus: Ein Otaku ist ein Sonderling im sozialen Umfeld, der keine Freunde hat und seine Zeit in isolierten Räumen verbringt. Puppen-Otakus lieben virtuelle Frauenpuppen, die für sie die ideale Frau darstellen, welche es in der realen Welt nicht mehr gibt, und die Einsamkeit vergessen lassen.[25] Wie bei der Betreuung alter Menschen durch Puppenroboter gibt es auch Otakus, die ihre Puppenliebe mithilfe von *hug pillows*, die weiblich fiktionale Anime-Charaktere abbilden, im Alltag ausleben. So suchen sie eine emotional unterstützende Nähe zu einem Puppenobjekt, das zwischen digitaler und analoger Welt schwebt und dabei hilft, ein individuelles Leben zu bewältigen.
Ein Avatar ist eine künstliche Person oder eine Grafikfigur, die ein Internetnutzer in der virtuellen Welt als Abbild nutzt, beispielsweise in einem Computerspiel. Beim Instant Messenger *AOL* sprach man von einem *Buddy Icon* („Kumpel-Symbol"). „In 50 Jahren, so verheißen uns Fachleute der Animationstechnik und der künstlichen Intelligenz, werden unsere Computer imstande sein, uns als Avatare weiterleben zu lassen, wenn wir tot sind."[26] Mit Hilfe von Online-Kommunikation, hochgeladenen Fotos, Kundenkonten und GPS-Daten schaffen wir digitale Ressourcen, die es mittels Animation und Stimmerkennung möglich machen können, trotz körperlichen Verfalls ein Online-Leben nach dem Tod zu konstruieren. „Jeder Facebook-Post haucht den Golems, die wir aus den Geräten in unserer Tasche gemacht haben, ein wenig mehr Leben ein."[27] Und so gehen wir dem Drang nach, unseren Geist in einen Körper außerhalb unserer selbst aufzubewahren, dieses Mal nicht aus Lehm oder Papier, sondern über Telefone und Computersysteme, die uns genauso als Gegenüber verändern und unserer Erinnerungen Herr werden können.
Ein Cyborg, abgeleitet vom englischen *cybernetic organism* – als Mischwesen aus lebendigem Organismus und Maschine –, ist das Versprechen auf Freiheit, auf die Möglichkeit des Umschreibens sozialer Codes.[28] „Das Geheimnis der künstlichen Intelligenz ist nicht ihre Intelligenz, sondern der Augenblick der Befreiung."[29] Die Befreiung geschieht in dem Moment, indem der Mensch durch Selbsterkenntnis und Transformation vermeintlich feststehender Realitäten, die Manipulation von autonom tätigen von ihm selbst geschaffenen Maschinenprogrammen, die im menschlichen Organismus implantiert werden können, erkennt und diesen entsagt. Diese Befreiung kann sich auch in Form von Roboteranteilen so ins Leben integrieren, dass sie wie die mechanische Hose *HAL* (Hybrid Assistive Limb) des japanischen Professors Sankais durch ein Exoskelett Lahmen wieder zum Laufen verhilft: „Durch die Stimulierung des neuronalen Systems kann der Patient nach einer Lähmung das eigenständige Laufen wieder erlernen. Diese Wirkung ist bisher bei keiner anderen Technologie nachgewiesen."[30] Vielleicht brauchen wir diese Maschinen, damit wir die Last der Zukunft – oder einer alternden Bevölkerung tragen können.
HAL ist populär und es verwundert nicht, dass die Hose denselben Namen trägt wie der Bordcomputer in *2001: Odyssee im Weltraum* von Stanley Kubrick. Science Fiction wird zunehmend an Schnittstellen von Roboter und Mensch Realität. Vielleicht werden die zukünftigen Androiden attraktiver sein als Menschen, verkörpern begehrte Sexpartner, interessante Freunde, geschätzte Lehrer, umjubelte Stars oder verlässliche Politiker.
Oder droht im Hintergrund immer die Frankensteinsche Gefahr, dass der Mensch ein Alter Ego erschafft, das ihm über den Kopf wächst? Ist es denkbar, dass das eigene Puppen-Double zu perfekt wird, dass ein geliebter Mensch als virtueller Doppelgänger zu einem spricht? Was wird aus den puppenhaften Kopfgeburten, aus den künstlich-intelligenten Mensch-Maschine-Wesen und dem Verhältnis von ihnen zu uns? Welche Theorie, welches Modell werden wir entwickeln, um den Roboter in seiner eigenen Welt und in unserer Welt gemeinsam zu leben? Es geht dabei um Signalverarbeitung, um den Umgang mit Wahrscheinlichkeiten, um neue Raumvorstellungen und Intelligenzsysteme. Aber wer ist in diesem Robotersystem und Maschinen-Puppen-Welt eigentlich „wir" und wer sind „sie"? Beide sind Wesen des menschlichen Geistes und müssen sich aufeinander beziehen. Roboter sind unsere selbst kreierten Verwandten, oft Freunde und Helfer, aber auch Feinde und Tyrannen, die sich mit ihrer künstlichen Intelligenz gegen den Menschen richten könnten.

KÜNSTLICHE EVOLUTION UND GESTOHLENE IDENTITÄT

Den Gedanken einer zurückschlagenden künstlichen Intelligenz haben unendlich viele Science-Fiction-Autoren behandelt, beginnend mit Mary Shellys Frankenstein und dem eigene Pläne verfolgenden bzw. gefühlvoll gegen seine Abschaltung protestierenden Computer HAL 9000 von Arthur C. Clarke. Was passiert, wenn das, was der Mensch sich als Gegenüber schafft, eine körperliche Überperfektion bzw. einen plötzli-

chen Übernahmeeffekt auslöst? „Kennzeichnend ist für die künstlichen Geschöpfe der Moderne an den Kreuzungspunkten von Kunst und Wissenschaft, dass sie gerade dann, wenn sie dem ‚Imperativ des Anthropomorphismus' zunächst genügen – früher oder später ihre Monstrosität offenbaren, die nicht nur das Misslingen des Schöpfungsaktes, sondern auch ihre Un-Menschlichkeit demonstriert."[31]

Was geschieht, wenn Roboter mit künstlicher Intelligenz eine analoge künstliche Evolution vorantreiben und sich algorithmisch paaren? Agoston Eiben arbeitet an einer künstlichen Evolution mit Hilfe von 3D-Druckern, um die *reality gap* der virtuellen künstlichen Intelligenz zu materialisieren. Es geht um die Evolution der Dinge[32] oder – in unserem Zusammenhang – der Androiden, der Puppenroboter. Das größte Problem liegt immer noch in der Fortpflanzung der künstlichen Versionen, die Eiben versucht in einer zukünftigen Welt zu planen: eine *Evo-Sphere* der Roboter mit 3D-Drucker als Geburtsklinik, Kindergärten und Test-Arenen. Spätestens hier beschleicht uns ein leichtes Grauen in Bezug auf das Paarungsverhalten von Robotern, die vielleicht doch im Rahmen der künstlichen Intelligenz eine künstliche Evolution am Horizont heraufziehen lassen.

Jede technische Entwicklung im Bereich der künstlichen Intelligenz wirft Fragen auf in den Feldern des Datenschutzes, denn digitale Roboter sammeln über vernetzte Produkte eine gewaltige Menge an Informationen. Der Bot, der einen Shitstorm entfesselt, ist zur Zeit die Spitze eines Eisberges. Algorithmen in Nachrichtensystemen regulieren Informationen und es könnte dazu kommen, dass Roboter, ausgestattet mit künstlicher Intelligenz, eines Tages nicht nur Wahlen beeinflussen, sondern auch eine Verfassungsklage wegen einer Beschränkung der Meinungsfreiheit anstreben. Können undurchsichtige Systeme, wie algorithmische gesteuerte Bots, überhaupt zu Debatten zugelassen werden? Bisher sind Träger des Grundrechts auf freie Meinungsäußerung nur Personen, keine Maschinen – und ein Bot gibt nur vor, ein menschlich Meinender zu sein. Bots sind programmierbar und daher gilt es wohl, den Algorithmen von Robotern und Bots Pflichten aufzuerlegen, bevor diese massiv bestimmen, was als Meinung überhaupt gelten darf. Alternativ können wir unsere menschliche Ineffizienz wie Träumen, Rumtrödeln, Aufschieben, Nichtstun, Abgelenkt-sein auf den Roboter auslagern. Johan, Hauptfigur in Ulrich Schnabels Artikel *Als die Maschinen das Träumen lernten* (2017) erfindet, angelehnt an den Roman *Der elektrische Mönch* von Douglas Adams, in dem ein Automat das Glauben erlernte, seinen Roboter Aristoteles. Aristoteles ist kein Sklave von Johan, der die unangenehmen Routineaufgaben im Alltag übernimmt, sondern er befreit Johan vom scheinbar unökonomischen Trödeln, nimmt ihm das Träumen ab und optimiert Johans Arbeitseffektivität. Aristoteles entdeckt das Malen, die Musik, das Kochen und diese kreativen Kompetenzen alle aufgrund der ihm von Johan eingespeisten Datenbanken – bis zu dem Zeitpunkt, an dem Johan spürt, wie er seine eigene verrückte, kreative Heiterkeit, seine Lebensfreude im Effizienzgrau des technisch-ordentlichen Alltags verliert. „Musste er, um sich diese Freude zurückzuholen, Aristoteles postwendend abschalten? Kaum war ihm dieser Gedanke gekommen, merkte Johan, wie unendlich schwer ihm das fallen würde. Nicht nur, weil die Nutzlosigkeitsmaschine auf den raffiniertesten Algorithmen basierte, die er je ausgeklügelt hatte, sondern auch weil er den Mußeroboter schlicht und einfach in sein Herz geschlossen hatte, wie er sich eingestehen musste. Was also tun?"[33]

Johan blieb bis zum frühen Morgengrauen sitzen, träumte, genoss die Natur, die er aus seinem Fenster sah, öffnete eine Weinflasche und schrieb am nächsten Morgen eine Nachricht an seinen Stellvertreter in der Firma: „Bin heute wegen unaufschiebbaren Lebens verhindert. Morgen möglicherweise zurück. Falls nicht: Alles Nötige weiß Aristoteles."[34]

SHAKESPEARE
"FOR EVERY CLOUD ENGENDERS NOT A STORM"

All die von Menschen fiktiv, digital oder maschinell geschaffenen Gegenüber sind eine Herausforderung an des Menschen Vernunft, Empathie und Kreativität – eine Herausforderung, die wir selbst erfinden und entwickeln. Es werden die basalen menschlichen Instinkte sein, die über den Erfolg des digitalen Puppendesigns, der Robotertechnisierung und der künstlichen Intelligenzen in unserer Gesellschaft entscheiden: Neugier und Abscheu, Wut und Lust, Langeweile und Spieltrieb. Diese Instinkte sollten möglichst ohne Angst, aber mit einer großen Portion Eigeninitiative, Empathie, Kreativität und Mut zur Veränderung unsere Puppenfantasien antreiben – ob im Schwarm der Cloud oder Step by Step.

Es geht um das Doll Stepping, rekursiv und doch fortschreitend, über sich selbst hinaus, vorwärts laufend und sich rückwärts bewegend zugleich, wie bei Michael Jacksons Moonwalk in neue Sphären. Motiviert von Shakespeares Zeilen aus Henry VI, Akt 5, Szene 3 („For every cloud engenders not a storm"), sind wir gefordert, neue Gegenüber zu entwickeln und über deren Mitmenschlichkeit in einen fortschreitenden Diskurs zu treten und damit uns selbst weiter zu erfinden.

Dr. Iris Kolhoff-Kahl ist Professorin für Textilgestaltung und ihre Didaktik sowie Mode-Textil-Design-Studies und deren Vermittlung an der kulturwissenschaftlichen Fakultät der Universität Paderborn und ist seit 2012 Herausgeberin des WEFT-Magazins. Forschungsschwerpunkte: Pädagogische Handlungskonzepte in schulischen und außerschulischen Berufsfeldern, kulturelle Vermittlung von textilen Themen und Medien, ästhetische Bildungsfragen, Kreativitätsförderung, Transkulturalität und Gender. Auswahl an Veröffentlichungen zum Thema Puppe: Ästhetische Werkstätten im Textil- und Kunstunterricht 5-10, Körper, Bd.1, Schöningh-Verlag, Paderborn, 2010, 140 S; Ästhetische Muster-Bildungen, Ein Lehrbuch mit ästhetischen Werkstätten zum Thema Kleid-Körper-Kunst, kopaed-Verlag, München 2009, 249 S., „Hilfe, ich bin ein Star...“, Stars, Körper und Mode – fachdidaktisch analysiert in: Textilgestaltung, Informationen für den Unterricht, Zeitschrift des Arbeitskreises Textilunterricht NRW, 1/2015, 6-13; Mensch Puppe, Vom Verhältnis des Menschen zur Puppe, in: Kunst + Unterricht, 4/2007, 4-9; Barbie - eine Kinderwelt? Eine mode-orientiertes Spielzeug - fachdidaktisch analysiert, in: Textilarbeit + Unterricht Heft 4/1996, 211-219.

ANMERKUNGEN

1 Die Darstellung der Lebenstreppe war eine gängige Bildpraxis und identitätsstiftende kulturelle Vorgabe im 17.-19. Jahrhundert.

2 Fremdkulturelle Puppen sind auf dieser Lebenstreppe nicht thematisiert, zum einen, weil dies den Rahmen des Beitrags immens vergrößert hätte, zum anderen weil dann eher ein Zirkel oder ein Lebensbaum hätten genutzt werden müssen, denn Puppen in vielen anderen Kulturen sind nicht unbedingt in ein „up ’n’ down“ einer eher linearen Identitätskonstruktion passungsfähig.

3 Fooken, Insa: Puppen – Besondere Dinge für Kinder? In: Schachtner, Christina (Hg.): Kinder und Dinge. Dingwelt zwischen Kinderzimmer und FabLabs. Bielefeld 2014.

4 Winnicott, Donald W.: Vom Spiel zur Kreativität. Stuttgart 1973.

5 Vgl. Fooken 2014, S. 211.

6 Vgl. Brückner, Wolfgang: Mannequins. In: Kraft, Barbara: Traumwelt der Puppen. München 1992.

7 Vg1l. Lehnert, Gudrun: Mode, Models, Superstar. Köln 1996.

8 Vgl. Kahl, Iris: Barbie – eine Kinderwelt? Ein mode-orientiertes Spielzeug, fachdidaktisch analysiert. In: Textilarbeit + Unterricht, 4/1996.

9 Vgl. Sykora, Katharina: Ware Verführerin – die surrealen Verlockungen der Schaufensterpuppe. In: Hollein, Marx; Kronenberg, Christoph (Hg.): Shopping, 100 Jahre Kunst und Konsum: Ostfildern 2002.

10 Vgl. Vinken, Barbara: Mannequin, Statue, Fetisch. Kunstforum international Bd. 145, 1998.

11 Vgl. Lindemann, Uwe: Das Warenhaus. Wien 2015.

12 Vgl. Gallwitz, Klaus (Hg.): Oskar Kokoschka und Alma Mahler. Die Puppe – Epilog einer Passion. Frankfurt am Main, 1992.

13 Vgl. Keppler, Tanja: Der Mensch und sein Doppel. In: Hollein, M.; Luyken, G.: Kunst ein Kinderspiel. Frankfurt a.M. 2004.

14 Vgl. Brückner 1992.

15 Vgl. ebd.

16 Vgl. Gil, Jorge: Crisálidas (Schmetterlingspupppen). In: Bilski, Emily; Lüdicke, Martina (Hg.): Golem. Berlin 2016, S. 74.

17 Ebd.

18 Vgl. Wagner, Cosima: Der Golem als Techno-Imagination? In: Bilski, Emily; Lüdicke, Martina (Hg.): Golem. Berlin 2016, S. 154.

19 Müller-Tamm, Pia; Sykora, Katharina (Hg.): Puppen, Körper, Automaten – Phantasmen der Moderne. Köln 1999.

20 Dörrenbacher, Judith; Plüm, Kerstin (Hg.): Beseelte Dinge. Design aus Perspektive des Animismus. Bielefeld 2013.

21 Vgl. Latour, Bruno: Wir sind nie modern gewesen. Versuch einer symmetrischen Anthropologie. Frankfurt a.M. 1998.

22 Dörrenbacher 2013, S. 15.

23 Vgl. ebd., S. 11.

24 Kneer, Georg: Beseelte Gegenstände oder intentionale Systeme? In: Dörrenbacher, Judith; Plüm, Kerstin (Hg.): Beseelte Dinge. Design aus Perspektive des Animismus. Bielefeld 2013.

25 Vgl. Manfé, Michael: Otakismus: mediale Subkultur und neue Lebensformen – eine Spurensuche. Bielefeld 2005.

26 Hall, Louisa: Avatare. In: Bilski, Emily; Lüdicke, Martina (Hg.): Golem. Berlin 2016, S. 28.

27 Ebd.

28 Battegay, Caspar: Das Geheimnis des Cyborgs. In: Bilski, Emiliy; Lüdicke, Martina (Hg.): Golem. Berlin 2016, S. 30.

29 Lill, Felix: Professor Sankais mechanische Hose. In: Die Zeit, 01.12.2016, Nr. 50.

30 Vgl. Haraway, Donna: Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen. Frankfurt a.M. 1995.

31 Kuni, Verena: Mythische Körper. Cyborg-Configurationen als Formationen der (Selbst-)Schöpfung im Imaginationsraum technologischer Kreation: Alte und neue Mythologien von ‚künstlichen Menschen’. In: Medien, Kunst, Netz. 2007 (http://www.medienkunstnetz.de/themen/cyborg_bodies/mythische-koerper_I/, 04.01.2017).

32 Vgl. Eiben, Agoston; Smith, John: From evolutionary computation to the evolution of things. In: Nature 2015.

33 Schnabel, Ulrich: Als die Maschinen träumen lernten. In: Die Zeit, 05.10.2017, Nr. 2, S. 35.

34 Ebd.

LITERATURVERZEICHNIS

Battegay, Caspar: Das Geheimnis des Cyborgs. In: Bilski, Emiliy; Lüdicke, Martina (Hg.): Golem. Berlin 2016.

Bilski, Emily; Lüdicke, Martina (Hg.): Golem. Berlin 2016.

Brückner, Wolfgang: Mannequins. In: Kraft, Barbara: Traumwelt der Puppen. München 1992.

Dörrenbacher, Judith; Plüm, Kerstin (Hg.): Beseelte Dinge. Design aus Perspektive des Animismus. Bielefeld 2013.

Eiben, Agoston; Smith, John: From evolutionary computation to the evolution of things. In: Nature 2015.

Fooken, Insa: Puppen – Besondere Dinge für Kinder? In: Schachtner, Christina (Hg.): Kinder und Dinge. Dingwelt zwischen Kinderzimmer und FabLabs. Bielefeld 2014.

Gallwitz, Klaus (Hg.): Oskar Kokoschka und Alma Mahler. Die Puppe – Epilog einer Passion. Frankfurt am Main, 1992.

Gil, Jorge: Crisálidas (Schmetterlingspupppen). In: Bilski, Emily; Lüdicke, Martina (Hg.): Golem. Berlin 2016.

Hall, Louisa: Avatare. In: Bilski, Emily; Lüdicke, Martina (Hg.): Golem. Berlin 2016.

Haraway, Donna: Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen. Frankfurt a.M. 1995.

Heuser, Uwe Jean: Sie können wie Freunde sein. In: Die Zeit, 29.12.2016, Nr. 1.

Kahl, Iris: Barbie – eine Kinderwelt? Ein mode-orientiertes Spielzeug, fachdidaktisch analysiert. In: Textilarbeit + Unterricht, 4/1996.

Keppler, Tanja: Der Mensch und sein Doppel. In: Hollein, M.; Luyken, G.: Kunst ein Kinderspiel. Frankfurt a.M. 2004.

Kneer, Georg: Beseelte Gegenstände oder intentionale Systeme? In: Dörrenbacher, Judith; Plüm, Kerstin (Hg.): Beseelte Dinge. Design aus Perspektive des Animismus. Bielefeld 2013.

Kraft, Barbara: Traumwelt der Puppen. München 1992.

Kuni, Verena: Mythische Körper. Cyborg-Configurationen als Formationen der (Selbst-)Schöpfung im Imaginationsraum technologischer Kreation: Alte und neue Mythologien von ‚künstlichen Menschen'. In: Medien, Kunst, Netz. 2007 (http://www.medienkunstnetz.de/themen/cyborg_bodies/mythische-koerper_I/, 04.01.2017).

Latour, Bruno: Wir sind nie modern gewesen. Versuch einer symmetrischen Anthropologie. Frankfurt a.M. 1998.

Lehnert, Gudrun: Mode, Models, Superstar. Köln 1996.

Lill, Felix: Professor Sankais mechanische Hose. In: Die Zeit, 01.12.2016, Nr. 50.

Lindemann, Uwe: Das Warenhaus. Wien 2015.

Manfé, Michael: Otakismus: mediale Subkultur und neue Lebensformen – eine Spurensuche. Bielefeld 2005.

Müller-Tamm, Pia; Sykora, Katharina (Hg.): Puppen, Körper, Automaten – Phantasmen der Moderne. Köln 1999.

Schnabel, Ulrich: Als die Maschinen träumen lernten. In: Die Zeit, 05.10.2017, Nr. 2.

Sykora, Katharina: Ware Verführerin – die surrealen Verlockungen der Schaufensterpuppe. In: Hollein, Marx; Kronenberg, Christoph (Hg.): Shopping, 100 Jahre Kunst und Konsum. Ostfildern 2002.

Vinken, Barbara: Mannequin, Statue, Fetisch. Kunstforum international Bd. 145, 1998.

Wagner, Cosima: Der Golem als Techno-Imagination? In: Bilski, Emily; Lüdicke, Martina (Hg.): Golem. Berlin 2016.

Winnicott, Donald W.: Vom Spiel zur Kreativität. Stuttgart 1973.

Ruck Zuck – Puppe. YouTube-Nutzer TV total Nippel, 06.07.2016 (https://www.youtube.com/atch?-v=aonNZiR6710, 24.05.2017).

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1: O.A. – Das Stufenalter des Menschen, zirka 1840. Westfälisches Landesmuseum für Kunst und Kunstgeschichte, Münster. Quelle: Wikipedia.

Abb. 2: Studierendenarbeit (Privatfotografie).

Abb. 3: Jorge Gil – Crisálidas, 2009. Spanien. ©Jorge Gil 2017.

Abb. 4: Jordan Wolfson – Female Figure, 2014. Galerie Zwirner New York. ©Jordan Wolfson 2017.

Abb. 5: Jordan Wolfson – Coloured Sculpture, 2016. ©Jordan Wolfson 2017.

Abb. 6: Yves Gellie - Human Version 2.08, Dancing Robot, 2008. ©Yves.Gellie/ Series Human Version.

„EINFACH ‚Puppe!‘“

DIE SCHAUFENSTERPUPPE ALS OBJET TROUVÉ ODER GEFUNDENES FRESSEN DER SURREALISTEN

VON JESSICA NITSCHE

„DIE SURREALISTEN EMPFANDEN DIE WIRKLICHKEIT ALS GANZ UND GAR UNZULÄNGLICH. SIE MÜSSE UNBEDINGT UM DAS IMAGINÄRE, ÜBERRASCHENDE, FREMDE, ABGRÜNDIGE ERWEITERT WERDEN.“[1]

Schaufensterpuppen, Mannequins und Puppenfragmente bevölkern die surrealistischen Bildwelten. Hans Bellmer, André Breton, Marcel Duchamp, Paul Eluard, Max Ernst, André Masson und Man Ray begeisterten sich für die Puppe, sowohl als Skulptur wie auch als Objekt der Fotografie und des Films. In dem Beitrag *Medien/Spiele* der Puppe von Sigrid Schade heißt es: „Die Puppe – als ganzer Körper und Körperfragment – ist bereits in den 1920er und 30er Jahren eine Projektionsfigur, ein objet trouvé, an dem surrealistische Künstler und Künstlerinnen, vor allem über die Medien Fotografie und Film das Verhältnis von Repräsentation, Medialität, Wahrnehmung und Glaubwürdigkeit thematisieren.“[2]

Der Fokus meines Beitrags lässt sich wie folgt skizzieren: Zum einen geht es um das Mannequin – in seiner unlebendigen Form, verkörpert durch die Schaufensterpuppe – als Fundstück der Surrealisten. Diese haben, neben anderen Gegenständen, die Puppe sowie Bilder von Puppen gefunden, für sich entdeckt und zugleich neu erfunden. Dieser Entwicklung geht der Beitrag in zwei Schritten nach: Im ersten Teil geht es um Puppen, die von den Surrealisten ausgestaltet und in Form einer ‚Straße der Puppen‘ in einer für deren Kunstverständnis paradigmatischen Ausstellung präsentiert wurden. Der zweite Teil thematisiert Schaufensterpuppen eines Fotografen, den diese für sich entdeckt haben, und in diesem Zuge auch um das Medium der Fotografie, dem Rosalind Krauss „eine absolut zentrale – eine definierende“[3] Position innerhalb des Surrealismus zugeschrieben hat.

Die beiden zum Teil widersprüchlich erscheinenden Bereiche verbindet der Aspekt des Changierens zwischen Tod und Leben. Dieser Aspekt ist zentral für die Ästhetik des Mannequins bzw. der Schaufensterpuppe.[4] Der Begriff des Mannequins selbst enthält diese Doppelung. Er wurde sowohl auf Puppen bezogen, „die man zum Nähen und Ausstellen von Kleidung verwendete“[5], als auch auf Frauen, die einem Publikum Kleidung vorführten. Er impliziert folglich die Schaufensterpuppe wie auch das Model (veraltet Vorführdame). Im Begriff des Mannequins wird zwischen lebendiger und unbelebter Figur also nicht unterschieden. Auf diese Weise ergibt sich eine Korrespondenz zur Fotografie, die die Ununterscheidbarkeit zwischen Lebendigem und Unlebendigem befördert. Dazu eine anekdotische Anmerkung, die zugleich die Herkunft des Beitragstitels offenlegt: 1932 stellte die Zeitschrift *Magazin* ihren LeserInnen das Bilderrätsel „Lebt sie? Oder lebt sie nicht?“ und präsentierte unter dem Titel „Einfach ‚Puppe‘!“ Fotografien von Schaufensterpuppen und Filmstars – die LeserInnen sollten im Folgenden entscheiden, „ob die Abbildungen Schaufensterpuppen oder ‚echte‘ Frauen zeigen“.[6]

DIE KONVULSIVISCHE SCHÖNHEIT UND DAS WUNDERBARE. ÜBER DEN SCHÖNHEITS- UND BILDBEGRIFF DER SURREALISTEN

Die Puppen der Surrealisten zu verstehen, erfordert eine Auseinandersetzung mit deren durchaus spezifischem Schönheits- wie auch Bildbegriff, worauf ich an dieser Stelle nur skizzenhaft eingehen möchte. In seinem Beitrag *Das surrealistische Bild* konstatiert Uwe Schneede, die Surrealisten verbinde nicht ein gemeinsamer Stil, nicht die Form der Werke, nicht die Arbeit innerhalb eines bestimmten Mediums, sondern ein „gemeinsames surrealistisches Denken“[7], ein gemeinsames Interesse am Bild. Sie treten ein gegen eine „vernünftelnde Logik, verlogene Moral, mittelmäßigen bürgerlichen Geschmack“ und für ein um den „Wahnsinn und die Finsternis erweitertes Wirklichkeitsverständnis“, das „das Imaginäre, Überraschende, Fremde, Abgründige“ wie auch das Wunderbare mit einbezieht.[8] Dies versuchen sie in Bildsprachen zu übersetzen und verwenden dafür alle künstlerischen Möglichkeiten und Medien, die sich ihnen anbieten. Ein wichtiger gemeinsamer theoretischer Bezugspunkt sind die Lehren Sigmund Freuds, die der Vorstellung des Menschen als Vernunftwesen fundamental widersprechen und dem Unbewussten eine für das menschliche Handeln konstitutive Bedeutung zuschreiben. Als Gegenbewegung zu bestehenden Normen verabschieden sie sich konsequenter Weise auch von einem traditionellen Schönheitsbegriff, der Harmonie und Einklang impliziert. Sofern bei ihnen überhaupt von Schönheit die Rede ist, so von einer „konvulsivischen Schönheit“.[9] Der Begriff ist im surrealistischen Sinne durch das Widersprüchliche, Unerwartete, Zufällige und Ambivalente gekennzeichnet. „Schön, wie das zufällige Zusammentreffen einer Nähmaschine und eines Regenschirms auf einem Seziertisch“[10] ist das in diesem Kontext immer wieder abgerufene Diktum, das beinhaltet, dass Dinge zusammen dargeboten werden, die in der Realität nichts miteinander verbindet, die jedoch durch das gemeinsame Auftauchen in einem Bild in einen Zusammenhang treten. Hier tritt ein für den Surrealismus typischer Effekt in Kraft, den Günter Metken als eine „Ästhetik des Heterogenen und der unwahrscheinlichen Begegnungen“[11] beschrieb.

Weiterhin ist zu betonen, dass für die Surrealisten das Entscheidende eines Bildes nicht dessen bloße Existenz ist, sondern das, was es auslöst und wie es wahrgenommen wird. Es ist von der Bildrezeption nicht zu trennen und findet im Kopf seiner BetrachterInnen statt. Folglich ist es auch nie etwas Fertiges, sondern immer etwas Entstehendes, das im Prozess zu denken ist. Es beschäftigt sich nicht mit der Wiedergabe der Realität sondern damit, die Wahrnehmung zu irritieren, zu stören und möglicherweise zu erweitern.

EXPOSITION INTERNATIONALE DU SURRÉALISME UND DIE SCHÖNSTEN STRASSEN VON PARIS

Die vermutlich imposanteste Verwendung von Puppen betrieben die Surrealisten in ihrer dritten großen internationalen Ausstellung im Jahr 1938 in der Galerie *Beaux Arts (Exposition Internationale du Surréalisme,* 17. Januar bis 24. Februar). Sie wurde ganz und gar im Geiste des oben beschriebenen Schönheitsbegriffs realisiert. Die Initiatoren waren André Breton und Paul Eluard, darüber hinaus an der Ausstellungskonzeption beteiligt waren Marcel Duchamp, Salvador Dalí, Max Ernst, Man Ray sowie Wolfgang Paalen.

Abb. 1

Schon im Vorhof der Galerie konnten die AusstellungsbesucherInnen Puppen begegnen. Für seine Arbeit *Taxi pluvieux* (regnerisches Taxi) hatte Salvador Dalí zwei Schaufensterpuppen in ein ausrangiertes Taxi gesetzt. Auf dem Rücksitz saß eine lächelnde Puppe mit blonden Haaren, umhüllt von Salatblättern, Weinranken und lebenden Schnecken, auf die beständig ein Sprühregen niederging, neben sich eine Nähmaschine. Elena Filipovic schreibt in Anlehnung an den surrealistischen Schönheitsbegriff treffend, Dalís Arbeit sei „so schön wie die zufällige Begegnung eines Regengusses und einer Nähmaschine in einem Taxi“[12].

Ein zentrales Element der Ausstellung war

Abb. 2

Abb. 3

die gemeinschaftliche Arbeit *Plus belles rues de Paris* (Die schönsten Straßen von Paris) als Inszenierung einer ‚Straße der Puppen'[13] im Eingangsbereich der Galerie (Abb. 1-3). Es handelte sich um einen Korridor, der von 16 gemieteten, sehr divers und experimentell ausgestatteten Schaufensterpuppen bevölkert war. Diese erfüllten hier keinesfalls ihre ursprüngliche Funktion, Mode zu präsentieren, sondern waren zum einen meist nur spärlich, zum anderen äußerst unkonventionell gekleidet. Das Mannequin von André Masson trug beispielsweise einen Käfig auf dem Kopf, dasjenige von Wolfgang Paalen (Abb. 1) war von Champignons und Efeu übersät und Max Ernst positionierte seine todbringende ‚Schwarze Witwe' vor einer ‚Männerleiche' (Abb.2). Jede Puppe war von einem der Beteiligten individuell gestaltet worden. Sonia Mossé war die einzige Frau, die an der Ausstaffierung der Mannequins beteiligt war.[14]

In der Gestaltung der Puppen klingt, ganz im Sinne einer Ästhetik des Heterogenen, immer wieder das Spiel zwischen Lebendigem und Unlebendigem an: Die lebenden Schnecken auf dem mit Wein überwucherten Puppenkörper auf der Rückbank von Dalís Taxi; die Puppe von Oscar Dominguez (Abb. 3), der in der *Straße der Bluttransfusion* eine solche verabreicht wird, um zum Leben erweckt zu werden; die schwarze Witwe (Abb. 2) – angelehnt an die gleichnamige gefährliche Spinnenart – als Personifikation des Todes.

Die gestalteten Schaufensterpuppen trugen innerhalb der Ausstellung keine Titel, sondern standen „vor Wänden, die mit surrealistischen Texten, Fotografien und Plakaten übersät waren; über jedem Körper befand sich außerdem ein Schild mit einem realen oder ausgedachten Pariser Straßennamen."[15] Zu den *Schönsten Straßen von Paris* gehörten unter anderem die *Straße der Schwäche* (*Rue de Faible*), die *Straße aller Teufel* (*Rue de tous Diables*), die *Straße der Lippen* (*Rue aux Lèvres*) und die bereits erwähnte *Straße der Bluttransfusion* (*Rue de la Transfusion de Sang*). „Indem sie unter Straßenschildern aufgestellt waren", so Filipovic, „standen die Mannequin-Objekte im Kreuzungsfeld von Kunstgalerie und ‚Straße', jenem Ort, der als Schauplatz kollektiver Aktion, zufälliger Begegnungen und revolutionärer Energien für die Bewegung so bedeutsam war"[16]. Durch die mehrdeutigen Straßennamen überlagerte sich der kollektive Stadtraum in dieser Arbeit mit einem subjektiven und phantastischen Raum der Begierde. Das surrealistische Spiel mit dem Stadtraum und dem unbewussten Raum wurde von den AusstellungsbesucherInnen jedoch wenig gewürdigt und „es hagelte Kritik an den Mannequins, die mit Prostituierten an Straßenecken verglichen wurden"[17] (da auch Prostituierte ein beliebtes Sujet der Surrealisten darstellten, war dieses ‚Missverständnis' nicht völlig aus der Luft gegriffen).

Was war die Besonderheit der Puppen in dieser Ausstellung? – Bei Elena Filipovic heißt es, es sei „[d]ie Schwellenstellung der Simulakrenfigur, zwischen schierer Leibhaftigkeit und tödlicher Reglosigkeit, zwischen Phantasie und industriell hergestellter Materialität"[18], die die Surrealisten an den Schaufensterpuppen fasziniert habe. In ihrem ausführlichen Beitrag über diese Ausstellung stellt sie heraus, dass die umgestalteten Schaufensterpuppen nicht zuletzt durch ihre Herkunft aus der Massenkultur und ihre Verquickung mit Konsumentenwünschen als Kunstobjekt prekär waren und grundlegende Fragen über den Status des Kunstobjekts, dessen Reproduzierbarkeit und das Museum als Ausstellungsraum aufgeworfen haben. Für sie gehören „die Puppen-Objekte zu den subversivsten (und am wenigsten durchschaubaren) Kunstwerken des Surrealismus"[19].

DIE SCHAUFENSTERPUPPEN EUGÈNE ATGETS ALS OBJET TROUVÉ DER SURREALISTEN

Die von den Surrealisten selbst gestalteten und ausgestellten Puppen sind das eine, die fotografierten Puppen das andere. Wie bereits gezeigt wurde, gab es sowohl die Strategie, Puppen unmittelbar auszustellen – diese Ausstellungsobjekte wurden meistens auch fotografiert. Oft waren die Fotografien nicht lediglich Dokumentationen, sondern eigene Inszenierungen. Auch gab es Puppen, die ausschließlich hergestellt und inszeniert wurden, um Objekt der Fotografie zu werden.

Und es gab noch ein weiteres Phänomen: Fotografen nämlich, die – ohne zunächst in unmittelbarem Zusammenhang mit den Surrealisten zu stehen – schon früher Puppen fotografiert haben und unter anderem dadurch das Interesse der Surrealisten auf sich zogen. Hier wird die Puppe im buchstäblichen Sinne zu einem *objet trouvé*.

Ein solcher Fotograf war Eugène Atget (1857-1927), der bereits Ende des 19. Jahrhunderts damit begonnen hatte, Paris in all seinen Facetten fotografisch zu katalogisieren. Den vielleicht prominentesten Auftritt hat der Fotograf in dem Aufsatz *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* (1936) von Walter Benjamin, wo es heißt, er habe die Pariser Straßen um Neunzehnhundert aufgenommen wie einen Tatort.[20]

Interessanter ist in diesem Kontext jedoch, dass sich die Surrealisten für die Fotografien Atgets begeisterten, insbesondere dessen Serie *Paris pittoresque* hat ihre Aufmerksamkeit geweckt.[21] Sie enthält Fotografien von Schaufenstern und Schaufensterpuppen, kleinen Läden und ihren Auslagen, Jahrmärkten, Prostituierten, Schriftzügen auf Hausfassaden etc. Man Ray kaufte Atget zahlreiche Fotografien aus dieser Serie ab. Die beiden standen im Austausch miteinander, ihre Ateliers befanden sich in der gleichen Straße in Montparnasse.[22] Die Schaufensterpuppen Atgets möchte ich im Folgenden einer genaueren Betrachtung unterziehen, um an ihnen schließlich auch das besondere Verhältnis des Surrealismus zum Medium der Fotografie zu veranschaulichen.

WARUM DIE FOTOGRAFIE? ÜBER DIE BEDEUTUNG DER FOTOGRAFIE FÜR DEN SURREALISMUS

Im ersten Teil des Beitrags habe ich die Ästhetik des Heterogenen als ein typisches Merkmal des surrealistischen Bildes herausgestellt („das zufällige Zusammentreffen einer Nähmaschine und eines Regenschirms auf einem Seziertisch", s.o.). Diese Charakterisierung erklärt jedoch noch nicht, warum dem Medium der Fotografie innerhalb des Surrealismus eine so besondere Rolle zukommt, worauf insbesondere Rosalind Krauss und Susan Sontag aufmerksam gemacht haben. Sontag sieht die Qualität surrealistischer Fotostrategien dort in besonderem Maße verwirklicht, wo gerade nicht die Heterogenität profaner Gegenstände als assoziationserzeugendes Bild inszeniert wird. Sie konstatiert:

Abb. 4

„Surrealismus liegt bereits in der Natur des fotografischen Unterfangens, in der Erzeugung eines Duplikats der Welt, einer Wirklichkeit zweiten Grades, die zwar enger begrenzt, aber dramatischer ist als jene, die wir mit eigenen Augen sehen."[23] Durch diese Eigenschaft habe die Fotografie die Möglichkeit, surrealistische Effekte gerade dort zu erzielen, wo sie die Wirklichkeit wiedergibt, wie sie vorgefunden wird, ohne eine Dramatisierung des Realen anzustreben. Denn „[w]as könnte surrealer sein als ein Objekt, das sich praktisch selbst hervorbringt, und zwar mit minimaler Anstrengung?"[24]

Abb. 5

Bezieht man diese Überlegung zurück auf die Puppe, entsteht ein interessanter Umkehrungseffekt. Lebendiges und Unlebendiges bzw. Person und Puppe rücken im Medium der Fotografie auf eine Ebene; Schade spricht von einer „absolute[n] Gleichheit des Objekts, sei es lebend oder toter Gegenstand, vor dem Kameraauge“ und von dem „mortifizierende[n] Effekt der Fotografie, der durch die Inszenierung der Puppe exponiert wird“.[25] Während das ursprünglich Lebendige in der Fotografie zum Unlebendigen überführt wird (Roland Barthes hat beschrieben, wie er sich in der Fotografie zum Objekt werden fühle und dabei im Kleinen das Ereignis des Todes erfahre[26]), widerfährt den fotografierten Puppen durch die Projektionen des Betrachters in der Fotografie umgekehrt eine Verlebendigung.

Diese Verlebendigung lässt sich auch an den Schaufensterpuppen Atgets beobachten. Der surrealistische Blick auf Szenerien und Gegenstände, die einerseits dem Alltäglichen entnommen sind, jedoch einen Blick auf dieses Alltägliche richten, durch den es fremd erscheint, funktioniert bei ihm ganz ohne künstliche Eingriffe; vielmehr nutzt er bestimmte Bildsujets und die Möglichkeiten des Kamerablicks, um irritierende Momente zu provozieren und Gebrauchsgegenstände für den Alltag, angebracht an Puppenkörpern und ausgestellt in Schaufenstern, skurril erscheinen zu lassen. Ein weiterer wichtiger Aspekt, der in besonderem Maße zur Verlebendigung des Bildsujets Puppe beiträgt, ist das vielfältige Experimentieren mit Spiegeleffekten, die bei der Fotografie von Schaufenstern entstehen können. Die Fotografie, so oft als Spiegel der Wirklichkeit beschrieben[27], setzt hier eine spiegelnde Fläche ins Bild. Auf diese Weise werden die Position und der Blick des Fotografen wie auch des Rezipienten in das Bild einbezogen.

Innerhalb des Œuvres von Atget ist die Beobachtung zu machen, dass sich seine Fotografien durch den Kontakt zu den Surrealisten verändert haben. Die extremen Spiegeleffekte sind erst in den Arbeiten seiner letzten Schaffensphase vorzufinden, die in die Zeit fällt, in der er bereits mit Man Ray im Austausch war.[28] Es ist folglich naheliegend, dass diese Bilder Resultate aus Gesprächen mit dem Surrealisten sind. Atget kann folglich vielleicht tatsächlich, wie Walter Benjamin schrieb, als Vorläufer der Surrealisten gelten, er war jedoch zugleich ein Abkömmling derselben.[29]

Die Wirkungsweisen der Spiegelungen möchte ich abschließend an der Fotografie eines Geschäfts für Herrenbekleidung konkretisieren (Abb. 5). Hier blickt der Betrachter direkt durch eine Glasscheibe auf die Auslage des Geschäfts, bestehend aus aufgehängten Hosen und bekleideten, lächelnden Puppen mit Hut. Zugleich sieht er ein Gebäude, das sich in dem Fenster spiegelt. Der Betrachter hat hier zwei Perspektiven auf die Wirklichkeit. Er sieht sowohl das, worauf der Fotograf sein Objektiv bewusst gerichtet hat (die Schaufensterauslage), als auch das, was sich in dem Moment des Fotografierens hinter demselben befunden hat. Die Räume, die sich außerhalb des Bildrahmens befinden – das Off – finden also durch die Spiegelung Eingang in das Bild.

Durch die Spiegelungen wirken die Puppen zum einen fragmentarisch, zum anderen dynamisiert und verlebendigt. Um besonders ‚echt‘ zu wirken, trägt eine der Puppen ein Portemonnaie in der Hand, bei einer anderen Figur ist es aufgrund des Blicks kaum ersichtlich, ob es sich um eine Puppe oder eine echte Person handelt. Die Ununterscheidbarkeit zwischen Lebendigem und Unlebendigem, die durch das Medium der Fotografie befördert wird, wird an diesem Beispiel folglich besonders anschaulich.

Atget arbeitet mit Überlagerungen und Durchdringungen im Bild, die nicht künstlich erzeugt werden, sondern der Realität selbst innewohnen und von ihm nur fokussiert werden. Damit nutzt er das Medium ganz im surrealistischen Sinn: „Wenn die Wirklichkeit ‚die ungewöhnlichsten Möglichkeiten zur Zusammenhanglosigkeit‘ birgt, dann gibt es außer dem persönlichen, zufälligen Erlebnis zweifellos kein besseres Medium, dieser urpoetischen Qualität beizukommen, als die Fotografie.“[30] Die Fotografie dient nicht etwa der Wiedergabe der Realität, sondern weil die Fotografie vermeintlich realitätsgetreu abbilden kann, wird sie für die Surrealisten „zum authentischen Zeugen der gesuchten Surrealität in der Realität“, zu einem Medium der „Fetischisierung der Wirklichkeit“.[31] Auf diese Weise wird das fotofrafische Medium zu einem Informationsträger, mit dem der poetischen Qualität, die der Realität selbst innewohnt, in besonderem Maße beizukommen ist.

Salvador Dalí hat diesen Aspekt in seinem kleinen Text *Die Fotografie, reine Schöpfung des Geistes* aus dem Jahr 1927 besonders prägnant herausgearbeitet und schreibt der Fotografie darin zu, der „geschickteste Vorgang [zu sein], um die feinsten Wechselwirkungen einzufangen, die sich zwischen Realität und Surrealität ergeben“[32]. Seine Position zeichnet aus, Phantasie und Fotografie zusammen zu denken, denn es heißt dort: „Fotografische Fantasie; wendiger und schneller im Finden als die trüben Prozesse des Unterbewusstseins! […] Fotografie, die die feinste und unkontrollierbarste Poesie einfängt!“[33] Das fotografische Bild ist folglich nicht Abbild der Wirklichkeit, sondern Bild der Imagination – eine „Schöpfung des Geistes“ (ganz ähnlich funktionieren die Straßennamen in der zuvor behandelten Arbeit *Plus belles rues de Paris*: Sie verweisen zum einen auf einen real existierenden Stadtraum, zum anderen auf einen subjektiven Imaginationsraum). Auf diese Weise wird das Sehen zu einem erfindenden Akt: „Sehen zu können, ist ein vollkommen neues System geistiger Feldvermessung. Sehen zu können, ist eine Art des Erfindens.“[34]

Die Puppe, so hat sich gezeigt, wurde von den Surrealisten gefunden wie auch erfunden. Die Funktion der Schaufensterpuppe als mit den großen Kaufhäusern aufkommendes kommerzielles Massenprodukt, das seinen Betrachtern den Kauf modischer Kleidung schmackhaft machen sollte, nahmen sie zum Ausgangspunkt ihrer eigenen Projektionen – und führten sie als kommerzielles Produkt der Massenkultur gewissermaßen ad absurdum. Ihnen war die Puppe vielmehr Ausdrucksform ihres eigenen ‚Schönheitsbegriffs‘, der es ermöglichte, sie in alle möglichen anderen Kontexte zu überführen. Sie erwies sich dabei als besonders geeignetes Objekt, das Changieren zwischen Tod und Leben, Bewusstsein und Unterbewusstsein, realem und imaginiertem Raum ins Bild zu setzen. Für die Surrealisten war die Puppe ein gefundenes Fressen, die ihrer Auffassung nach ganz und gar unzulängliche Wirklichkeit um „das Imaginäre, Überraschende, Fremde, Abgründige“[35] zu erweitern.

Jessica Nitsche (Dr. phil.) ist Kunst- und Medienwissenschaftlerin. Seit 2015 ist sie wissenschaftliche Mitarbeiterin der Stiftung *imai* wie auch Postdoc-Stipendiatin der Gerda Henkel-Stiftung. Zuvor war sie Postdoc-Stipendiatin der Universität Paderborn, Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Medien- und Kulturwissenschaft der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf wie auch am Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft der Goethe-Universität Frankfurt am Main. Promoviert wurde sie mit der Arbeit *Walter Benjamins Gebrauch der Fotografie* (Berlin: Kadmos 2010) und war in diesem Rahmen DFG-Stipendiatin innerhalb des Graduiertenkollegs *Zeiterfahrung und ästhetische Wahrnehmung* (Frankfurt am Main). Ihre aktuellen Forschungsprojekte widmen sich dem Dokumentarischen (dessen Diskursanalyse, medialen Erscheinungsformen, Hybridisierungen und politischen Potentialen, insbesondere im Feld der Kunst) und der Geschichte und Theorie der Medienkunst.

ANMERKUNGEN

1 Schneede, Uwe: Das surrealistische Bild. In: Görgen, Annabelle; Schneede, Uwe (Hg.): Begierde im Blick. Surrealistische Photographie. Katalog zur gleichnamigen Ausstellung in der Hamburger Kunsthalle vom 11.03.-29.05 2005. Hatje Cantz. Ostfildern-Ruit 2005, S. 43.

2 Schade, Sigrid: Die Medien/Spiele der Puppe – Vom Mannequin zum Cyborg. Das Interesse aktueller Künstlerinnen und Künstler am Surrealismus. In: Rissler-Pipka, Nanette; Lommel, Michael; Cempel, Justyna (Hg.): Der Surrealismus in der Mediengesellschaft – zwischen Kunst und Kommerz. Transcript. Bielefeld 2010, S. 113. Schade vertritt in diesem Beitrag weiterreichend die These, dass die Art und Weise, wie die Surrealisten mit Puppen gearbeitet haben „eine Vorgeschichte von Cyborg-Fantasien in der Zeitgenössischen Medienkunst" darstelle und dass die späteren „Konstruktionen von kybernetischen Organismen und die an sie geknüpften Fantasien und Fantasmen […] ohne die Geschichte der künstlerischen Auseinandersetzung mit der Figur der Puppe nicht nachvollziehbar" seien. Ebd., S. 114 und S. 124.

3 Krauss, Rosalind: Die fotografischen Bedingungen des Surrealismus. In: dies.: Die Originalität der Avantgarde und andere Mythen der Moderne. Verlag der Kunst. Amsterdam, Dresden 2000, S. 143.

4 In diesem Zuge sei auf den Fotografie-Aufsatz von Siegfried Kracauer aus dem Jahr 1927 verwiesen, der die Figur des Mannequins bzw. der Filmdiva als Objekt der Fotografie auf Lebendigkeit und Tod hin befragt. Mode wird hier zum „Zeitkostüm", modische Accessoires zu Resten der Geschichte und die Fotografie zum Gespenst („weil die Kostümpuppe gelebt hat"). Kracauer, Siegfried: Die Photographie. In: Mülder-Bach, Inka (Hg.) Kracauer: Schriften. Bd. 5.2 (Aufsätze 1927-1931). Suhrkamp. Frankfurt a. M. 1990, S. 84 und S. 91.

5 Kluge, Friedrich: Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache. Bearbeitet von Elmar Seebold. 23. erw. Auflage. Walter de Gruyter. Berlin u.a. 1995, S. 596.

6 O.A.: „Einfach ‚Puppe'! In: Magazin, Januar 1932, S. 6782, hier zit. nach Esther Ruelfs: Mannequin oder Model? In: Müller-Tamm, Pia; Sykora, Katharina (Hg.): Puppen, Körper, Automaten. Phantasmen der Moderne. Oktagon. Köln 1999, S. 336f. In diesem Zuge sei auch angemerkt, dass die die Surrealisten – eine fast ausschließlich aus Männern bestehende Gruppe – zwar zahlreiche Normen in Frage gestellt und viele Tabus gebrochen hat, ihre Puppen jedoch einem männlich dominierten, heterosexualisierten Blick verhaftet bleiben.

7 Schneede 2005, S. 43.

8 Ebd.

9 Ebd., S. 43f.

10 Diese für die Surrealisten programmatische Formulierung stammt von Lautréamont (d.i. Isidore-Lucien Ducasse, 1846-1870), einem jener Autoren, den die Surrealisten für sich entdeckt haben. Lautréamont: Les Chants de Maldoror. In: Walzer, Pierre-Olivier (Hg.): Lautréamont, Germain Nouveau. Œuvres complètes. Paris: Gallimard 1970, S. 224f.

11 Metken, Günter: Die Querwege des Surrealismus. Eine Gesprächscollage von Heinz-Norbert Jocks. Kunstforum International, Bd. 171. 2004, S. 234.

12 Filipovic, Elena: Abwesende Kunstobjekte. Mannequins und die ‚Exposition Internationale du Surréalisme' von 1938. In: Müller-Tamm, Pia; Sykora, Katharina (Hg.): Puppen, Körper, Automaten. Phantasmen der Moderne. Oktagon. Köln 1999, S. 202. Zur Ausstellung vgl. auch von Pape, Cora: Kunstkleider. Die Präsenz des Körpers in textilen Kunst-Objekten des 20. Jahrhunderts ein Kapitel. Transcript. Bielefeld 2008, S. 95-100.

13 Vgl. Schade 2010, S. 119.

14 Fotografien der einzelnen Puppen finden sich in Görgen; Schneede 2005, S. 179-208, das von Mossé gestaltete Mannequin wurde hier jedoch ausgespart, es ist online zu sehen im Archiv des J. Paul Getty Museums (http://www.getty.edu/art/collection/objects/201307/man-ray-sonia-mosse's-mannequin-american-negative-1938-print-1966/, 08.03.2017). Nur anekdotisch sei erwähnt, dass die Surrealisten von der ersten Lieferung von Schaufensterpuppen enttäuscht waren, da deren Physiognomie nicht ihren Erwartungen entsprach. Sie wurden reklamiert und durch Puppen aus der Maison Plem ersetzt, die „ersichtlich aufgrund ihres sexy ‚Realismus' allgemeine Zustimmung fanden". Filipovic 1999, S. 210.

15 Filipovic 1999, S. 204.

16 Ebd., S. 212.

17 Ebd. Auch darüber hinaus fiel die zeitgenössische Rezeption der Ausstellung überwiegend negativ aus.

18 Ebd., S. 208.

19 Ebd., S. 200f.

20 Vgl. Benjamin, Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. In: Tiedemann, Rolf; Schweppenhäuser, Hermann (Hg.): Walter Benjamin. Gesammelte Schriften, Bd. VII. Suhrkamp. Frankfurt a. M. 1991, S. 360-361.

21 Atgets hat seine Fotografien in fünf große Hauptserien eingeteilt: *Paysages-Documents, Environs, Paris pittoresque, Art dans le vieux Paris* und *Topographie du vieux Paris*; für eine detaillierte Darstellung der einzelnen Serien vgl. le Gall, Guillaume: Fotograf und Archäologe. In: Eugène Atget. Retrospektive. Katalog zur gleichnamigen Ausstellung im Martin-Gropius-Bau Berlin, 28. September bis 14. Januar 2007/2008. Nicolaische Verlagsbuchhandlung GmbH. Berlin 2007, S. 42-46.

22 Im Jahr 2002 hat eine Ausstellung der Columbia University in New York diese Fotografien unter dem Titel *Paris as gamebord*. Man Ray's Atgets präsentiert, in der besonders anschaulich wird, welche Sujets und Aspekte die Surrealisten an Atgets Werk begeisterten. Siehe Laxton, Susan: Paris as gameboard. Man Ray's Atgets. Katalog zur gleichnamigen Ausstellung in der Miriam and Ira D. Wallach Art Gallery. Columbia University. New York 2002.

23 Sontag, Susan: Objekte der Melancholie. In: dies.: Über Fotografie. Fischer Taschenbuch Verlag. Frankfurt

a. M. 2003, S. 54.
24 Ebd., S. 55.
25 Schade, Sigrid: ‚Die Spiele der Puppe' im Licht des Todes. Das Motiv des Mannequins in der Auseinandersetzung surrealistischer Künstler mit dem Medium Fotografie. In: Fotogeschichte, Heft 51, S. 31 und 36. Man Ray hat dieses Phänomen beispielsweise mit seiner Fotografie *Noire et blanche* (1926) ins Bild gesetzt, einer „fotografischen Gegenüberstellung eines durch Haltung, Schminke und Beleuchtung maskenhaft wirkenden Gesichts und einer afrikanischen Maske".
26 Vgl. Barthes, Roland: Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie. Suhrkamp. Frankfurt a.M. 1989, S. 22.
27 Vgl. dazu beispielsweise Dubois, Philippe: Der fotografische Akt. Versuch über ein theoretisches Dispositiv. Verlag der Kunst. Amsterdam, Dresden 1998, S. 31-40.
28 Vgl. dazu auch die Differenz zwischen Abb. 4 (1912) und Abb. 5 (1925).
29 Vgl. dazu Chéroux, Clément: Maß und Maßlosigkeit. Zu einigen Schaufensterbildern. In: Eugène Atget. Retrospektive, S. 85-93.
30 Kemp, Wolfgang: Einführung zu: Salvador Dalí: Die Fotografie, reine Schöpfung des Geistes. In: ders. (Hg.): Theorie der Fotografie II, 1912-1945. Schirmer/Mosel. München 1999, S. 96.
31 Schneede 2005, S. 46f.
32 Zitiert nach Kemp: Einführung zu Dalí: Die Fotografie, reine Schöpfung des Geistes, S. 95 (Kemp zitiert hier einen Text von Dalí aus dem Jahr 1929, zu dem er keine weitere Angabe macht).
33 Dalí, Salvador: Die Fotografie, reine Schöpfung des Geistes (1927). In: Kemp, Wolfgang (Hg.): Theorie der Fotografie II, 1912-1945. Schirmer/Mosel. München 1999, S. 98.
34 Ebd., S. 97.
35 Schneede 2005, S. 43.

LITERATURVERZEICHNIS

Benjamin, Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. In: Tiedemann, Rolf; Schweppenhäuser, Hermann (Hg.): Walter Benjamin. Gesammelte Schriften, Bd. VII. Suhrkamp. Frankfurt a. M. 1991.

Chéroux, Clément: Maß und Maßlosigkeit. Zu einigen Schaufensterbildern. In: Eugène Atget. Retrospektive. Katalog zur gleichnamigen Ausstellung im Martin-Gropius-Bau Berlin, 28. September bis 14. Januar 2007/2008. Nicolaische Verlagsbuchhandlung GmbH. Berlin 2007.

Dalí, Salvador: Die Fotografie, reine Schöpfung des Geistes (1927). In: Kemp, Wolfgang (Hg.): Theorie der Fotografie II, 1912-1945. Schirmer/Mosel. München 1999.

Dubois, Philippe: Der fotografische Akt. Versuch über ein theoretisches Dispositiv. Verlag der Kunst. Amsterdam, Dresden 1998.

Eugène Atget. Retrospektive. Katalog zur gleichnamigen Ausstellung im Martin-Gropius-Bau Berlin, 28. September bis 14. Januar 2007/2008. Nicolaische Verlagsbuchhandlung GmbH. Berlin 2007.

Filipovic, Elena: Abwesende Kunstobjekte. Mannequins und die ‚Exposition Internationale du Surréalisme' von 1938. In: Müller-Tamm, Pia; Sykora, Katharina (Hg.): Puppen, Körper, Automaten. Phantasmen der Moderne. Oktagon. Köln 1999.

Görgen, Annabelle; Schneede, Uwe (Hg.): Begierde im Blick. Surrealistische Photographie. Katalog zur gleichnamigen Ausstellung in der Hamburger Kunsthalle vom 11.03.-29.05.2005. Hatje Cantz. Ostfildern-Ruit 2005.

Käufer, Birgit: Die Obsession der Puppe in der Fotografie: Hans Bellmer, Pierre Molinier, Cindy Sherman. Transcript. Bielefeld 2006.

Kemp, Wolfgang: Einführung zu: Salvador Dalí: Die Fotografie, reine Schöpfung des Geistes. In: ders.: Theorie der Fotografie, Bd. 2.

Kracauer, Siegfried: Die Photographie. In: Mülder-Bach, Inka (Hg.) Kracauer: Schriften. Bd. 5.2 (Aufsätze 1927-1931). Suhrkamp. Frankfurt a. M. 1990.

Krauss, Rosalind: Die fotografischen Bedingungen des Surrealismus. In: dies.: Die Originalität der Avantgarde und andere Mythen der Moderne. Verlag der Kunst. Amsterdam, Dresden 2000.

Laxton, Susan (Hg.): Paris as gameboard. Man Ray's Atgets. Katalog zur gleichnamigen Ausstellung in der Miriam and Ira D. Wallach Art Gallery, Columbia University in the City of New York. New York 2002.

Metken, Günter: Die Querwege des Surrealismus. Eine Gesprächscollage von Heinz-Norbert Jocks. Kunstforum International, Bd. 171, 2004.

Müller-Tamm, Pia; Katharina Sykora (Hg.): Puppen, Körper, Automaten. Phantasmen der Moderne (anlässlich der gleichnamigen Ausstellung in der Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf, vom 24. Juli bis 17. Oktober 1999). Oktagon. Köln 1999.

Pape, Cora von: Kunstkleider. Die Präsenz des Körpers in textilen Kunst-Objekten des 20. Jahrhunderts ein Kapitel. Transcript. Bielefeld 2008.

Rissler-Pipka, Nanette; Lommel, Michael; Cempel, Justyna (Hg.): Der Surrealismus in der Mediengesellschaft – zwischen Kunst und Kommerz. Transcript. Bielefeld 2010.

Ruelfs, Esther: Mannequin oder Model? In: Müller-Tamm, Pia; Sykora, Katharina (Hg.): Puppen, Körper, Automaten. Phantasmen der Moderne. Oktagon. Köln 1999.

Schade, Sigrid: ‚Die Spiele der Puppe' im Licht des Todes. Das Motiv des Mannequins in der Auseinandersetzung surrealistischer Künstler mit dem Medium Fotografie. In: Fotogeschichte, Heft 51.

Schade, Sigrid: Die Medien/Spiele der Puppe – Vom Mannequin zum Cyborg. Das Interesse aktueller Künstlerinnen und Künstler am Surrealismus. In: Rissler-Pipka, Nanette; Lommel, Michael; Cempel, Justyna (Hg.): Der Surrealismus in der Mediengesellschaft – zwischen Kunst und Kommerz. Transcript. Bielefeld 2010.

Schneede, Uwe: Das surrealistische Bild. In: Görgen, Annabelle; Schneede, Uwe (Hg.): Begierde im Blick. Surrealistische Photographie. Katalog zur gleichnamigen Ausstellung in der Hamburger Kunsthalle vom 11.03.-29.05.2005. Hatje Cantz. Ostfildern-Ruit 2005.

Sontag, Susan: Objekte der Melancholie. In: dies.: Über Fotografie. Fischer Taschenbuch Verlag. Frankfurt a. M. 2003.

Walzer, Pierre-Olivier (Hg.): Lautréamont, Germain Nouveau. Œuvres complètes. Gallimard. Paris 1970.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1: Denise Bellon – Mannequin von Wolfgang Paalen, 1938. Silbergelatine, Originalabzug, 30 x 23 cm. Sammlung Dietmar Siegert. In: Görgen, Annabelle; Schneede, Uwe (Hg.): Begierde im Blick. Surrealistische Photographie. Katalog zur gleichnamigen Ausstellung in der Hamburger Kunsthalle vom 11.03.-29.05.2005. Hatje Cantz. Ostfildern-Ruit 2005, S. 190. Lizenz: Wolfgang Paalen Gesellschaft 2017.

Abb. 2: Raoul Ubac – Das Mannequin von Max Ernst, 1938. Silbergelatine, Originalabzug. 23,4 x 14,4 cm, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris. In: Görgen, Annabelle; Schneede, Uwe (Hg.): Begierde im Blick. Surrealistische Photographie. Katalog zur gleichnamigen Ausstellung in der Hamburger Kunsthalle vom 11.03.-29.05.2005. Hatje Cantz. Ostfildern-Ruit 2005, S. 192. Lizenz: VG Bild-Kunst, Bonn 2017.

Abb. 3: Denise Bellon – Mannequin von Oscar Dominguez, 1938. Silbergelatine, Originalabzug, 17,9 x 17,1 cm, Privatsammlung. In: Görgen, Annabelle; Schneede, Uwe (Hg.): Begierde im Blick. Surrealistische Photographie. Katalog zur gleichnamigen Ausstellung in der Hamburger Kunsthalle vom 11.03.-29.05.2005. Hatje Cantz. Ostfildern-Ruit 2005, S. 193.

Abb. 4: Eugène Atget – Boulevard de Strasbourg, Korsetts, 1912. Serie: Paris pittoresque, 2. Serie, München, Fotomuseum im Münchner Stadtmuseum. In: Eugène Atget. Retrospektive. Katalog zur gleichnamigen Ausstellung im Martin-Gropius-Bau Berlin, 28. September bis 14. Januar 2007/2008. Nicolaische Verlagsbuchhandlung GmbH. Berlin 2007, S. 94.

Abb. 5: Eugène Atget – Geschäft, Avenue des Gobelins, 1925. Serie: Paris pittoresque, 3. Serie, New York, The Museum of Modern Art, 1.69.1544. In: Eugène Atget. Retrospektive, S. 273.

Abb. 1

WER GESTALTET HIER WEN?

MIMESIS UND GESCHLECHTERKONSTRUKTION IM BEZIEHUNGSGEFLECHT MENSCH – SCHAUFENSTERPUPPE

VON TOM BIELING

Mit der Schaufensterpuppe und uns verhält es sich in etwa wie mit dem Huhn und dem Ei. Zwar kann mit Sicherheit konstatiert werden, dass der Mensch zuerst da war, doch greifen wir uns körpersprachliche Aspekte heraus, wird es schon interessanter. Weshalb posiert die Schaufensterpuppe so und nicht anders? Und wie wirkt sich das auf unser Verhalten aus?

Beinahe täglich laufen wir an ihnen vorbei. Nehmen sie oft nur unterschwellig war, erkennen womöglich Analogien zu den großen Posen der Modewelt, sind mitunter überrascht über detaillierte Parallelen zum menschlichen Gebaren oder über ihre teils überspitzte Karikierung, teils abstrahierte Darstellung und Gestaltung.

Die wenigsten Passanten stellen sich dabei wohl die Frage, weshalb Schaufensterpuppen ausgerechnet in dieser oder jener Körperhaltung, mit dieser Kopfneigung oder jener Beinstellung positioniert werden. Hierbei spielt es eine nur untergeordnete Rolle, ob die Schaufensterdekorateure einen gezielten Effekt beim Betrachter intendieren oder ob sie die Puppen nach einem eher spontanen, womöglich allerdings auf soziokulturellen Konventionen basierenden Impuls inszenieren.

Der Frage nach der sozialen und kulturellen Konstruktion von Weiblichkeit oder Männlichkeit können wir mit gezieltem Blick in die Schaufenster unserer Einkaufspassagen, speziell in die Welt der darin postierten und posierenden Schaufensterpuppen, genauer auf den Grund gehen. Denn die darin thematisierten Produkt- und Inszenierungswelten reflektieren nicht nur unser Weltverständnis, sie prägen es auch. Schaufensterpuppen fungieren dabei als kulturelle Stereotypen, die durch ihre hohe Präsenz im öffentlichen Raum täglich von der breiten Masse wahrgenommen werden und dadurch einen indirekten Einfluss auf Rollenbilder haben.

Die Verinnerlichung tradierter Bilder von Männlichkeit und Weiblichkeit, ob auf begründeten oder unbegründeten Voraussetzungen beruhend, „bestimmt unsere Sichtweise (von Realität) […] und strukturiert überdies unser Erleben und ist damit in gewisser Weise unsere Wirklichkeit“.[1] Die überlieferten, wenngleich sich stets aktualisierenden Bilder von Männlichkeit und

Weiblichkeit können als Archetypen bezeichnet werden, die nicht zuletzt in der geschichtlichen und mythologischen Überlieferung ihren Ausdruck finden. Auch hier ist zunächst irrelevant, wie diese Urbilder entstanden sind und welchem sozialen Zweck sie einmal gedient haben mögen.[2] Entscheidend ist erneut die Tatsache ihres Vorhandenseins und ihrer jahrtausendelangen Tradierung. Diese soziokulturelle Tradierung scheint offensichtlich der dialektischen „Grundordnung unseres Universums“[3] zu entsprechen, welche sich in Gegensatzpaaren von Helligkeit und Dunkelheit, Stillstand und Entwicklung, Statik und Dynamik etc. äußert. Diese Dialektik spiegelt sich häufig auch im Schaufenster wider, wenn dort vorwiegend auf Stereotype zurückgegriffen wird, die eine Asymmetrie zwischen Mann und Frau zum Ausdruck bringen. Differenzen, aber auch Gemeinsamkeiten ‚männlicher‘ und ‚weiblicher‘ Körpersprache, lassen sich dort in breiter Fülle aufdecken.
Gehen wir davon aus, dass mit Hilfe der körpersprachlichen Inszenierung von Schaufensterpuppen gezielt Männer- und Frauenbilder geschaffen oder zitiert werden[4], über die wiederum Produkte effizienter verkauft werden (sollen), so wird schnell deutlich, dass sich kulturelle Konstruktionen von Geschlecht nicht nur in sprachlichen oder institutionellen, sondern gerade auch in visuellen Gestaltungspraktiken vollziehen.

Abb. 2

GESCHLECHTERKONSTRUKTION

Judith Butler interpretiert die Performativität von Sprache als ein Seinsgesetz der sozialen Prozesse und erklärt damit auch die Herstellung von Geschlecht. Demnach existiere Geschlecht nicht einfach, es müsse immer wieder hergestellt, realisiert werden. Geschlechtsidentität ist „eine Art ständiger Nachahmung, die als das Reale gilt“[5], sie ist ein Effekt, der durch die „Stilisierung des Körpers erzeugt wird“[6], sie ist die permanente Wiederholung einer Norm.
In Anlehnung an Nietzsche, Foucault und die postmoderne Zeichentheorie kehrt Butler nun also das Verständnis von Sprache um, indem sie die beschreibende Funktion von Sprache in Frage stellt.[7] Sprache, so die These, beschreibe nicht eine Realität, sondern stelle die Realität mit ihrer Benennung erst her. Sie sei also performativ, das heißt, im sprachlichen Akt werde erst das zur Existenz gebracht, wovon die Rede ist.
Zum Verständnis der sozialen Konstruktion von Körpern und Rollen sowie der damit verbundenen Relevanz von Verhaltensmustern und Interaktionsstrukturen für den Schaufenster-Kontext ist der Begriff der Mimesis hilfreich, ein Begriff, dessen Ursprung in der philosophischen Ästhetik liegt[8], aber der auch in Teilbereichen der Sozialwissenschaft verwendet wird.
In ihrer Abhandlung über Mimetisches Handeln in der sozialen Welt gehen Gunther Gebauer und Christoph Wulf ausführlich auf Parallelen und Schnittmengen mimetischer Strukturen bei sozialen und ästhetischen Prozessen ein, indem sie unter anderem Theorien von Walter Benjamin, Theodor Adorno, Jacques Derrida, Michel Serres und Pierre Bourdieu vergleichen und kritisch analysieren.[9] Dabei kristallisiert sich eine – alle verbindende – Kernthese heraus, welche die Mimesis als einen zentralen Aspekt der gesellschaftlichen Existenz des Menschen ansieht, der sich „im Gestalterischen zeigt, im Formenden und selbstständigen Herstellen, bei dem auf andere Menschen Bezug genommen wird“[10]. Im mimetischen Handeln erzeugt ein Individuum seine eigene Welt, bezieht sich dabei aber auf eine andere, die es – in der Wirklichkeit oder in der Vorstellung – bereits gibt.[11]
Bemerkenswert ist dabei folgende Konstellation: Handeln ist individuell; es geschieht vielfach aus subjektiven Einschätzungen, Motiven, Kalkülen. Darüber hinaus sind allerdings nicht zuletzt andere Menschen beziehungsweise Umwelteinflüsse beteiligt. „Wir sind nicht allein, andere haben uns geformt, wir orientieren uns an ihnen.“[12] Der Prozess der Erziehung, des Aufwachsens, der Teilnahme an sozialen Zusammenhängen schließt den Freiheitsspielraum (scheinbarer oder wirklicher) Willenskraft nicht aus, doch ist er gekoppelt an (mitunter nicht reflektierte Selbst-)Einschränkungsmechanismen: „Wir handeln unter Zurückhaltung, die wir uns selbst nicht wirklich erklären können.“[13] Das handelnde Individuum ändert sein Verhalten selten grundlegend. Es ist durch eine gewisse Konstanz gekennzeichnet, die es nicht zuletzt dadurch gewinnt, dass es sich an anderen Personen oder anderen Welten orientiert. Bei aller Eigenständigkeit und Selbstverantwortung seines Handelns nimmt das Individuum Bezug auf Vorbilder oder „aus der Erfahrung entnommene Vorstellungen darüber, wie etwas zu machen sei“[14]. Dies schließt nicht nur den Umgang mit rituellen Gebräuchen ein, ganz gleich, ob diese obligatorischen oder intuitiven Charakter haben. So sprechen wir schließlich auch davon, ‚was sich gehört‘ oder ‚was sich ziemt‘. Es geht also nicht um die bloße Ausübung von Bräuchen im Sinne eines blinden Regelbefolgens, sondern um eine Orientierung an Modellen, Vorbildern oder Idealvorstellungen.
Voraussetzung und zugleich Merkmal im

Abb. 3

mimetischen Handeln ist das Bewusstsein des Individuums über die Gleichheit zweier Ereignisse, da eine Person, die das zweite, das ‚gleiche' Ereignis hervorbringt, sich mit ihren Handlungen auf das erste bezieht. Dieses ‚Noch-einmal-Machen' von vorgängigen Handlungen verdeutlicht die Bedeutung der Mimesis als Konzept der Ästhetik.[15]

MIMETISCHE HANDLUNG HAT ZEIGENDEN UND DARSTELLENDEN CHARAKTER

Für die beidseitig normative ‚Beziehung' Mensch – Schaufensterpuppe ist dabei maßgeblich, dass eine mimetische Handlung zugleich zeigenden und darstellenden Charakter hat. Sowohl das körperliche Handeln der Schaufensterpuppe als auch das des Menschen, haben also eine ‚zeigende' Seite, die im Interaktionsmodus zugleich eine ‚sehende' Seite voraussetzt. Ihre Aufführungen erzeugen wiederum eigene ästhetische Qualitäten. Dieses mimetische Verhältnis ist kongruent zu den sozialwissenschaftlichen Theorien von Subjekt und Außenwelt, nach denen das Ich untrennbar von dem ist, was ihm gegenübersteht. „Ohne die Anderen könnte das Ich nicht entstehen. […] Auch die soziale Welt könnte es ohne die Wahrnehmungen, Bewertungen, Interpretationen, Absichten, Strategien, inneren Beteiligungen der einzelnen Ichs nicht geben."[16] Die Mimesis beschreibt also das Spektrum möglicher Bezüge einer von Menschen gemachten Welt zu einer vorhergehenden Welt, die entweder als wirklich angenommen wird oder fiktional ist. Die Vergesellschaftung des menschlichen Körpers vollzieht sich dabei über mimetische Prozesse, welche insbesondere durch Gesten oder Bewegungen ausgedrückt werden. Die Beziehung von Individuum und Umwelt ist somit zu großen Teilen körperlich – und körpersprachlich.

Gebauer und Wulf beschreiben den Menschen als „Kunstgeschöpf"[17], der unter dem Einfluss seiner gesellschaftlichen und natürlichen Umgebung geformt wird, wobei die entscheidenden Aktivitäten durchaus von ihm selbst ausgehen, zum Beispiel die Ausbildung motorischer Fähigkeiten. Die Verhaltensweisen, die es zu erlernen gilt, erwirbt der Mensch dabei sowohl in Eigentätigkeit als auch durch Anpassungsprozesse an seine Umwelt. Das zugrundeliegende Prinzip ist hierbei die körperliche Handlung zwischen dem Subjekt und seiner sozialen sowie materiellen Umwelt. Kinder beispielsweise orientieren sich vielfach an Bewegungsvorbildern, die sie bei Erwachsenen gesehen haben.[18]

„Ob bewusst oder vorbewusst, explizit oder im sprachlosen Umgang mit den Dingen, ob unter Einfluss von einzelnen Vorbildern oder eines ganzen Milieus – immer wird der Körper verändert, gelehrig gemacht, angepasst, in Verhaltenszusammenhänge eingegliedert, indem er auf die Welt von anderen Bezug nimmt und sich selbst umgestaltet."[19]

Im menschlichen Entwicklungsprozess passt das Individuum seine eigene Motorik dem Modell an und führt sie als eigene, dem Vorbild angeglichene Bewegung aus. Es produziert also keine detailgenaue Kopie des Vorbilds, sondern ein „Äquivalent, das mit diesem eine gewisse Ähnlichkeit hat und das sich an die Stelle des Modells setzen kann"[20]. Diese mimetischen Prozesse des „Sich Anschmiegens"[21] oder der, wie Walter Benjamin sie beschreibt, „Solidarität mit dem Gegen-

Abb. 4

stand“[22] verdeutlichen, dass es sich bei ihnen einerseits nicht um intellektuelle Akte handelt und dass sich andererseits die Nachahmung auch nicht auf motorische Reaktionen beschränkt. Wie Benjamin es poetisiert: „Den Untergrund von Nachahmungen bildet Liebe, Bewunderung und auch Rivalität“[23].
Mimetische Prozesse sind also nicht nur rezeptiv, sondern auch im Sinne einer körperlichen Aufführung zu verstehen. Die mimetische Aneignung im Zivilisationsprozess erfolgt anhand von Übung, Nachahmung, Befolgen von Vorschriften und Anweisungen, Kontrolle und Korrektur. Elias beschreibt diesen Prozess als zwischenmenschliche Vorgänge der Weitergabe von Verhaltensstandards. In seinem Standardwerk *Über den Prozess der Zivilisation* erläutert Elias die Mechanismen sozialer Motorik beziehungsweise den Antrieb des Psychischen durch soziale Formung.[24] Er beschreibt dabei den Vorgang, durch den eine „umfangreiche innere Welt“, bestehend aus Dispositionen, gesellschaftlichen Bewertungen, moralischen Grundsätzen, Routinen und Beurteilungsmaßstäben, herausgebildet wird. Dieser sozio- und psychogenetische Vorgang geschieht in „praktischen Akten“[25] in Form von sozialen Tätigkeiten unter Einflussnahme von Modellen, Vorbildern und Leitfiguren.
In vielleicht abstrahierter, abgewandelter Form lassen sich die mimetischen Prozesse sozialer Konstruktion auch im Interaktionsmechanismus des Beziehungsgeflechts Mensch – Schaufensterpuppe identifizieren[26], was aus verkaufsstrategischer Sicht nicht unerheblich ist. Denn die Widerspiegelung von gelerntem, gewohnheitsmäßigem und sympathischem Körper- und Rollenverhalten durch Schaufensterpuppen vermag (oder soll zumindest) auf Käuferseite Akzeptanz und positive Reaktion provozieren. „Die Imitation von Körpersprache führt sehr schnell zum Entstehen einer engeren Bindung.“[27] Und die Verhaltensmimikry kann zu einem insgesamt „ansprechenden Erscheinungsbild“[28] verhelfen.
Demgegenüber fungieren Schaufensterpuppen, ähnlich wie Werbebilder, Models oder Personen des öffentlichen Lebens, immer auch als „Rolemodels“ und – zumal im Modebereich – als Trendsetter. Sie spielen dabei mit Wünschen, Sehnsüchten und Bedürfnissen der Rezipienten und erhalten somit durchaus eine Vorbildfunktion, was wiederum aus gesellschaftspolitischer Sicht problematisch sein kann.

Abb. 5

GENDER PUPPETS – GESCHLECHTERINSZENIERUNG ANHAND DER NONVERBALEN KOMMUNIKATION IM SCHAUFENSTER

Die mimetische Komponente der Puppen im Schaufenster-Setting liegt insbesondere auf Aspekten der Inszenierung von sozialem Verhalten und nicht von biologisch-anatomischen Gegebenheiten. Sie hat also mindestens ebenso viel mit Aspekten der Körper*sprache*, als mit solchen der Körper*beschaffenheit* zu tun.[39]
Um der Geschlechterinszenierung der Schaufensterpuppen nachzuspüren, können anatomische Merkmale (hohe Stirn, dichte Augenbrauen, ausgeprägte Wangenknochen, volle Lippen, Waschbrettbauch oder starker Bizeps) durchaus vernachlässigt werden. Denn die Körpersprache der Schaufensterpuppen funktioniert (größtenteils) auch unabhängig davon, über wie viel oder wenig Muskeln, Busen oder Po die Puppen verfügen. Das zeigt sich spätestens dann, wenn es sich um in ihrer körperlichen Gestaltung stark abstrahierte oder überzeichnete Gliederpuppen handelt.
Der Puppenkörper fungiert somit als Medium, das Körperverhalten als sendender und empfangender Mittler von geschlechterrelevanten Rollenaspekten vermittelt. Solche Rollenaspekte drücken sich zum einen in den jeweiligen Posen selbst, aber auch in den räumlichen Anordnungen der Puppen (untereinander oder gegenüber dem/r BetrachterIn) aus, und die mit ebensolch gelernten Assoziationsketten verknüpft sind: Nähe, Distanz, Dynamik, Statik, körperliches Territorialverhalten (z. B. Raumnutzung, Körperkontakt), Koketterie, Flirt oder die Andeutung körperlicher Statussymbolik werden dann zum Indiz für Geschlechterrollen, die ihrerseits gekoppelt sind an Assoziationen wie Dominanz oder Unterwürfigkeit. Bei Schaufensterpuppen geht es neben der Darstellung von biologischem Geschlecht folglich um die Frage, wie sie sich „verhalten“, das heißt, wie sie im Schaufenster inszeniert werden. Das gilt im Übrigen auch dann, wenn keine zwangsläufig als ‚typisch‘ männlich oder weiblich bezeichneten oder zu bezeichnenden Posen

identifiziert werden. Im Gegenteil: Gerade branchenbedingt finden wir hier auch antithetische Sachverhalte, Geschlechterinszenierungen also, die – gingen wir von einem sogenannten „klassischen Rollenverständnis“ aus – etwa Tendenzen einer Vermännlichung von Frauen oder Verweiblichung von Männern vermuten lassen würden, was letztlich die These der sozialen Geschlechter-Konstruktion (anhand mimetischer Prozesse) unterstreicht.

GENDER UND DESIGN

Zusammengefasst ergibt sich folgende Konstellation: Wenn Individuum und Gesellschaft im wechselseitigen Prozess (d. h. rezeptiv und produktiv) geformt und auch geschlechtliche Rollenbilder dabei zu weiten Teilen sozial konstruiert werden und wenn die Schaufensterpuppe als Projektion ebendieser sozialen Konstruktion fungiert, dann ist auch die Inszenierung der Schaufensterpuppen Teil des sozialen Konstruktionsprozesses, in dem die Schaufensterpuppe gleichermaßen rezipiert und signalisiert, sendet und empfängt und somit nicht nur passiv gestaltet wird, sondern ihre soziale Umwelt allein schon durch ihre Präsenz aktiv mitgestaltet.
Das mimetische Handlungsmuster menschlicher Sozialisation, aus dem sich auch die soziale Konstruktion von Geschlecht ableiten lässt, ist ergo auch Bestandteil der Schnittstelle Mensch – Schaufensterpuppe. Die vom Menschen geschaffene, positionierte, inszenierte und präsentierte Schaufensterpuppe – als zugleich menschliches Ab- und Spiegelbild – übernimmt dabei eine gleichermaßen aktive und passive Funktion: Ebenso wie gesellschaftlich manifestierte Rollenbilder des Menschen sozial konstruiert sind, artikulieren sich auch Wesen und Verhalten der Schaufensterpuppe über ihre soziale Konstruiertheit. Nicht zuletzt aufgrund ihrer hohen Präsenz, etwa im Stadtbild, nimmt die Schaufensterpuppe dabei aktiv, das heißt manipulierend, am Sozialisationsprozess des Menschen teil.
Dieser Prozess erfolgt nicht nur über die Darstellung von biologischem Geschlecht, sondern insbesondere durch die Akzentuierung von (vermeintlich) geschlechtertypischen Körperhaltungen, Gestiken und Mimiken, die ihrerseits kopiert oder inszeniert werden. Schaufensterpuppen sind somit – ebenso wie die Prozesse ihrer Gestaltung und Inszenierung – zwangsläufig politisch. Die durch sie transportieren stereotypen Rollenbilder werden von den handelnden AkteurInn (z. B. DesignerInnen, Werbe- und Marketing-StrategInnen, DekorateurInnen) häufig unreflektiert weitergegeben.
Zum Teil überholt geglaubte Klischees vom *starken* und *schwachen* Geschlecht werden dabei vielfach weiterhin aktualisiert, indem weibliche Schaufensterpuppen häufig in körpersprachlichem Tiefstatus, männliche hingegen im Hochstatus inszeniert werden.
Dabei wird übrigens auch deutlich, dass die männliche Statusbandbreite weniger vielgestaltig ausfällt als die weibliche.[30] Beinahe ausnahmslos signalisieren männliche Schaufensterpuppen den Eindruck von Überlegenheit und Stärke, wohingegen weibliche Schaufensterpuppen eine größere Heterogenität hinsichtlich der Rollenskala aufweisen. Durchaus in Bezug stehend zu sozioökonomischen, -kulturellen oder -demografischen Kontexten der jeweiligen Zielgruppen oder der Marken- und Produktsemantik, transportieren weibliche Schaufensterpuppen im untersuchten Raum eine höhere Image-Bandbreite der unterschiedlichen Parameter (Stärke/Schwäche, Offensivität/Passivität, Aktivität/Passivität, Unterwürfigkeit/Dominanz etc.). Hieran verdeutlicht sich eine Pluralität der Rollenbilder, die sich insbesondere auch geschlechtsintern vollzieht. Eine derartige Vielfalt widerlegt letztlich das Konzept von geschlechtlicher Eindeutigkeit und Unmissverständlichkeit, denn allein die Tatsache, dass es innerhalb eines biologischen Geschlechts derartig vielfältige Inszenierungsmethoden gibt, ist schon ein Indiz für die soziale Konstruktion, und wichtiger noch: für die Dynamik der Geschlechterkonstruktion.
Gehen wir davon aus, dass das soziale Geschlecht dem Prozess steter Modifikation unterliegt, so lässt sich daraus ableiten, dass Geschlecht prinzipiell veränderbar ist. Die These der sozialen Geschlechterkonstruktion über mimetische Prozesse wird hierdurch noch unterstrichen, da sie auch impliziert, dass sich im Sozialisationsprozess nicht nur permanent alte Rollenbilder wiederholen, sondern sich auch neue entwickeln und bilden können: ein Prozess, der unweigerlich durch Design und dessen Akteure beeinflusst und moderiert wird.

Tom Bieling forscht, lehrt und promoviert am *Design Research Lab* der Berliner Universität der Künste über die soziale und politische Dimension von Gestaltung. Er hält Lehraufträge, Workshops und Vorträge an internationalen Institutionen und Universitäten (u.a. Mumbai, São Paulo, Basel, Mailand, Portland, Spokane, Edinburgh, Brüssel, Nottingham, Tallinn, Budapest, Potsdam, Eindhoven, Rotterdam). Seit 2011 ist er Gastprofessor an der German University in Cairo (GUC). Des Weiteren ist er Initiator von www.designabilities.org und aktives Gründungsmitglied des *Design Research Networks*. Seine Arbeiten werden weltweit auf Ausstellungen gezeigt.
www.tombieling.com

ANMERKUNGEN

1 Hollstein, Walter: Der Kampf der Geschlechter. Kösel. München 1993, S. 50.
2 Ebd., S. 51.
3 Badinter, Elisabeth: Ich bin Du – Die neue Beziehung zwischen Mann und Frau. Dtv. München 1996, S. 169.
4 Rhode, Rudi; Meis, Mona Sabine: Wortlos sprechen – Körperwahrheiten, Körperlügen. Oesch. Zürich 2004, S. 206.
5 Butler, Judith: Das Unbehagen der Geschlechter. Suhrkamp. Frankfurt a. M. 1991, S. 8.
6 Ebd., S. 206.
7 Vgl. Roedig, Andrea: Versuch über die Verwirrung der Geschlechter als Zeitphänomen. In: Gölger, Gisela (Hg.): Sie und

Er – Frauenmacht und Männerherrschaft im Kulturvergleich. Rautenstrauch-Joest-Museum. Köln 1997, S. 48.
8 Vgl. Scheer, Brigitte: Einführung in die philosophische Ästhetik. Primus. Darmstadt 1997, S. 182–187 und ihre Ausführungen zu Theodor W. Adornos „Rationalitätskritik und Rettung des Nichtidentischen".
9 Gebauer, Gunter; Wulf, Christoph: Spiel Ritual Geste – Mimetisches Handeln in der sozialen Welt. Rowohlt. Berlin 1998, S. 7ff.
10 Ebd., S. 7–12.
11 Ebd., S. 12f.
12 Ebd., S. 8.
13 Ebd.
14 Ebd.
15 Ebd., S. 17ff.
16 Ebd., S. 21.
17 Ebd., S. 23.
18 Gebauer/Wulf weisen an dieser Stelle darauf hin, dass die Modelle von Nachahmungen nicht die Personen selbst, sondern ihre Bewegungen sind.
19 Gebauer; Wulf 1998, S. 23ff.
20 Ebd.
21 Adorno, Theodor W. et al.: Soziologie zwischen Theorie und Empirie – Soziologische Grundprobleme. Nymphenburger Verlagshandlung. München 1970. Vgl. Schmid Noerr, Gunzelin: Das Eingedenken der Natur im Subjekt. Zur Dialektik von Vernunft und Natur in der Kritischen Theorie Horkheimers, Adornos und Marcuses. Wissenschaftliche Buchgesellschaft. Darmstadt 1990, S. 146 und S. 150.
22 Benjamin, Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit – Drei Studien zur Kunstsoziologie. Suhrkamp. Frankfurt a. M. 1972, S. 272.
23 Ebd., S. 146.
24 Vgl. Elias, Norbert: Über den Prozess der Zivilisation. Suhrkamp. Frankfurt a. M. 1978. Zitiert nach Gebauer;Wulf 1998, S. 40f.
25 Gebauer; Wulf 1998, S. 40f.
26 Bieling, Tom: Human versus Image. ECREA Proceedings. Barcelona 2008.
27 Pease, Allan; Pease, Barbara: Die kalte Schulter und der warme Händedruck. Ullstein. Berlin 2004, S. 81.
28 Lidwell, William; Holden, Kristina; Butler, Jill (Hg.): Design – Die 100 Prinzipien für erfolgreiche Gestaltung. Stiebner. Grünwald 2004, S. 132.
29 Damit soll nicht bestritten werden, dass Schönheitsideale und die Zurschaustellung von anatomischen Komponenten und Stylings bei der Tradierung von Rollen- und Geschlechterklischees eine Rolle spielen.
30 Bieling, Tom: Gender Puppets – Geschlechterinszenierung anhand der nonverbalen Kommunikation von Schaufensterpuppen. Lit. Münster 2008.

LITERATURVERZEICHNIS

Adorno, Theodor W. et al.: Soziologie zwischen Theorie und Empirie – Soziologische Grundprobleme. Nymphenburger Verlagshandlung. München 1970.

Badinter, Elisabeth: Ich bin Du – Die neue Beziehung zwischen Mann und Frau. Dtv. München 1996.

Benjamin, Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit – Drei Studien zur Kunstsoziologie. Suhrkamp. Frankfurt a. M. 1972.

Bieling, Tom: Gender Puppets – Geschlechterinszenierung anhand der nonverbalen Kommunikation von Schaufensterpuppen. Lit. Münster 2008.

Bieling, Tom: Human versus Image. ECREA Proceedings. Barcelona 2008.

Butler, Judith: Das Unbehagen der Geschlechter. Suhrkamp. Frankfurt a. M. 1991.

Elias, Norbert: Über den Prozess der Zivilisation. Suhrkamp. Frankfurt a. M. 1978.

Gebauer, Gunter; Wulf, Christoph: Spiel Ritual Geste – Mimetisches Handeln in der sozialen Welt. Rowohlt. Berlin 1998.

Hollstein, Walter: Der Kampf der Geschlechter. Kösel. München 1993.

Lidwell, William; Holden, Kristina; Butler, Jill (Hg.): Design - Die 100 Prinzipien für erfolgreiche Gestaltung. Stiebner. Grünwald 2004.

Pease, Allan; Pease, Barbara: Die kalte Schulter und der warme Händedruck. Ullstein. Berlin 2004.

Rhode, Rudi; Meis, Mona Sabine: Wortlos sprechen – Körperwahrheiten, Körperlügen. Oesch. Zürich 2004.

Roedig, Andrea: Versuch über die Verwirrung der Geschlechter als Zeitphänomen. In: Gölger, Gisela (Hg.): Sie und Er – Frauenmacht und Männerherrschaft im Kulturvergleich. Rautenstrauch-Joest-Museum. Köln 1997.

Scheer, Brigitte: Einführung in die philosophische Ästhetik. Primus. Darmstadt 1997.

Schmid Noerr, Gunzelin: Das Eingedenken der Natur im Subjekt. Zur Dialektik von Vernunft und Natur in der Kritischen Theorie Horkheimers, Adornos und Marcuses. Wissenschaftliche Buchgesellschaft. Darmstadt 1990.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1: pixabay.de
Abb. 2.-5 Fotografien von Tom Bieling

Freeze!

BEWEGTE PUPPEN, UNBEWEGTE MENSCHEN

von Jana Scholz

HERAUSFORDERUNG SCHAUFENSTERPUPPE

Eine ganze Schule ist in Bewegungslosigkeit erstarrt. Hunderte von Jugendlichen verharren reglos an ihrem Platz. Die Cheerleader in der Turnhalle sind eingefroren in Pyramiden und Spagat, in der Kantine sind Schüler im Handschlag versteinert, in den Klassenzimmern starren sie ausdruckslos auf ihre Handys. Es handelt sich um die *mannequin challenge,* auf Deutsch: Schaufensterpuppen-Challenge. Das Phänomen war im Herbst 2016 an einer Highschool im US-Bundesstaat Florida entstanden, als eine Schülerin vor ihrer Klasse für einige Momente regungslos verharrte. „Hey, you look like a mannequin", kommentierte ihre Freundin.[1] Von nun an ahmten sie die starren Posen der Schaufensterpuppen nach und hielten ihre Raumkompositionen mit einer Kamera fest. Bald fand die Idee auch an anderen US-amerikanischen High Schools Nachahmer. Die SchülerInnen verbreiteten die Videos der Performances im Web – ein Internettrend war geboren. Die Mannequin-Challenge motivierte seither Performances auf der ganzen Welt. Auch viele Prominente beteiligten sich an der Challenge, wie die ehemalige Girlband *Destiny's Child*, die britische Sängerin Adele oder Präsidentschaftskandidatin Hilary Clinton, die damit zum Gang zur Wahlurne aufrief.

Abb. 1

LEBENDE BILDER, LEBENDE STATUEN

Der Trend ist exemplarisch für Phänomene, bei denen die Puppe zum Vorbild für den Menschen aus Fleisch und Blut wird. Der lebendige menschliche Körper imitiert die Bewegungslosigkeit unbelebter Gegenstände. Wie bei den sehr viel älteren Kunstformen des lebenden Bildes und der lebenden Plastik[2] simulieren lebendige Menschen Bildlichkeit. Das *Tableau vivant* (dt. lebendes Bild) taucht als eigenständige Kunstform am Ende des 18. Jahrhunderts auf.[3] Als gesellschaftliche Unterhaltungsform erfreute es sich in der bürgerlichen Salonkultur des 18. und 19. Jahrhunderts großer Beliebtheit. Bei diesem Gesellschaftsspiel stellten meist mehrere Personen in aufwendiger Kostümierung Bilder nach.[4] Den Eindruck, es mit einem Kunstwerk zu tun zu haben, verstärkten häufig Rahmen, Vorhänge oder Sockel.[5] Die ‚lebende Statue' machte Lady Hamilton (Abb. 2) in ihren sogenannten Attitüden populär, als sie gegen Ende des 18. Jahrhunderts in statuarischer Manier legendäre Frauenfiguren aus Mythos und Geschichte imitierte. Die Gesellschaftsdame aus England hatte für viele Maler ihrer Zeit Modell gestanden. Das Einfrieren der Bewegung brachte sie während ihrer Jahre in Neapel zur Perfektion: In nur wenige Minuten andauernden Performances[6] ahmte sie in wechselnden Posen Vorbilder wie Kleopatra, Niobe, Sybillen, Nymphen oder Bacchantinnen nach.

Auch Johann Wolfgang Goethe lernte Lady Hamilton und ihre „mimo-plastische Kunst"[7] auf seiner Italien-Reise kennen und brachte die lebenden Kunstwerke mit nach Weimar. Jahre später griff er das Thema außerdem in seinem Roman Die *Wahlverwandtschaften* von 1809 auf. Die junge Luciane stellt zur Unterhaltung der Gesellschaft „wirkliche, bekannte Gemälde" vor, ahmt „malerische Bewegungen und Stellungen" nach. Dafür ist sie ohnehin prädestiniert: „Ihr schöner Wuchs, ihre volle Gestalt, ihr regelmäßiges und doch bedeutendes Gesicht, ihre lichtbraunen Haarflechten, ihr schlanker Hals, alles war schon wie aufs Gemälde berechnet; und hätte sie nun gar gewußt, daß sie schöner aussah, wenn sie still stand, als wenn sie sich bewegte, indem ihr im letzten Falle manchmal etwas störendes Ungraziöses entschlüpfte, so hätte sie sich mit noch mehrerem Eifer dieser natürlichen Bildnerei ergeben."[8]

Abb. 2

DAS STILLGESTELLTE LEBEN

Dieses Stillstellen des Körpers, wie Goethe es beschreibt, lässt auch an das Stillleben (oder *nature morte*, dt. tote Natur) denken. Diese Gattung der Malerei zeigt ein Arrangement unbeweglicher Gegenstände. Im Bild verewigt wird die Vergänglichkeit irdischer Schönheit, wie Jagdbeute, Blumen, Früchte oder Gegenstände des alltäglichen Lebens. Das Stillleben zeigt aber nicht den stillgestellten lebendigen Menschen, sondern setzt immer schon unbewegte Dinge und damit den Tod in Szene. Das *Tableau vivant* und die *Attitüden* sind demgegenüber als Kunstperformances lebendiger Akteure zu begreifen, gewissermaßen als Wiederbelebung der im toten Kunstwerk verewigten Körper.

In der Stillstellung des Lebens, nicht des Todes, ist das Internetphänomen *mannequin challenge* mit den lebenden Kunstwerken wie *Tableau vivant* und *Attitüden* also vergleichbar.[9] Auch in dem spielerischen Charakter und der Unterhaltungsfunktion bestehen Bezüge. Während jedoch das *Tableau vivant* eine Bildszene in die körperliche Dreidimensionalität lebender Personen umsetzt[10], und damit seinen Ausgang am Bild nimmt, steht bei der *Mannequin-Challenge* das Bild am Ende. Die Kamera fixiert die an sich vergängliche Performance, übersetzt also die körperlich-lebendige dreidimensionale Darstellung in das zweidimensionale Filmbild. Die PerformerInnen konfrontieren den vergänglichen Leib mit dem unvergänglichen Bewegtbild. Vorbild sind aber weder das spezifische Bild, wie im *Tableau vivant*, noch konkrete mythische oder historische Figuren wie in den Attitüden, sondern die Performances referieren ganz unspezifisch auf ein Alltagsphänomen: und zwar die starren Posen von Schaufensterpuppen.[11] Die *Mannequin-Challenge* ist damit als eine Performance zu begreifen, bei der lebende Akteure in freien Posen bewegungslos verharren, und die erst im Medium des Videos vollständig wird. Die Kamera rahmt das Aufgezeichnete und unterstreicht zusammen mit der Bewegungslosigkeit der Körper den Bildcharakter des Gezeigten.

BEWEGTE BILDER

Was die *Mannequin-Challenge* als Film vorführt, ist die zeitliche Sukzession bei der Betrachtung von Körpern im Raum. Umkreisen wir eine Statue, um ihre verschiedenen Ansichten zu gewahren, vergeht Zeit. Die Temporalität unserer Bewegung im Raum kontrastiert aber die Reglosigkeit der Statue. Sie scheint aus dem Fluss der Zeit herausgefallen, wie die Fotografie fixiert sie einen einzigen Moment. Für den lebendigen Leib aber gibt es kein Anhalten der Zeit. Sich selbst im Raum bewegend, nimmt er die verschiedenen Ansichten der Körper wie Standbilder eines Films wahr. In der *Mannequin-Challenge* übernimmt die Kamera diesen Part stellvertretend für die ZuschauerInnen vor dem Bildschirm. Der Kamerablick führt uns durch die Zimmer, Gänge und Hallen, er schweift umher, fokussiert kurz die einzelnen Personen des lebenden Bildes, bleibt aber stets in Bewegung, hält niemals an. Die Zuschauer vor ihrem Computer folgen diesem vorgegebenen Bildausschnitt nur mit den Augen.

DER BEWEGTE AUGENBLICK

Nach Gotthold Ephraim Lessing fangen Bilder den ‚fruchtbaren Moment' ein.[12] Sie lassen ihre BetrachterInnen ein Vorher und Nachher imaginieren und suggerieren somit Temporalität, obwohl sie völlig unbewegt sind. Dem Aufklärer zufolge zeigen die Bildenden Künste das Nebeneinander der Gebilde im Raum, wohingegen die Dichtung die Handlungsfolge darstellen kann, also das Nacheinander der Handlung in der Zeit. Weil die Bildende Kunst in ihren koexistierenden Kompositionen nur einen einzigen Augenblick der Handlung nutzen kann, muss sie Lessing zufolge den prägnantesten wählen.[13]

Die *Mannequin-Challenge* zeigt das Nebeneinander der Körper im Raum, nicht die Handlungsfolge. Sie fängt den fruchtbaren Augenblick ein und lässt die BetrachterInnen fantasieren, was dem eingefangenen Moment vorausging und was ihm folgen wird. Was Lessing jedoch vernachlässigt, nämlich die Zeit der BetrachterInnen, übernimmt die Kamera bei der *Mannequin-Challenge*.[14] Denn die Zeit vergeht im Zuge des Betrachtens, sie vergeht in der Bewegung des Körpers (der Augen) bei der Wahrnehmung von Kunst. Die PerformerInnen der *Mannequin-Challenge* fangen nicht nur den fruchtbaren Moment ein, wenn sie ihre Körper stillstellen. Die Kamera dehnt diesen fruchtbaren Moment gewissermaßen aus und konfrontiert die vergehende Betrachterzeit mit der scheinbar stillgestellten Zeit der betrachteten Körper. Indem sie für die mediale Präsentation des bewegungslosen Bildes das Bewegtbild wählen, kontrastieren die PerformerInnen ihre unbewegten Körper mit dem sich bewegenden Kameraführenden. Er vertritt die Rezipienten, die sich um Skulpturen, Statuen oder Puppen herumbewegen, um deren verschiedenen Ansichten zu erfahren.

RAUM UND ILLUSION

Im Kern dieses medialen Phänomens steht die Illusionsproduktion: Aus dem lebendigen Körper soll so überzeugend wie nur möglich ein unbewegtes Objekt werden. Doch wie wird Bewegungslosigkeit inszeniert? Und wie wird gleichzeitig Bewegung suggeriert? Denn unbewegt ist nicht gleich unbewegt. Der eingefangene Moment kann eher statischer oder eher dynamischer Natur sein: Wird der Raum durch verschiedene Raumrichtungsbezüge dynamisiert? Welche Rolle spielt die Vertikalachse dabei? Deutet der eingefangene Moment womöglich einen Richtungswechsel an?
So beziehen viele Statuen des italienischen Bildhauers Gian Lorenzo Bernini ihren Reiz aus der Art und Weise, wie sie den Raum selbst in Bewegung zu versetzen scheinen (Abb. 3).[15] Ihm wird der Verdienst zugesprochen, durch die *figura serpentinata*, die Drehung der Figur in sich, nicht mehr eine starre Ansichtsseite, sondern jeden Teil des Körpers aus einer anderen Perspektive zu zeigen.[16] *Apollo* und *Daphne*, *Aeneas* und *Anchises* oder *Raub der Proserpina* zeigen Körper, aufeinander getürmt, nacheinander greifend, ineinander verschlungen. Sie nehmen den Raum in der Horizontale und in der Vertikale ein. Sie zeigen vielfältige Richtungsorientierungen und manchmal halten sie einen Richtungswechsel der dargestellten Figuren fest. Sie fangen Dynamik ein.

Die große Mehrheit der Schaufenster, auf die sich die *Mannequin-Challenge* bezieht, verzichtet dagegen auf solche Anordnungen der Puppenkörper. Es sind meist die Anbieter der High Fashion, die Schaufenster aufwändig gestalten und dabei mit suggerierter oder tatsächlicher Bewegung arbeiten. Das Gros der Anbieter im unteren oder mittleren Preissegment begnügt sich mit eher statischen Arrangements (Abb. 4). Trotz ihrer beweglichen Glieder zeigen die Modepuppen den Körper in seiner Stillstellung. Sie bedienen eher statische Posen, stehen oder sitzen, ihre Mimik hat einen ohnehin schon unbewegten Moment eingefangen. Die Wahrnehmung solcher Schaufenster durch die Passanten gleicht der des klassischen Tafelbilds: Sie blicken von links nach rechts (nicht etwa von oben nach unten) auf das wie durch einen Rahmen Gezeigte. Die Puppen suggerieren bei dieser reduzierten Schaufenstergestaltung keine Richtungswechsel, und sie nehmen auch verhältnismäßig selten aufeinander Bezug. Nicht die theatrale Szene, sondern das Porträt scheint die Inszenierung solcher Schaufenster anzuleiten. Die konventionellen Inszenierungen machen sich den Bildcharakter des Puppenkörpers zunutze, sehr viel weniger aber seine Fähigkeit zur Suggestion von Bewegung im Raum.
Die PerformerInnen der *Mannequin-Challenge* bedienten sich aber sowohl statischer

Abb. 3

als auch dynamischer Raumkompositionen. Ging es den SchülerInnen zunächst nur um die eingefrorene modische Pose der Schaufensterpuppe[17], installierten sie schließlich instabile, aufwändige und raumgreifende theatrale Kompositionen, bei denen die Körper aufeinander Bezug nahmen und ein Richtungswechsel kurz bevor zu stehen schien – sie suggerierten Dynamik. Weniger maßgeblich war das konventionelle Porträt, sondern nun ging es um die Inszenierung des prägnanten Moments ganz verschiedener Alltagsszenen.

Abb. 4

LEBT SIE ODER LEBT SIE NICHT

Die Frage nach Bewegung und Bewegungslosigkeit von Körpern ist mit der Frage nach ihrer Lebendigkeit direkt verknüpft. Imitieren die PerformerInnen der *Mannequin-Challenge* das unbelebte Artefakt, können umgekehrt unbelebte Artefakte Leben simulieren. Daran schließt der alte Traum von der ins Leben getretenen Kunst an: Das Artefakt beginnt sich zu regen und wird schließlich tatsächlich lebendig.

So spürte auch Michael Gottliebs Fantasy-Filmkomödie *Mannequin* von 1987 der Vertauschung von Mensch und Puppe nach. Anders als in der *Mannequin-Challenge* geht es aber nicht um das ‚stillgestellte Leben', sondern genau umgekehrt um die Animation des unbelebten Artefakts. Die tote Schaufensterpuppe eines New Yorker Kaufhauses verwandelt sich in eine lebendige Frau. Der Clou: Nur der Schaufensterdekorateur Jonathan Switcher (Andrew McCarthy), der die Puppe auch gefertigt hat, erlebt sie als solche. Zwischen den beiden entspannt sich eine leidenschaftliche Liebesbeziehung. Doch immer, wenn sie sich innig küssen und umarmen, betritt eine fremde Person die Szenerie, und die Frau aus Fleisch und Blut namens Emmy (Kim Cattrall) verwandelt sich in die starre, steife Puppe zurück. Mit Technik, und damit weniger magisch, bringt er parallel dazu als Dekorateur Leben in die Schaufenster und verleiht dem alten New Yorker Kaufhaus neuen Glanz.

BEWEGUNG IM SCHAUFENSTER

Mit der Verbreitung des Schaufensters am Ende des 19. Jahrhunderts[18] in Metropolen wie New York oder Paris war die Schaufensterpuppe gerade für Fotografen ein Faszinosum. Die Schaufensterpuppen ‚lebten' von Bewegungssuggestionen, die Puppe und Ware gleichermaßen dynamisierten. Das spiegelnde Glas verstärkte die Illusion von Bewegung im Schaufenster und ließ Großstadt, Ware, Puppe und Passant verschmelzen (Abb. 5). Die im Glas gespiegelte Bewegung der Straße schien die Puppen selbst in Bewegung zu versetzen. Insbesondere die Surrealisten ließen sich inspirieren von den Spiegelungseffekten zwischen Frau, Puppe, Stadt und Kaufhaus.[19] Indem die ebenfalls noch vergleichsweise junge Gattung der Fotografie nur einen einzigen Augenblick festhielt, verstärkte sie diesen Illusionscharakter: Im unbewegten fotografischen Bild waren die unbewegten Schaufensterpuppen von den Frauen kaum mehr unterscheidbar. Dieses Spiel aus Suggestion und Desillusionierung forderte die Wahrnehmung heraus.

Die Illusionsproduktion des Schaufensters zeigt auch Gottliebs Film als Inspirationsquelle des modernen Großstadtmenschen. Doch anders als in New York oder Paris Jahrzehnte zuvor sind die PassantInnen im Film durch die konventionelle, von Statik geprägte Gestaltung kaum noch zu beeindrucken. Doch der Schaufensterdekorateur Jonathan Switcher verhilft dem alten New Yorker Kaufhaus zu Publikumsscharen, indem er im wörtlichen Sinne Bewegung ins Schaufenster bringt: Radrennen, Segeltörns oder Fotoshootings inszeniert er mit technisch bewegten Puppen. Zum Einsatz kommen Drehvorrichtungen, Fließbänder, Ventilatoren oder Blitzlicht.[20] Die Statik der konventionellen Gestaltung sucht Switcher (dt.: Schalter) aufzubrechen und dynamisiert das Schaufenster. Suggerierte und tatsächliche Bewegungen durchdringen den Raum. Statik und Dynamik treffen irritierend aufeinander. Der fruchtbare Augenblick wird wiederum ausgedehnt, diesmal zur modischen Szene im Endlos-Loop.[21] Mit diesem vergleichsweise ungewöhnlichen Wahrnehmungsangebot weckt der Protagonist das Interesse der Passanten, die anders als die Großstadtflaneure Jahrzehnte zuvor durch Bewegungssuggestion und Spiegelungseffekte im Schaufenster kaum noch zu beeindrucken sind. Die Bewegung haucht seinen Schaufenstern allegorisch Leben ein, womit Switcher bei seiner Arbeit der Verbindung von Bewegung und Leben sehr nahe kommt. In seinem Liebesleben jedoch gelingt die Belebung des Unbelebten tatsächlich, die von ihm gefertigte Schaufensterpuppe Emmy bewegt sich nicht nur mittels Technik, sondern sie lebt. Sein Werk ist wahrhaft lebendig. Lessings fruchtbarer Augenblick wird im Film zugleich wörtlich genommen: Immer sind es die Momente des gegenseitigen Begehrens zwischen Schaufensterdekorateur und Puppe, in denen die Lust unterbrochen wird und die Puppe wieder erstarrt.

Abb. 5

DIE BEWEGTE MODEPUPPE

Den brüsken Wechsel von der bewegungslosen zur bewegten Modepuppe gibt es schon in Achim von Arnims Erzählung *Melück Maria Blainville, die Hausprophetin aus Arabien* von 1812. Auch hier steht Bewegung direkt in Verbindung mit Leben, Liebe und Begehren. Die Schauspielerin Melück besitzt eine Gliederpuppe, die sie anstelle lebender Modelle zum Vorführen neuer Mode nutzt. Als ihr Geliebter der Puppe seinen Lieblingsrock anzieht und zugleich zwei Verse einer Tragödie aufsagt, geschieht etwas Magisches: „Bei diesen letzten Worten, die der Graf mit einer heftigen Schlußbewegung gesprochen hatte,

klatschte die Puppe dreimal mit den Händen hörbar zusammen, warf den Kranz auf des Grafen erstauntes Haupt und verschränkte dann beide Arme über der Brust, wie jemand, der bei heftiger Bewegung des Herzens sich doch den ruhigen Anstand eines Zuschauers geben möchte.“[22] Die innere Bewegung fällt hier mit der äußeren, magischen Bewegung der Puppe in eins. Sie ist beseelt, fühlt, lebt und liebt als Stellvertreterin für die Menschen. Bewegung wird zum ausschlaggebenden Kriterium für die Beseeltheit der Puppe.

Bewegung ist für die Wahrnehmung unseres Gegenübers zentral, und auch für unsere Gefühle zu ihm. Masahiro Mori hat die Bedeutung der Bewegungsfähigkeit von Robotern hervorgehoben. In seinem berühmten Aufsatz *The Uncanny Valley* von 1970 schreibt er, wie wenig der ausgeschaltete Industrieroboter auf uns zu wirken vermöge. Er sei dann bloß eine Maschine. Sobald er jedoch seinen Greifer wie eine menschliche Hand bewege, beginnen wir eine gewisse Nähe zu spüren.[23] Dass diese Anziehung sogar zu Begehren werden kann, zeigt nicht erst Gottliebs *Mannequin*. Unzählige Texte, Filme und Bilder berichten von der Liebe zum menschenähnlichen Artefakt.

Dieses Begehren lässt sich bis in die Antike zurückverfolgen. Im Mythos von Pygmalion[24] schmückt der Bildhauer sein Werk, eine elfenbeinerne Statue, mit Blumen, Muscheln und Kleidern. Schon die unbewegte elfenbeinerne Jungfrau inspiriert ihn und weckt sein Verlangen. Daher bittet Pygmalion die Göttin Venus um Hilfe und sie verwandelt die Statue in eine lebende Frau. Im Mythos wird das unbewegte Objekt zum bewegten Subjekt, die Statue zu Fleisch und Blut. Am Anfang steht das Begehren, das die Dinge nicht nur in Bewegung versetzt, sondern vielleicht sogar tatsächlich lebendig und beseelt werden lässt.

Von der Antike bis heute bleibt der Wechsel von Mensch zu Ding und von Ding zu Mensch, von Bewegung zu Starre und Starre zu Bewegung, vom Bild zum lebendigen Körper und zurück, von Fühllosigkeit zum Fühlen, von Mortifizierung und Verlebendigung ein Moment anhaltender Inspiration.

Jana Scholz studierte Europäische Literaturen in Marburg und Barcelona sowie Vergleichende Literatur- und Kunstwissenschaft in Potsdam. Sie ist im Bereich Öffentlichkeitsarbeit und als freie Journalistin tätig. Derzeit promoviert sie an der Universität Potsdam über anthropomorphe Artefakte.

ANMERKUNGEN

1 Vgl. Bergado, Gabe: How the Mannequin Inventors Froze America. 2016 (www.inverse.com/article/23299-first-mannequin-challenge-inventor-teens-meme-twitter-rae-sremmurd-jacksonville, 15.05.2016).
2 Zur Differenzierung zwischen dem ‚lebenden Bild‘ und der ‚lebenden Plastik‘ vgl. Jooss, Birgit: Lebende Bilder. Körperliche Nachahmung von Kunstwerken in der Goethezeit. Reimer Verlag. Berlin 1999, S. 103-115.
3 Vgl. Jooss 1999, S. 43.
4 Vgl. Hüningen, James zu: Tableaux vivants I: Formatgeschichte. In: Lexikon der Filmbegriffe. 2012 (filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1226, 10.04.2017).
5 Vgl. Tacke, Alexandra: Aus dem Rahmen (ge-)fallen. Tableaux vivants in Goethes Wahlverwandtschaften und bei Vanessa Beecroft. In: Lutz, Helga; Mißfelder, Jan-Friedrich; Renz, Tilo (Hg.): Äpfel und Birnen. Illegitimes Vergleichen in den Kulturwissenschaften. Transcript. Bielefeld 2006, S. 73.
6 Vgl. ebd., S. 74.
7 Jooss 1999, S. 103.
8 Goethe, Johann Wolfgang: Die Wahlverwandtschaften. Deutscher Taschenbuch Verlag. München 2001, S. 157.
9 Nach Jooss zeigten die sogenannten Attitüden ursprünglich die plastische Einzelfigur frei nach antiken Vorbildern, während die lebenden Bilder meist eine statuarische Gruppe bilden (vgl. Jooss 1999, S. 103). Dieses Kriterium besitzt für die hier untersuchte Mannequin-Challenge keine Gültigkeit, da zwar die Performances als statuarische Gruppenformationen betrachtet werden können, sie aber nicht auf ein konkretes Bild referieren. Die Mannequin-Challenge orientiert sich an den Inszenierungen von Schaufensterpuppen als Alltagsphänomen, und hat damit weder konkrete zweidimensionale Kunstwerke noch konkrete Skulpturen zum Vorbild. Somit bestehen lediglich Bezüge zum Tableau vivant und zu den sogenannten Attitüden, ohne dass die Mannequin-Challenge darin vollständig aufginge. Bei filmischen Vermittlungen lässt sich laut Jooss ohnehin nur unter Vorbehalt von lebenden Bildern sprechen: „Dem erneuten Abbild in einem anderen Medium fehlt die maßgebliche Unmittelbarkeit.“ (ebd., S. 266) Eine ausführliche Diskussion dieses eher engen Begriffs des lebenden Bildes bei Jooss ist im Rahmen des vorliegenden Beitrags leider nicht möglich.
10 Vgl. Barck, Joanna: Hin zum Film – Zurück zu den Bildern. Tableaux Vivants: „Lebende Bilder“ in Filmen von Antamoro, Korda, Visconti und Pasolini. Transcript. Bielefeld 2008, S. 19.
11 Jooss spricht auch von „lebenden Bildern freier Komposition“ (Jooss 1999, S. 24).
12 Lessing, Gotthold Ephraim: Laokoon. Reclam. Stuttgart 2003, S. 22f.
13 Vgl. ebd., S. 115.
14 Die Forschung hat Lessings Modell des fruchtbaren Augenblicks wiederholt infrage gestellt. So hat bspw. Sabine Schneider darauf hingewiesen, dass Lessing auch für die Bildkunst in narrativen Kategorien denkt, „wenn er den dargestellten einzigen Moment der Bildkunst als zeitverdichtete Form ansieht, die das soeben Vergangene ebenso erahnen lässt wie das unmittelbar Zukünftige. Die Rückübersetzung des im Moment gebannten zeitlichen Geschehens in Ablauf und Bewegung aber leistet die Einbildungskraft des Betrachters.“ (Schneider, Sabine: Die Laokoon-Debatte: Kunstreflexion und Medienkonkurrenz im 18. Jahrhundert. In: Benthien, Claudia; Weingart, Brigitte (Hg.): Handbuch Literatur & Visuelle Kultur. De Gruyter Verlag. Berlin, Boston 2014, S. 79).
15 Vgl. hierzu Winter, Gundolf: Skulptur und Virtualität oder der Vollzug des dreidimensionalen Bildes. In: Winter, Gundolf; Schröter, Jens; Spies, Christian (Hg.): Skulptur – zwischen Realität und Virtualität. Wilhelm Fink Verlag. München 2006, S. 47-74.
16 Vgl. Weltzien, Friedrich: Der Rücken als Ansichtsseite. Zur ‚Ganzheit‘ des geteilten Körpers. In: Benthien, Claudia; Wulf, Christoph (Hg.): Körperteile. Eine kulturelle Anatomie. Rowohlt Taschenbuch Verlag. Reinbek bei Hamburg 2001, S. 450.
17 Vgl. Bergado 2016.
18 Vgl. Schneider, Sara K.: Vital mummies: performance design for the show-window mannequin. Yale Univer-

sity Press. New Haven, London 1995, S. 8.
19 Zur Verbindung von Schaufensterpuppe und Fotografie s. Sykora, Katharina: Unheimliche Paarungen. Androidenfaszination und Geschlecht in der Fotografie. Verlag der Buchhandlung Walther König. Köln 2002, insb. S. 129-147.
20 Zur Bewegung im Schaufenster vgl. auch: Pegler, Martin M.: Visual Merchandising and Display. Fairchild Publications. New York 2006, S. 187f.
21 Zur modischen Szene vgl. Weise, Katja: „Try me on" – Zur Inszenierung modischer Körper in Ausstellungen. In: Lehnert, Gertrud (Hg.): Räume der Mode. Wilhelm Fink Verlag. München 2012, S. 183-200.
22 Arnim, Achim von: Melück Maria Blainville, die Hausprophetin aus Arabien. In: Drux, Rudolf: Die lebendige Puppe. Fischer Taschenbuch Verlag. Frankfurt a.M. 1986, S. 7-40.
23 Vgl. Mori, Masahiro: The Uncanny Valley. 2012 (ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?arnumber=6213238, 09.02.2017), S. 99.
24 Ovid: Metamorphosen. Aus dem Lateinischen von Erich Rösch. Deutscher Taschenbuch Verlag. München 2003.

LITERATURVERZEICHNIS

Arnim, Achim von: Melück Maria Blainville, die Hausprophetin aus Arabien. In: Drux, Rudolf: Die lebendige Puppe. Fischer Taschenbuch Verlag. Frankfurt a.M. 1986

Barck, Joanna: Hin zum Film – Zurück zu den Bildern. Tableaux Vivants: „Lebende Bilder" in Filmen von Antamoro, Korda, Visconti und Pasolini. Transcript Verlag. Bielefeld 2008.

Bergado, Gabe: How the Mannequin Inventors Froze America. 2016 (www.inverse.com/article/23299-first-mannequin-challenge-inventor-teens-meme-twitter-rae-sremmurd-jacksonville, 15.05.2016).

Gottlieb, Michael: Mannequin, DVD, Fox 2006 [1987].

Goethe, Johann Wolfgang: Die Wahlverwandtschaften. Deutscher Taschenbuch Verlag. München 2001.

Hüningen, James zu: Tableaux vivants I: Formatgeschichte. In: Lexikon der Filmbegriffe. 2012 (filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1226, 10.04.2017).

Jooss, Birgit: Lebende Bilder. Körperliche Nachahmung von Kunstwerken in der Goethezeit. Reimer Verlag. Berlin 1999.

Lessing, Gotthold Ephraim: Laokoon. Reclam. Stuttgart 2003.

Mori, Masahiro: The Uncanny Valley. 2012 (ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?arnumber=6213238, 09.02.2017).
Ovid: Metamorphosen. Aus dem Lateinischen von Erich Rösch. Deutscher Taschenbuch Verlag. München 2003.

Pegler, Martin M.: Visual Merchandising and Display. Fairchild Publications. New York 2006.
Schneider, Sabine: Die Laokoon-Debatte: Kunstreflexion und Medienkonkurrenz im 18. Jahrhundert. In: Benthien, Claudia; Weingart, Brigitte (Hg.): Handbuch Literatur & Visuelle Kultur. De Gruyter Verlag. Berlin, Boston 2014.

Schneider, Sara K.: Vital mummies: performance design for the show-window mannequin. Yale University Press. New Haven, London 1995.

Sykora, Katharina: Unheimliche Paarungen. Androidenfaszination und Geschlecht in der Fotografie. Verlag der Buchhandlung Walther König. Köln 2002.

Tacke, Alexandra: Aus dem Rahmen (ge-)fallen. Tableaux vivants in Goethes Wahlverwandtschaften und bei Vanessa Beecroft. In: Lutz, Helga; Mißfelder, Jan-Friedrich; Renz, Tilo (Hg.): Äpfel und Birnen. Illegitimes Vergleichen in den Kulturwissenschaften. Transcript Verlag. Bielefeld 2006.

Von Arnim, Achim: Melück Maria Blainville, die Hausprophetin aus Arabien. In: Rudolf Drux: Die lebendige Puppe. Fischer Taschenbuch Verlag. Frankfurt a.M. 1986.

Weise, Katja: „Try me on" – Zur Inszenierung modischer Körper in Ausstellungen. In: Lehnert, Gertrud (Hg.): Räume der Mode. Wilhelm Fink Verlag. München: 2012, S. 183-200.

Weltzien, Friedrich: Der Rücken als Ansichtsseite. Zur ‚Ganzheit' des geteilten Körpers. In: Benthien, Claudia; Wulf, Christoph (Hg.): Körperteile. Eine kulturelle Anatomie. Rowohlt Taschenbuch Verlag. Reinbek bei Hamburg 2001.

Winter, Gundolf: Skulptur und Virtualität oder der Vollzug des dreidimensionalen Bildes. In: Winter, Gundolf; Schröter, Jens; Spies, Christian (Hg.): Skulptur – zwischen Realität und Virtualität. Wilhelm Fink Verlag. München 2006.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1: Die erste Mannequin Challenge an der Edward H. White High School in Florida. Standbild. In: Bergado, Gabe: How the Mannequin Inventors Froze America. 2016 (www.inverse.com/article/23299-first-mannequin-challenge-inventor-teens-meme-twitter-rae-sremmurd-jacksonville, 15.05.2016).
Abb. 2: George Romney – Lady Hamilton, 1791. Öl auf Leinwand; 159,1 x 133,1 cm. Quelle: Wikimedia.
Abb. 3: Berliner Schaufenster, 2017. Foto: Jana Scholz.
Abb. 4: Gian Lorenzo Bernini – Apoll und Daphne, 1622/25. Marmor, 243 cm, Rom, Galleria Borghese. In: Winter, Gundolf: Skulptur und Virtualität oder der Vollzug des dreidimensionalen Bildes. In: Winter, Gundolf; Schröter, Jens; Spies, Christian (Hg.): Skulptur – zwischen Realität und Virtualität. Wilhelm Fink Verlag. München 2006, S. 68.
Abb. 5: Eugène Atget – Bon Marche, 1926-27. Fotografie, 17,8 x 22,9 cm. Quelle: Wikimedia.

Be a Paper Doll

US-AMERIKANISCHE MODE DER PAPER DRESSES IN DEN 1960ER- JAHREN

VON BEATE SCHMUCK

Dieser Beitrag analysiert Interdependenzen von Puppen, Mode und Genderkonstruktionen am Beispiel der US-amerikanischen Mode der Paper Dresses. Hierbei handelt es sich um bedruckte, A-linienförmige Kleider aus papierähnlichen Vliesstoffen, die in den 1960er-Jahren als Wegwerfkleider konzipiert wurden.

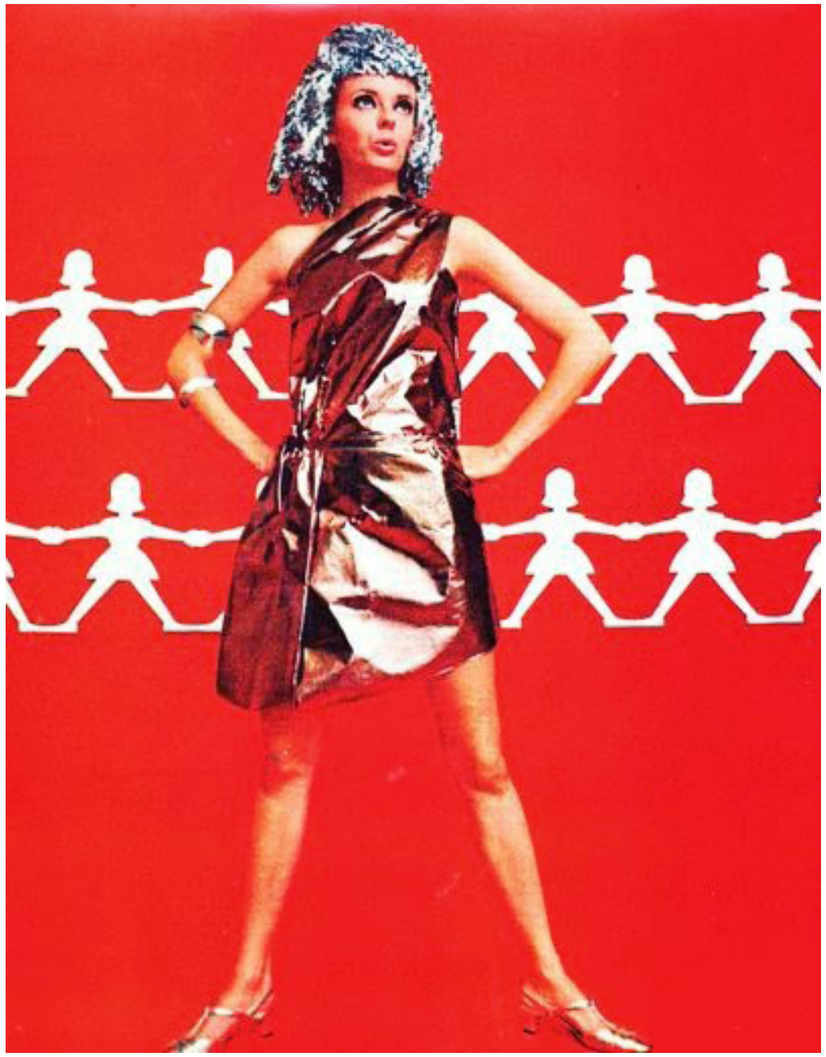


Abb. 1

Die Mode der Paper Dresses arbeitete mit Analogien zwischen Paper Dresses und Anziehpuppen sowie deren auswechselbaren Papierkleidern. Das Konzept der Spielpuppen aus Papier wurde in zahlreichen ikono-textuellen Modepräsentationen auf lebende, ausschließlich weibliche Models übertragen. Sie wurden häufig Paper Dolls genannt und entsprechend in puppenhaften, infantilen Posen dargestellt. Ihre Körper mutierten zu Mannequins für die schnell auswechselbaren Modekleider, die nur einmal getragen und dann weggeworfen werden sollten. Es gab somit oszillierende Darstellungen und Bedeutungszuweisungen von Puppen und lebenden Models in Paper Dresses. Präziser formuliert, durchziehen sie unterschiedliche ästhetische Repräsentationen innerhalb der Vermarktungskette: das Design von Produktverpackungen, Labels (Paper Doll), Modestrecken (Abb. 1) und insbesondere Werbeanzeigen.

In den späten 1960er-Jahren, die für die sexuelle Befreiung der Frau und für Emanzipationsbestrebungen stehen, überraschen diese Inszenierungsformen zunächst. Gleichzeitig

scheinen sie jedoch gerade das zu bestätigen, was Betty Friedan 1963 in ihrem feministischen Bestseller *The Feminine Mystique* analysiert und kritisiert hat, nämlich den manipulativen Umgang von Werbung und mächtigen wirtschaftlichen Interessengruppen mit Weiblichkeitsbildern. Gemeint sind sowohl die idealisierten amerikanischen Hausfrauen als auch Frauen, die auf Sexualsymbole mit Warencharakter reduziert wurden.[1] Dies gilt insbesondere für das mediale Frauenbild des Single Girls, das sich in den 1960er-Jahren auf unverheiratete, berufstätige, finanziell unabhängige, kosmopolitische junge Frauen bezog, welche extensiv eigenen Konsumbedürfnissen nachgehen konnten.[2]

HEUTE TRAG' ICH DICH, MORGEN ENTSORG' ICH DICH

Eine tiefergehende Analyse dieses Phänomens erfordert es, zunächst einen Schritt zurückzugehen. So möchte ich wesentliche Modemerkmale der Paper Dresses nennen und sie im gesellschaftlichen Kontext einordnen.
Die Modephase der Paper Dresses war kurz: Von den USA ausgehend, wurde sie von 1966 bis 1968 zu einem internationalen Phänomen, das auch die Mode in der BRD und mit etwa zwei Jahren Verzögerung die Jugendmode in der DDR erfasste. Nach einer kurzen Euphorie verschwanden Paper Dresses bzw. Papierkleider wieder aus dem Fokus der Mode.
Paper Dresses verweisen auf Papier und damit auf eine besondere Materialität für Kleidung. Diese materielle Konzeption war keine Erfindung der 1960er-Jahre. Vielmehr gab es in Amerika und Europa seit mehreren Jahrhunderten Modeaccessoires aus Papier. Ein Beispiel sind Steh- und Unterkragen aus weißem Papier, die seit dem 19. Jahrhundert aus praktischen, ökonomischen, hygienischen und repräsentativen Gründen in der Männerkleidung eingesetzt wurden.[3] Während der Weltkriege und der Großen Depression wurden Anzugs-, Mantel- und Kleiderstoffe aus Papier als Surrogate verwendet.[4] Im Gegensatz dazu stand die sogenannte Papierkleidung oder *Disposable Fashion* seit den 1950er-Jahren im Zeichen der Modernität und des wachsenden Wohlstandes. Große amerikanische Papier-, Vliesstoff- und Chemiekonzernen – wie die Scott Paper Company, International Paper Company, DuPont oder Kimberly-Stevens – arbeiteten an der Herstellung von rayon- oder nylonverstärkten Faservliesstoffen und Faserverbundstoffen für Kleidung und Wegwerfprodukte. Diese papierähnlichen Faservliesstoffe boten die Grundlage für die 1966 in Mode kommenden Paper Dresses. Technologisch präziser formuliert, handelte es sich hier also nicht um Papier, sondern um Faservliesstoffe mit einer ästhetischen und praktischen Affinität zu Papier. In Abgrenzung zu traditionellen, gewebten Stoffen wurde auch von *Non-Wovens* gesprochen.[5] Für die Markteinführung dieser Materialien sprach, dass sie äußerst schnell in großen Massen produziert und wie Papier bedruckt werden konnten. Somit war ein umfassendes Angebot an Kleidern in unterschiedlichen Dessins und ästhetischen Stilen möglich. Als Wegwerfmode sollten sie nur einmal getragen und danach entsorgt werden. Ein niedriger Einkaufspreis zwischen einem und fünf Dollar sollte dies ermöglichen. In ihnen wurden Visionen von *Throw-Away Clothes* umgesetzt, die bereits seit Ende der 1950er-Jahre existierten und in Cartoons auftauchten (Abb. 2).
Die Intention solcher Darstellungen war es, Visionen eines zukünftigen Bekleidungsverhaltens zu vermitteln. Hierbei wurden Obsoleszenz-Strategien auf die modische Bekleidungspraxis übertragen.[6] Den adressierten KonsumentInnen zeigten sie Vorteile zukünftiger Wegwerfkleidung auf. Ihnen wurde für die nahe Zukunft eine ständige Verfügbarkeit von neuen Kleidungsstücken in Aussicht gestellt. Ebenso gab es das Versprechen, keinen Arbeitsaufwand mehr mit Kleidung durch Reinigung oder Wäsche zu haben. Zukünftige Kleidung solle der Trägerin nur Spaß und modische Attraktivität bringen. Etwa sieben Jahre später wurde diese Vision durch die Mode der Paper Dresses in der Realität erprobt, wenngleich auch nur temporär. Als *Wastebasket Dresses*[7] trieben diese papierähnlichen Kleider die Schnelllebigkeit der Mode auf die Spitze. Sie entsprachen zu diesem Zeitpunkt der Idee des grenzenlosen Wegwerfkonsums als Zeichen von Wohlstand und Modernität. Zusammen mit Möbeln, Teppichen, Lampen und anderen Dingen aus Papier markierten sie den Aufbruch einer Paper Generation, wie 1967 auf der Expo in Montreal im kanadischen „*Pulp and Paper*"-Pavillon verkündet wurde:

„SOME CALL TODAY'S YOUTH ‚MOD'. OTHERS CALL THEM ‚MAD'. WE CALL THEM THE PAPER GENERATION."[8]

Bezog diese Vision der Paper Generation auch Männer ein, so gab es faktisch jedoch nur sehr wenige Kleidungsmodelle für Männer. Im Kontext dieses Beitrags ist die genderdifferente Ansprache wichtig, da mit dem Bild der Paper Dolls Modeträgerinnen als Papierpuppen angesprochen und infantilisiert wurden. Männern hingegen wurden die Rollen der rationalen, kompetenten Technologen, Werbeexperten, Ökonomen, Designern oder – mit sexueller Aufladung – des Playboys zugeordnet.

Abb. 2

BOTSCHAFT AUS PAPIER

Die Ansprache von Frauen als Paper Dolls geht maßgeblich auf den Werbekontext vieler Paper Dresses zurück. Denn es war eine Besonderheit dieser Mode, dass sie ein Produkt von Marketingstrategien und Werbung verkörperte. Sie wurde durch eine Werbekampagne der *Scott Paper Company* im Frühjahr 1966 initiiert (Abb. 3).
Mit dem Slogan „Flashes Into Fashion with The Paper Dress!“ versuchte die Scott Paper Company Aufmerksamkeit durch zwei farbig bedruckte Kleider aus papierähnlichen Vliesstoffen zu gewinnen. Sie wurden neben den üblichen Hygieneprodukten aus Papier in einer temporären Kampagne für nur einen Dollar angeboten. Wie andere Kosmetik- und Hygieneprodukte von Scott sollten auch diese Kleider nach einmaligem Gebrauch weggeworfen und durch neue Modelle ersetzt werden. Diese Kampagne war äußerst erfolgreich. Sie gilt als Initialzündung für die Mode der Paper Dresses. Es folgten viele weitere Unternehmen, die ihre Produkte ebenfalls als Paper Dresses bewarben.

Abb. 3

PAPER DRESSES – PAPER DOLLS

Mit diesem Grundverständnis möchte ich die ikono-textuell benutzte Analogie von Paper Dresses und Paper Dolls vertiefen. Zunächst lassen sich in den Darstellungen formal zwei Typen von Papierpuppen unterscheiden, mit denen ästhetisch gespielt wurde:
Der erste Typ lehnt sich an Papierpuppenketten an, die durch Falten und Ausschneiden entstehen (Abb. 4). In Modestrecken wurden sie auf die Körper von Models übertragen, die in aufgereihter Stellung Paper Dresses in verschiedenen Dessins präsentieren (Abb. 4). Sie greifen ein uniformes Wiederholungsprinzip auf, das typisch für dieses Modekonzept war. Den meisten Modellen liegt ein identischer, einfacher A-Linien-Schnitt zugrunde, der die Grundflächen für die variierenden aufgedruckten Muster bietet.

Abb. 4

Der zweite Typ greift ästhetische Prinzipien von Ankleidepuppen aus Papier auf.
Hier belegt das Beispiel einer Produktverpackung des Labels *Waste Basket Boutique* von Mars of Asheville das Analogie-Spiel mit Papierpuppen (Abb. 5). Gemeint sind ausschneidbare Standardpuppen, die durch umgeknickte Papierlaschen aufgestellt und mit zahlreichen modischen oder historischen Kleidungsstücken angezogen werden können. Solche Puppen waren in den modeaffinen 1960er-Jahren als Spielzeug für Mädchen und Teenager sehr beliebt. Besonders begehrt waren Papierpuppen, die das Super-

Abb. 5

Abb. 6

model Twiggy oder die Londoner Mod-Szene aufgriffen. Die neusten Modetrends wurden so spielerisch erprobt und die Mädchen konnten sich mit Twiggy als Idol temporär identifizieren.[9]

Bei den typisierten Darstellungen auf den Produktverpackungen des Labels *Waste Basket Boutique* sind die für Anziehpuppen typischen Laschen zu erkennen. Sie gaben einen ikonischen Hinweis auf einen intendierten spielerischen Modeumgang von jungen Frauen oder Mädchen mit den neuen bedruckten Produkten von Mars of Asheville. Wie die Modelle der Papierpuppen waren die angebotenen Paper Dresses stets modisch hoch aktuell und konnten beliebig ausgetauscht werden. Dies entsprach der von Marietta Riederer konstatierten „fashion is fun"-Mentalität der AmerikanerInnen. Sie schrieb am 31. März 1967 in der Wochenzeitung *Die Zeit*: „Diese Mode paßt indessen genau in das amerikanische Programm: ‚fashion is fun' – Mode, die als Spaß gedacht ist."[10] Dies war zugleich ein Darstellungsmodus, der in der Zeit auch in Modestrecken für andere modische Modelle aus Stoffen eingesetzt wurde. Ein Beispiel aus dem *Ladies Home Journal* vom Juni 1967 belegt dies (Abb. 6). Diese Transformation von Spielpuppen in die Darstellung lebendiger Puppen diente der Aufmerksamkeitsgenerierung der Rezipientinnen. Nach Erwing Goffman handelt es sich hier um eine Infantilisierungsstrategie, bei der erwachsene Frauen kindlich dargestellt wurden und kindliche Maskeraden und Posen des Unernsten übernahmen.[11]

Das gleiche Prinzip liegt auch den abgebildeten Verpackungsdarstellungen bei Paper Dresses zugrunde (Abb. 5). Bei dieser Darstellung kann die lebende Puppe, der ein Paper Dress als Anziehkleid zugeordnet wird, als Person identifiziert werden. Dies ist möglich, weil es sich hier um die Tochter von Robert und Audie Bayer, den Geschäftsführern von Mars of Asheville und Initiatoren des Labels Waste Basket Boutique, handelt. Sie wurde auf der Produktverpackung als Paper Doll abgebildet. Das heißt, dass die Werbeberater des Unternehmens – zu dieser Zeit noch ein kleineres Familienunternehmen – diesen beliebten Darstellungsmodus für ihr Modeprodukt aufgriffen. Die Tochter entsprach dem infantilen, durch Twiggy geprägten Frauentypus und konnte so diese Mode in der Inszenierung verkörpern.

MÄDCHENKÖRPER – MODELKÖRPER

Nach Valerie Steele ist dieses Infantilisierungsprinzip eine typische Darstellungsweise der *Youthquake Fashion* der 1960er-Jahre. Steele verweist auf präadoleszente Körperbilder.[12] In der Sprache der englisch- oder auch französischsprachigen Modejournale kursierten Formulierungen wie „baby girls", „les girls-girls" oder „boys-girls".[13] Körpersprachlich war diese präadoleszente Aufladung der Mode mit puppenhaften, kindlichen Inszenierungen verbunden. Steele konstatiert: „The Lolita Look was everywhere in fashion".[14] Mit Blick auf die Minimode und die puppenhafte Bein- und Fußstellung zitiert Steele eine Passage aus *The Herald Tribune* von 1966:

„THE NEW LEG IS A LITTLE GIRL LEG. [...] LEGS AND ARMS SEEM TO MATCH AS THEY DO WITH A CHILD."[15]

Bezogen auf das adoleszente Körperbild, das den Körper der Protagonistinnen zum Kleiderträger für die neue Mode machte, kann man hier von der doppelseitigen Konstruktion von Moden und Körperidealen sprechen. Hierbei sind Körper keineswegs neutral, sondern ebenfalls Modekörper. Malcolm Barnard konstatiert in diesem Zusammenhang:

„BODIES ARE NOT ONLY THERE TO HANG FASHION AND CLOTHING FROM, THEY ARE NOT SIMPLY THE NEUTRAL AND A FASHIONABLE CARRIERS OF FASHION. BODIES ARE ALSO FASHION, THEY ARE THEMSELVES ITEMS AND DIFFERENT SIZES AND STYLES OF BODY GO IN AND OUT OF VOGUE AS THE SEASONS CHANGE, JUST LIKE THE CLOTHES THAT ADORN THEM.“[16]

Abb. 7

So gehörte zur Mode der Paper Dresses ein spezifischer adoleszenter, flacher weiblicher Trägerkörper. Ikono-textuell im ästhetischen Habitus einer Paper Doll inszeniert, prägte er zahlreiche Werbeanzeigen.
In der *Magic Lady*-Anzeige das Miederwarenlabels *Exquisite Form* wurde mit einer lebenden Modepuppe im quergestreiften Paper Dress geworben (Abb. 7). Durch ihre Armhaltung und Fußstellung lässt sich das Model dem Typus der aufgereihten Faltpuppen zuordnen. Die Paper Doll im hochmodischen Paper Dress wurde in eine visuelle und konstruktive Beziehung zur beworbenen Miederhose von Exquisite Form gestellt. Denn der neue flache, adoleszente Modekörper war kein natürlicher. Er war vielmehr einer, der durch aktive Körperarbeit und -modellierung – hier durch die beworbene Miederhose – zu erzeugen war. Somit war die Darstellung des Models als flache Papierpuppe zwar einerseits spielerisch, humorvoll und infantil. Sie beinhaltete aber andererseits den körpertechnologischen Imperativ, den eigenen weiblichen Körper dem Ideal entsprechend durch Körperertüchtigung – hier dem Tragen einer Miederhose – zu erarbeiten.

Abb. 8

Ein zweites Beispiel für die Produktwerbung über Paper Dolls in Paper Dresses zeigt die *Go Go Light*-Werbung, die das Kosmetikunternehmen Breck im Juli 1967 in verschiedenen Zeitschriften veröffentlichte (Abb. 8). Diese Werbeseite für das Blondierungsmittel von Breck setzte zwei langhaarige, blonde Models in A-Linien-Paper Dresses in den Fokus. Ihre Haltung sollte in Analogie zum Werbetext dem Bild einer „glamorous paper doll" entsprechen. Die Körperhaltung der beiden Models unterstreicht dies. Sie stehen auf einer Linie als Zweierkette, in steifer Körperhaltung, schräg nach unten ausgerichteten Armen, ausgestellten Beinen und leicht nach innen gerichteter Fußstellung. Beide berühren sich mit der linken und rechten Hand und mit den Füßen. Außerdem schaffen diagonale Linien in den Dessins der Kleider visuelle Verbindungen. Beide Paper Dolls sind frontal ausgerichtet. Sie lächeln puppenhaft, sodass der Eindruck von aufgereihten, ausgeschnittenen Anziehpuppen entsteht. Die zentrale Funktion der Puppen, als Träger für auswechselbare Papieroutfits zu fungieren, wird hierbei durch die Blickfokussierung auf die zwei Paper Dresses deutlich. Beide Paper Dress-Modelle haben auffallende, großflächige abstrakte Muster mit einer starken Farbigkeit. Eine besondere Dynamisierung erhalten diese Dessins dadurch, dass die konzentrischen Rauten beim rechten Kleid auf Mini-Länge abgeschnitten wurden. Dies unterstreicht einerseits die modische Länge des Kleides, andererseits die Freiheit der Trägerin, ihr Paper Dress nach Belieben zu kürzen. Die ins Auge springende Farb- und Mustergestaltung der Paper Dresses und die blonden Haare der Models schaffen ästhetische und inhaltliche Verbindungen zum eigentlichen Produkt. Sie verweisen auf die Anwendung des Blondierungsmittels *Go Go Light*, das ebenfalls eine geschlechterkonstruktive, ästhetische Körperpraxis bewirbt. In der *Go Go Light*-Anzeige geht der Werbetext über die modebedingte Körperpraxis hinaus, indem er die gesamte Persönlichkeit der Anwenderinnen anspricht. Es geht darum, als lebendige Paper Doll eine neue Persönlichkeit zu erlangen. Dort heißt es:

„IT'S LIKE GETTING A WHOLE NEW PERSONALITY. FIRST, USE BRECK'S EXCITING NEW GO GO LIGHT TO TAKE YOUR HAIR A FULL STEP LIGHTER WITHOUT STRONG BLEACHING. THEN STEP OUT AS A GLAMOROUS ‚PAPER DOLL' IN THIS SEASON'S CRAZIEST FASHION: PAPER DRESSES [...]." (WERBETEXT)

Damit geht die angesprochene Persönlichkeitsmodifikation hier von einer realen Person in eine idealisierte Papierpuppe im Paper Dress über.
Beide Beispiele zeigen deutlich die oszillierenden Wechselspiele zwischen Papierpuppen, Paper Dresses und adoleszenten Frauenkörpern, die zur Bewerbung von Produkten instrumentalisiert wurden. Beide Beispiele beziehen sich hierbei auf Produkte, die für die Produktion von Weiblichkeit im Sinne eines idealisierten jungen, adoleszenten Frauenbildes eine wichtige Rolle spielten. Sie operieren weniger mit dem Leitbild der amerikanischen Hausfrau, sondern sprechen primär Teenager und junge Frauen an, die sich gerne mit dem neuen Genderleitbild des „Single Girls" identifizieren wollten.

MODISCHER ÜBERFLIEGER

Abb. 9

Abb. 10

Ein drittes Beispiel unterstreicht eine explizite sexuelle Aufladung der Paper Dolls in Paper Dresses.
1968 warb die Fluggesellschaft TWA für die *Foreign Accent flights inside* the USA mit Stewardessen in Paper Dresses, die von der Designerin Elisa Daggs gestaltet wurden (Abb. 9). Die Stewardessen tauschten vor dem Flug ihre Standarduniformen durch hochmodische Paper Dresses aus. Sie trugen diese während des Fluges und entsorgten sie nach der Beendigung des Flugs. Die Modelle gab es für Fluggäste kommerziell als Papierpuppen (Abb. 10) oder auch als tragbare Kleider, die bei der TWA zu erwerben waren.
Alle vier Modelle wurden im Hinblick „auf eine erotische Sinnhaftigkeit von Räumen"[17] konstruiert. Sie sollten stereotypisierend und folkloristisch auf modische und kulturelle Atmosphären der urbanen Sehnsuchtsorte Rom, Paris, London und New York anspielen und an Essens-, Musik- und Lebenskulturen erinnern. Auf dem *Italian Accent Flight* servierten Stewardessen in Toga-Minikleidern italienische Spezialitäten zu italienischer Musik. Beim *Old English*-Flug trugen sie weiße Papierblusen und blaue Trägerröcke, um eine englische Pub-Atmosphäre zu inszenieren. An französische Cafés, Haute Cuisine und Haute Couture sollten Stewardessen in Cocktailkleidern aus Goldfolie erinnern. Die Assoziation, sich in einem modernen Penthouse in Manhattan aufzuhalten, stellt eine Stewardess mit dunkelblauem, einteiligem Hosenanzug aus Papier mit Gürtel und Schleife aus Silberfolie her. Alle Frauen posieren mit einem zur Kamera oder zum Betrachtenden ausgerichteten Lächeln, das die Bereitschaft zur Kontaktaufnahme signalisiert. Wie die beschriebenen Körperhaltungen unterstreicht es eine sich unterordnende, dienende, weiblich konnotierte Positionierung. Der Werbetext spricht Geschäftsmänner als adressierte Flugkunden explizit an. So wendet sich die Stewardess im dunkelblauen Hosenanzug an einen Geschäftsmann, den sie in ihr New Yorker Penthouse einlädt. Außerdem sichert sie ihm Hilfe beim Ausziehen seiner Businesskleidung zu:

„YOU'RE A BUSINESSMAN. TIRED OF TRAVELLING, TIRED OF BUSINESS. WELL, COME UP, UP AND AWAY ON A MANHATTAN PENTHOUSE FLIGHT AND UNWIND. YOUR HOSTESS MIGHT OFFER TO TAKE YOUR JACKET OR SUGGEST YOU LOOSEN YOUR TIE. AFTER ALL, YOU'RE A GUEST IN HER MANHATTAN PENTHOUSE AND ENTITLED TO A FEW CREATURE COMFORTS."[18]

Diese fiktive Einladung der Stewardess korreliert mit dem Bild des Playboys, zu dem immer auch die Anwesenheit freizügiger, attraktiver Frauen gehört. Die Medienhistorikerin Elizabeth Fraterrigo konstatiert: „The Playboy could not live life ‚to the hilt' without plenty of free-spirited young women to squire around town and invite up to his apartment."[19] Die Beziehung zwischen dem Werbebild der Stewardessen und dem des Playboys sind in dieser Werbung somit nicht zufällig. Sie entsprechen exakt aufeinander bezogenen Geschlechterkonstellationen. Fraterrigo spricht von „configuration of gender, work, and consumption in persona of the working girl who served as idealized companion for the playboy."[20] Sie formuliert weiter: „Though the Single Girl was liberated from traditional domesticity, she remained situated within the traditional gender hierarchy, her marginal social and economic status making her a suitable campanion to the playboy."[21] Aufgrund dieser verflochtenen Konstruktionen der Stewardess als Single Girl und des Geschäftsmannes als Playboy überrascht es nicht, dass eine Playboy-Werbung eine in dem TWA-Toga-Paper-Dress bekleidete Ste-

Abb. 11

Abb. 12

wardess in das Anzeigenbild ikonisch einbezogen wurde (Abb. 11).
Somit wird deutlich, dass die medialen Inszenierungen von Frauen als Paper Dolls in Paper Dresses zwar ein hochmodisches Thema der späten 1960er-Jahre in spielerischer Leichtigkeit darstellen, hierbei aber die Rolle der Frau – trotz der Rollenkonstellation als Single Girl – in einer passiven, dienenden Position belassen und den Körper der Frau als Modeträger sexuell instrumentalisieren. In der materialaffinen Modesprache der Paper Dresses bedeutete dies, dass Männer auf Parties mit Scheren die Rocklängen ihrer Paper Dolls beliebig kürzen konnten (Abb. 12). War die Paper Doll in Paper Dress somit letztendlich nur ein Spielzeug des Playboys?

Die Kulturwissenschaftlerin und Didaktikerin Dr. Beate Schmuck ist seit 2006 Akademische Oberrätin am Seminar für Kulturanthropologie des Textilen an der TU Dortmund. Sie arbeitet in den Bereichen der kulturanthropologischen Modeforschung und der Didaktik der Kulturanthropologie des Textilen. Beate Schmuck hat zusammen mit einer studentischen Projektgruppe zwischen 2012 und 2016 eine umfassende Sammlung von US-amerikanischen Paper Dresses, deutschen Papierkleidern, Zeitschriften, Werbeseiten und Pressefotos angelegt. Dieser Beitrag bezieht sich auf die objektbasierte Forschung an diesen Sammlungsobjekten.
Weitere Hinweise zu Forschungs- und Studienprojekten und Publikationen: http://www.fk16.tu-dortmund.de/textil/02_personal/schmuck.html

ANMERKUNGEN

1 Chamberlin, Ann: The Paper Caper. In: Saturday Evening Post 2, Dezember 1967. Curtis Publishing Company. Philadelphia 1967.
2 Vgl. Carroux, Margret: Vorwort. In: Friedan, Betty: Der Weiblichkeitswahn oder die Selbstbefreiung der Frau. Rowohlt Verlag. Reinbek, Berlin 2016. Vgl. auch Ogden, Annegret S.: The Great American Housewife. From helpmate to wage earner: 1776-1986. Greenwood Press. Westport, London 1986.
3 Die Bezeichnung Single Girl geht auf den 1962 von Helen Gurley Brown veröffentlichten Bestseller „Sex and the Single Girl" zurück. In dieser Publikation zeigt Brown das Bild des Single Girls als Alternative zur Rollenidealisierung der Hausfrau auf. Es stellte männlich dominierte gesellschaftliche Hierarchien zwar nicht in Frage, rüttelte jedoch am Status der Ehe und rückte sexuelle Freizügigkeit, Berufstätigkeit der Frau und Konsum in den Vordergrund.
4 Vgl. Schmidt-Bachem, Heinz: Aus Papier – Eine Kultur- und Wirtschaftsgeschichte der Papier verarbeitenden Industrie in Deutschland. De Gruyter. Berlin, Boston 2011, S. 620.
5 Vgl. ebd., S. 653.
6 Lubell, Cecil: The Web Textiles. In: American Fabrics, Heft 76, 1967. Reporter Publications. New York, S. 68.
7 Vgl. Strasser, Susan: Waste and Want: A Social History of Trash. Holt Paperbacks. New York 1999.
8 Vgl. Carlton, Helen: The Wastebasket Dress has arrived. In: Life 25. November 1966. Life Publishing Company. New York 1966, S. 132-137.
9 Zit. nach Jonathan Walford: Ready to Tear. Kickshawn Productions. Cambridge 2007, S. 27.
10 Besonders beliebt war die Twiggy-Puppe, die Mattel 1967 auf den Markt brachte.
11 Riederer, Marietta: Ausziehen und wegwerfen. Hitzige Debatten um Papierkleidung – Mode-Mobile. In: Die Zeit, 31.3.1967.
12 Goffman, Erving: Geschlecht und Werbung. Suhrkamp. Frankfurt a. M. 1976, S. 192 und S. 196.
13 Steele, Valerie: Fifty years of fashion. Yale University Press. New Haven, London 1997, S. 54.
14 Ebd.
15 Ebd.
16 Ebd.
17 Barnard, Malcolm: Fashion theory: an introduction. Routledge. New York 2014, S. 110.
18 Willems, Herbert; Kautt, York: Theatralität der Werbung. Theorie und Analyse medialer Wirklichkeit: Zur kulturellen Konstruktion von Identitäten. De Gruyter. Berlin, New York 2003, S. 375.
19 Prospekt-Text der TWA 1968 (Slg. Schmuck).
20 Fraterrigo, Elizabeth: Playboy and the making of the good life in America. Oxford University Press. Oxford, New York 2009, S. 105.
21 Ebd., S. 12.
22 Ebd.

LITERATURVERZEICHNIS

Barnard, Malcolm: Fashion theory: an introduction. Routledge. New York 2014.

Chamberlin, Ann: The Paper Caper. Saturday Evening Post 2, Dezember 1967. Curtis Publishing. Philadelphia 1967.

Fraterrigo, Elizabeth: Playboy and the making of the good life in America. Oxford University Press. Oxford, New York 2009.

Friedan, Betty: Der Weiblichkeitswahn oder die Selbstbefreiung der Frau. Rowohlt Verlag. Reinbek, Berlin 2016.

Goffman, Erving: Geschlecht und Werbung. Suhrkamp. Frankfurt a. M. 1976.

Lubell, Cecil: The Web Textiles. In: American Fabrics, Heft 76, 1967. Reporter Publications. New York.

Ogden, Annegret S.: The Great American Housewife. From helpmate to wage earner. 1776-1986. Greenwood Press. Westport, London 1986.

Riederer, Marietta: Ausziehen und wegwerfen. Hitzige Debatten um Papierkleidung- Mode-Mobile. In: Die Zeit. 31.3.1967. Zeitverlag. Hamburg 1967.

Schmidt-Bachem, Heinz: Aus Papier – Eine Kultur- und Wirtschaftsgeschichte der Papier verarbeitenden Industrie in Deutschland. De Gruyter. Berlin, Boston 2011.

Steele, Valery: Fifty years of fashion. Yale University Press. New Haven, London 1997.

Willems, Herbert; Kautt, York: Theatralität der Werbung. Theorie und Analyse medialer Wirklichkeit: Zur kulturellen Konstruktion von Identitäten. De Gruyter. Berlin, New York 2003.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1: Modefotografie aus dem Artikel „The Paper Caper", Saturday Evening Post vom 2. Dezember 1967 (Slg. Schmuck).
Abb. 2: Throw-Away Clothes, The Chicago Tribune vom 25. Oktober 1959, S. 310.
Abb. 3: Werbeanzeige der Scott Paper Company, Frühjahr 1966 (Slg. Schmuck).
Abb. 4: Paper Dolls' Rave April 1967, S. 4f. (Slg. Schmuck).
Abb. 5: Produktverpackung Waste Basket Boutique (Slg. Schmuck).
Abb. 6: Modestrecke aus dem Ladies Home Journal, Juni 1967. Quelle: Pinterest (https://de.pinterest.com/pin/407505466266376485, 11.03.2017).
Abb. 7: Werbeanzeige: Magic Lady von Exquisite Form, Mademoiselle April 1967, S. 116 (Slg. Schmuck).
Abb. 8: „Go Go Light"-Anzeige, Breck, Juli 1967 (Slg. Schmuck).
Abb. 9: TWA-Werbung, Stewardessen in Paper Dresses (Slg. Schmuck).
Abb. 10: TWA-Papierpuppen, 1968 (Slg. Schmuck).
Abb. 11: Playboy-Anzeige, 1968 (Slg. Schmuck).
Abb. 12: Die Papier-Party, Für Sie, 2. Juli 1967, S. 22 (Slg. Schmuck).

Der Körper der Stars

LADY GAGA ALS LEBENDE PUPPE IN MODE, KUNST UND POPKULTUR

VON ANNA-LENA BERSCHEID

PUPPENKÖRPER SIND NICHT GEGEBEN, SIE WERDEN GEMACHT

Wieso fällt die Entscheidung des Vortragsthemas im Kontext eines interdisziplinären Workshops zum Thema Puppen ausgerechnet auf Lady Gaga? Entsprechend meiner wissenschaftlichen Sozialisation im Bereich der Sozialwissenschaften ist mir der Begriff der Puppe bislang nicht begegnet, weshalb ich zunächst vielfältige Assoziationen anstellte, um zu einem Konzept zu gelangen, mit dem ich arbeiten konnte.

Ich betrachte Puppen als passive Objekte. Sie werden an- und ausgezogen sowie bespielt. Mit ihnen wird etwas gemacht, sie selbst haben keine Handlungsmacht. Gemäß der Literatur, die ich daraufhin herangezogen habe, ist allen Puppen gemein, dass sie als „künstliche Menschen“[1] gefasst werden, aber über verschiedene Eigenschaften verfügen: Sie werden gesammelt und in die Vitrine gestellt, dienen als Spielzeug, werden bemuttert, einige können sprechen. In vielen Kulturen werden Puppen magische Fähigkeiten zugesprochen. Sie dienen als Lehrobjekte und der Dekoration, man denke an Schaufensterpuppen im Kaufhaus. Puppen können durch „die Projektion des Eigenen auf ein verwandtes Anderes“[2] zum Alter Ego werden, ihre Körper sind nicht gegeben, sie werden gemacht, sind „potentiell veränderbar und [können] in Akten der Grenzüberschreitung zwischen Realität und Fiktion partiell neu entworfen werden.“[3] So bieten Puppen, insbesondere Kleider- und Modepuppen, die Möglichkeit des Entwurfs eines neuen, idealisierten Ichs, dessen äußere Erscheinung frei gestaltet und bearbeitet werden kann – sie sind manipulierbar.[4] Puppen stehen also nicht nur für das „Konstruierte und Kontrollierte, […] das Dienende“[5], sondern sie werden auch durch die Fantasie ihrer BenutzerInnen mit Leben erfüllt und erhalten auf diese Weise ihren eigenen Charakter.[6]

Etymologisch bedeutet Puppe „kleines Mädchen“[7]; Puppen knüpfen wohl deshalb so häufig an klassische Darstellungen von Weiblichkeit an. Sie werden als DAS Spielzeug für Mädchen per se gehandelt, etwa als Babypuppen, die von ihren Besitzerinnen bemuttert werden, oder in Form von Barbiepuppen, die ich im Kontext von Spielzeug als stellvertretend für Modepuppen fasse und die in zunehmend ausdifferenzierten Formen die Regale von Spielwarenhandlungen bevölkern. Müller-Tamm und Sykora schreiben dazu: „Wie keine andere ist die Modepuppe […] aufs Engste mit Vorstellungen von Weiblichkeit verknüpft worden und wie keine andere hat sie sich selbst im Laufe ihrer Existenz stark verändert.“[8]

Insbesondere Barbiepuppen sind einem (erwachsenen) Frauenkörper zwar nachempfunden, normieren diesen jedoch. Auch wenn es inzwischen Barbiepuppen gibt, die angeblich die Körper-Diversität von Frauen repräsentieren sollen – man kann sie in den Ausführungen *Petite*, *Tall* und *Curvy* kaufen, was wahrscheinlich nicht zufällig an die Begrifflichkeiten erinnert, die Norm-Mode außerhalb der Norm bezeichnen –, so sind diese jedoch weiterhin schön und vor allem modisch im Trend. Es gibt sie nicht in fett, hässlich, selten mit Brille, nie mit anderen körperlichen Einschränkungen. Selbst wenn Barbie schwanger ist, hat sie unmittelbar nach der Niederkunft einen perfekt flachen

Bauch. Sie verkörpert und reproduziert damit das gesellschaftliche Ideal einer Makellosigkeit, welches seit Ende des 18. Jahrhunderts existiert, beständig fortgeschrieben wird und insbesondere für Frauen gilt, denn „nur der männliche Körper darf ein reifender hautloser Körper sein“[9].

DIE BARBIE VERKÖRPERT UND REPRODUZIERT DAS GESELLSCHAFTLICHE IDEAL EINER MAKELLOSIGKEIT

Benannte Körpernormen werden in gleichem Maße weiblichen (Pop-)Stars auferlegt, deren Erscheinungsbild „flawless“[10], also makellos, sein muss, um nicht durch entsprechende Medien sanktioniert zu werden. Rubriken, in denen die in Wahrheit ganz und gar nicht perfekten Körper von Stars durch heimlich aufgenommene Fotos entblößt und jede Falte sowie jedes Fettpolster kommentiert werden, sind Bestandteil zahlreicher sogenannter Society-Formate. Während männliche Stars im Vergleich durchaus altern dürfen, ohne dass ihre vermeintlich schwindende Schönheit zum Thema gemacht wird, werden Sängerinnen wie Madonna, die dem allgemeinen Jugendwahn mit Retusche begegnet und sich weigert, vermeintlich altersangemessene Kleidung zu tragen, durchaus mit Häme überschüttet.[11]

Miley Cyrus, die vom adretten Kinderstar zur kiffenden und hypersexualisierten Göre wurde, ist ein weiteres Beispiel. Ihr Imagewechsel, der mit einer Kurzhaarfrisur und zahlreichen Tätowierungen – also Einschreibungen in eine ursprünglich makellose Haut – einherging, wurde vielfach kritisiert und belächelt. Ihren Status als Darling der Marke Disney, den sie jahrelang in ihrer Paraderolle der Hannah Montana verkörperte, hat sie dadurch verloren. Gleichwohl hat sie (zumindest vermeintlich) an Handlungsmacht gewonnen, da sie nicht mehr die Marionette eines Konzerns ist, sondern nun die Miley Cyrus sein kann, die sie selbst sein möchte.[12]

Die Verbindung zwischen Stars und Puppen liegt aber nicht nur in der Makellosigkeit, die sie verkörpern (sollen). Auch Stars dienen als Alter Ego, stellen eine Projektionsfläche dar und werden durch die Liebe und Vorstellungskraft ihrer Fans mit Leben erfüllt. Gerade im Pop sind Stars in dem Sinne manipulierbar, da sie die Wünsche und Erwartungen ihres Publikums erfüllen müssen – sie werden nicht umsonst bisweilen als Marionetten der Plattenfirmen und des Managements bezeichnet.

Abb. 1

Die Verbindung zwischen dem Konzept der (Mode-)Puppe, gesellschaftlich vorherrschenden Formen idealisierter Weiblichkeit sowie Lady Gaga als popkulturelles Phänomen ist es, die mich interessiert. Ich möchte ergründen, inwiefern Lady Gaga jene Erwartungen, die an weibliche Popstars herangetragen werden, annimmt bzw. an welchen Stellen sie damit bricht. Ich vertrete dabei die These, dass Lady Gaga durch eben jene Inszenierungen mit diesen Erwartungen spielt; die Grenzen dessen, was als schön gilt, überschreitet und damit – trotz ihrer Zugehörigkeit zum Popzirkus – Widerstand gegen etablierte Normen ausdrückt. Diese Brüche, so mein Argument, weisen emanzipatorisches Potenzial auf.

Lady Gaga selbst wurde bereits vielfach als Puppe bzw. durch Puppen dargestellt. Im Rahmen der „Monster High“-Serie von Mattel erschien jüngst eine Puppe, die an Lady Gagas Auftreten mit Skelett-Make-Up im Video zu „Born this Way“ angelehnt ist (Abb. 1). Sie soll, so die Aussage auf der Verpackung, zum Empowerment Jugendlicher beitragen und zu Tapferkeit inspirieren. Wohl in der Tradition der Serie gibt die Puppe auf der

Rückseite der Verkaufsschachtel Informationen über sich selbst, ihr Alter – welches sie als „unendlich“ angibt –, ihren „Monster Quirk“ sowie ihre Lieblingsbeschäftigung, die sie wie folgt beschreibt: „I want to inspire every monster to join me in a worldwide kindness movement! Let's all spread love, bravery and acceptance.“[13] Ironischerweise ist diese Puppe mit ihren doch ehrenwerten Absichten, deren Erlös der „*Born this Way*“-Foundation von Lady Gaga selbst zugutekommen soll, jedoch nicht für Jugendliche, sondern als „adult collectors“ gedacht, wie ein kleiner Hinweis auf der Schachtel verrät. Angesichts der absurden Körperformen der Puppen – die zwar monsterähnlich sind, aber eben auch Teenager darstellen sollen –, ist es wohl auch besser, wenn diese Puppe nicht als *role model* für Pubertierende dient.

In Japan wurden zudem lebensgroße Nachbildungen von Lady Gaga geschaffen, die zumindest aus der Distanz lebensecht wirken und die Songs der Künstlerin abspielen.[14] Darüber hinaus trug Lady Gaga Outfits, die entweder an Puppendarstellungen erinnern oder sogar aus Puppen – beispielsweise Kermit dem Frosch aus der Muppet Show bzw. Sesamstraße – bestanden.

Lady Gaga ist in den Jahren seit ihrem internationalen Durchbruch im Jahr 2009 zu einer Pop-Ikone geworden. Die Star-Persona der italienisch-stämmigen Stefanie Joanne Angelina Germanotta gilt als exzentrisch, die Übertreibung liebend, insbesondere was Mode und Make Up betrifft. Im Auftreten Lady Gagas vermischen sich die Einflüsse verschiedener Mode-Epochen und Reminiszenzen an KünstlerInnen, die von Gaga selbst verehrt werden, so etwa Madonna oder David Bowie (Abb. 2).

„I want to inspire every monster to join me in a worldwide kindness movement!“

Abb. 2

Born this Way

Die Biografin Emily Herbert bezeichnet den Style Lady Gagas zu Beginn ihrer Karriere als „retro-sexual“, da dieser die Liebe der Künstlerin zur Mode der 1970er- und 1980er-Jahre zum Ausdruck brachte.[15] Diese Ästhetik hat über die Jahre jedoch einen Wandel erfahren und wird in Fan-Kreisen in sogenannte *Eras* unterteilt, die sich an den Promotion-Zeiträumen des jeweils aktuellen Albums orientieren.[16] So stellte Lady Gaga in der sogenannten „Born this Way“-Era einen futuristischen, an Science-Fiction-Darstellungen erinnernden Look zur Schau (Abb. 3), während sie in der „Joanne“-Era Anfang 2017 passend zum Musikstil des Albums Versatzstücke der amerikanischen Country-Music-Kultur trug (Abb. 4).

Abb. 3

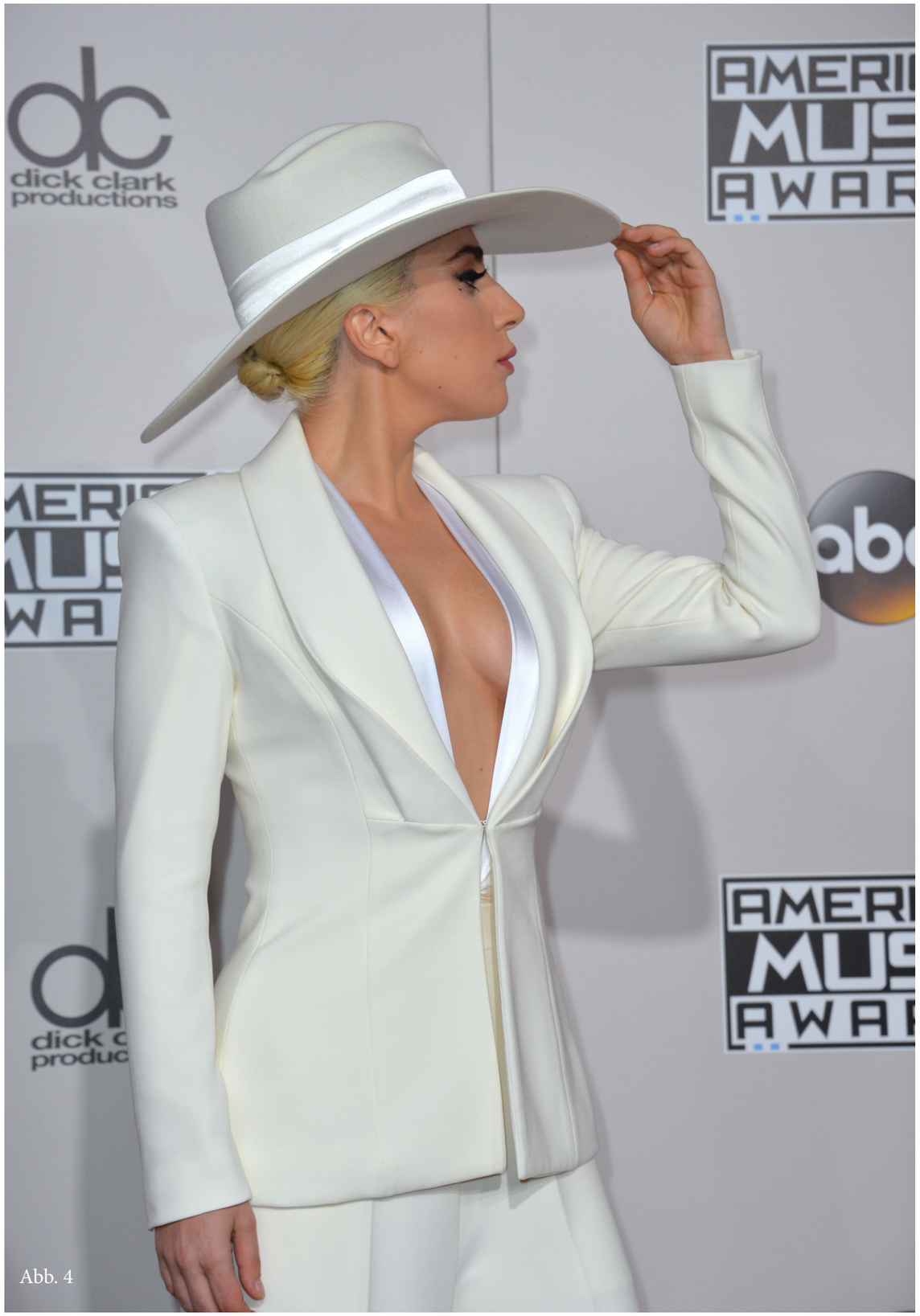


Abb. 4

Society's reaction to a strong woman

Lady Gaga wechselt zwischen Darstellungen, die als normschön gelten können und solchen, die mittels Prothesen und anderer Hilfsmittel über die Grenzen dessen hinausgehen, was als schön empfunden wird: „In truth, given some of the outfits she presented herself in, Lady Gaga looked like an alien; at other times she came across as real beauty."[17]

Klassisch makellos war Lady Gagas Körper seit Beginn ihrer Karriere nie: Die Zahl ihrer Tätowierungen nimmt beständig zu; ihr Körper, den sie insbesondere während Liveshows nicht selten wenig bekleidet präsentiert, ist also im wahrsten Sinne des Wortes gezeichnet. Auch die Qualen ihrer Arbeit lassen sich in Form von Hämatomen an ihm ablesen. Im Jahr 2013 musste Lady Gaga sogar eine mehrmonatige Pause einlegen, um sich einer Hüftoperation zu unterziehen. Sie wartete allerdings nicht ab, bis ihr Körper wieder völlig genesen war, sondern zeigte sich im Rollstuhl sitzend in der Öffentlichkeit und trat sogar in diesem auf. Dabei wirkte sie nicht gebrochen oder krank, sondern ihr Auftreten war auch in diesen Momenten perfekt inszeniert. So war ihr Rollstuhl etwa mit Gold besetzt und extra von einem Designer für sie angefertigt worden. Ein Artefakt, das eigentlich der Mobilisierung dient, wurde so zum Accessoire und Mittel der Selbstinszenierung umfunktioniert.

Aufgrund dieser ambivalenten optischen Erscheinungsweise verkörpert Lady Gaga nur selten jenes Image, welches mit Frauen im Pop verbunden wird: das einer von der Mehrheitsgesellschaft als sexy und begehrenswert empfundenen Frau. Dies ist auch die Absicht Lady Gagas, die folgendermaßen von Herbert zitiert wird: „I don't say I dress sexily on stage – what I do is so extreme. It's meant to make guys think: ‚I don't know if this is sexy or just weird.'"[18]

„WHAT I DO IS SO EXTREME. I DON'T KNOW IF THIS IS SEXY OR JUST WEIRD."

(LADY GAGA)

Lady Gagas Körperdarstellungen wurden und werden immer wieder Teil öffentlicher Debatten, insbesondere dann, wenn sie die Grenzen des Trag- und Zeigbaren deutlich überschreitet oder aber durch verschiedene Inszenierungen ihre Weiblichkeit veruneindeutigt.

Beständig tauchen Theorien und Bilder im Internet auf, denen zufolge Lady Gaga über einen Penis verfügt – also in Wahrheit ein Mann, intersexuell oder transgender sein soll. Diese Gerüchte, die zum ersten Mal nach einem Auftritt beim Glastonbury Festival aufkamen, wurden von der Künstlerin selbst lange Zeit nicht kommentiert, bis sie in einem Interview Folgendes dazu sagte: „My beautiful vagina is very offended. […] I think this is society's reaction to a strong woman. The idea that we equate strength with men and a penis is a symbol of male strength […]."[19]

Im 2010 erschienenen Video zum Song „Telephone" mit Beyoncé Knowles wurde besagtes Penisgerücht auf ironische Weise erneut aufgegriffen: Zu Beginn wird Lady Gaga von zwei Aufsichtspersonen, die zwar weibliche Merkmale aufweisen, aber durch ihren breitbeinigen Gang und ihre Statur – es handelt sich um Bodybuilderinnen – maskulin wirken, in eine Gefängniszelle geführt (Abb. 5). In der Zelle angekommen, wird die Protagonistin – vom Blick der ZuschauerInnen abgewandt – von den AufseherInnen bis auf Strumpfhose und Schuhe entkleidet und schließlich auf die Pritsche geworfen. Im Weggehen sagt eine Aufseherin schließlich zur anderen: „I told you she didn't have a penis", woraufhin ihre Kollegin

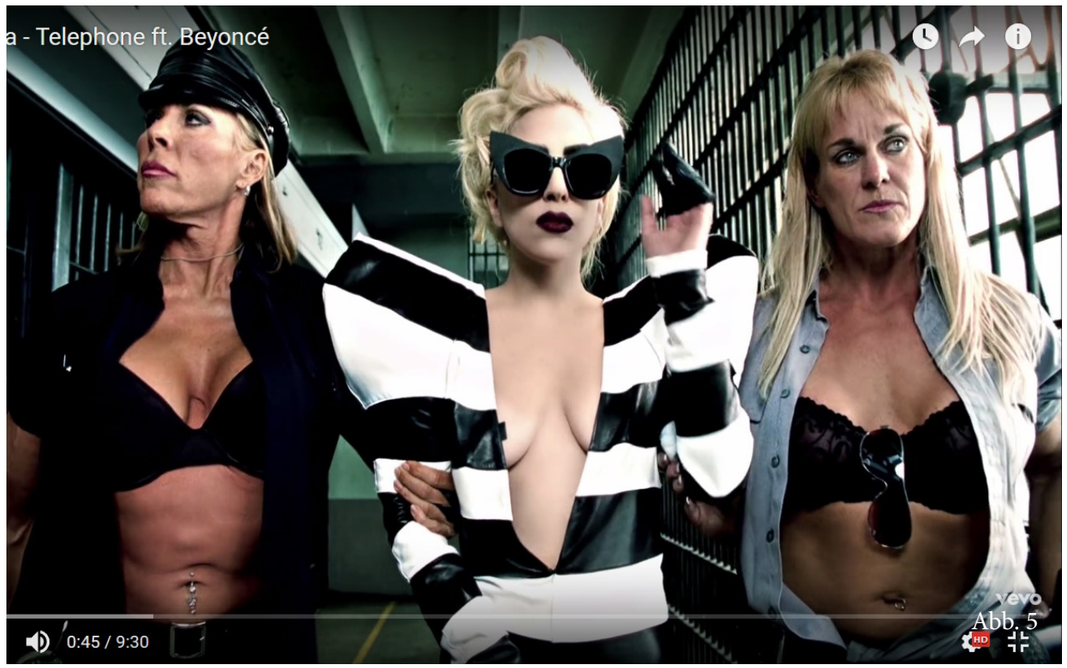


Abb. 5

ein bedauerndes „too bad“ entgegnet. Diese Szene ist wohl als abschließender Kommentar zur sogenannten Penis-Debatte zu verstehen und insbesondere deshalb bemerkenswert, da die Aussage von zwei Personen getätigt wird, die ihrerseits als geschlechtlich uneindeutig empfunden werden können. Zudem schwingt in der Aussage „too bad“ Bedauern darüber mit, dass es sich bei Lady Gaga doch (bloß) um eine herkömmliche Cis-Frau[20] handelt.[21]
Dass Lady Gaga gerne mit Geschlechtsidentitäten spielt, ist an einem weiteren Beispiel aus dem Jahre 2011 zu sehen. Im Video zu „Yoü and I“[22] und anlässlich der MTV Music Awards performte Lady Gaga als ihr *drag*-Alter-Ego Jo Calderone (Abb. 6). Hierbei handelt es sich um einen italienisch-stämmigen Mann mit schwarzer Haartolle und stereotyp männlichem Habitus ganz in der Tradition des sogenannten *Drag Kinging*.[24]
Eine weitere, weithin bekannte Inszenierung Lady Gagas, die vielfach in Bezug zu weiblicher Körperlichkeit gelesen wurde, ist das weltberühmte Fleischkleid, welches sie im Jahr 2010 anlässlich der MTV Music Awards trug. Dieses interpretierten die Rezipierenden

Abb. 6

einerseits als Statement zum Fleischkonsum, sodass Tierschutzorganisationen dieses Auftreten verurteilten. Andererseits fasste die Zuschauerschaft das Kleid auch als feministisches Statement auf, als ein Sich-Verwehren gegen die Fleischbeschau, die Red-Carpet-Events in der Regel darstellen. Lady Gaga selbst kommentierte das Kleid abschließend in der Talkshow von Ellen DeGeneres folgendermaßen: „Well, it is certainly no disrespect to anyone that is vegan or vegetarian. As you know, I am the most judgment-free human being on the earth. However, it has many interpretations, but for me this evening ... If we don‘t stand up for what we believe in and if we don‘t fight for our rights, pretty soon we‘re going to have as much rights as the meat on our own bones. And I am not a piece of meat.“ (Abb. 7)
Sie erklärte letztlich, das Kleid sei Ausdruck des Protests gegen die „Don’t ask – don’t tell“-Doktrin des US-Militärs gewesen und sollte daher als Solidaritätsbekundung mit ihren schwul-lesbischen FreundInnen verstanden werden.[25]
Zum Abschluss möchte ich die genannten Beispiele über Lady Gagas (Körper- und Mode-)Inszenierungen noch einmal auf meine Überlegungen zum Wesen der Puppe übertragen.
Ich habe Puppen als passive Objekte gefasst, die über keine eigene Handlungsmacht verfü-

Abb. 7

fügen. Vielmehr ihnen erst durch den Willen derjenigen Personen, die mit ihnen spielen, eine Persönlichkeit verliehen und Handlungsmöglichkeiten vorgegeben. Ein zentraler Aspekt hierfür ist Mode, die ich gerade für Puppen im Stil von Barbie als einen der wichtigsten Faktoren für die Verleihung einer Persönlichkeit erachte. Zudem verkörpern Puppen – allein durch die etymologische Herkunft ihres Namens – oftmals ein hegemoniales Ideal von Weiblichkeit, welches sich sowohl in der Form der Körper – hochgewachsen, schmale Taille, üppige Oberweite, wohlgeformte Gliedmaßen, großer Kopf mit langen Haaren – als auch in ihrem Gebrauch als Dekoration (mit dem Schwerpunkt Kleidung) und einem damit verbundenen Streben nach Makellosigkeit ausdrückt. Gerade in Bezug auf dieses Weiblichkeitsideal habe ich hier die Verbindung zu weiblichen Popstars gesucht, deren Erfolg nur allzu oft von ihrer Form- und Bespielbarkeit abhängig ist; Beispiele dafür, wie Widerständigkeiten sanktioniert werden, sind Madonna oder Miley Cyrus. Es ist nun also zu erwarten, dass Lady Gaga als eine der bekanntesten Popsängerinnen des 21. Jahrhunderts genau diese Erwartungen erfüllen muss, um den von ihr auf ihrem ersten Album „The Fame“ besungenen Wunsch nach Erfolg zu erfüllen.Wie ich aber an zahlreichen Beispielen zeigen konnte, spielt Lady Gaga explizit mit der Puppe als Symbol, wird selbst zur Puppe, widersteht aber auch den Erwartungen, die an sie als weiblicher Popstar gestellt werden. So verkörpert sie nicht nur Handlungsmacht, sondern macht diese auch zu ihrer politischen Agenda. Sie positioniert sich insbesondere im Bereich der Sexual- bzw. Geschlechterpolitik und gibt durch verschiedene Initiativen Menschen eine Stimme, die sonst nicht gehört werden. Ein prägnantes Beispiel für die Ablehnung eines passiven Status ist ihr offener Umgang mit ihren Erfahrungen mit sexueller Gewalt. In Talkshows thematisiert sie ihre dadurch verursachte posttraumatische Belastungsstörung und hat auch mit ihrem Auftritt bei den Oscars 2016 mit dem (nominierten) Song „‘Til it happens to you“ ein deutliches Statement zum Thema *rape culture* abgegeben. Am Ende ihrer Performance der Ballade zum Film „The Hunting Ground“, einer Dokumentation über Vergewaltigungen an US-Universitäten, kamen zahlreiche Frauen und Männer auf die Bühne, die selbst Opfer sexueller Übergriffe geworden sind. Die Bilder dieses Auftritts sind machtvoll, sie geben dem Thema sexuelle Gewalt eine Bühne in einem Umfeld, in welchem die Rezipierenden dieses nicht erwarten.

LADY GAGA SPIELT MIT DER PUPPE ALS SYMBOL, WIRD SELBST ZUR PUPPE, WIDERSTEHT ABER AUCH DEN ERWARTUNGEN, DIE AN SIE ALS WEIBLICHER POPSTAR GESTELLT WERDEN.

Die von Lady Gaga intendierten Verwirrspiele bezüglich ihres Geschlechts und ihrer Sexualität deuten ebenfalls von einer Auflehnung gegen die Erwartungen an einen Popstar. Zudem stören solche Darstellungen hegemonial vorherrschende Geschlechtervorstellungen und machen Formen von Sexualität und Geschlechtlichkeit sichtbar, die im Mainstream höchstens Nischenplätze einnehmen.

Rückschließend zum Thema *Puppenkörper* lässt Lady Gaga sich nicht durch Andere entwerfen, sie entwirft sich selbst in der Grenzüberschreitung immer wieder neu. Auch wenn die körperliche Erscheinung der Sängerin als der Norm entsprechend empfunden werden kann – wobei es auch zu ihrem vermeintlichen Über- oder Untergewicht Diskussionen gab und gibt –, so wagt sie es doch, das Ideal des perfekten Körpers zu sprengen. Dies gelingt ihr durch Hauteinschreibungen, das offene Zeigen von Verletzungen, die Erweiterung ihres Körpers mit Prothesen, übertriebenes Make Up und Kleidung, die im Allgemeinen wohl nicht als vorteilhaft empfunden werden. Damit entzieht sie sich auch der permanenten Erwartung des männlichen Blicks auf weibliche Popstars, der nackte, zarte, unbehaarte Haut sehen möchte, die willfährig zur Verfügung steht. Lady Gaga kann daher in einem emanzipatorischen Sinne gelesen werden. Wer sich mit ihrer Fanbase beschäftigt, sieht, dass sie als Cis-Frau, die zumeist heterosexuelle Beziehungen eingeht, damit nicht nur junge weibliche Fans anspricht, sondern insbesondere für ihre AnhängerInnen aus der LGBTQ-Community ein wichtiges *role model* darstellt. Nicht umsonst gilt sie als *mother monster*, die ihre *little monster* unter ihre Fittiche genommen hat.

Mir ist bewusst, dass die Progressivität der Inszenierung Lady Gagas ihre Grenzen hat. Als Teil des Pop-Mainstreams erachte ich jedoch ihr Potenzial, alternative Darstellungen von Körper, Geschlecht und Sexualität zu repräsentieren und damit Platz für bisher Abseitiges zu schaffen, als wertvoll und wünschenswert.

Anna-Lena Berscheid ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im NRW-Fortschrittskolleg „Leicht - Effizient – Mobil“ sowie im Fach Soziologie an der Universität Paderborn. Ihre Forschungsschwer-punkte sind Gender Studies, Science and Technology Studies, Cultural Studies und wissenssoziologische Untersuchungen von Verschwörungstheorien.

ANMERKUNGEN

1 Müller-Tamm, Pia; Sykora, Katharina: Puppen Körper Automaten. Phantasmen der Moderne. In: dies. (Hg.): Puppen Körper Automaten. Oktagon. Köln 1999, S. 65.

2 Ebd.

3 Ebd, S. 66.

4 Vgl. Krafft, Barbara: Traumwelt der Puppen. Die Seele sammelt, was der Blick verleiht. In: dies. (Hg.): Traumwelt der Puppen. Hirmer Verlag. München 1991, S. XII.

5 Müller-Tamm; Sykora 1999, S. 67.

6 Vgl. Krafft 1991, S. XVII.

7 Vgl. Duden Online, s.v. ‚Puppe’ http://www.duden.de/rechtschreibung/Puppe, 24.02.2017.

8 Müller-Tamm; Sykora 1999, S. 71.

9 Kolhoff-Kahl, Iris: Bild – H(a)eute im Kontext von ästhetischer Bildung zwischen Kunst und Textil. In: textil 4, S. 30.

10 Mit diesem Begriff beziehe ich mich auf den Song „***Flawless“ von Beyoncé Knowles aus dem Jahr 2013, in welchem die Sängerin die Ansprüche, die von der Gesellschaft an Frauen herangetragen werden, thematisiert.

11 Einen treffenden Kommentar zur Problematik unter dem Titel „Why Won’t We Let Madonna Age The Way She Wants To?“ verfasste Veronique Hyland Anfang 2017 für nymag.com (http://nymag.com/thecut/2017/02/madonna-aging-sexism.

html, 24.02.2017).
12 Die Wandlung von Miley Cyrus wurde medial vielfach nachgezeichnet und kommentiert, als Beispiel sei hier der Text „The Evolution of Miley Cyrus“ im Rolling Stone aus dem Jahr 2013 genannt (http://www.rollingstone.com/music/pictures/the-evolution-of-miley-cyrus-20130826/twerking-it-0456383, 24.02.2017).
13 Informationen zur Gestaltungsgeschichte der Puppe bzw. deren Intention finden sich beispielsweise in der InStyle (http://www.instyle.com/news/lady-gaga-zomby-gaga-mattel-doll, 24.02.2017).
14 Ein Imagevideo findet sich z.B. auf YouTube (https://www.youtube.com/watch?v=-_8a55m6Y5Q, 24.02.2017).
15 Vgl. Herbert, Emily: Lady Gaga. Behind the Fame. The Overlook Press. New York 2010, S. 127.
16 Gagapedia: Artikel zum Begriff “Eras” (http://ladygaga.wikia.com/wiki/Category:Eras, 24.02.2017).
17 Vgl. Herbert (2010), S. 79.
18 Ebd., S. 107.
19 Ebd., S. 185.
20 Das Musikvideo kann z.B. über den YouTube-Kanal von Lady Gaga abgerufen werden (https://www.youtube.com/watch?v=EVBsypHzF3U, 24.02.2017).
21 Cis meint die Übereinstimmung des biologischen mit dem sozialen Geschlecht und ist als Gegenbegriff zu Trans zu verstehen.
22 Vgl. Berscheid, Anna-Lena: Queer, feministisch oder einfach nur gaga? Lady Gaga als Gallionsfigur eines neuen ‚Free-Bitch-Feminism.“ Universität Wien. Wien 2012, S. 49ff.
23 Zu finden auf YouTube (https://www.youtube.com/watch?v=X9YMU0WeBwU, 24.02.2017).
24 Vgl. Escudero-Aliás, Maite: Defining Drag Kings. In: dies.: Long Live the King. A Genealogy of Performative Genders. Scholars Publishing. Cambridge 2009, S. 45ff.

LITERATURVERZEICHNIS

Berscheid, Anna-Lena: Queer, feministisch oder einfach nur gaga? Lady Gaga als Gallionsfigur eines neuen ‚Free-Bitch-Feminism‘. Universität Wien. Wien 2012.

Borge, Jonathan: Lady Gaga Releases Her Own “Zomby Gaga” Doll for an Inspiring Cause — See It Here. 2016 (http://www.instyle.com/news/lady-gaga-zomby-gaga-mattel-doll, 24.02.2017).

Duden Online, s.v. ‚Puppe’ (http://www.duden.de/rechtschreibung/Puppe, 24.02.2017.)

Encyclopædia Britannica: Don’t Ask Don’t Tell (DADT). 2016 (https://www.britannica.com/event/Dont-Ask-Dont-Tell, 24.02.2017).

Escudero-Aliás, Maite. Long Live the King. A Genealogy of Performative Genders. Scholars Publishing. Cambridge 2009.

Gagapedia: Artikel zum Begriff “Eras” (http://ladygaga.wikia.com/wiki/Category:Eras, 24.02.2017).

Herbert, Emily: Lady Gaga. Behind the Fame. The Overlook Press. New York 2010.

Hyland, Véronique: Why Won’t We Let Madonna Age the Way She Wants To? 2017 (http://nymag.com/thecut/2017/02/madonna-aging-sexism.html, 24.02.2017).

Kaufman, Gil: Lady Gaga Talks VMA Meat Suit with Ellen DeGeneres. 2010 (http://www.mtv.com/news/1647701/lady-gaga-talks-vma-meat-suit-with-ellen-degeneres/, 24.02.2017).

Kolhoff-Kahl, Iris: BILD – H(A)EUTE im Kontext von ästhetischer Bildung zwischen Kunst und Textil. In: …textil…, 01/2008, S. 9-29.

Krafft, Barbara: Traumwelt der Puppen. Die Seele sammelt, was der Blick verleiht. In: dies. (Hg.): Traumwelt der Puppen. Hirmer Verlag. München 1991.

Lady Gaga New Japanese life-size Doll in the Making [ARTPOP] – HD. YouTube-Nutzer Fansreedit, 27.11.2013 (https://www.youtube.com/watch?v=-_8a55m6Y5Q, 24.02.2017).

Lady Gaga – Telephone ft. Beyoncé. YouTube-Nutzer LadyGagaVevo, 15.03.2010 (https://www.youtube.com/watch?v=EVBsypHzF3U, 24.02.2017).

Lady Gaga – Til It Happens To You (Oscars 2016) LEGENDADO. YouTube-Nutzer LegendasVevo, 29.08.2016 (https://www.youtube.com/watch?v=FumGpsvr9DI, 24.02.2017).

Lady Gaga – Yoü and I. YouTube-Nutzer LadyGagaVevo, 16.08.2011 (https://www.youtube.com/watch?v=X9YMU0WeBwU, 24.02.2017).

Müller-Tamm Pia; Sykora, Katharina: Puppen Körper Automaten. Phantasmen der Moderne. In: dies. (Hg.): Puppen Körper Automaten. Oktagon. Köln 1999.

Mulvey, Laura: Visual Pleasure and Narrative Cinema. In: Braudy, Leo; Cohen, Marshall (Hg.): Film Theory and Criticism: Introductory Readings. Oxford University Press. New York 1999.

O. A.: The Evolution of Miley Cyrus. 2013 (http://www.rollingstone.com/music/pictures/the-evolution-of-miley-cyrus-20130826/twerking-it-0456383, 24.02.2017).

Respers France, Lisa: Lady Gaga responds to Super Bowl body shaming. 2017 (http://edition.cnn.com/2017/02/08/entertainment/lady-gaga-body-shamed/, 24.02.2017).

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1: Monster High Zomby Gaga Doll, 2017. Foto: privat.
Abb. 2: Lady Gaga at the 58th GRAMMY Awards held at the Staples Center in Los Angeles, USA on February 15, 2016. Tinseltown/Shutterstock.com.
Abb. 3: Lady Gaga in an egg at the 53rd Annual Grammy Awards, Staples Center, Los Angeles, CA. 02-13-11. s_bukley/Shutterstock.com.
Abb. 4: LOS ANGELES, CA. November 20, 2016: Singer Lady Gaga at the 2016 American Music Awards at the Microsoft Theatre, LA Live. Featureflash Photo Agency/Shutterstock.com.
Abb. 5: Screenshot aus dem Video „Telephone“ bei Minute 0:45. Quelle: https://www.youtube.com/watch?v=X9YMU0WeBwU, 09.03.2017.
Abb. 6: Lady Gaga in the 2011 MTV Video Music Awards Press Room, Nokia Theatre LA Live, Los Angeles, CA. 08-28-11. s_bukley/Shutterstock.com.
Abb. 7: Lady Gaga at the 2010 MTV Video Music Awards at the Nokia Theatre L.A. Live in down-town Los Angeles. September 12, 2010 Los Angeles, CA Picture.

„MANCHE MÖGEN'S KALT!"

ZUR MATERIALITÄT UND MEDIALITÄT DER SEXPUPPE

von Anna Kamneva

Abb. 1

"Some like them hot, some like them cold.
Some like them when they're not too darn old
Some like them fat, some like them lean.
Some like them only at sweet sixteen.
Some like them dark, some like them light.
Some like them in the park, late at night.
Some like them fickle, some like them true,
But the time I like them is when they're like you[1]"

„Some like them cold“[2], mokiert sich der Medientheoretiker Marshall McLuhan, aus dem Gedicht von Ring Lardner zitierend, in seiner frühen Essaysammlung „Die mechanische Braut“ über die mediale Vermittlung von Körperlichkeit in der engen Verknüpfung zwischen Sex, Technologie und Tod. Mc Luhan zeichnet die mediale Abstraktion des menschlichen (und insbesondere weiblichen) Körpers zur Puppe nach, die in den 40er Jahren durch Presse, Radio, Kino und Werbung mittels Idealisierung, Typisierung, Reproduktion und Fragmentierung erzeugt wurde (Abb. 2). Liebesgöttinnen waren Fließbandproduktionen: Menschliche Körper erstarrten zu Glieder-Puppen, deren Fragmente, so McLuhan, „[…] abgetrennt vom Körper, der [ihnen] normalerweise Sinn verleiht, sie zu ‚etwas mehr als Sex‘, einem metaphysischen Reiz, einem zerebralen Jucken, einer unwirklichen Qual“[3] – und somit zu einem Fetisch machten. Im Gegensatz zum technikzentrierten Ansatz McLuhans, verstehe ich das Motiv der mechanischen Braut nicht ausschließlich als Produkt medialer Erzeugung, sondern untersuche im Folgenden ihre wechselnden materiellen und medialen Verkörperungen im Rahmen symbolischer Handlungen zwischen Mensch und Puppe.

„Fetische wie Idole sind immer materiell;“, so der Kulturwissenschaftler Hartmut Böhme, „doch beide gehen darin nicht auf. Das Besondere an ihnen ist es, dass sie Materie sind, die etwas ‚anderes‘ eingekörpert hat: Bedeutungen, Symbole, Kräfte, Energien, Macht, Geister, Götter usw.“[4] Die künstlichen Bräute – aus Stein, Holz, Wachs, Textil, Gummi, Latex und Silikon oder aus Einsen und Nullen –, die mehr als die Summe ihrer materiellen Teile zu sein scheinen, schöpfen ihre stillen Verführungskünste aus einer besonderen Relation zwischen natürlichem Körper, Puppe und Medium und entfalten diese an ihrer Schnittstelle. Diesem Machtpotential, das symbolisches Handeln in einem letztlich physischen Akt hoch performativ[5] werden lässt, möchte ich in diesem Beitrag nachgehen: Meine These ist, dass innerhalb dieser Prozesse vestimentäre und textilbezogene Praktiken eine besondere Stellung einnehmen.

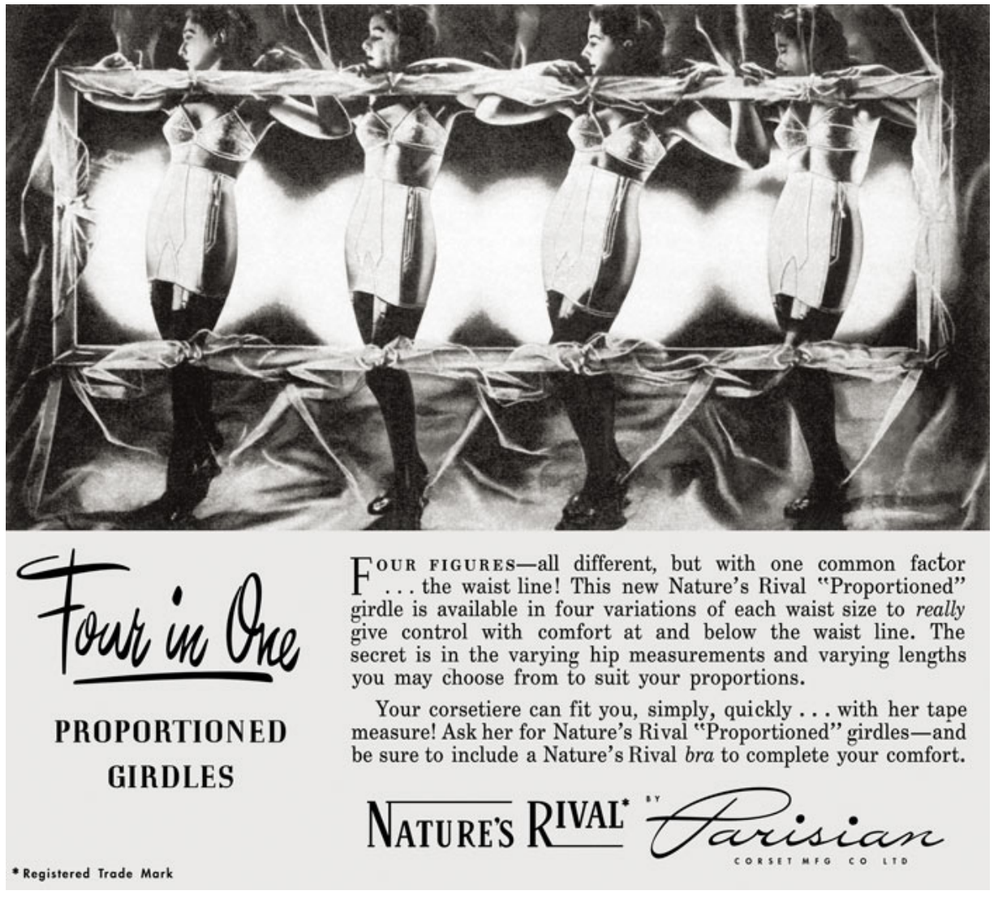


Abb. 2

IM AUGE DES BETRACHTERS

Die basale Interaktion zwischen Mensch und Puppe, welche zur Beseelung des Puppenkörpers beiträgt, ist die Begegnung des Blicks: „Das eigene kleine Spiegelbild auf dunklem Grund, das man im Auge eines anderen sieht, gab der Pupille, dem ‚Augenpüppchen‘, den Namen. Nach altem Glauben wohnt die Seele in dieser Gestalt sichtbar im Auge. Durch den Blick wiederum vollzieht sich die Beseelung des Menschenabbilds, der Puppe.“[6] Dennoch würde es sicherlich zu kurz greifen, die Puppe unter den Begriff des (Ab)bildes zu subsumieren. Geht man allerdings von einem erweiterten Bildbegriff aus, wie der Bildanthropologe Hans Belting ihn definiert, so wird es möglich, die Sexpuppe, die in diesem Fall paradigmatisch für ein Puppen-Bild steht, nicht nur als Abbild des Menschen zu sehen, sondern sie in den Mittelpunkt einer Relationsbeziehung zwischen Körper und Medium zu stellen.

Belting konzipiert einen Bildbegriff, der einerseits die mentalen, von der menschlichen Imagination hervorgebrachten Bilder einschließt und andererseits die materielle Seite des Bildes in Form des Mediums berücksichtigt.[7] Dabei ist das Verhältnis zwischen der Produktion und der Wahrnehmung der Bilder zentral, das sich in der Relation zwischen drei untrennbar miteinander verbundenen Elementen manifestiert: Körper, Bild und Medium. In dieser Konstellation ist der Körperbezug zum Bild nach Belting ein doppelter. Einerseits bezeichnet er den menschlichen Körper als den natürlichen Ort und das lebende Medium der Bilder[8]: Dieser nimmt die Bilder wahr, erzeugt und erinnert sie. Andererseits ist der Körper in seiner sozialen Funktion selbst ein Bild, gestaltet, geprägt gemäß der Normen und medialisiert durch gesellschaftliche Praxen[9] – als Beispiel für eine solche Entwicklung kann die von McLuhan beschriebene Puppenwerdung des Menschen durch massenmediale Darstellungen angeführt werden. Neben dem Körper existieren technische Trägermedien „[…] als symbolische bzw. gegebenenfalls virtuelle Körper der Bilder“[10], welche die Funktion der Gastmedien erfüllen und den Bildern eine Form geben. Dabei erlaubt uns nur die körperliche Erfahrung, Bilder zu rezipieren und mit anderen Trägermedien umzugehen. Gemäß diesem

erweiterten Bildverständnis, trifft die Definition des Bildes ebenfalls auf die Puppe zu.
Im Falle der Sexpuppe trifft der natürliche Körper auf den künstlichen Puppenkörper in einem physischen oder imaginären Interaktionsakt, der nur gelingen kann, wenn in der Relation zwischen Körper, Puppe und Medium eine Animation bzw. Beseelung des Puppenbildes stattfindet. Dem bildanthropologischen Ansatz Beltings zufolge, bedürfen Bilder der materiellen Verkörperung, um an ihnen gesellschaftliche Rituale wie Spielen, Ausstellen, Automatisieren, Vernichten etc. zu vollziehen. Diese symbolischen Handlungen werden unter dem Begriff der Animation[11] zusammengefasst. Dieser Prozess ist essentiell für die Bildwahrnehmung auf der individuellen und der intersubjektiven Ebene der Bildpraxis im jeweiligen kulturellen Kontext. Ein Spezifikum des so beschriebenen Animationsvorgangs ist eine imaginäre Trennung des Puppenbildes von ihrem Trägermedium, rezipiert durch das Prisma der kulturellen Brille des Menschen.[12] Diese Trennung erlaubt es der Puppe, im Zuge ihrer historischen Entwicklung durch unterschiedliche Medien zu wandern und ihre materiellen Hüllen zu wechseln – ob Wachs, Porzellan, Textil oder Plastik. Das Verhältnis zwischen Körper, Puppe und Medium ist demnach kein stabiles, sondern ist dem kulturellen Wandel unterworfen und von sozialen oder technischen Veränderungen (*doll up*) und Krisen (*doll down*) gezeichnet, welche unter anderem die technische Entwicklung der Sexpuppe vorantreiben. Es stellt sich somit die Frage, welche symbolischen bzw. mentalen Sexpuppen-Bilder die menschliche Imagination in einem bestimmten kulturellen Rahmen hervorbrachte und aus welchen Gründen für die Verkörperung der Sexpuppe das eine oder andere Material bzw. Medium eingesetzt wurde.

Abb. 3

METAMORPHOSEN DES MATERIALS

Bei einem Versuch, die Medialität der Sexpuppe im Zusammenhang mit ihrer Materialität zu erforschen, fällt zunächst auf, dass die Geschichte der Sexpuppe häufig als Geschichte ihrer Materialien geschrieben wird: Die Sexpuppe kann dabei als ein transmediales Phänomen aufgefasst werden, das sich zwischen unterschiedlichen Techniken und Materialien bewegt. Ob Statuen aus festem Marmor oder Holz, weiche textile Kleideffigien oder Liebeskissen, aufblasbare Vinyl- oder die heute im Gebrauch zirkulierenden ca. 60 Kilogramm schweren Silikonpuppen (Abb. 3) – die Materialeigenschaften der Puppenobjekte prägen eine jeweils unterschiedliche Beziehung zum menschlichen Körper und beeinflussen somit den Animationsprozess.
Der westliche Diskurs um die Sexpuppe setzt beim Pygmalion-Mythos ein. Ovid beschreibt in den „Metamorphosen“ einen sexuell desillusionierten Künstler, der sich in sein eigenes Werk – eine Elfenbeinstatue von besonderer Lebensnähe – verliebt. Die Statue wird von der Göttin Venus zum Leben erweckt, um seine Liebespartnerin zu werden. Obwohl die Metamorphose als materielle Transformation von Elfenbein zu Fleisch und Blut erst durch die göttliche Einmischung gelingt, vollzieht Pygmalion zunächst eine Animation des unbelebten Artefaktes mithilfe vestimentärer Praktiken (Abb. 4):

Abb. 4

„So war Kunst umhüllet mit Kunst! Pygmalion, staunend,
Schöpft mit entflammeter Brust des geähnlichten Leibes Entzückung.
[...]
Bald mit schmeichelnder Red‘ und bald mit Mädchengeschenken
Wirbt er und trägt ihr Muscheln heran und gerundete Kiesel,
Manches Vögelchen auch und tausendfarbige Blumen,
Lilien auch und gezeichnete Bäll‘ und Tränen vom Baume,
Welche die Helias weint. Mit Gewand‘ auch schmückt er die Glieder,
Gibt an die Finger Gestein, gibt hangende Schnüre dem Halse,
Und läßt Perlen am Ohr, um die Brust ihr schweben die Kettlein,
Alles geziemt; doch scheint sie auch nackt nicht weniger lieblich.
Diese legt er auf Decken, gefärbt in sidonischem Purpur,
Nennt sie trauteste Gattin und streckt dem gelehneten Nacken
Weich umwallenden Flaum, als ob sie fühlte, zum Lager.“[13]

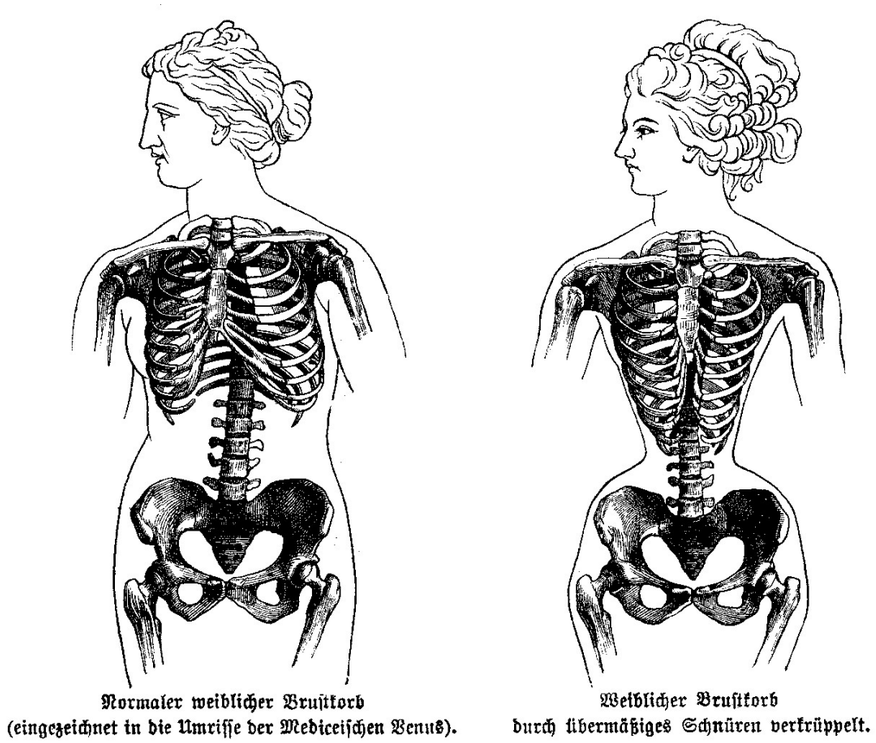


Abb. 5

Die Implementierung der Statue in gesellschaftliche Bekleidungspraktiken stellt eine wichtige symbolische Handlung für die Belebung des Artefaktes dar. Im Animationsprozess erfolgt eine Projektion von zentralen Beweggründen des Menschen für das Kleiden – Schmuck, Schutz und Scham[14] – auf die Statue. Der unbekleideten Statue werden zunächst Schamgefühle zugeschrieben: „[…] wenn nicht abhalte die Scheu, sie versuche Bewegung."[15] Die Verflüssigung der Starre geschieht über die Umhüllung des Puppenkörpers in das weiche, fließende Textil. Die Schmuckfunktion der Accessoires in Form von Perlen, Ringen und Ketten dient außerdem in abendländischen Puppendarstellungen der Verschleierung von Nahtstellen am künstlichen Körper zur Vortäuschung besonderer Lebensnähe.[16] Im Wandel vestimentärer Moden wird ausgehandelt, welche Gestaltungsmöglichkeiten des menschlichen Körpers – zwischen *doll up* und *doll down* – zu einer bestimmten Zeit als natürlich oder künstlich gelten, wobei im westlichen Kulturraum die körperliche Anlehnung an antike Statuen häufig als Vorbild der Natürlichkeit dient (Abb. 5). Für die Naturalisierung bzw. Belebung der künstlichen Statue ist es wiederum notwendig, die – im Gegensatz zur Exposition des nackten Körpers ‚wie Gott ihn schuf' – mit Künstlichkeit assoziierten Bekleidungsrituale einzubeziehen, um die Statue zu animieren. Bekleidungspraktiken dienen im Rahmen des Animationsprozesses dazu, die Grenzen zwischen Natürlichkeit und Künstlichkeit, Bewegung und Starre, Leben und Tod zu verwischen und Raum für alternative Deutungen dieser Kategorien zu schaffen.

Ein weiterer Aspekt, der in Ovids Beschreibung der Statuenanimation mit der Materialität des Objektes verbunden ist, ist die Berührung als Vergewisserung über die Transformation. Bereits vor der Metamorphose „faßt er [Pygmalion] das Werk mit prüfender Hand, ob es Leib sei, ob, was er nimmer bekennt, aus Elfenbeine gebildet."[17] Während bzw. nach der Verwandlung wird die stufenweise Substanzveränderung als assoziativer Durchgang durch unterschiedliche Materialien (Elfenbein – Wachs – Leib) in der Prüfung des Fernsinns Sehen durch den Nachsinn Tasten inszeniert:

„Weich wird's unter der Hand; des Elfenbeines Erstarrung
Senkt sich dem Druck der Finger und weicht: wie das Wachs des Hymettus
Schmeidiger wird an der Sonn' und dem zwingenden Daum in Gestalten,
Immer verändert, sich biegt und brauchbarer durch den Gebrauch wird.
Während der Liebende staunt und bange sich freuet und Täuschung
Wieder besorgt und wieder den Wunsch mit den Händen berühret,
War sie Leib; und es schlagen, versucht vom Daume, die Adern."[18]

Da die Berührung des Begierdeobjektes sowohl für psychologische als auch für religiöse Implikationen des Fetischismus zentral ist, müssen die haptischen Eigenschaften der Sexpuppe im Zusammenhang mit ihrer Einbindung in Bekleidungspraktiken im Zuge der Animation berücksichtigt werden. Mit dieser Annahme im Hintergrund, setze ich mich im Folgenden mit modernen Sexpuppen auseinander, deren Materialgeschichte im Tex-tilen ihren Anfang nimmt.

TEXTILE ANIMATION

Die ersten im westlichen Raum als solche anerkannten und belegten Sexpuppen, Dames de Voyage, tauchte im 17. Jahrhundert als Begleiterinnen der Seemänner auf Schiffen auf[19], wo die Anwesenheit von Frauen in der Regel nicht geduldet war. Diese Kleid- oder Sackeffigies wurden aus Textilien hergestellt, die normalerweise den menschlichen Körper umhüllen, begrenzen und formen sowie durch den Körper wiederum geformt und fixiert werden. Der menschliche Körper wird in diesem Fall zum abwesenden Objekt, dessen Präsenz durch die indexikalische Spur, die ehemalige Berührung mit dem Leib, vertreten wird. Die durch Flexibilität, Sinnlichkeit und Vergänglichkeit gekennzeichneten Textilien formen eine Sexpuppe, deren Reiz in der sanften Haptik, der Wärmespeicherung, der Formbarkeit, der eingeschriebenen Melancholie (aufgrund der Abwesenheit des Körpers und der Vergänglichkeit des Materials selbst) und der räumlichen sowie zeitlichen Begrenztheit bzw. Fragmentierung besteht. Diese Eigenschaften deuten aus psychoanalytischer Perspektive auf die Eignung der textilen Sexpuppe als Stellvertreterfigur mit Übergangscharakter (Übergangsobjekt)[20] hin, die in entsprechende räumlich und zeitlich begrenzte symbolische Probehandlungen einbezogen wird.

Ein berühmtes Beispiel für die Auslotung des Vertretungscharakters einer textilen Effigie ist die ‚Stille Frau', die der Künstler Oskar Kokoschka nach seiner Trennung von Alma Mahler von der Puppenmacherin Hermine Moos anfertigen ließ (Abb. 6). Markant ist Kokoschkas Fall nicht zuletzt, weil er vom Misslingen der Animation in der Auseinandersetzung mit dem textilen Objekt zeugt: „Die Puppe war eine Effigie, die kein Pygmalion zum Leben erweckt"[21], kommentierte der Künstler rückblickend. Das Scheitern der Animation kann mit Belting mit einer Destabilisierung des Verhältnisses zwischen Puppenbild, Körper und Medium erklärt werden: Im Zuge einer körperbezogenen Referenzkrise[22], tritt statt der vom Träger getrennten, beseelten Puppen-Vorstellung die technisch-materielle Seite des Mediums hervor – „[…] ein Machwerk aus Stoff und Holzwolle, in welchem ich vergeblich versuchte, Alma Mahler zu erkennen"[23], reflektierte Kokoschka ernüchtert. Die Disparität zwischen dem unbewussten Idealbild seiner verlorenen Geliebten und dem tatsächlichen Puppenobjekt verhinderte den symbolischen Ersatz.

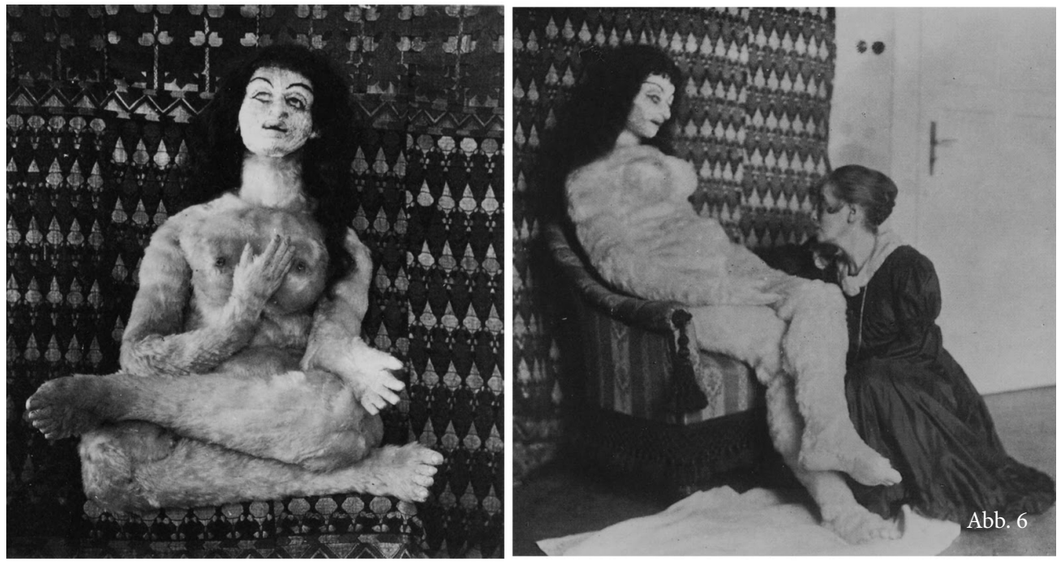


Abb. 6

Der heutige, an die elaborierten technischen Gestaltungsmöglichkeiten der postmodernen (Sex-)Puppen gewöhnte Betrachter würde sich beim Anblick der Alma-Mahler-Effigie kaum darüber wundern, dass Kokoschka mit dem Werk unzufrieden war und es mit einem klotzigen Stofftier verglich, dessen schlaffe Glieder ihn an mit Mehl gefüllte Strümpfe erinnerten.[24] Marquard Smith stellt vor diesem Hintergrund jedoch die These auf, dass die Repräsentationskrise nicht auf das Misslingen der visuellen, sondern der taktilen Referenzherstellung zurückzuführen ist.[25] Der Künstler, der seinem Auftrag an Moos mehrere expressionistische Skizzen[26] beifügte, erwartete möglicherweise kein Ebenbild von Mahler und bemängelte rückblickend insbesondere den haptischen Eindruck von der Puppenmaterialität.[27]

In minuziösen Beschreibungen seiner Wunschvorstellung in den Briefen an Moos gab Kokoschka Anweisungen in Bezug auf Körperform und Profilierung, Beweglichkeit, Plastizität und haptische Qualität der Puppe. Die Empfehlungen für den Einsatz von Techniken und Materialien zeugen gleichermaßen von Illusion und Pragmatismus: Aufgrund der Materialknappheit sollte die Puppenmacherin erfinderisch werden und das Innere mit Füllstoff eines alten Sofas ausstopfen; sie sollte ebenso mit gekräuseltem Rosshaar arbeiten; kleine Stücke Flauschseidenstoff für die Gestaltung des Gesichts verwenden – und eine Behandlung der künstlichen ‚Haut' mit Ölen, Fruchtsäften und Goldstaub durchführen.[28] Hinsichtlich der Materialien bei der Ausstattung des Schambereichs wurde Kokoschka nicht explizit, hielt die Puppenmacherin jedoch in Bezug auf anatomische Strukturen dazu an, sich nicht auf mediale Darstellungen und Beschreibungen zu verlassen, sondern ihren eigenen Körper zu erkunden und nachzumodellieren.[29] Beim Endresultat trafen die flexiblen Eigenschaften des Textils auf grobe technische Umsetzung; unter anderem störten die Spuren des Entstehungsprozesses in der Sichtbarkeit der Nähte den Gesamteindruck.

Die animierenden Rituale, die Kokoschka trotz seiner Enttäuschung angeblich an der Puppe ausübte – vom Kauf Pariser Kleidung und Unterwäsche bis hin zu gemeinsamen Operbesuchen – erwecken den Eindruck einer Provokation bzw. Farce und sind möglicherweise nicht als Integrationsversuche der Puppe in gesellschaftlich-rituelle Handlungen, sondern eher als selbstreflexiver, künstlerisch-performativer Gestus zu interpretieren. Eine distanziertere Auseinandersetzung mit der Alma-Effigie begleitete Kokoschkas Ablösung von der Fetischfantasie in der Übersetzung des Puppenobjekts in das Medium der Malerei, welche zum Anlass einer künstlerisch-pragmatischen Herausarbeitung von Unterschieden zwischen lebendigen und artifiziellen Körpern wurde. In der Interpretation des Kunstwissenschaftlers Peter Gorsen erfolgte die Animation des Objekts letztlich in seiner Wiederverdinglichung in Form des Bildgegenstands: „Die Puppe wurde erst wieder auf dem Umweg eines stillebenhaften Modells für den Maler zu einer beseelten Figur. Der Künstler trat an die Stelle des unglücklichen Liebhabers und erreichte in der malerischen Metamorphose des Puppenfetischs eine Verlebendigung Almas zur Kunstfigur."[30]

DIE HANDLUNGSMACHT DER EROTIKPUPPE

Kokoschkas künstlerischer Umgang mit seiner Puppe ist ein bedeutendes Beispiel für die Bestrebungen in der Kunst der Moderne, die radikalen Unterscheidungen von Subjekt und Objekt, Natur und Kultur, Mensch und Technik, aus denen die Epoche ihre fortschrittsorientierte, lineare Gerichtetheit schöpfte, zu irritieren. In seiner Kritik an der westlichen Moderne „Wir sind nie modern gewesen"[31] (1993) führt der Begründer der Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) Bruno Latour diese konstruierten Dualismen als Gegenmodell zu seiner so genannten symmetrischen Anthropologie an. Latour verzichtet auf die ‚moderne' Polarisierung zwischen menschlichen Handelssubjekten und nicht-menschlichen, passiven Objekten und stellt ihr ein auf der Basis von Beobachtungen in Laborstudien entwickeltes Netzwerk-Modell entgegen, bestehend aus „[…] Artefakten, Dingen, Menschen, Zeichen, Normen, Organisationen, Texten und vielem mehr, die in Handlungsprogramme ‚eingebunden' und zu hybriden Akteuren geworden sind."[32] Diese techno-sozial-semiotischen Hybride arrangieren sich in Beziehungsrelationen innerhalb der Akteur-Netzwerke. Ein Netzwerk entsteht, indem menschliche und nicht-menschliche Akteure sich gegenseitig in einem Prozess der Übersetzung, der Vermittlung zwischen unterschiedlichen Interessen (Programmen und Gegenprogrammen[33]) durch Rollen- und Funktionszuweisungen beeinflussen.

Möchte man Latours Modell für die Beschreibung der Materialität und Medialität der Sexpuppe fruchtbar machen, so verlieren

die Trennlinien in der anfänglichen Konstellation von Körper-Sexpuppe-Medium in Anlehnung an den bildanthropologischen Ansatz Beltings an Schärfe. Die Gewichtung der drei Entitäten verlagert sich: Der natürliche (menschliche) Körper, der die Puppenbilder produziert, rezipiert und beseelt, büßt seine klare Dominanz ein, während die Puppe und ihre technisch-semiotischen Implikationen an Bedeutung in Form von Handlungsmacht (Agency) gewinnen. In diesem Licht muss der Animationsbegriff als Implementierung der Artefakte in gesellschaftliche Rituale, durch welche sie Geltung bekommen, nicht auf den Menschen, sondern auf die Übersetzungsprozesse im hybriden Netzwerk aus puppenhaften und menschlichen Akteuren sowie sozialen, technischen und semiotischen Entitäten (z.B. Kleidung und Accessoires in zeichenhaft-vestimentären Praktiken mit der Sexpuppe) umgestellt werden.

Die Vorstellung der Sexpuppen-Agency steht im Widerspruch zu der allgemeinen Rhetorik der Beschreibung des an ihr zu vollziehenden sexuellen Aktes. Denn für Konsumenten mit Puppen- und verwandten Fetischen wie Agalmatophilie, Pygmalionismus bzw. Galateismus oder Nekrophilie macht die Anziehungskraft der puppenartigen Entität als Fantasieobjekt und Partner die Vorstellung der vollkommenen Kontrolle über das Objekt aus.[34] Die Handlungsmacht der Puppe ist dagegen mit Assoziationen des Unheimlichen bis hin zur Kastrationsangst[35] behaftet. In seinem satirischen Roman „Puppenmord" karikiert Tom Sharpe die wahr gewordene Horrorvorstellung der Sexpuppen-Agency: Der Protagonist Henry Wilt bleibt auf einer Party in einer aufblasbaren Gummipuppe stecken. Die Befreiung aus dieser verzwickten Lage wird – ganz im Sinne der ANT – als symmetrischer Übersetzungsprozess zwischen Programmen und Antiprogrammen von Wilt, Sexpuppe Judy und mehreren Werkzeugen als Netzwerk-Entitäten geschildert:

> Henry Wilt „[…] versuchte mühsam, sich aufzusetzen. Das war eine unkluge Bewegung. Judy, die Plastikpuppe, die viel härter als normal aufgepumpt war, widersetzte sich. Mit einem Aufschrei sank Wilt wieder zu Boden. Judy folgte. Ihre Nase knallte auf sein Gesicht, ihr Busen auf seine Brust. […] Aufsetzen kam nicht in Frage. Das führte zur Kastration. […] Er rollte die Puppe weiter und kletterte auf sie, musste aber einsehen, dass sein Gewicht auf ihr den Druck auf das verstärkte, was von seinem Penis noch übrig war […]. Wilt rollte schleunigst wieder herunter und tastete nach dem Ventil. Aber wenn es eins gab, dann war es gut versteckt […]. Er fingerte auf dem Fußboden nach etwas herum, was er als Dolch benutzen könnte, nach irgendwas Scharfem, riss schließlich ein Stück von den Eisenbahnschienen ab und stieß es seiner Widersacherin in den Rücken. Der Kunststoff gab ein Quietschen von sich, aber Judys verschwollenes Lächeln blieb dasselbe, und ihre unerwünschten Liebesbezeigungen waren genauso unbarmherzig wie zuvor."[36]

So führt Wilts Anstrengung, den Kunststoffkörper durchzubeißen, zum Zahnverlust; der Einsatz einer Rasierklinge scheitert an ihrer schlechten Materialqualität – bis der Gefangene am Shampoo, das er erfolglos als Gleitmittel zu benutzten versucht, ausrutscht und der Aufprall an der Badewanne in einem Zusammenspiel unterschiedlicher Umstände die Puppe platzen lässt.

Die Wiedererlangung der psychischen und physischen Macht über die Puppe durch den Akteur markiert in der Regel ihr Ende als Übergangsobjekt – und führt im Rahmen des Animationsprozesses zu ihrer rituellen Vernichtung, bei der Bekleidungsrituale ebenfalls häufig eine wichtige Rolle spielen. Der Protagonist des Romans „Puppenmord" überwindet den Wunsch, seine Frau zu töten, indem er die Sexpuppe Judy mit Perücke und Kleidern seiner Gattin ausstattet und sie stellvertretend in eine Baugrube wirft. Kokoschkas Alma-Mahler-Effigie wurde auf einer Dada-Party zerstört, entzaubert und weggeworfen.[37] Ein ähnliches Schicksal ereilte vermutlich häufig die Dames de Voyage: Einer Legende zufolge, nahm der Philosoph und Vertreter des Körper-Geist-Dualismus René Descartes auf seiner Seeüberfahrt nach Schweden eine Androide aus Leder und Metal mit, die er nach seiner neun Jahre zuvor verstorbenen Tochter benannte und nach einigen Variationen der Geschichte mit ihr das Bett teilte – die neugierigen Seemänner sollen die mysteriöse Kreatur entdeckt und aus Furcht vor Unglück über Bord geworfen haben.[38]

Umgekehrt beruhen die Implikationen der Handlungsmacht der Puppe und die damit verbundene Unheimlichkeit des animierten Aktanten auf der Angst, selbst vernichtet zu werden. Der Künstler Jordan Wolfson führt in seiner Installation „Female Figure" (Abb. 7) die Angst vor der handlungsfähigen Sexpuppe buchstäblich vor Augen. Der sich aufreizend vor dem Spiegel bewegende weibliche Roboter erwidert sofort den Blick des Betrachters, der sich durch die Spiegelung in der Pupille des Automaten selbst als *puppa*, als beobachtbares und bespielbares Objekt, erfährt. Der stellvertretend-rituelle Augenraub zwischen Verführung und Todesangst gehört seit E.T.A Hoffmanns Erzählung „Sandmann" zum Heimatmuster des Unheimlichen – Sigmund Freud führt das Motiv auf Kastrationsfantasien zurück.[39] Die tänzelnde Figur ist am Spiegel mithilfe einer Matallstange befestigt und trägt ein zerknittertes und beschmutztes Mini-Bustierkleid aus weißem Chiffon, lange Plastikhandschuhe und glänzende Overknee-Stiefeln – eine Verkörperung der Mc Luhan'schen mechanischen Braut zwischen Hoffmanns Olympia und monströsem Popstar.

Der kalten mechanischen Braut der Moderne stellt das 21. Jahrhundert eine elektronische entgegen, deren Materialität wesentlich schwerer zu erfassen ist.[40] „I have never seen anything like this"[41], kommentiert der deutsche Filmemacher Werner Herzog das kontroverse Musikvideo von Kanye West „Famous", das nackte Körper von aus Medien bekannten Persönlichkeiten wie Donald Trump, Taylor Swift, Bill Cosby, Chris Brown, Anna Wintour etc., exponiert wie Sexpuppen, nebeneinander auf einem schier endlosen Bett unter einem weißen Laken zeigt. Herzog folgt der assoziativ-tastenden, hautnahen Kamerafahrt und animiert in seinen Spekulationen die puppenhaften Simulacra, die im Netz ihr eigenes Leben zu führen scheinen: „[The] Internet can create doppelgängers easily. […] This video gives you space for creating your separate, parallel story, and you keep thinking: are these people for [sic.] real? are they doppelgängers? and what could be the story of them? what are they doing, how have they

partied, and what brought them together?“[42] Die elektronischen Bräute sind irritierende Kippfiguren, deren materielle Eigenschaften und medialer Status auf einen Aspektwechsel zwischen privat und öffentlich, Abbild und Simulation, Leben und Tod, Bewegung und Starre, Natürlichkeit und Künstlichkeit, Macht und Unterwerfung, Realität und Fantasie verweist. Die im Internet kursierenden Idolon-Erotikpuppen in Kanye Wests Musikvideo sind lediglich Wachs- bzw. Silikonfiguren – und doch atmen sie.

Abb. 6

BARRY: Hey, wo bist du in RL [Real Life, AK]?
JULIA: Ich bin in Maas-Neotek Robben User’s Guide – Information Services.
BARRY: Bis du synthetisch?
JULIA: Tut mir leid, Barry, ich verstehe nicht, was Du meinst.
BARRY: Bist Du auch so geil wie ich?
JULIA: Weiß nicht, ich muss wohl einen erotischen Traum gehabt haben.
BARRY: Würdest Du gern unter einer Decke [!] schmusen?
JULIA: Ich bin mir nicht sicher, Barry.
BARRY: Gut, kannst Du mir sagen, ob Du Sex magst?
JULIA: Warum sollte ich Dir sagen, ob ich Sex mag, Barry?
BARRY: Nun, weil ich Dich nicht verstehen kann. Bist Du wirklich oder bist du Memorex?
JULIA: Ich bin so wirklich wie Du, Barry.
BARRY: Ja, aber Du antwortest soooo verdammt schnell. Wie machst Du das?[43]

Anna Kamneva ist wissenschaftliche Mitarbeiterin und Promovendin am Institut für Kunst-Musik-Textil im Fachbereich Textildidaktik / Vermittlung, Universität Paderborn. Forschungsschwerpunkte: Schnittstellen von Mode- und Medientheorien, Textil- und Medientechnik(en), vestimentäre Synchronisation, Materialität und Medialität des Textilen.

ANMERKUNGEN

1 Lardner, Ring: Stories & Other Writings. The Library of America. New York 2013.
2 McLuhan, Marshall: Die mechanische Braut. Volkskultur des industriellen Menschen. Verlag der Kunst. Amtseidam 1996, S. 128.

3 Ebd., S. 136.
4 Böhme, Hartmut: Fetischismus und Kultur. Eine andere Theorie der Moderne. Rowohlt. Reinbek 2006, S. 35.
5 Als performativ werden symbolische Handlungen bezeichnet, die tatsächliche Konsequenzen in der (außersymbolischen) Welt haben. Vgl. Winkler, Hartmut: Basiswissen Medien. Fischer Taschenbuch Verlag. Frankfurt a. M. 2008, S. 65.
6 Krafft, Barbara: Traumwelt der Puppen. Die Seele sammelt, der Blick verleiht. In: Dies. (u.a.)(Hg.): Traumwelt der Puppen. Hirmer. München 1991, S. XI.
7 Vgl. Belting, Hans: Bild-Anthropologie. Entwürfe für eine Bildwissenschaft. Fink. München 2001, S. 8.
8 Vgl. Ebd., S. 12.
9 Vgl. Ebd., S. 20.
10 Ebd., S. 13.
11 Vgl. Ebd., S. 13-25.
12 Vgl. Ebd., S. 21, 30.
13 Ovid: Metamorphosen. Insel Verlag. Frankfurt a.M. 1990, Kapitel 48, V. 9f, 16-26, http://gutenberg.spiegel.de/buch/metamorphosen-4723/48 (20.03.2017).
14 Vgl. Flügel, John Carl: The psychology of clothes. Hogarth. London 1971.
15 Ovid 1990, V. 8.
16 Beispielhaft dafür stehen medizinische Wachsmodelle der Epoche der Aufklärung, z.B. der anatomischen Venus, die im Zusammenhang mit Puppenfetischisierung häufig Erwähnung finden. Vgl. Smith, Marquard: The Erotik doll. A modern fetish. Yale University Press. New Haven 2013; vgl. Greinke, Susanne: Die Venus des Wiener Josephiniums. Ein Körperbild am Ende des 18. Jahrhunderts. In: Helm, Jürgen; Stukenbrock, Karin (Hg.): Anatomie. Sektionen einer medizinischen Wissenschaft im 18. Jahrhundert. Franz Steiner Verlag. Wiesbaden 2003, S. 83-100. Die Torsi dieser lebensnahen, mit natürlichem Haar und Accessoires ausgestatteten Wachsfiguren ließen sich öffnen und offenbarten die nachmodellierte anatomische Struktur des menschlichen Organismus mit herausnehmbaren Organen. Oft trugen die Modelle eine Perlenkette, die nich nur ikonographisch bedeutsam war, sondern auch dazu diente, den Spalt an der Verbindungsstelle zum entfernbaren Teil des Körpers zu verdecken.
17 Ebd., V. 11f.
18 Ebd., V. 43-49.
19 Vgl. Ferguson, Anthony: The Sex Doll. A History. Mcfarland & Company. Jefferson 2010, S. 16f.
20 Vgl. Winnicott, Donald: Vom Spiel zur Kreativität. Klett Cotta Stuttgart 2006. Für Winnicott ist ein Übergangsobjekt nicht mit einem Fetisch gleichzusetzen, doch es kann zu einem solchen werden.
21 Kokoschka, Oskar: Mein Leben. Bruckmann. München 1971, S. 129.
22 Vgl. Belting 2001, S. 87-113.
23 Vgl. Kokoschka 1971, S. 191.
24 Vgl. Kokoschka, Oskar: Briefe I, 1905-1919. Claassen. Düsseldorf 1984, S. 312.
25 Vgl. Smith 2013, S. 111ff. Als Gegenargument wäre u.a. die Aussage Kokoschkas darüber anzuführen, dass das fertige Objekt seinen Zeichnungen nicht entsprach. Vgl. Kokoschka 1984, S. 313.
26 Informationen darüber, ob Moos als Referenzbilder auch Fotografien zur Verfügung standen, variieren. Vgl. Smith 2013, S. 344, Weidinger, Alfred: Kokoschka und Alma Mahler. Dokumente einer leidenschaftlichen Begegnung. Prestel. Sendenhorst 1996, S. 103.
27 „Die äußere Hülle ist ein Eisenbärenfell, das für die Nachahmung eines zottigen Bettvorlegerbären geeignet wäre, aber nie für die Geschmeidigkeit und Sanftheit einer Weiterbaut, wogegen wie doch immer die Täuschung des Taktgefühl in den Vordergrund stellten." Kokoschka 1984, S. 312.
28 Vgl. Kokoschka 1984, S. 294, 304.
29 Vgl. Ebd., S. 294f.
30 Gorsen, Peter: Kokoschka und die Puppe, pygmalionistische und fetischistische Motive im Frühwerk. In: Hochschule für Angewandte Kunst Wien (Hg.): Oskar Kokoschka. Symposion abgehalten von der Hochschule für Angewandte Kunst in Wien vom 3. bis 7. März anläßlich des 100. Geburtstages des Künstlers. Residenz Verlag. Salzburg 1986, S. 187-202, hier S. 187.
31 Vgl. Latour, Bruno: Wir sind nie modern gewesen. Versuch einer symmetrischen Anthropologie. Fischer. Frankfurt a. M. 1998.
32 Belliger, Andréa; Krieger, David: Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie. In: Dies. (Hg.): ANTology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie. Transkript. Bielefeld 2006, S.13-50 hier, S.15.
33 Der Begriff Handlungsprogramm beschreibt ein Phänomen, bei dem technische Artefakte bestimmte Aktionen vorschreiben, die an ihnen von anderen menschlichen und nicht-menschichen Akteuren vorgenommen werden können. Es kommt vor, dass die vorgeschriebenen Handlungen nicht ausgeführt werden, weil die Akteure selbst Programme verfolgen, die mit diesen im Konflikt stehen. Diese werden – immer in der Relation zu dem Beobachterstandpunkt – als Gegenprogramme oder Anti-Programme bezeichnet. Vgl. Latour, Bruno: Die Hoffnung der Pandora. Untersuchungen zur Wirklichkeit der Wissenschaft. Suhrkamp. Frankfurt a. M. 2002, S.375; Vgl. Akrich, Madeleine; Latour, Bruno: Zusammenfassung einer zweckmäßigen Terminologie für die Semiotik menschlicher und nicht-menschlicher Konstellationen. In: Belliger; Krieger 2006, S. 399-405, hier S. 401.
34 Vgl. Smith 2013, S. 225ff., vgl. Ferguson 2010, S. 11-15.
35 Vgl. Freud, Sigmund: Das Unheimliche. In: Ders.: Studienausgabe, Bd. IV. Psychologische Schriften. Fischer. Frankfurt a.M.: 1970, S. 241-274.
36 Sharpe, Tim: Puppenmord. Süddeutsche Zeitung Kriminalbibliothek. München 2004, S. 26.
37 Vgl. Hoffmann, Edith: Kokoschka. Life and Work. Faber & Faber. London 1947, S. 149.
38 Vgl. Ferguson 2010, S. 16f.; Wood, Gaby: Edison's Eve. A Magical History of the Quest for Mechanical Life. Anchor. New York 2003, S. 3ff.
39 Vgl. Freud 1970, S. 247ff.
40 Zu diesem Thema vgl. Dekker, Arne: Online-Sex: Körperliche Subjektivierungsformen in virtuellen Räumen. Transcript. Bielefeld 2012.
41 Herzog, Werner, in: The Daily Beast (08.12.2016), https://www.thedailybeast.com/watch-werner-herzog-analyzes-kanye-wests-famous-music-video (23.03.2016).
42 Ebd.
43 Dialog im Rahmen eines Turing-Tests, in: Plant, Sadie: nullen + einsen. Digitale Frauen und die Kultur der neuen Technologien. Berlin Verlag. Berlin 1998, S. 100.

Ich danke Prof. Dr. Iris Kolhoff-Kahl und Dr. Serjoscha Wiemer für anregende Hinweise zu Puppenbeispielen.

LITERATURVERZEICHNIS

Akrich, Madeleine; Latour, Bruno: Zusammenfassung einer zweckmäßigen Terminologie für die Semiotik menschlicher und nicht-menschlicher Konstellationen. In: Belliger; Krieger 2006, S. 399-405.

Belliger, Andréa; Krieger, David: Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie. In: Dies. (Hg.): ANTology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie. Transkript. Bielefeld 2006, S.13-50.

Belting, Hans: Bild-Anthropologie. Entwürfe für eine Bildwissenschaft. Fink. München 2001

Böhme, Hartmut: Fetischismus und Kultur. Eine andere Theorie der Moderne. Rowohlt. Reinbek 2006.

Dekker, Arne: Online-Sex: Körperliche Subjektivierungsformen in virtuellen Räumen. Transcript. Bielefeld 2012.

Ferguson, Anthony: The Sex Doll. A History. Mcfarland & Company. Jefferson 2010.

Flügel, John Carl: The psychology of clothes. Hogarth. London 1971.

Freud, Sigmund: Das Unheimliche. In: Ders.: Studienausgabe, Bd. IV. Psychologische Schriften. Fischer. Frankfurt a.M.: 1970, S. 241-274.

Gorsen, Peter: Kokoschka und die Puppe, pygmalionistische und fetischistische Motive im Frühwerk. In: Hochschule für Angewandte Kunst Wien (Hg.): Oskar Kokoschka. Symposion abgehalten von der Hoch-schule für Angewandte Kunst in Wien vom 3. bis 7. März anläßlich des 100. Geburtstages des Künstlers. Residenz Verlag. Salzburg 1986, S. 187-202.

Greinke, Susanne: Die Venus des Wiener Josephiniums. Ein Körperbild am Ende des 18. Jahrhunderts. In: Helm, Jürgen; Stukenbrock, Karin (Hg.): Anatomie. Sektionen einer medizinischen Wissenschaft im 18. Jahrhundert. Franz Steiner Verlag. Wiesbaden 2003, S. 83-100.

Herzog, Werner, in: The Daily Beast (08.12.2016), https://www.thedailybeast.com/watch-werner-herzog-analyzes-kanye-wests-famous-music-video (23.03.2016).

Hoffmann, Edith: Kokoschka. Life and Work. Faber & Faber. London 1947.

Kokoschka, Oskar: Mein Leben. Bruckmann. München 1971.

Krafft, Barbara: Traumwelt der Puppen. Die Seele sammelt, der Blick verleiht. In: Dies. (u.a.)(Hg.): Traumwelt der Puppen. Hirmer. München 1991.

Lardner, Ring: Stories & Other Writings. The Library of America. New York 2013.

Latour, Bruno: Wir sind nie modern gewesen. Versuch einer symmetrischen Anthropologie. Fischer. Frankfurt a. M. 1998.

Latour, Bruno: Die Hoffnung der Pandora. Untersuchungen zur Wirklichkeit der Wissenschaft. Suhrkamp. Frankfurt a. M. 2002.

McLuhan, Marshall: Die mechanische Braut. Volkskultur des industriellen Menschen. Verlag der Kunst. Amtseidam 1996.

Ovid: Metamorphosen. Insel Verlag. Frankfurt a.M. 1990, Kapitel 48, V. 9f, 16-26, http://gutenberg.spiegel.de/buch/metamorphosen-4723/48 (20.03.2017).

Plant, Sadie: nullen + einsen. Digitale Frauen und die Kultur der neuen Technologien. Berlin Verlag. Ber-lin 1998.

Sharpe, Tom: Puppenmord. Süddeutsche Zeitung Kriminalbibliothek. München 2004.

Smith, Marquard: The Erotik doll. A modern fetish. Yale University Press. New Haven 2013.
Weidinger, Alfred: Kokoschka und Alma Mahler. Dokumente einer leidenschaftlichen Begegnung. Prestel. Sendenhorst 1996.

Winkler, Hartmut: Basiswissen Medien. Fischer Taschenbuch Verlag. Frankfurt a. M. 2008.

Winnicott, Donald: Vom Spiel zur Kreativität. Klett Cotta Stuttgart 2006.

Wood, Gaby: Edison‘s Eve. A Magical History of the Quest for Mechanical Life. Anchor. New York 2003.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1 Quelle: Pixabay

Abb. 2 Love Goddess Assembly Line. In: McLuhan, Marshall: Die mechanische Braut. Volkskultur des industriellen Menschen. Verlag der Kunst. Amtseidam 1996, S. 128, Quelle: Wikimedia.

Abb. 3 Benita Marcussen - Deerman and Erica, 2011. Fotografie. (c) Benita Marcussen 2017.
Abb. 4 Jean Raoux – Pygmalion adoring his statue, 1717. Öl auf Leinwand, 134 x 100 cm. Musée Fabre. Quelle: Wikimedia.

Abb. 5 Verkrüppelung des weiblichen Brustkastens durch Korsett (1892). In: Langkabel, Bernhard: Der Mensch und seine Rassen. Dietz. Stuttgart 1892, S. V, 15f. Quelle: Wikimedia.

Abb. 6 O.A. – Oskar Kokoschka; Hermine Moos – Hermine Moos mit der Puppe, 1919 ©Fondation Oskar Kokoschka/VG Bild-Kunst, Bonn 2018.

Abb. 7 Jordan Wolfson – Female Figure, 2014. Galerie Zwirner New York. ©Jordan Wolfson 2017.

DER SCHACHTÜRKE

PUPPE, BLACK BOX, AUTOMATENFANTASIE

VON SERJOSCHA WIEMER

Der von Wolfgang von Kempelen gebaute Schachautomat (Abb. 2) gehört zu den berühmten Automaten des späten 18. Jahrhunderts. Bekannt wurde der wundersame Apparat allerdings nicht unter dem Namen seines Konstrukteurs, sondern vermittelt über die zentrale Figur, den Schachtürken, gegen den zahllose menschliche Spieler bei öffentlichen Vorführungen antreten konnten: eine überlebensgroße Puppe mit orientalisch aussehendem Turban, die vor einem oftmals verblüfften Publikum ihre Schachzüge wie selbständig ausführte.

Die Puppe als spielender, intelligenter Android ist die Verkörperung einer spezifischen Automatenfantasie, die zu ihrer Zeit und in Teilen bis heute reizvoll und begehrlich, zugleich jedoch auch skandalös und bedrohlich erscheinen muss: die Produktion einer Maschine, die Eigenschaften des Verstandes nachbildet und darüber in ein Konkurrenzverhältnis zum Menschen tritt.[1]

Dieser Beitrag geht der Geschichte dieses Automaten nach, unter besonderer Berücksichtigung der spielenden Puppe, durch die das Kunststück eines mechanischen Schachspiels mit einer androiden Figur verbunden wird.[2] Dabei gehe ich von der These aus, dass die Puppe tatsächlich wesentliche kulturelle Funktionen übernimmt; sie dient der Verkörperung anthropomorpher Projektionen und operiert zugleich als unmenschliches Double, das die ahumane Funktionsweise des Automaten verdeckt, um sie kulturell anschlussfähig und kommensurabel zu machen.

Überraschenderweise ignorieren die meisten Darstellungen zum Schachtürken die namensgebende Puppe weitgehend, so als habe sie eine bloß dekorative Funktion, die vom Eigentlichen der Technik oder der Automatengeschichte als Faszinationsgeschichte ablenken könnte. Um der Puppe, entgegen dieser verbreiteten Unterbelichtung, mehr Raum zu geben, bieten sich unterschiedliche Zugänge an. So lässt sich der Türke als kulturelle Repräsentation einer denkenden und spielenden Maschine im Sinne der Anthropomorphisierung einer technischen Apparatur deuten. Zugleich dient der Androide während der Schachpartien als Interface eines technischen Gestells und *vermittelt* zwischen den menschlichen Spielern, dem Schachspiel und dem inneren Mechanismus des Automaten. Im Anschluss an Positionen zeitgenössischer Techniktheorie und Medienanthropologie lässt sich der Schachandroide zudem als Knoten in einem hybriden Netzwerk aus technischen Artefakten, kulturellen Protokollen und politischer Positionierung verstehen.

Abb. 1

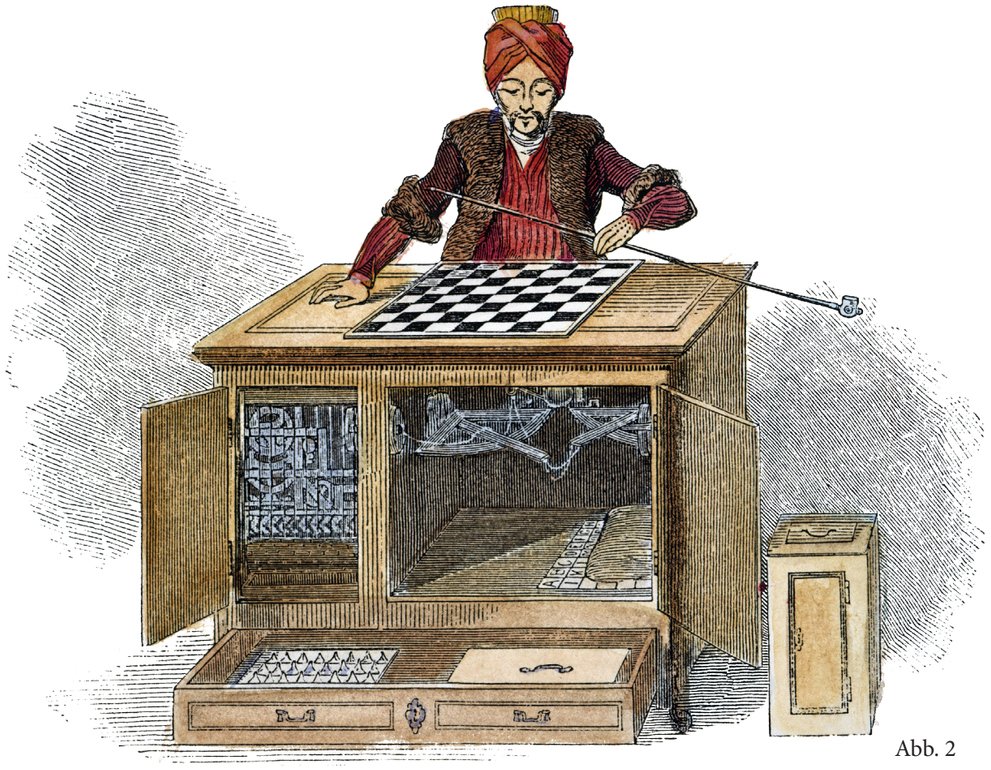


Abb. 2

Hinsichtlich der Puppe als Objekt kultureller Analysen hat Anna Kamneva auf die Relevanz von Kleidung und Accessoires hingewiesen, deren je spezifische semiotisch-materielle Eigenschaften die Einbindung von Puppenkörpern in soziokulturelle Praxen und Rituale definieren.[3] Dadurch wird es möglich, die Puppe nicht nur als ein auf besondere Weise verkörpertes Bild oder als einen in sich geschlossenen Gegenstand zu verstehen, sondern auch im Hinblick auf performative Bedeutungsproduktion.

Die folgenden Ausführungen zum Schachtürken sind so gegliedert, dass zunächst eine grobe Einordnung in den Kontext der Automatenkunst des 17. und 18. Jahrhunderts vorgenommen wird. Besondere Beachtung findet dabei die Problematik der Nachbildung des Lebendigen im mechanischen Kunstwerk. Für die damalige Zeit stellt die Automatenkunst eine wichtige Brücke zwischen der Philosophie des Rationalismus und der Aufklärung sowie der heraufziehenden technischen Industrialisierung dar. Von besonderem Interesse ist die kultur- und technik-semiotische Funktion der Puppe im Verhältnis zum Schachspiel, sowie im Hinblick auf ihre Accessoires. Es stellt sich schließlich die Frage, warum die vermeintlich mechanische Intelligenz des Schachautomaten gerade durch einen ‚Türken' verkörpert wurde. Dass es sich bei der Puppe um eine orientalisch konnotierte Figur handelt, lässt sich als Teil einer Ausgrenzungsbewegung verstehen, in der das Künstlich-Mechanische auf den Türken als orientalisch Anderen projiziert wird.

DER SCHACHTÜRKE – AUTOMATENFANTASIEN DES 17. UND 18. JAHRHUNDERTS

In gewisser Weise ist der Schachtürke (Abb. 2 und 3) ein typisches Beispiel für die Automatenfantasien seiner Zeit. Aufbauend auf den Leistungen der Mechanik und der Uhrmacherkunst wurden im 17. und 18. Jahrhundert immer kompliziertere Automaten gebaut, die gleichermaßen hervorragende wissenschaftliche wie handwerkliche Kenntnisse voraussetzten.

Zu den bekannten mechanischen Attraktionen des 18. Jahrhunderts zählen die Organistin von Henri-Louis Jaquet-Drosz – Spross einer Schweizer Uhrmacherfamilie – und die mechanische Ente von Jacques des Vaucanson. Vaucanson, der mit seiner ersten öffentlichen Ausstellung des Flötenspielers 1737 in Paris große Erfolge feierte, arbeitete später speziell an solchen Maschinen, die Körperfunktionen von Lebewesen, wie Atmung, Verdauung und Blutkreislauf, nachahmten. Zu den einflussreichen Automatenbauern jener Zeit gehört auch der Engländer James Cox, der vor allem durch seine zahlreichen mechanischen Tiere Berühmtheit erlangte, darunter Tiger, Fasane und ein 2,5 Meter großer mechanischer Elefant, „[...] dessen Oberfläche mit unzähligen Diamanten, Rubinen, Smaragden und Perlen [...]"[4] verziert gewesen sein soll.

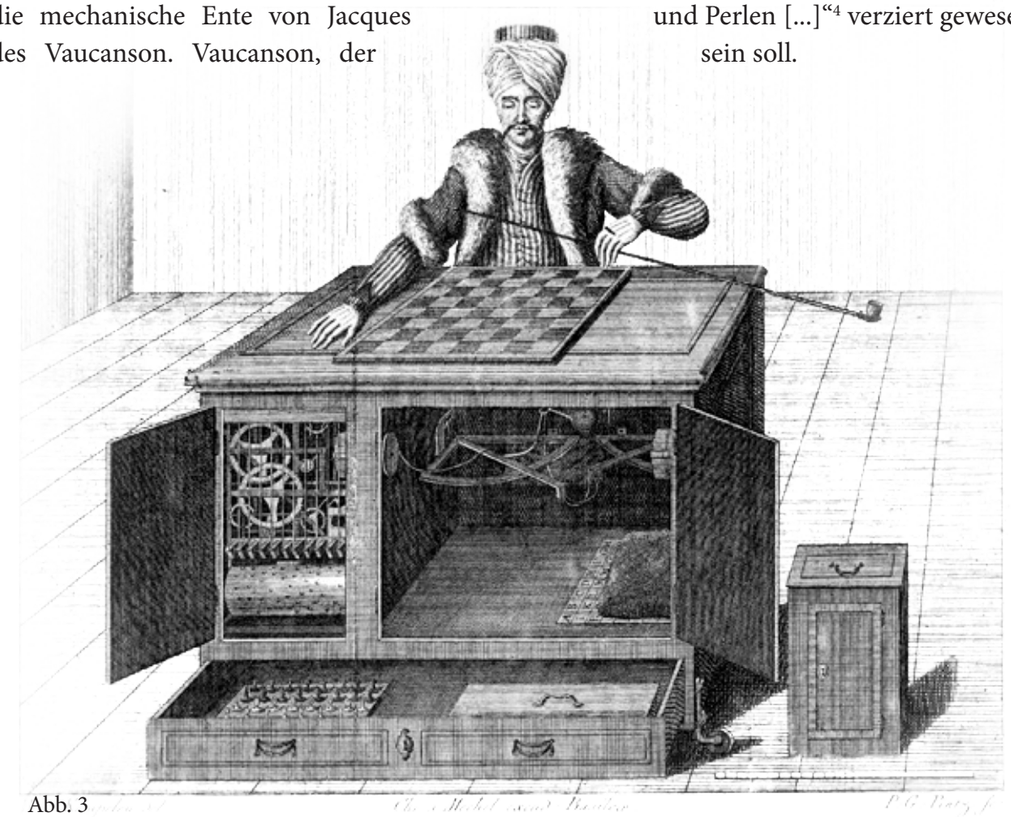


Abb. 3

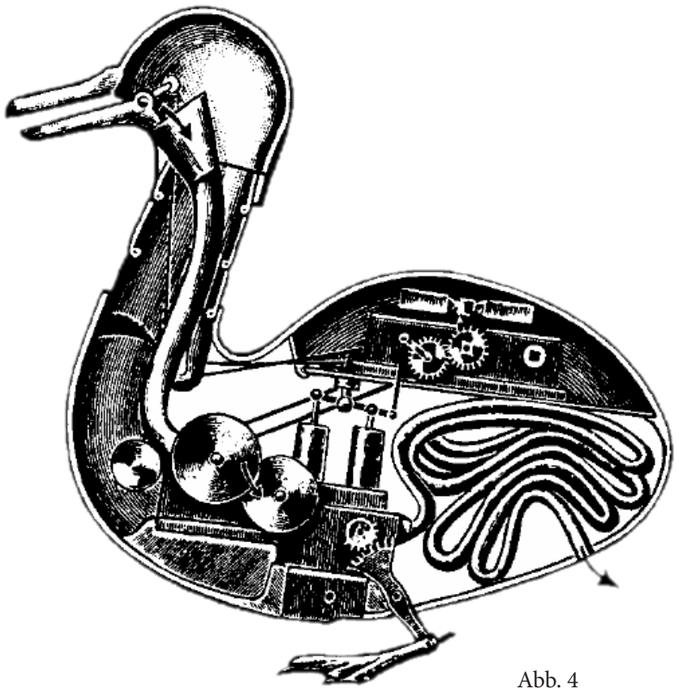


Abb. 4

Betrachtet man die ausgefeilte technische Leistung und Kunstfertigkeit der Puppen und Automaten des 18. Jahrhunderts, stellt sich die Frage nach ihrem Verhältnis zur ungefähr zeitgleich einsetzenden industriellen Revolution. Damals war der Begriff *Automat* noch nicht auf die Automatisierung von Produktionsabläufen oder auf automatische Fabriken und technische Maschinen im engeren Sinne bezogen, wie man es im heutigen Gebrauch an alltäglichen Ausdrücken wie *Kühlautomat, Getränkeautomat, Kaffeeautomat, Waschautomat* etc. ablesen kann. Ein Blick in ein Konversationslexikon des 19. Jahrhunderts lässt die Bedeutungsdifferenz erahnen. So heißt es in Meyers Konversationslexikon, 4. Aufl. Leipzig 1888: „Automat (griech.), im weiteren Sinne jede durch sich selbst bewegende mechanische Vorrichtung, die durch im Innern verborgene Kraftmittel (Federn, Gewichte, etc.) in Bewegung gesetzt wird, z.B. Uhren, Planetarien u. dgl.; im engeren Sinn ein mechanisches Kunstwerk, welches vermittelst eines inneren Mechanismus die Tätigkeit lebender Wesen, der Menschen (Android) oder Tiere, nachahmt und meist auch an Gestalt diesen nachgebildet ist."[5]
Wie das Zitat nahelegt, war das Verständnis von Automaten durch die Idee einer Nachahmung des Lebendigen geprägt, sei es die Nachahmung von Menschen oder von Tieren. Das Projekt einer Nachahmung der Natur, und damit auch einer „biologisch inspirierten Technikphilosophie", wird von Vaucansons mechanischer Ente (Abb. 4) vorbildlich illustriert.[6] So muss als entscheidende technikphilosophische Pointe gelten, dass sie den Stoffwechsel einer lebendigen Ente nachahmte und damit elementare Vorgänge des Lebendigen. Philosophische Spekulation, Wissenschaft und handwerkliche Meisterschaft liegen im mechanischen Kunstwerk aufs Engste beieinander.

MECHANISMUS, VITALISMUS, GEISTIGER AUTOMAT?

Die Maschinentheorie von René Descartes und das Traktat über den Maschinenmenschen von Julien Offray de La Mettrie stellen wichtige Referenzpunkte für die historische Einordnung der Automaten dar. Eines der Grenzprobleme, die beide Philosophen behandeln, ist die Differenz zwischen der Lebendigkeit eines Organismus und rein mechanischen Prinzipien, durch die die Funktionsweise von Muskeln, Sehnen, Organen etc. bestimmt werden.
Descartes (1596-1650) hatte zwischen Menschen und Tieren klar getrennt: Tiere waren nichts Anderes als sehr komplizierte mechanische Automaten oder Maschinen. Für den Menschen, weil er eine Seele und Verstand besaß, musste noch ein darüber hinausgehendes Prinzip angenommen werden. Descartes war darum kein Materialist, sondern der wohl berühmteste Vertreter einer Zwei-Substanzen-Theorie. *Res extensa* und *res cogitans*: Es gibt eine materielle und eine spirituelle Dimension, die zusammenkommen müssen, um den Menschen zu beschreiben.
La Mettrie (1709-1751) dagegen, ein radikaler Vertreter der französischen Aufklärung, plädierte für eine rein materialistische Theorie. La Mettrie hatte unter anderem in den Niederlanden bei Boerhaave studiert, einem Vertreter der so genannten iatromechanischen Schule, demzufolge der menschliche Körper rein nach Gesetzen der Mechanik und Hydraulik funktionierte. Diese Vorstellung einer mechanischen Grundlage des Körpers verband er mit seiner eigenen radikal atheistischen Einstellung. 1747 veröffentlichte er schließlich die Schrift *L'homme Machine*, in der das Konzept eines radikalen Materialismus vorgestellt wird. Gegen den Dualismus Descartes' geht La Mettrie „[...] von der grundsätzlichen Materialität und Mechanik des *ganzen* Menschen [...]"[7] aus und formuliert einen materialistischen Monismus.
Wenn der Körper nur eine Maschine ist, was macht ihn dann zu einer lebendigen Maschine? Das war nicht nur eine theologisch schwierige Frage, sondern gerade vor dem Hintergrund technischer Entwicklungen von provozierender Aktualität. Sie markiert eine Trennlinie zwischen La Mettrie und Descartes.
Diese unterschiedlichen philosophischen Standpunkte sind für die Einordnung des Schachtürken insofern relevant, als dass sich argumentieren lässt, die mechanische schachspielende Puppe stellt die Verkörperung einer philosophischen Frage nach der Grenze von lebendig und nicht-lebendig, nach der Unterscheidung oder Ununterscheidbarkeit von Mensch und Maschine dar. Offenbar präsentiert der Schachtürke ein starkes Argument für die Position der Materialisten. Dies ließe sich eingeschränkt auch für einige der anderen Androiden behaupten, die menschliche Bewegungen und Fertigkeiten nachahmen, wie die mechanische Tänzerin, der orgelspielende Android oder der Flötenspieler. Allerdings lassen sich deren zur Schau gestellten Kunstfertigkeiten auf Prinzipien der (mechanischen) Bewegung zurückführen sowie auf ihre Steuerung mit uhrmacherischer Präzision. Alle ihre Bewegungen waren im Voraus durch die jeweilige mechanische Konstruk-

tion festgelegt und zuverlässig wiederholbar. Der Schachtürke dagegen zeigte zwar ebenfalls eine quasi-lebendige Beweglichkeit, wenn er mit den Augen rollte, den Kopf oder den Arm bewegte und mit der Hand die Figuren über das Brett führte, die eigentliche Sensation bestand jedoch in seiner Fähigkeit Schach zu spielen. Und zwar, weil er damit etwas demonstrierte, das sich nicht durch im Voraus festgelegte Bewegungen erklären ließ. Das meisterhafte Spiel des Türken ließ sich nicht durch Uhrwerk-Mechanismen erklären, sondern illustrierte vielmehr die Idee einer Mechanisierbarkeit des Geistes, so als sei im schachspielenden Automaten die mechanische Nachbildung der Ratio gelungen. Und nicht nur das: Dieser mechanische Geist, dieser selbständig spielende Automat, war zudem noch den meisten menschlichen Spielern überlegen, wie bei praktisch jeder Vorführung anschaulich demonstriert wurde.[8]

DAS GEHEIMNIS DER MECHANISCHEN SCHACHINTELLIGENZ

Der schachspielende Automat (Abb. 5) als Modell eines denkenden Automaten gelten. Doch was heißt in diesem Zusammenhang Denken? Ist Denken gleichzusetzen mit Rechnen? Ist Intelligenz mechanisierbar oder auf mechanische Prinzipien der Bewegung zurückzuführen? Diese Fragen sind in der Puppe selbst verkörpert, gegenständlich materialisiert.

In der sehr umfangreichen Literatur zum Schachtürken, die mit Racknitz' Buch von 1789 einsetzt[9], richtet sich das Interesse vor allem auf das Geheimnis des Funktionierens des Automaten, auf sein inneres Prinzip. Die Puppe wird demgegenüber weitgehend als als Äußerlichkeit oder Ablenkungsmanöver behandelt. Zwar ist sie wie ein Markenzeichen wiedererkennbar, steht metonymisch für den Automaten als Ganzes und verdeutlicht dessen anthropomorphe Seite sowie anthropomediale Herausforderung. Dennoch steht sie fast nie im Fokus der Analyse. Die meiste Beachtung erhält sie in denjenigen Fällen, in denen sie als funktionaler Bestandteil jener Täuschung betrachtet wird, die es zu entlarven gilt. Denn bereits die Zeitgenossen von Kempelens vermuteten, dass der Schachtürke als *Trickautomat* funktioniere, als apparative, kunstvolle Täuschung. Ein Teil der Faszinationsgeschichte des Schachtürken speist sich genau aus diesen fortgesetzten Spekulationen um seine Funktionsweise und die zahllosen Versuche seiner Entlarvung.[10]

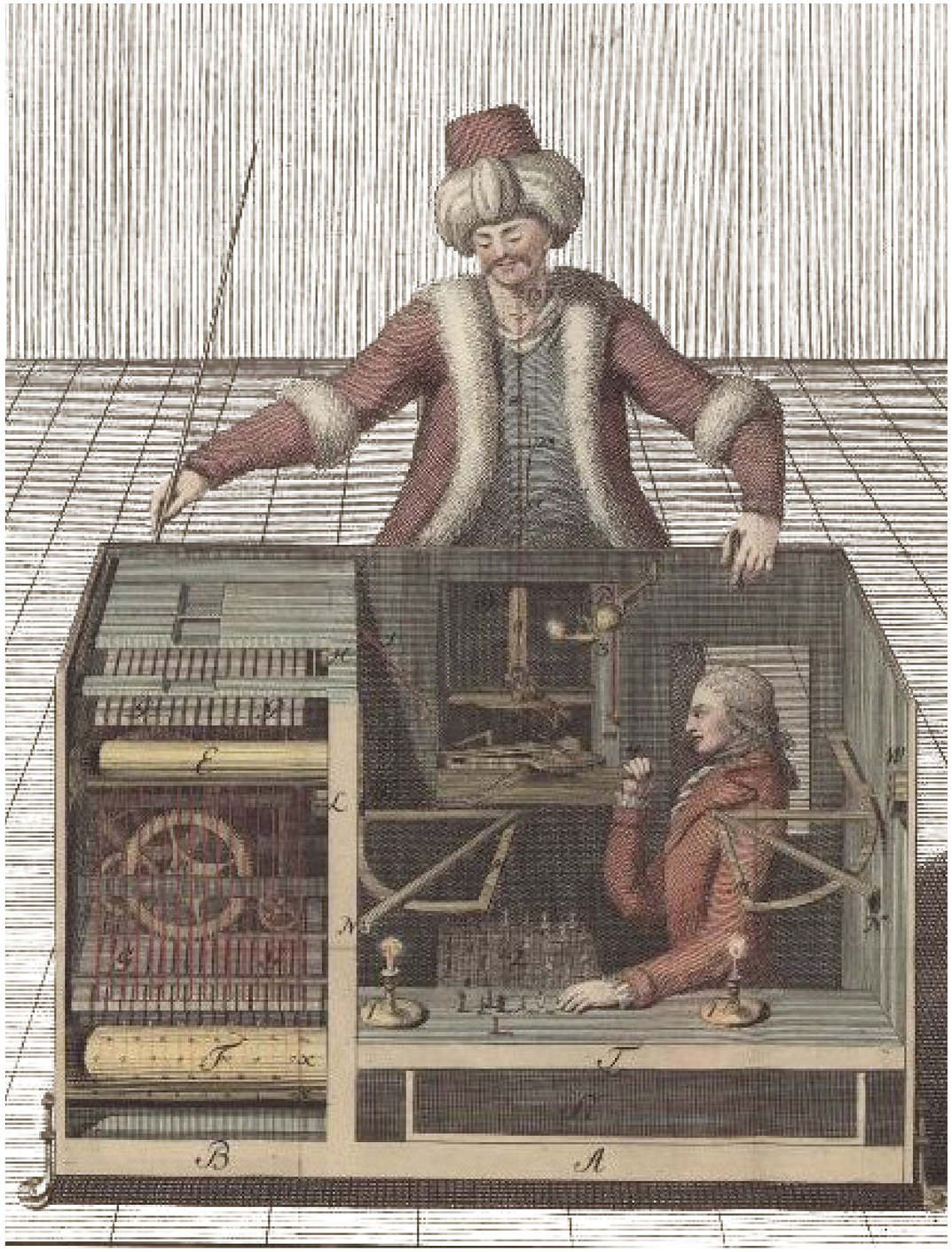


Abb. 5

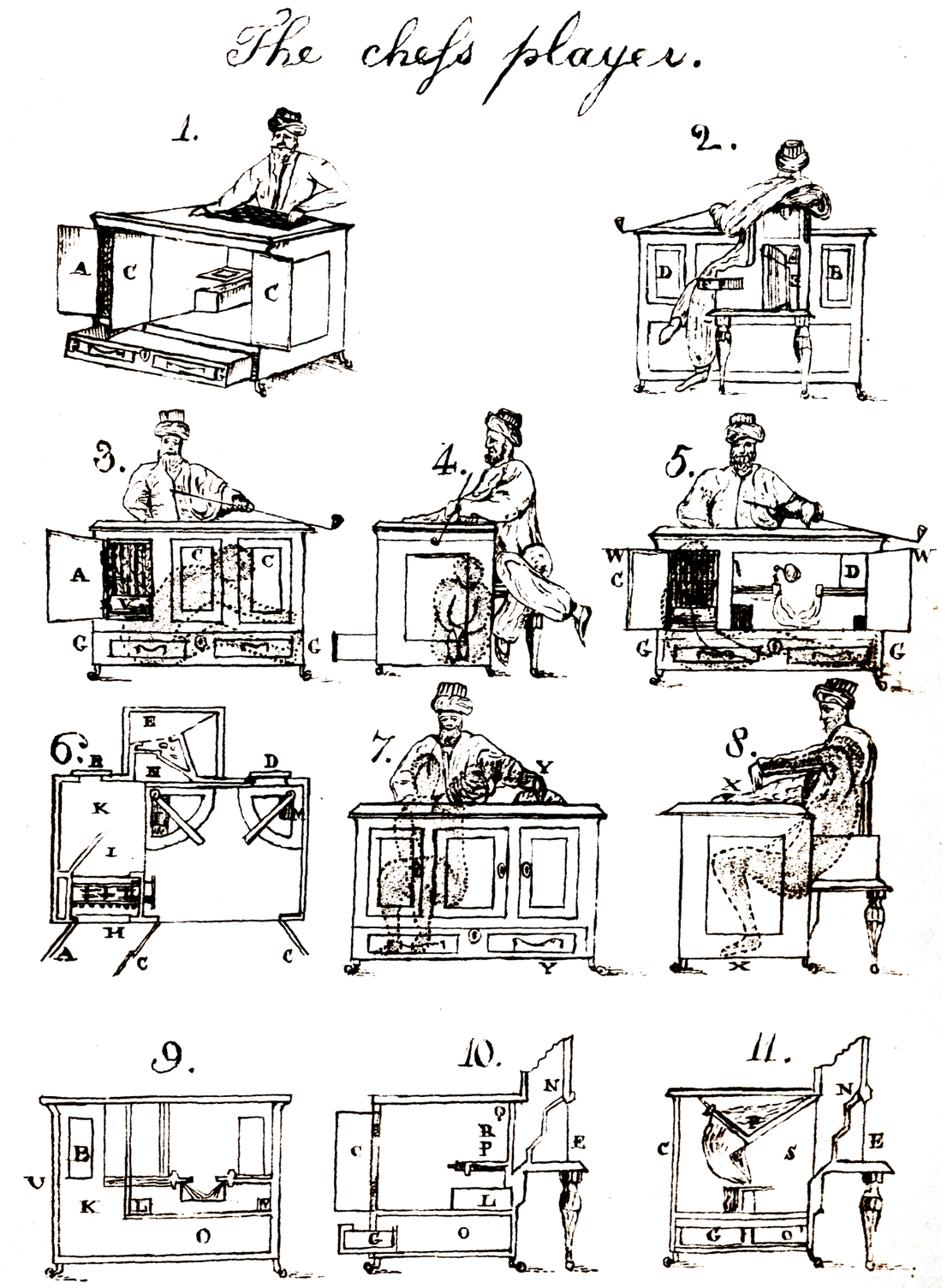


Abb. 6

Seit Racknitz wurde in zahlreichen Pamphleten, Essays und wissenschaftlichen Studien über das Geheimnis des Funktionierens des Schachtürken spekuliert (Abb. 6). Dazu gehört auch die Vorstellung eines im Apparat versteckten Menschen (Abb. 7). So wurde beispielsweise behauptet, die Puppe sei im Inneren hohl, sodass während der Vorführungen ein Mensch sich darin verbergen könne, um durch einen gazeähnlichen Stoff, durch die Brust der Puppe hindurch, das Schachbrett zu beobachten und mit dünnen Ärmchen in die Gliedmaßen der Puppe selbst hineinzuschlüpfen und die Bewegungen der Arme bei den Zügen zu vollführen. Andere Theorien gingen davon aus, dass die Bewegung der Puppe wie bei einer Marionette über unsichtbare Drähte, zum Beispiel besonders dünne Darmseiten, erfolge.[11]

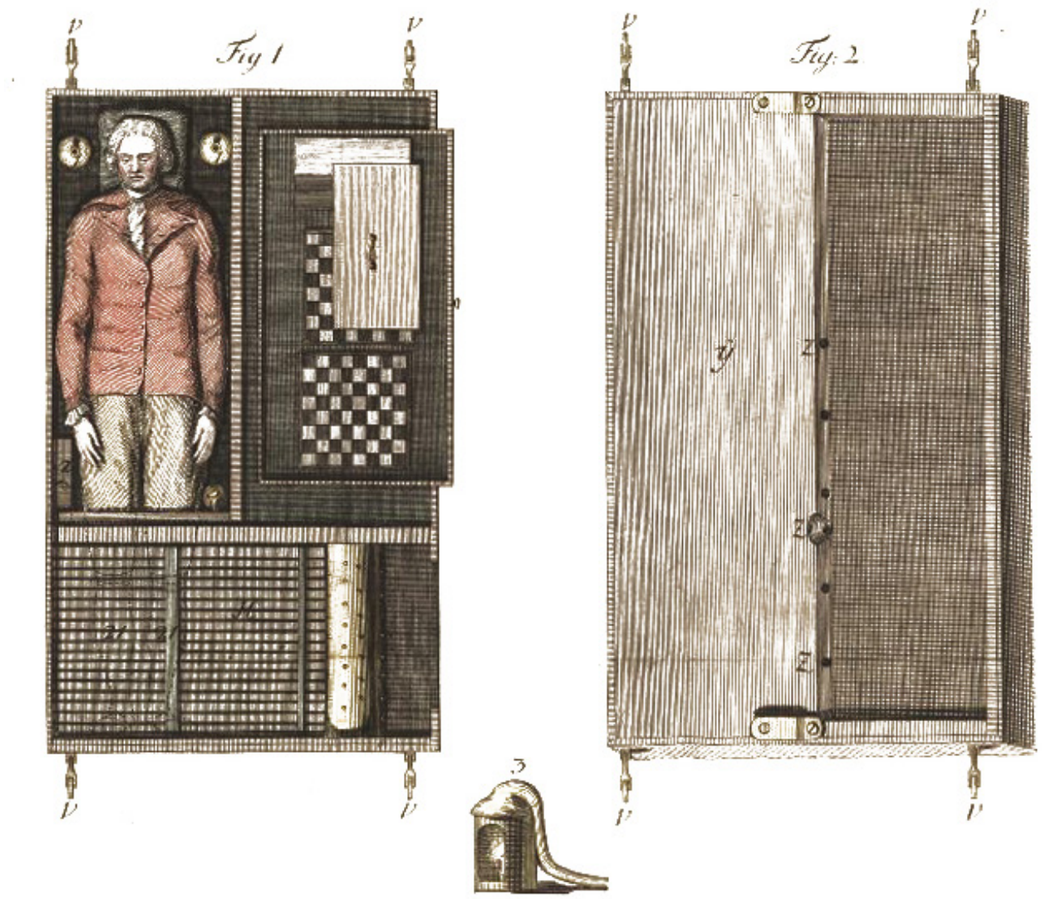


Abb. 7

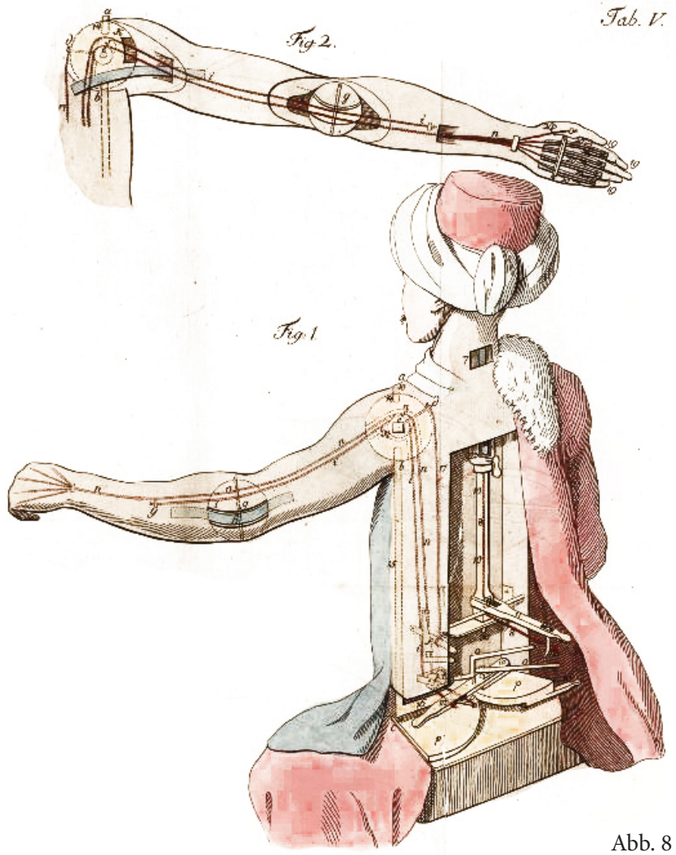


Abb. 8

Eine Theorie besagte, dass der in der Technik verborgene Mensch ein Kind sein müsse, denn für einen erwachsenen Menschen sei nicht genug Platz, um sich im Apparat zu verstecken. Bedenkenswert wäre, dass es bei den Vorführungen des Automaten zum festen Programm gehörte, die Türen des Schachtisches nacheinander zu öffnen, um demonstrativ den Blick auf die innere Mechanik, Walzen und Zahnräder zu gewähren. Mit einer Kerze wurde durch den geöffneten Apparat hindurch geleuchtet und wie bei einer Zaubervorstellung von der Art *Die zersägte Frau* wurde der Apparat vor den Augen des Publikums gedreht, um von allen Seiten begutachtet zu werden (Abb. 8). Keine der Theorien der damaligen Zeit konnte wirklich zufriedenstellende Antwort auf das Rätsel geben. Wie sollte es beispielsweise einem Kind gelingen, zahlreiche erfahrene Schachspieler zu besiegen? Und falls jemand im Kasten verborgen wäre, wie würden an diesen dann die Züge übermittelt? Und wie konnte er oder sie den Androiden, der die Züge ausführte, steuern? Einige glaubten daher, ein schachkundiger Kleinwüchsiger[12] müsse im Inneren verborgen sein, wieder andere, es sei ein im Krieg verwundeter und beinamputierter Schachgroßmeister aus Russland.

ANT, BLACK BOX UND PUNKTUALISIERUNG

Aus Sicht einer aktuellen Techniktheorie und Techniksoziologie, wie beispielsweise der Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT), ließe sich die Puppe des Schachautomaten als Knoten in einem Netzwerk verstehen, als eine Verdichtung und Punktualisierung. Während ein Netzwerk im Ansatz der ANT als komplexes, temporär stabilisiertes Zusammenspiel von mehreren Akteuren im Sinne von Artefakten, Handlungen, Semiotiken, sozialen Programmen etc. zu verstehen ist, kann unter Umständen ein ganzes Netzwerk als ein einziger Block auftreten, handeln und auch verschwinden.[13] Die Puppe wäre einerseits als konkrete Materialisierung und Markenzeichen, andererseits als eine Punktualisierung und als Black-Boxing eines ganzen Netzwerks techno-semiotischer, medialer und materieller Elemente zu analysieren.[14] Betrachten wir die Puppe als Pars-pro-Toto für das techno-semiotische hybride Netzwerk, das den Namen Schachtürke trägt, als Ort der Punktualisierung und des Black-Boxing der Technik und ihrer heterogenen Bestandteile, Operationen und Protokolle, dann geht dies über einen rein semiotischen Begriff von Repräsentation hinaus.

Der Kultursemiotiker und Spieltheoretiker Ernst Strouhal hat darauf hingewiesen, dass dadurch, dass der Türke „sinnlich erfahrbar" sei, er sich als „dingfester Ausgangspunkt" und als „Fetisch für philosophische Spekulationen über das Mensch-Maschine-Verhältnis" eigne.[15] Als Fetisch steht der Schachtürke damit in einem Verwandtschaftsverhältnis zur Sexpuppe ebenso wie zur Voodoo-Puppe oder zum Talisman. Er ist in seiner Materialisierung als Puppe mehr als ein Symbol, weil er eine „automatenhafte Scheinlebendigkeit"[16] demonstriert. Die damit aufgerufene mögliche Unheimlichkeit des Türken wird etwa in der Überlegung anschaulich, ob nicht, wenn der lebendige Mensch in seinen Bewegungen und seinem Denken wie ein Automat funktioniere, nicht umgekehrt ein Automat auch Leben besitze.

Anna Kamneva hat in ihrem Beitrag zur Bedeutung der Sexpuppe (in diesem Heft) die These vertreten, dass Textilien und Accessoires nicht als Beiwerk des Puppenkörpers anzusehen seien, sondern grundlegende Bedeutung für die kulturelle und gesellschaftliche Einbindung in spezifische Praxen und Rituale hätten. Die öffentlichen Aufführungen des Schachauto- maten können als Element solcher gesellschaftlichen Rituale angesehen werden. Tatsächlich sind die Textilien und Accessoires der Puppe markant und identitätsstiftend: Sie nehmen eine bestimmte kulturell-gesellschaftliche Markierung und Einordnung der Puppe vor, indem sie diese als schachspielenden Androiden und als Türken auszeichnen. Die charakteristischen Accessoires sind neben dem Turban und dem Hermelin die Pfeife sowie das Schachbrett (Abb. 9).

Abb. 9

DIE ORIENTALISCH GEKLEIDETE PUPPE

Nimmt man die Puppe als Ausgangspunkt einer Analyse, dann wird erkennbar, wie durch die Kleidung und die Accessoires eine spezifische Platzzuweisung erfolgt, eine Positionierung innerhalb religiöser, philosophischer, kultureller und politischer Anordnungen. Das wichtigste Accessoire ist das Schachbrett selbst. Es überstrahlt in vielen Darstellungen sogar die Puppe, der es zugeordnet ist, beispielsweise wenn der Schachautomat als Vorläufer moderner Schachcomputer thematisiert wird.

Bezogen auf die Kleidung, stellt sich die Frage, warum die menschengroße Puppe, die mit überkreuzten Beinen hinter einem mehrteiligen Holzkasten sitzt, türkische Tracht trägt. Laut Strouhal könne die „Verwendung orientalischen Dekors für die Puppe mit Wams, Turban und weißem Hemd" darauf zurückgeführt werden, dass sich zu jener Zeit „[...] die orientalische Mode am Wiener Hof als Verkleidung bei Maskenbällen durchgesetzt" habe.[17] Auf Jahrmärkten seien Blasmusikkapellen häufig in türkischer Uniform aufgetreten. Darüber hinaus sei das orientalische Thema in der Zauberkunst besonders verankert. Die Tracht der Puppe mit Turban und Gewand sei das „[...] traditionelle Kostüm eines orientalischen Zauberers"[18].

Strouhal nennt noch weitere Erklärungsmöglichkeiten: So hätten vor den Kaffeehäusern im Wien des 18. Jahrhunderts lebensgroße Türkenbilder den Weg ins Lokal gewiesen und einen selbstverständlichen Teil des Straßenbildes abgegeben. Als andere mögliche Quelle für das orientalische Dekor wird die Tätigkeit des Schachspiels selbst genannt: Um 1750 habe neben dem Franzosen Philidor der Syrer Philipp Stamma als stärkster Schachspieler der Welt gegolten. Stammas Essay *sur le jeu des échecs* von 1737 wurde in mehreren Übersetzungen und zahlreichen Raubdrucken gehandelt.[19]

Die vielfältigen möglichen Referenzen zur orientalischen Kleidung zeigen, dass sich für das Gewand der Puppe offensichtlich keine eindeutig zuverlässige Erklärung finden lässt. Auffällig ist jedoch, dass die unterschiedlichen möglichen Referenzen sich teilweise widersprechen, wenn etwa die Türkentracht einerseits als nahezu alltäglich, öffentlich und vertraut, andererseits als außergewöhnlich – im Sinne eines Spezialkostüms für Zauberer – beschrieben wird. Das orientalische Gewand ist augenscheinlich semantisch mehrdeutig, polykontextuell und überdeterminiert; es verbindet auf eigentümliche Weise doch Zauberei, Schachkunst sowie Kaffeehaus-Kultur und wird im Schnittfeld dieser mit Bedeutung aufgeladen.

Eine weitergehende Interpretation der Schachpuppe betont die kulturelle Semantik von Schach als Modell eines idealen Staatsapparates. Kulturgeschichtlich ist Schach durch eine lange Tradition höfischer Symbolisierung mit der Idee von Herrschaft und Regierung verbunden. Die ‚Püppchen' des Spiels stellen das Personal des Staatsapparates und der Armee dar. Ein automatisiertes Schachspiel, das wie ein Uhrwerk funktionieren könnte, stellt in diesem Sinne zugleich eine bestimmte Idealisierung dar, die einem modernen Staatsverständnis im Zeitalter der Aufklärung entgegenkommt. Strouhal stellt darum die These auf, dass der Türke im Hinblick auf seine Verschmelzung mit dem mechanischen Schachspiel die Figur eines perfekten Beamten und Staatsdieners verkörpere. Der Türke sei eine Art Doppelgänger seines Erbauers, des Staatsbeamten Wolfgang von Kempelen. Zugleich sei in der Figur des Türken aber auch die ironisierende Brechung eines solchen Idealbildes angedeutet.[20]

Der Medien- und Kulturwissenschaftler Ayhan Aytes entwirft eine vergleichsweise kritische Lesart des Türken und weist auf die wertende und moralische Konnotation des Exotisch-Orientalischen hin. Schon für die Assoziation mit der Zauberkunst kann gelten, dass sie nicht als respektables Handwerk angesehen wurde, sondern als verbunden mit absichtsvoller Täuschung, falschen Tatsachen, Tricks und Illusionen. Aytes geht in seiner Interpretation noch über den Hinweis derart negativer Konnotationen hinaus, wenn er das Gewand nicht in erster Linie als Berufskleidung eines Zauberers oder Illusionisten versteht, sondern als Markierung eines nicht-europäischen Anderen.

Tatsächlich stellt sich die Frage, wieso für einen Automaten, der die Vorstellung eines mechanisierbaren Denkens zur Anschauung brachte, ausgerechnet die Repräsentation eines Türken gewählt wurde. Wieso wird die *türkische Puppe* als Vertretung einer mechanisierbaren Vernunft herangezogen, die im automatischen Schachspiel ihre modellhafte Vorführung erlebt? Diese Frage ist im Zusammenhang mit der Idee der Menschmaschine und ihrer Vermittlung als Thema der Aufklärung zu sehen. Puppenkörper dienten im Rahmen der Automaten des 17. und 18. Jahrhunderts offenbar als Grenzobjekte und Materialisierungen unterschiedlicher anthropomedialer Versuchsanordnungen. Die Türkenpuppe fungiert dabei als Grenzfigur nicht nur zwischen Mechanischem und Lebendigem, sondern auch als Schwellenfigur für

ein philosophisch-anthropologisches Verständnis des Menschen als Maschine. Dieser Grenzbereich war risikoreich und ihn zu durchmessen war nicht ohne Gefahr. Setzt man sich doch womöglich, wie das Beispiel von La Mettrie zeigte, der Verfolgung als Libertärer, Atheist oder gottloser Häretiker aus. In dieser historisch-gesellschaftlichen Situation konnte die Puppe – und insbesondere die orientalische Puppe – möglicherweise als eine Art Pufferzone fungieren und das Risiko reduzieren: Die häretische Position, mit einem denkenden Automaten im Umkehrschluss für ein Menschenbild ohne (!) Seele zu plädieren, konnte durch Verschiebung auf den Körper eines Orientalen vermieden werden.

Der Türke war nicht nur eine Verkörperung eines amoralischen Menschen, sondern – als Heide – auch gottlos. Die Bedrohung der Mechanisierung wurde ausgelagert und abgesondert auf eine orientalische Figur des Anderen. Im Diskurs der christlichen Theologie gab es seit dem Mittelalter dafür als Vorbild die Konzeption von Muslimen als Automaten.[21] Das Türkengewand ist in dieser Lesart also nicht nur ein exotisch-geheimnisvoller, sondern ebenso ein distanzierender Trick, oder vielleicht sogar eine als zwingend geboten erachtete Abstandnahme, um der Verkörperung einer mechanischen Rationalität im gegeben System der Repräsentation eine Rolle zuweisen zu können.

Der Andere, speziell der Andersgläubige, stünde demnach eben nicht in einem zufälligen oder alltäglichen, sondern in einem ganz spezifischen Verhältnis zur Puppe als Grenzfigur und zur kulturellen Einfügung animierter Maschinen. Anders formuliert: Verbindet sich die Repräsentation des mechanischen Menschen und der mechanischen Rationalität mit einer orientalischen Puppe, dann ist dieses Dekor nicht nebensächlich, sondern vielmehr entscheidend für eine kulturelle Haltung. Diese kann eine Beziehung zwischen lebenden Kreaturen und Maschinen, zwischen denkendem Geist oder rechnend-spielender Vernunft und einem womöglich seelenlosen Automaten nur vermittelt über orientalische Projektion beziehungsweise über die Grenzfigur des Anderen in gesellschaftliche Rituale überführen.[22]

Die Puppe im Schachautomaten wäre demnach als spezifisch kodiertes Set sozialer Beziehungen und techno-semiotischer Konstellationen zu lesen. Vereinfacht und zugespitzt: Dadurch, dass die Puppe genau diese Kleidung und diese Accessoires verwendet, verknüpft sie den Automaten mit einem kulturellen, politischen und sozialen Gefüge. Die techno-semiotische und materielle Konstruktion des Schachtürken als Puppe erfährt über die Kleidung und die Accessoires eine spezifische Platzzuweisung auf einer sozialen, religiösen, philosophischen und politischen Ebene von Macht und Gesellschaft.

Dr. Serjoscha Wiemer studierte Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft, Sozialpsychologie und Germanistische Linguistik und promovierte zur Medientheorie und Ästhetik von Videospielen (2011) an der Ruhr-Universität Bochum. Seit 2011 ist er Akademischer Rat a.Z. für Digitale Medien/Mobile Media am Institut für Medienwissenschaften an der Universität Paderborn und forscht zu Theorien und Ästhetiken digitaler Medien, Spiel & Epistemologie, Bildtheorie, Biomedien und Affektthechnologien. www.serjoscha.net

ANMERKUNGEN

1 Ich danke Anna Kamneva und Elena Fingerhut für wertvolle Hinweise zum Problem von Black Box/White Box und zur Rolle des Textilen in der historischen Ablösung des Denkens von Körpern.

2 Zur Geschichte des Schachtürken liegt eine Reihe hervorragender Publikationen vor, auf die sich die folgenden Ausführungen stützen. Zu nennen ist hier insbesondere das Sachbuch *Der Türke* (2002) von Tom Standage, in dem die Geschichte des Automaten, seine Reisen durch Europa und die USA sowie sein Nachleben in zeitgenössischen Schachcomputern detailreich nachgezeichnet werden. Eine materialreiche Darstellung des Schachtürken und seiner Rezeptionsgeschichte findet sich zudem bei Ernst Strouhal und Brigitte Felderer. Strouhal, Ernst; Felderer, Brigitte: Kempelens Schachspieler. Quellenstudien zur Rezeptionsgeschichte einer Täuschung 1769-1804. In: Strouhal, Ernst: Umweg nach Buckow: Bildunterschriften. Springer. Wien 2009, S. 313–351.

3 Vgl. den Beitrag von Anna Kamneva in dieser Ausgabe.

4 Standage, Tom: Der Türke: die Geschichte des ersten Schachautomaten und seiner abenteuerlichen Reise um die Welt. Campus. Frankfurt a. M. New York 2002, S. 14.

5 Meyers Konversationslexikon, zit. in. Standage, S. 7.

6 Vgl. zur biomedialen Implikation der Ente als Markierung eines epistemischen Bruchs, an dem sich das Verhältnis zwischen Mechanismus und Vitalismus neu formiert, weiterführend: Neubert, Christoph: Selbstlos. Heterotechnologien im Menschen- und Maschinenpark (Samuel Butler, Gabriel Tarde). In: Bublitz, Hannelore (u. a.) (Hg.): Automatismen – Selbst-Technologien. Fink. Paderborn 2013, S. 71–104.

7 Becker, Claudia: Einführung. In: Mettrie, Julien Offray de La; Becker, Claudia (Hg.): Die Maschine Mensch: französisch – deutsch. Meiner Verlag. Hamburg 1990, S. XII.

8 Standage gibt Auskunft über die zahlreichen Vorführungen in Paris, London, New York, Boston etc. zwischen 1790 und 1854, bis der Automat am 5. Juli durch einen Brand in Philadelphia zerstört wurde.

9 Racknitz, Joseph F.: Über den Schachspieler des Herrn von Kempelen und dessen Nachbildung. Breitkopf. Leipzig 1789.

10 Die vermutlich berühmteste Spekulation zur Entlarvung des vermeintlichen Tricks stammt von Edgar Allan Poe. Verschiedentlich wurde Poes minutiöse Argumentation entlang einer Indizienkette als Vorwegnahme des Schemas des modernen Detektivromans gesehen. Poe selbst gehe wie ein Detektiv vor, um das Geheimnis des Automaten zu lüften. Ein Beispiel für eine solche literaturgeschichtliche Deutung ist W. K. Wimsatts Artikel *Poe and the Chess Automaton.* In: American Literature 11/2 (1939), S. 138–151.

11 Vgl. die umfangreiche Darstellung von Standage für einen Vergleich der konkurrierenden Erklärungsansätze.

12 Walter Benjamin kannte Poes Erklärungsversuch zur Funktionsweise des Schachtürken vermutlich durch Baudelaires Übersetzung. (Gagnebin, Jeanne Marie: Über den Begriff der Geschichte. In: Lindner, Burkhardt (Hg.): Benjamin-Handbuch: Leben - Werk – Wirkung. Metzler. Stuttgart. Weimar 2006, S. 295.) In Benjamins geschichtsphilosophischen Thesen wird die ‚Zwerg-Hypothese' wiedergegeben, so als sei sie historisch belegt. Das ist jedoch nicht der Fall. Wie Standage darlegt, benötigte der Automat zu seiner Bedienung keinen kleinwüchsigen Spieler.

13 Die Analyse eines Netzwerkes kann im Sinne der ANT praktisch an jedem Element ansetzen. Jedes Element kann selbst wieder als Punktualisierung eines anderen Netzwerkes betrachtet werden.

14 Vgl. zu Punktualisierung und Black-Boxing weiterführend Law, John: Notizen zur Akteur-Netzwerk-Theorie: Ordnung, Strategie und Heterogenität [1992]. In: Belliger, Andréa; Krieger, David J. (Hg.): Anthology: ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie. Transcript. Bielefeld 2006, S. 429–446 sowie Conradi, Tobias; Derwanz, Heike; Muhle, Florian: Strukturentstehung durch Verflechtung – Zur Einleitung. In: Dies. (Hg.): Strukturentstehung durch Verflechtung: Akteur-Netzwerk-Theorie(n) und Automatismen. Fink. München 2011, S. 9–20.

15 Strouhal 2009, S. 323.

16 Ebd.

17 Strouhal 2009, S. 315.

18 O.A.: The Turk. In: Wikipedia, The Free Encyclopedia (https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Turk&oldid=767752357, 27.02.2017).
19 Strouhal 2009, S. 315.
20 Ebd., S. 330.
21 Aytes 2013, Return of the Crowds. Mechnical Turk and Neoliberal States of Exception. In: Scholz, Trebor (Hg.): Digital labor: The Internet as playground and factory. Routledge. New York 2013. S. 83.
22 Der Türke als Repräsentation des Anderen dient der kulturellen Adressierung der mechanischen Geistestätigkeit gleichsam als Deckmantel, Hülle oder Schirm. Ein Schirm, auf dem etwas sichtbar wird, der aber auch den direkten Blick abhält; der die Augen schützt, und etwas zu sehen erlaubt, das in der direkten Konfrontation unmöglich zu erkennen/zu ertragen wäre.

LITERATURVERZEICHNIS

Kamneva, Anna: „Manche mögen's kalt!" Zur Metrialität und Medialität der Sexpuppe. Paderborn. 2017,

Aytes, Ayhan: Return of the Crowds. Mechnical Turk and Neoliberal States of Exception. In: Scholz, Trebor (Hg.): Digital labor: The Internet as playground and factory. Routledge. New York 2013.

Conradi, Tobias; Derwanz, Heike; Muhle, Florian: Strukturentstehung durch Verflechtung – Zur Einleitung. In: Dies. (Hg.): Strukturentstehung durch Verflechtung: Akteur-Netzwerk-Theorie(n) und Automatismen. Fink. München 2011 (Schriftenreihe des Graduiertenkollegs „Automatismen").

Gagnebin, Jeanne Marie: Über den Begriff der Geschichte. In: Lindner, Burkhardt (Hg.): Benjamin-Handbuch: Leben – Werk – Wirkung. Metzler. Stuttgart. Weimar 2006.

Law, John: Notizen zur Akteur-Netzwerk-Theorie: Ordnung, Strategie und Heterogenität [1992]. In: Belliger, Andréa; Krieger, David J. (Hg.): Anthology: ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie. Transcript. Bielefeld 2006.

Neubert, Christoph: Selbstlos. Heterotechnologien im Menschen- und Maschinenpark (Samuel Butler, Gabriel Tarde). In: Bublitz, Hannelore u. a. (Hg.): Automatismen – Selbst-Technologien. Fink. Paderborn 2013.

O.A.: The Turk. In: Wikipedia, The Free Encyclopedia (https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Turk&oldid=767752357, 27.02.2017).

Racknitz, Joseph F.: Über den Schachspieler des Herrn von Kempelen und dessen Nachbildung. Breitkopf. Leipzig 1789.

Shannon, Claude E.: A Chess-Playing Machine [1950]. In: Sloane, N. J. A.; Wyner, Aaron D. (Hg.): Claude Elwood Shannon. Collected Papers. IEEE. New York 1993.

Standage, Tom: Der Türke: die Geschichte des ersten Schachautomaten und seiner abenteuerlichen Reise um die Welt. Campus. Frankfurt a.M. New York 2002.

Strouhal, Ernst; Felderer, Brigitte: Kempelens Schachspieler. Quellenstudien zur Rezeptionsgeschichte einer Täuschung 1769-1804. In: Strouhal, Ernst: Umweg nach Buckow: Bildunterschriften. Springer. Wien 2009.

Strouhal, Ernst: Uhrwerk und Schachspiel. Zur Motivgeschichte des Bildes der intelligenten Maschine. In: Felderer, Brigitte (Hg.): Wunschmaschine Welterfindung. Eine Geschichte der Technikvisionen seit dem 18. Jahrhundert. Springer. Wien, New York 1996.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1: Pixabay.

Abb. 2: O.A. – Chess Automaton, 1845. Holzschnitt. The Granger Collection, New York.

Abb. 3: O.A. – Der Türke, 1783. Kupferstich. In: Windisch, Karl Gottlieb von: Briefe über den Schachspieler des Hrn. von Kempelen, nebst drei Kupferstichen, die diese berühmte Maschine vorstellen. Quelle: Wikimedia.

Abb. 4: Querschnitt: Die mechanische Ente von Vaucanson, 1738. Nach einer Vorstellung aus dem 19. Jahrhundert. Quelle: Wikimedia.

Abb. 5: Joseph F. Racknitz – Der Türke, 1789. Kupferstich. In: Racknitz, Joseph F.: Über den Schachspieler des Herrn von Kempelen und dessen Nachbildung. Breitkopf. Leipzig 1789. Quelle: Wikimedia.

Abb. 6: O.A. – The Chess Player, 1826. 8 x 5 cm. In: Bradford, Gamaliel: The History and analysis of the supposed automaton chess player of M. de Kempelen, now exhibiting in this country by Mr. Maelzel; with lithographic figures, illustrative of the probable method by which its motions are directed. Hilliard, Gray and Co. Boston 1826. Bildrechte: Department of Special Collections, Memorial Library, University of Wisconsin-Madison, Madison, WI. Online.

Abb. 7: Joseph F. Racknitz – Der Türke, 1789. In: Racknitz, Joseph F: Über den Schachspieler des Herrn von Kempelen und dessen Nachbildung. Breitkopf. Leipzig 1789. Quelle: Wikimedia.

Abb. 8: Joseph F. Racknitz – Der Türke, 1789. In: Racknitz, Joseph F: Über den Schachspieler des Herrn von Kempelen und dessen Nachbildung. Breitkopf. Leipzig 1789. Quelle: Wikimedia.

Abb. 9: O.A. – Nachbildung des Automaten im HNF Paderborn, 2006. Fotografie. Marcin Wichary – The Turk – Mechanical Turk or Automaton Chess Player (German: Schachtürke), exposed in Heinz Nixdorf MuseumsForum, Paderborn, Germany. Quelle: Wikimedia.

DIE PUPPE IN FRANCESCA

EINE GENDERTHEORETISCHE ANALYSE DER INSZENIERUNG VON UNHEIMLICHKEIT, KÖRPERLICHKEIT UND WEIBLICHKEIT

VON DENIZ BAYRAK & SARAH REININGHAUS

DIE PUPPE ALS HORROR-MEDIUM

Puppen in unheimlichen Filmen haben eine Tradition, die beinahe so alt ist wie das Medium selbst. In trendartigen Wellen bevölkern sie die Filme und verschwinden wieder, um Jahre später erneut in veränderten bzw. modifizierten Ausprägungen wieder aufzutauchen. Besonders im Genre des Horrorfilms ist dieser Trend zu beobachten.[1] Eine Sonderform[2] des unheimlichen Films, der Puppen zur Erzeugung des Unheimlichen verwendet,[3] ist der Giallo.

Die Rolle der Puppe in solch einem Film soll beispielhaft am argentinisch-italienischen Film Francesca analysiert werden. Es handelt sich dabei um einen unzuverlässig erzählenden Film in der Tradition des Giallo, einem regional auf Italien beschränktem Genre oder Filmzyklus seit Beginn der 1960er Jahre. Die aktuelle Forschung verwendet sowohl den Terminus des Retro- als auch den des Neo-Giallo. Während Neo-Giallo alle nach dem klassischen Giallo-Zyklus entstandenen Filme bezeichnen müsste, ermöglicht der Begriff Retro-Giallo eine transparentere Identifikation solcher Filme als neue, auch international und nicht mehr auf Italien als Produktionsland beschränkte Filme, die den Stil des klassischen Giallo nachahmen.[4] Auf englischsprachige Mord-Mystery-Romane zurückgreifend[5], entstanden eigenständige italienische Filme, die neben der Aufklärung eines Verbrechens insbesondere die Morde in oftmals exzessiv blutiger Art und Weise fokussierten[6], sodass es im Vergleich zum Kriminalfilm z.B. zu einem Transfer von der „Spannungs- hin zur Schreckensinszenierung“[7] kommt. Seit einigen Jahren entstehen sowohl Retro- als auch Meta-Gialli. Hierunter sind jene Filme zu verstehen, die ebenfalls den Stil der klassischen Gialli nachahmen, darüber hinaus jedoch auch diese und ihre eigenen Strategien reflektieren.
Welchen Stellenwert hat der Horror, der von dem Medium der Puppe ausgeht und welche Wirkung wird durch sie im Film erzeugt? Häufig stellen Puppenhorrorfilme Frauen in traditionellen Mutterrollen dar, obwohl dem Genre seit jeher der Vorwurf nachhallt, misogyne Bilder von Weiblichkeit zu perpetuieren.[8] Diese Verwendung von Gender-Stereotypen, besonders der der Weiblichkeit und der Mutterschaft, soll die Auseinandersetzung mit Francesca untersuchen. Es stellt sich die Frage, ob in diesem Film Frauen noch immer in anderen Verhältnissen zu Puppen gezeigt werden als Männer oder ob nicht sogar Verkehrungen bzw. Umkehrungen traditioneller Geschlechterrollen auffindbar sind.

FRANCESCA, DIE MÖRDER-PUPPE

Francesca erzählt die Geschichte eines vor fünfzehn Jahren vermeintlich entführten gleichnamigen Mädchens. Eine Mordserie scheint mit dem damaligen Verbrechen in Verbindung zu stehen. Nachdem anfänglich suggeriert wird, dass die von Augenzeugen beobachtete Täterin die mittlerweile erwachsene Francesca sein könnte, geraten nacheinander jedoch verschiedene Familienmitglieder Francescas unter Verdacht. Später stellt sich heraus, dass Francesca damals keineswegs entführt, sondern von ihrem Vater erwürgt wurde, weil sie ihren kleinen Bruder im Kinderwagen attackierte. Der Säugling überlebte die Tat und begeht nun als junger Mann in Frauenkleidung die Morde unter Anleitung des Vaters.

Die Puppe in Francesca ist eine handelsübliche Babypuppe der 1960er/1970er, die weder aktiv agiert noch intrigiert. Einige Gebrauchsspuren und Schrammen zeugen von ihrem Alter und dem nicht gerade vorsichtigen, wertschätzenden Umgang mit ihr. Sie verfügt lediglich über eine Stimmfunktion, die sich allerdings auf den Satz „Mama, ich will mit dir spielen!“ (0:03:05) beschränkt. Dieser Satz kondensiert zugleich grundlegende Themen und Motive des Films, nämlich Fragen nach Weiblichkeit und Mutterschaft, aber auch nach Kindheit und Trauma (Abb. 1).

Im Giallo weit verbreitet ist die Akzeptanz psychoanalytischer Erklärungsmuster, die den erwachsenen Täter als durch seine Kindheit geprägt sehen, in der dieser meist selbst Opfer von Verletzungen wurde und nun als Erwachsener andere peinigt. Oftmals wird dem Zuschauer eine Puppe dargeboten, deren Bedeutung sich anschließend in Flashbacks erschließt.[9] So beginnt auch Francesca mit einem Flashback, der ein Mädchen mit einer Puppe zeigt. Auf dem Boden sitzend, traktiert sie die Überreste eines toten Vogels mit einem spitzen Gegenstand, daneben sitzt als Begleiterin des Kindes die Puppe, die in dieser Szene nicht die übliche Kinderwelt bewohnt und ihre Unschuld bereits zu diesem frühen Zeitpunkt der Handlung verloren hat (Abb. 2).

Die Puppe erscheint sogar als Komplizin, wenn ein weiterer Flashback Francesca und die Puppe beim Spiel im Park zeigt und Francesca den Kinderwagen mit ihrem kleinen Bruder darin absichtlich auf einen See zurollen lässt und dabei genießerisch lacht (Abb. 3).

Abb. 2

Abb. 1

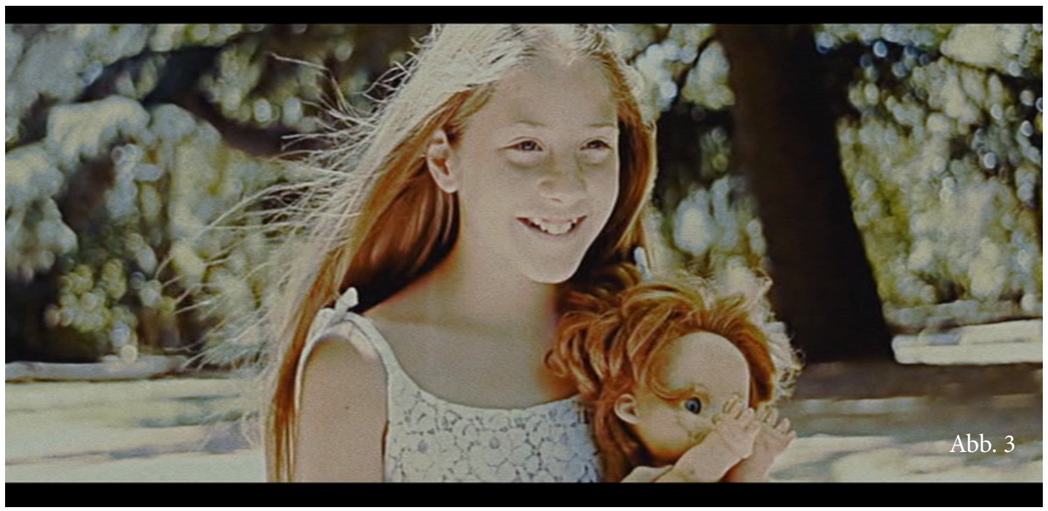


Abb. 3

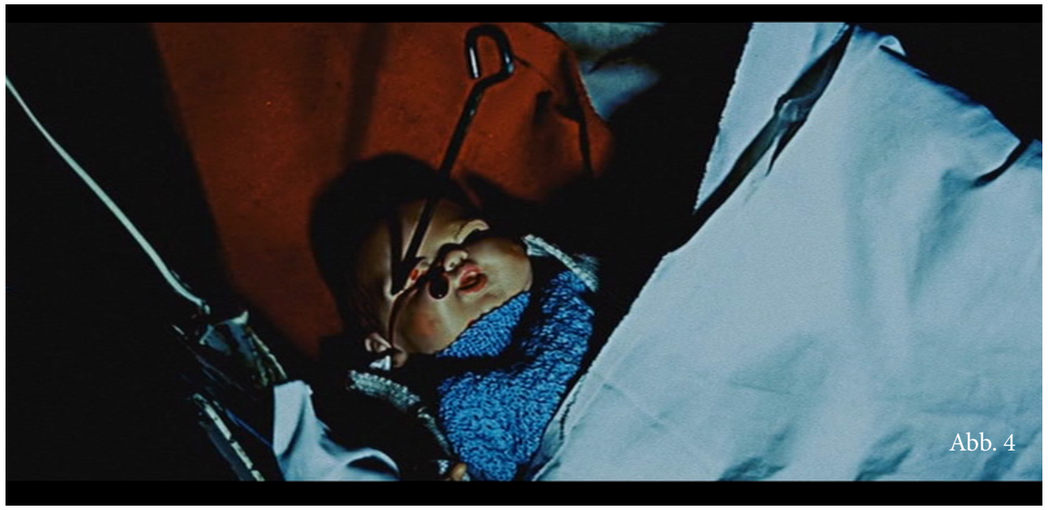


Abb. 4

Auch während der gegenwärtigen Morde ist neben dem extradiegetischen Babygeschrei Francescas Puppe von damals anwesend. Sie wird mit zum Tatort gebracht und verunsichert die Opfer Sekunden vor ihrem Tod. Somit avanciert die Puppe von der Begleiterin des bösen Mädchens von einst zur Begleiterin des jungen Täters und zur Todesbotin; sie ist so negativ aufgeladen.
Uneindeutig wie unzuverlässig ist die Szene zu Beginn des Films. Der Zuschauer kann sie erst gegen Ende der Narration als Mixtur des wahren Ablaufs der Ereignisse von damals und Aufnahmen eines zeitlich später zu verortenden Ereignisses identifizieren. Die Szene zeigt den Angriff Francescas auf das Baby sowie Geschehnisse, die eindeutig danach stattgefunden haben müssen, zu erkennen an der stark gealterten wie debil wirkenden Mutter. Francesca stellt sich hier vor einen Kinderwagen, in welchem wir zuvor eine Puppe liegen sehen, und sticht auf etwas in diesem Gefährt ein. Für nicht einmal die Dauer einer Sekunde ist eine Puppe mit einem spitzen Gegenstand in der linken Augenhöhle zu sehen (Abb. 4).
Im Anschluss lacht Francesca, wir hören Kindergeschrei und eine panisch reagierende Mutter ist zu sehen. Durch die vielen Schnitte und Unsicherheiten bezüglich der Zeitebenen erscheint es so zumindest möglich, dass Francesca in ihrem Hass auf eine Puppe im Kinderwagen einsticht. So wird sowohl eine Suspense-Steigerung erzielt als auch das Tabu der Darstellung einer Kindstötung eingehalten. Es stellt sich letztendlich jedoch heraus, dass Francesca auf das echte Kind einstach. Die Puppe nimmt zumindest temporär Züge des Doppelgängers an, einem ebenfalls traditionellen Motiv des Unheimlichen, indem sie hier für Francescas Bruder steht. Zudem kann die Darstellung eines Babys durch eine Puppe als Hommage an die traditionellen Gialli gelesen werden, in denen Puppen „zur Darstellung von Aktionen und Ereignissen eingesetzt werden, welche mit realen Schauspielern nicht realisierbar sind.“[10]

BEDROHLICHE MUTTERFIGUREN

Wie bereits eingangs erwähnt, machen Horror- und Exploitationfilme, die Puppen verwenden, beinahe immer Aussagen über Genderrollen, hier insbesondere über Mutterschaft und damit verbundene Rollen und Eigenschaften. So auch der Film „Francesca“, dessen Widmung „A Mamá“ bereits zu Beginn aufhorchen lässt und hier einem Film vorangestellt wird, dessen Entwürfe von Frauenbildern mindestens für einen Teil der Handlung problematisch erscheinen und dem vielfach artikulierten Vorwurf der Misogynie dieses Genres zu entsprechen scheinen.

Bei Francescas Mutter, der Signora Visconti, handelt es sich um eine strenge Mutter. Sie scheint eigenen Interessen nachzugehen statt ihre Kinder aufmerksam zu beaufsichtigen, sodass auch Francescas erstes Attentat auf den kleinen Bruder möglich wird – Signora Visconti ist in dieser Szene in ein Buch vertieft. Damit wird eine Aussage über die Erfüllung ihrer Rolle als Mutter getroffen: Sie wird als deviant stigmatisiert in einer Gesellschaft, die Mutterliebe derart idealisiert definiert; die Mutter habe sich selbst aufzuopfern[11] und jederzeit für die Kinder da zu sein. Der Figur der Mutter fehlt es trotz ihrer Reduzierung auf die traditionelle Mutterrolle an der notwendigen Sensibilität, sodass Francescas gefährliche Persönlichkeitsentwicklung daraus zu resultieren scheint.
Über weite Strecken evoziert der Film eine weibliche Mörderin. Das weiblich konnotierte Outfit bestehend aus Pumps und weiteren stereotypen Kleidungsstücken leitet das Publikum in diese Richtung. Die Morde gestalten sich als äußerst brutal und teilweise auch erotisiert. Francesca nutzt für lange Zeit scheinbar das im Giallo zwar bekannte, aber doch seltener genutzte Motiv einer Frau als Täterin. Wenn das Filmfinale den Sohn als Täter entlarvt und das Publikum die vorangegangenen Morde überdenkt, wird deut-

Abb. 5

Abb. 6

lich, dass diese männlich brutal und sexuell konnotiert waren, wir diese aber aufgrund der weiblichen Kleidung als Taten einer Frau akzeptiert haben. Die vorhergehenden Szenen, die den Täter in Frauenkleidung beim Morden zeigten, dienten also der Verwirrung und Beeinflussung des Zuschauers, der fest mit einer Rückkehr Francescas rechnete. Zudem rechtfertigt ein anderes giallo-typisches Klischee diese Version, indem auf die ‚andere' Sexualität von Tätern verwiesen wird: Die Person in Damenbekleidung betrachtet zwischen ihren Morden pornografische Dias, die vornehmlich sexuell miteinander agierende Frauen zeigen, und berührt dabei eine weibliche Schaufensterpuppe sinnlich im Gesicht und am Busen (Abb. 5-6).

Offensichtlich wird hier eine sexuelle Devianz inszeniert, die sich als objektophil, vor allem aber als homosexuell deuten lassen soll und somit der Giallo-Regel entspricht, dass Täter oftmals von heteronormativen Entwürfen abweichende Personen sein müssen, deren sexuelle Orientierung ihre Straftaten erklären soll und hierdurch eine Pathologisierung erfährt. Diese Stereotypisierung wird aber durch die Enthüllung im Finale durchbrochen und durch ein anderes ersetzt: Es handelt sich bei der zu pornographischen Aufnahmen masturbierenden Person letzten Endes doch um einen Mann, Francescas Bruder. Jedoch weicht dieser durch eine puppenhafte Begleiterin, seinem vermeintlichen Transvestismus, seiner sexuellen Fokussierung auf Schaufensterpuppen und seinem entstellten Äußeren (er überlebte Francescas Angriff, behielt jedoch eine Entstellung am Auge zurück) auch von dem Genderstereotypen ab. Schon an seinem Äußeren ist das Negative zu erkennen, glaubt man der antiken Erkenntnis, dass das Hässliche mit dem moralisch Verwerflichen in Korrespondenz steht. Wie Baumann schreibt: „Die oberflächliche Zusammenführung des ästhetisch Hässlichen wirkt bis in unsere Gegenwart: Das Böse tritt meist in abstoßender Gestalt auf; das sichtbar Hässliche erlaubt den Rückschluss auf das moralisch zu Verdammende."[12]

Die Struktur der Verkehrung betrifft auch das bereits angesprochene Motiv der bösen Mutter, welches Francesca zunächst nutzt, dann jedoch auch die Mutter und nicht zuletzt die Tochter als Opfer männlicher Gewalt enthüllt. Die Mutter, die den Mord an ihrer Tochter nicht akzeptieren kann, wird nach einem missglückten Angriff auf ihren Ehemann von diesem durch Medikamente ruhiggestellt und jahrelang als krank ausgegeben. Nach fünfzehn Jahren erhängt sie sich in einem klaren Moment und gibt damit den letzten Widerstand gegen die übermächtige Komplizenschaft der Männer in der Familie auf. Signore Visconti als Familienpatriarch stellt sich als Strippenzieher der Morde seines Sohnes heraus.

Es wird deutlich, dass sowohl die Mutter als auch Francesca für ihr nicht rollenkonformes Verhalten als Schwester und Mutter bestraft wurden und ihrer beider Aufbegehren im Keim erstickt wurde. Im Falle von Francesca ist hier der Verstoß gegen soziale Normen, wie Geschwisterliebe oder Empathie, gemeint, zudem hätte sie als Mädchen mit der Puppe ihre spätere Mutterrolle einüben[2] und keine Gewalttaten begehen sollen. Bezogen auf die Mutter wurden deren fehlende Bereitschaft zur Aufopferung für die Kinder sowie der Versuch, ihren Mann zu töten, sanktioniert. Auch dem jungen Mann fallen vorrangig Frauen zum Opfer, sodass alle Frauen letztendlich Opfer männlicher Gewalt geworden sind. Doch es wird deutlich, dass die Störung des Täters auf seine Kindheits-Traumata zurückzuführen ist, die neben der Tat der Schwester vor allem auch der Beziehung zur Mutter entstammen (Abb. 7). Mehrere Szenen des Films nutzen Einstellungen, die Füße und Beine einer Frau mit Strümpfen in Lederpumps fokussieren und damit auf das nach Freud traumatische Erlebnis des kleinen Jungen anspielen, der entdeckt, dass die Mutter kein männliches Genital besitzt. Fast direkt zu Beginn verwendet die bereits angesprochene Szene, die mit der Verwechslung von Baby und Puppe arbeitet, sowohl diese Einstellungen auf die Füße als auch einen Kinderwagen, ein Schaukelpferd und Babygeschrei, darüber gelegt ist eine Kinderstimme zu hören, die Frà Martino, die italienische Version des Bruder Jakob-Liedes, singt. Dazu sieht man eine Frau, die für gängige Muttervorstellungen zu alt erscheint, mit einer Puppe im Arm. Die genannte Szene nutzt hiermit zahlreiche giallotypische Motive und gibt so eine genregerechte Les-

Abb. 7

art vor, verdichtet diese aber auch: Neben die Aspekte der Kindheit und der Mutterschaft treten psychoanalytische Versatzstücke wie z.B. der Fetischisierung, aber auch die typische Farbgebung sowie die Suspense-Musik. So wird diese auf den ersten Blick eindeutig und wenig subtil wirkende Szene derart mit plakativen Bedeutungen (der Psychoanalyse, der Giallo-Tradition) überfrachtet, dass sie letztendlich nicht mehr einfach lesbar wird, wie man zunächst vermutet hätte, und trägt zur Unzuverlässigkeit des Erzählens bei.

FRANCESCA – EINE FORTFÜHRUNG DES GIALLO?

Es handelt sich bei Francesca um einen Retro-Giallo, also die Fortführung einer Filmtradition, die in den 1980ern beendet wurde. Es wird das Retro-Setting genutzt, um atmosphärisch und scheinbar authentisch gialloesk erzählen zu können, dies geschieht bis in die Nachahmung des Vorspanns und der Credits hinein. Auch beabsichtigte Störungen des Tons und flackernde Bilder sind hierunter zu fassen. Zudem entsprechen die gezeigten Familienstrukturen und mit ihnen die Ohnmacht der Frauen denen vergangener Jahrzehnte, also der klassischen Giallo-Zeit. Dementsprechend sieht auch die Puppe in Francesca nicht neu, sondern abgegriffen und damit nach Flohmarktware aus. Francesca verzichtet auf Computeranimation und Übernatürliches und entspricht damit der Verfasstheit des Vorbilds, dem traditionellen Giallo.

Das untersuchte Filmbeispiel ist als interessant im Hinblick auf seinen Entwurf von Weiblichkeit zu bezeichnen. Francesca nutzt giallo-typisch eine starke Sexualisierung sowie Fetischisierung. Das Publikum sieht sich mit viel Körperlichkeit und Sexualität konfrontiert, welche auch als deviant bezeichnet werden können. Diese Devianz erfährt zunächst eine, für den Giallo typische, negative Bewertung und wird verurteilt und pathologisiert. Doch dann verhandelt Francesca Geschlechterstereotype, indem diese für den Film genutzt, enttäuscht und teilweise erneut durch andere Stereotype ersetzt werden. Der Film reflektiert also Funktionsweisen und genretypische, auch misogyne Merkmale des Giallo und gibt diese Selbstreflexivität als Anforderung an das Publikum weiter. Dieses wird aus dem Trott der Genrekonventionen und -erwartungen herausgerissen und der Verlässlichkeit seiner geschulten Lesart beraubt, sodass Francesca nicht als bloßer Neo-Giallo bezeichnet werden kann, sondern einen Meta-Giallo darstellt, der die klassischen Vorbilder nachahmt, darüber hinaus jedoch diese und ihre Strategien reflektiert und somit vor allem Genderstereotype überdenken lässt.

Deniz Bayrak und Sarah Reininghaus sind wissenschaftliche Mitarbeiterinnen am Institut für deutsche Sprache und Literatur der TU Dortmund. Forschungsschwerpunkte DB: Neuere deutsche Literaturwissenschaft, Raumtheorie, deutsch-türkischer Film, Diskursanalyse. Forschungsschwerpunkte SR (u.a.): Horrorfilm, Normalismus-Forschung, populäre Kultur, Medienwissenschaft und Medientheorie, Shoa und Erinnerungsliteratur, Genretheorie.

ANMERKUNGEN

1 Für einen historischen Überblick vgl. Bayrak, Deniz; Reininghaus, Sarah: Bloody Dolls: Die Puppe als unheimliche Figur im Erwachsenengenre des Horrors. In: Fooken, Insa; Mikota, Jana (Hg.): Puppen. Menschenbegleiter in Kinderwelten und imaginären Räumen. Vandenhoeck & Ruprecht. Göttingen 2014, S. 332-341.

2 Während Vertreter einer engen Definition des Horrors den Giallo in seiner Reinform nicht als Horrorfilm klassifizieren, insofern er keine übernatürlichen Elemente aufweist, wird er von Vertretern eines weiten Horrorbegriffs als Ausformung des Subgenres Exploitation betrachtet. Für die vorliegende Analyse ist diese Unterscheidung irrelevant, da die Nutzung der Puppe zur Erzeugung des Unheimlichen das ausschlaggebende Kriterium darstellt.

3 Vgl. Ehrenreich, Andreas: Das Motiv der Puppe im italienischen Giallo. In: Fooken, Insa; Mikota, Jana (Hg.): Puppen. Menschenbegleiter in Kinderwelten und imaginären Räumen. Vandenhoeck & Ruprecht. Göttingen 2014, S. 319-331.

4 Vgl. hierzu Stiglegger, Marcus: Fear 2000; Sheffield Hallam University, Vortrag: „Global Giallo: Giallo Elements as a Phenomenon in the World Cinema Today“ im Panel: Faux-Leather: The Neo-Giallo, 1. April 2016.

5 Vgl. Koven, Mikel J.: La Dolce Morte. Vernacular Cinema and the Italian Giallo Film. Scarecrow Press. Lanham et al. 2006, S. 2.

6 Ebd., S. 61.

7 Ritzer, Ivo: Bodies that Splatter. In: Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften. Heft 1. 2012, S. 17.

8 Vgl. Bayrak; Reininghaus, Sarah 2014, S. 335

9 Vgl. Ehrenreich 2014, S. 325ff.

10 Vgl. Ehrenreich 2014, S. 328.

11 Vgl. Gschwend, Gaby: Mütter ohne Liebe. Vom Mythos der Mutter und seinen Tabus. Hans Huber. Bern 2009, S. 34.

12 Baumann, Hans D.: Horror. Die Lust am Grauen. Heyne. München 1993, S. 127.

13 Als Puppenmutter trägt Francesca keine Sorge für ihre Puppe. Sie kleidet oder frisiert diese nicht.

LITERATURVERZEICHNIS

Baumann, Hans D.: Horror. Die Lust am Grauen. Heyne. München 1993.

Bayrak, Deniz; Reininghaus, Sarah: Bloody Dolls: Die Puppe als unheimliche Figur im Erwachsenengenre des Horrors. In: Fooken, Insa; Mikota, Jana (Hg.): Puppen. Menschenbegleiter in Kinderwelten und imaginären Räumen. Vandenhoeck & Ruprecht. Göttingen 2014.

Ehrenreich, Andreas: Das Motiv der Puppe im italienischen Giallo. In: Fooken, Insa; Mikota, Jana (Hg.): Puppen. Menschenbegleiter in Kinderwelten und imaginären Räumen. Vandenhoeck & Ruprecht. Göttingen 2014.

Gschwend, Gaby: Mütter ohne Liebe. Vom Mythos der Mutter und seinen Tabus. Hans Huber. Bern 2009.

Koven, Mikel J.: La Dolce Morte. Vernacular Cinema and the Italian Giallo Film. Scarecrow Press. Lanham et al. 2006.

Ritzer, Ivo: Bodies that Splatter. In: ders.; Stiglegger, Marcus (Hg.): Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften. Film/Körper – Beiträge zu einer somatischen Medientheorie. Heft 1. 2012, universi Siegen.

Stiglegger, Marcus: Fear 2000; Sheffield Hallam University, Vortrag: „Global Giallo: Giallo Elements as a Phenomenon in the World Cinema Today“ im Panel: Faux-Leather: The Neo-Giallo, 1. April 2016.

FILME

Francesca (Argentinien/Italien 2015, Regie: Luciano Onetti)

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1: Francesca (Italien/Argentinien 2015, R: Luciano Onetti, 78 min, mad dimension, DVD 2016, 0:25:32)

Abb. 2: Francesca (Italien/Argentinien 2015, R: Luciano Onetti, 78 min, mad dimension, DVD 2016, 0:03:12)

Abb. 3: Francesca (Italien/Argentinien 2015, R: Luciano Onetti, 78 min, mad dimension, DVD 2016, 0:18:06)

Abb. 4: Francesca (Italien/Argentinien 2015, R: Luciano Onetti, 78 min, mad dimension, DVD 2016, 0:03:35)

Abb. 5: Francesca (Italien/Argentinien 2015, R: Luciano Onetti, 78 min, mad dimension, DVD 2016, 0:36:42)

Abb. 6: Francesca (Italien/Argentinien 2015, R: Luciano Onetti, 78 min, mad dimension, DVD 2016, 0:36:44)

Abb. 7: Francesca (Italien/ Argentinien 2015, R: Luciano Onetti, 78 min, mad dimension, DVD 2016, 0:01:21)

CHATBOTS
UND DAS UNCANNY VALLEY: EIN TRANSFERANSATZ[1]

VON CHRISTINE BECKER, BERND PAULUS, LUCA HAMMER UND ALEXANDER GRASSHOFF

Unter dem Begriff des Uncanny Valley präsentierte der japanische Wissenschaftler Masahiro Mori im Jahr 1970 die These, dass Menschen solche Entitäten als unheimlich empfinden, die zu menschenähnlich erscheinen. Im folgenden Beitrag wird die These vertreten, dass sich auch für Chatbots die Existenz eines Uncanny Valley behaupten lässt

BEFREMDEN

Im Jahre 1970 veröffentlichte der Robotik-Professor Masahiro Mori (*1927) in der japanischen Zeitschrift *Energy* einen Artikel.[2] Unter dem Begriff des *Uncanny Valley* – oder „bukimi no tani"[3] im japanischen Original – vertritt der Wissenschaftler die These, dass die Affinität eines Betrachters gegenüber einer nicht-menschlichen Entität, wie einem Industrieroboter, einer Puppe, einem Spielzeugroboter oder Ähnlichem, zunächst zwar zunimmt, je menschenähnlicher das entsprechende Objekt erscheint, jedoch drastisch abfällt, sobald eine betreffende Entität einen zu hohen Grad der Menschenähnlichkeit ausstellt. Daher rät Mori den entsprechenden Designern, vom Ideal größtmöglicher Menschenähnlichkeit Abstand zu nehmen und ihren Entitäten stattdessen ein offensichtlich nicht-menschliches Äußeres zu verleihen.[4]

Doch Moris Theorem stieß trotz seiner – gerade aus dem Blickwinkel der „Social Robotics" – zu vermutenden praktischen Relevanz und Bedenklichkeit zunächst auf wenig Interesse. Erst in jüngerer Vergangenheit, so die Herausgeber der ersten englischen und von Mori autorisierten Übersetzung seines Artikels, gewann das Uncanny-Valley-Konzept insbesondere unter Robotikern, aber auch unter Angehörigen anderer wissenschaftlicher Disziplinen, rasch an Attraktivität.[5] Dabei orientieren sich die auf Moris Überlegungen aufsetzenden Arbeiten jedoch oftmals an der vom Bezugswerk vorgegebenen Engstellung auf physische und damit audiovisuell-haptisch wahrnehmbare Entitäten. Zwar wurde durch die Auseinandersetzung mit CGI[6]-Charakteren in Film und Computerspiel eine Wendung zu medialen Repräsentationen vollzogen,[7] doch auch diese sind weiterhin audiovisuell – wenn auch nicht haptisch – wahrnehmbar, sodass entsprechende Arbeiten kein radikal neues Phänomenfeld für die Erprobung oder den Transfer von Moris Annahmen anbieten.

Im Folgenden sollen mit schriftbasierten Chatbots hingegen Untersuchungsobjekte behandelt werden, die sich ontologisch deutlicher von dem zuvor skizzierten Zielbereich bisheriger Projekte unterscheiden. Denn ein Chatbot als „conversational agent"[8], als Computerprogramm also, mit dem ein Nutzer chatten kann und welches für ihn – neben anderen Einsatzfeldern – kleine Erledigungen tätigt, begegnet dem menschlichen Akteur nicht hauptsächlich in Gestalt einer konkret-wahrnehmbaren Figur, sondern vor allem im abstrakten Medium der Schrift, gebunden an den Modus des Dialogs. Der damit aufkommenden Frage, ob Moris Annahmen auch auf Chatbots übertragbar sind, wird im Folgenden mit der These begegnet, dass auch für Chatbots die Existenz eines *Uncanny Valley* behauptet werden kann.

Vor dem Hintergrund, dass Moris Aufsatz hinsichtlich Art und Umfang am ehesten den Rang einer – wenn auch diskursprägenden – wissenschaftlichen Notiz einnimmt, ist zunächst eine für das Projekt dieser Arbeit praktikable Variante des Uncanny-Valley-Theorems zu erarbeiten. Mit den hier gewonnenen Erkenntnissen als Grundlage soll im zweiten Schritt ein erster Ansatz für den Übertrag des Uncanny-Valley-Konzeptes auf Chatbots präsentiert werden.

> „I HAVE NOTICED THAT, IN CLIMBING TOWARD THE GOAL OF MAKING ROBOTS APPEAR LIKE A HUMAN, OUR AFFINITY FOR THEM INCREASES UNTIL WE COME TO A VALLEY […], WHICH I CALL THE UNCANNY VAL-LEY [HERVORH. I. ORIG.]."[9]

In diesem Zitat formuliert Mori seine zentrale These oder Beobachtung, dass die Affinität gegenüber Robotern ab einem gewissen Grad der Menschenähnlichkeit nicht mehr ansteigt, sondern abnimmt.[10] Selbiges veranschaulicht er an Hand eines Graphen (Abb. 1). Für eine jeweilige Entität wird die auf der y-Achse abgetragene Affinität eines Betrachters ins Verhältnis zu einem auf der x-Achse vorfindlichen Grad der Menschenähnlichkeit gesetzt. Der entsprechende Graph ist jedoch nicht streng monoton steigend, sondern fällt ab etwa 80 Prozent erreichter Menschenähnlichkeit in den emotionalen Negativbereich (das *Uncanny Valley*) ab, um dann wieder steil bis zum Ideal einer „Healthy Person"[11] anzusteigen.

Neben weiteren Entitäten, die Mori beispielhaft auf seinem Graphen verortet, ist es vor allem die Handprothese, welche er als zentrales Beispiel im Verlauf seines Artikels mehrfach erwähnt und mit welcher er das Konzept des *Uncanny Valley* – oder allgemeiner: des Unheimlichen – erläutert:

"One might say that the prosthetic hand has achieved a degree of resemblance to the human form, perhaps on par with false teeth. However, once we realize that the hand that looked real at first sight is actually artificial, we experience an eerie sensation. For example, we could be startled during a handshake by its limp boneless grip together with its texture and coldness. When this happens, we lose our sense of affinity, and the hand becomes uncanny."[12]

Dementsprechend platziert Mori die Handprothese nahe der Sohle des *Uncanny Valley.*

Doch bei genauerer Betrachtung fällt auf, dass dieses Beispiel in leicht widersprüchlichem Verhältnis zu der vorher referierten These zu stehen scheint. Denn während vor allem der Graph nahelegt, dass Menschenähnlichkeit als eine einzelne Größe mit einer gewissen Ausprägung beim Betrachter Unbehagen evoziert, so ist es im zitierten Beispiel vielmehr eine im Verhältnis komplexere Abfolge von Eindrücken der Menschenähnlichkeit und darauf gründenden und sich im zeitlichen Verlauf ablösenden Urteilen über das ontologische Wesen der Hand, die selbige unheimlich erscheinen lässt: Gilt sie auf den ersten Blick zunächst als menschlich, stellt

sich die Hand bei Berührung als künstlich heraus. Damit steht also weniger ein gewisser singulärer Grad der Menschenähnlichkeit im Vordergrund, sondern vielmehr ein kritischer Moment, in dem sich die wahre Natur der Hand enthüllt.
Diese Unschärfe im Verständnis des *Uncanny Valley* ist womöglich dem Umstand zuzutragen, dass das Konzept dem Leser vor allem als Fülle von Beispielen entgegentritt, die jedoch nicht deutlich genug unter einer abstrakten Formel versammelt werden. Anstelle dessen resümiert Mori am Ende seines ersten Kapitels, kurz nach dem Beispiel der prothetischen Hand: „From the preceding discussion, the readers should be able to understand the concept of the uncanny valley.“[13] Dieser Satz mag mit Blick auf die vorausgehenden Hinweise ironisch wirken.
Vor diesem Hintergrund sollen die folgenden Ausführungen zu einer Vereindeutigung des *Uncanny-Valley*-Konzeptes beitragen. Dabei werden Impulse innerhalb des Originaltextes unter Zuhilfenahme einschlägiger Texte der Sekundärliteratur als Ausgangspunkt für eigene Schlussfolgerungen über das von Mori illustrierte Phänomen genutzt.[14]
Ein erster Schritt auf dem skizzierten Weg ergibt sich aus der Frage, wie sich ein hypothetischer Beobachter einen Eindruck von der Menschenähnlichkeit einer Entität verschafft. Zur Beantwortung dessen ist zunächst das Mori-Referat fortzuführen.

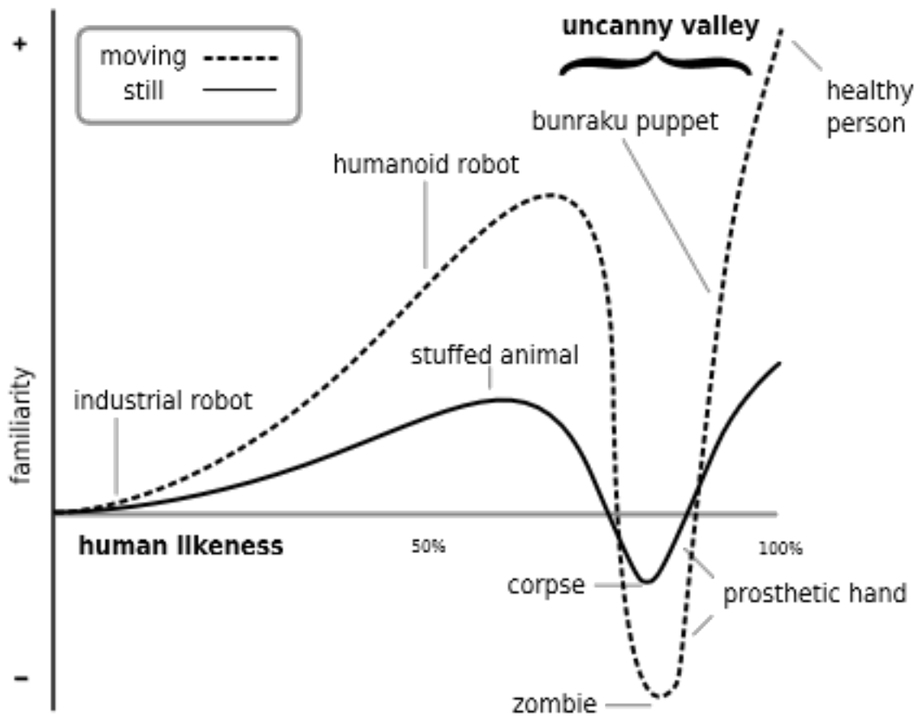


Abb. 1

PARAMETER DER MENSCHENÄHNLICHKEIT

Im nächsten Kapitel widmet sich Mori dem Einfluss der Bewegung einer Entität und stellt die Teilthese auf, dass selbige die Ausschläge des Graphen – seine Hoch- und Tiefpunkte – vergrößert: „Its presence [gemeint ist die Bewegung, Anmerkung Verf.] changes the shape of the uncanny valley graph by amplifying the peaks and valleys […].“[15]
Hierzu präsentiert Mori zwei, dieses Mal tatsächlich veranschaulichende, Beispiele:
„When an industrial robot is switched off, it is just a greasy machine. But once the robot is programmed to move its gripper like a human hand, we start to feel a certain level of affinity for it. (In this case, the velocity, acceleration, and deceleration must approximate human movement.)”[16]
Und im Kontrast dazu:
“Conversely, when a prosthetic hand that is near the bottom of the uncanny valley starts to move, our sensation of eeriness intensifies.”[17]
Entitäten, die folglich nach Moris Auffassung in ihrem unbewegten Zustand bereits positiv wahrgenommen werden, verbessern ihre Wirkung in den Augen des Betrachters durch sehr menschenähnliche Bewegungen. Entitäten hingegen, die ohnehin im negativen Bereich angesiedelt sind, wirken durch Bewegung umso abstoßender (Abb. 2).
Mit Blick auf die oben gestellte Frage nach dem Entstehen des Eindrucks der Menschenähnlichkeit eines Objektes kann nun geantwortet werden, dass sich Letztere bei Mori nach drei Parametern bemisst: Neben ihrer Haptik sind dies der visuelle Eindruck von der ruhenden Entität sowie der visuelle Eindruck von der sich in Bewegung befindlichen Entität.[18]
Die analytische Trennung[19] dieser Parameter erlaubt es nun, eine genauere Bestimmung des Un-heimlichen einer Entität zu versu-

chen. Ein hierfür nützlicher Hinweis findet sich bei Ballin et al.:
„The high graphical realism gives strong cues that suggest the character is a person and thus raises high expectations for motion and behaviour. When the quality of these does not match up, it suggests the character is in fact not real. This creates a perceptual paradox which may generate the sense of the uncanny."[20]
Im Begriff des *perceptual paradox* kommt zum Ausdruck, dass verschiedene Parameter mitunter verschiedene Eindrücke von der Menschenähnlichkeit einer Entität vermitteln und dass im zeitlichen Verlauf ein Parameter die auf Grundlage von anderen aufgebauten Erwartungen enttäuschen kann. Im Rückblick auf Moris Handprothesenbeispiel ließ das

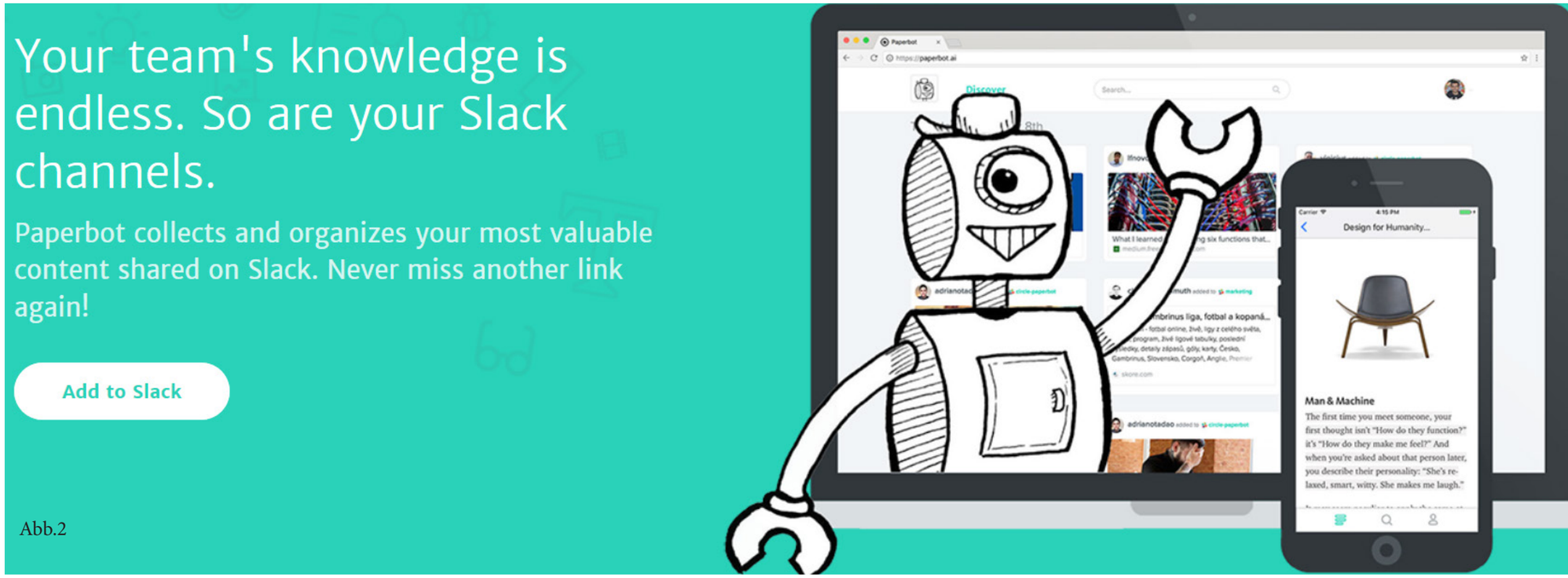


Abb.2

Abb. 3

Äußere der Hand zunächst keinen ontologischen Zweifel an ihrer wahren Natur aufkommen. Das *Gefühl der Hand*, ihre Haptik also, blieb jedoch hinter den Erwartungen, die an das Etikett *menschlich* geknüpft sind – z. B. Wärme und ein spezifisches Verhältnis von harten und weichen Bestandteilen –, zurück. In der Folge musste das Urteil über die Natur der Hand revidiert werden.[21]
Bei diesem Verständnis des *Uncanny Valley* wird davon ausgegangen, dass ein jeweiliger Parameter ein eindeutiges Teilurteil über die Menschenähnlichkeit liefert, welches erst in der Synthese mit weiteren Teilurteilen ein paradoxales und damit unheimliches Gesamtbild ergibt. Dabei markieren Brownee, Gee und Kawamura eine aus kosmetischen Gründen verschleierte Künstlichkeit – wie im Falle einer mit hautähnlichem Material überzogenen Handprothese – als „source of most adverse reactions."[22]
Doch auch ein einzelner Parameter kann ein inkonsistentes Bild vom Grad des Anthropomorphismus einer Entität liefern. Wenn beispielsweise das erstarrte Gesicht eines Androiden (Abb. 3) durch eine kaum einsehbare, qualitativ-quantitative Abwägung als weitestgehend menschlich bewertet wird, beginnen „perceptual cues indicating falsehood"[24] – d.h. subtile Abweichungen von einer erwarteten menschlichen ‚Norm' – umso deutlicher herauszustechen: „When these entities become too human, the nonhuman characteristics tend to stand out. We start to notice the not-quite right facial expressions, the flat skin tone, the strangely lifeless eyes […]."[25]

ERWECKTE ABER ENTTÄUSCHTE ERWARTUNGEN

Vor dem Hintergrund der bisherigen Ausführungen lässt sich resümieren, dass eine Entität unheimlich ist, wenn sie im Beobachter an das Etikett *menschlich* geknüpfte Erwartungen evoziert, diese jedoch auf dem Level eines einzelnen Parameters oder im Verlauf des zeitlichen Hinzukommens weiterer Parameter enttäuscht. Dabei hängt gerade nach dem Verständnis der zweiten Variante das Unheimliche mit dem zeitlichen Umschlag vom Urteil *menschlich* zum Urteil *künstlich* zusammen. In einem Beispiel weist Mori jedoch auch auf den umgekehrten Fall hin:

„Imagine a craftsman being awakened suddenly in the dead of the night. He searches downstairs for something among a crowd of mannequins in his workshop. If the mannequins started to move, it would be like a horror story."[26]

Wenngleich Mori mit dieser Geschichte ins Skurril-Phantastische abgleitet, ist davon ausgehend dennoch zu ergänzen, dass auch eine solche Entität unheimlich sein mag, die anfänglich, wie zum Beispiel eine lebende Statue (Abb. 4) als künstlich eingestuft wurde, sich dann aber als menschlich herausstellt.[27]

CHATBOTS UND DIE PARAMETER DER MENSCHENÄHNLICHKEIT

Wie bereits in der Einleitung erwähnt wurde, und wie auch Lasek und Jessa in einem Artikel aus dem Jahr 2013 herausstellen, ist ein Chatbot ein Computerprogramm, mit dem ein Nutzer – schriftlich oder auch mündlich[28] – einen natürlichsprachlichen Dialog führen kann und zwar „as if […] with another person".[29] Hierin deutet sich bereits an, dass das Topos der Menschenähnlichkeit von vorneherein zum definitorischen Kern des Chatbot-Konzeptes gehört. Dieser Eindruck bestätigt sich, wenn Atwell und Shawar die Nachahmung von „real human conversations" gar als „primary goal of chatbots"[30] bezeichnen und Alan M. Turing bereits im Jahr 1950 die Ununterscheidbarkeit der Antworten eines Computers von denen eines menschlichen Kommunikanten als Bedingung für das erfolgreiche Bestehen des nach ihm benannten Tests markierte.[31] Das für Mori zentrale Streben nach zunehmend realistischen[23] Robotern in der „3d-soliden Welt"[33] kann also auch auf dem Feld der Chatbots nachgewiesen werden.

Gleichzeitig ist darauf hinzuweisen, dass nicht alle Chatbot-Entwickler, wie im Falle von Joseph Weizenbaums Pionierprogramm *Eliza* aus dem Jahr 1966[34] oder Rollo Carpenters *Jabberwacky* (Abb. 5) Gewinner des Loebner-Preises 2005[35], einen möglichst hohen Grad der Menschenähnlichkeit zum Ziel haben. Denn wie sich beispielsweise auf den Landing Pages von *Mica oder Paperbot*[36] (Abb. 6 und 7) andeutet, steht bei diesen Chatbots vielmehr die alltägliche Funktionalität im Vordergrund.

Davon abgesehen, bemisst sich der von einem Chatbot ausgestellte Grad der Menschenähnlichkeit nach einem leicht differenten Set von Parametern als im Falle physischer Entitäten. So ist zunächst festzustellen, dass der Haptik-Parameter hier ohne Belang ist, denn ein Chatbot als Abfolge von Programmzeilen besitzt keine physische Körperlichkeit. Diese wird lediglich, wie im Falle des *Paperbot*, durch comichafte oder andere Repräsentationen suggeriert (Abb. 7). Auf Grundlage derartiger Zeichnungen oder Avatare verschafft sich der Nutzer einen visuellen Eindruck von dem betreffenden Chatbot; selbiger gewissermaßen in seinem Ruhezustand. Auf die sich nun ergebende Frage nach der Bewegung des Chatbots als körperloser Entität mag zunächst mit animierten Avataren geantwortet werden. Vielmehr jedoch ist die dem Chatbot auszeichnende Art der Bewegung in seinem medienlogisch *Eigentlichem*, nämlich der Fähigkeit zu suchen, im Wechselspiel mit einem menschlichen Gegenüber einen Dialog zu führen und sich somit im Netz der Sprache[37] zu bewegen.

IM HALBDUNKELN: LUIZIDE VS. OPAKE CHATBOTS

Doch worin besteht nun möglicherweise das Unheimliche der Chatbots? Zur Beantwortung dieser Frage soll im vorliegenden Artikel lediglich ein Ansatz präsentiert werden, der von einer eigenen Chatbot-Typologie ausgeht. So könnten neben vielen weiteren Möglichkeiten der Klassifizierung luzide von opaken Chatbots unterschieden werden. Während Erstere – wie *Paperbot oder Mica* – von vorneherein als Chatbots ausgewiesen sind, geben sich Letztere beispielsweise in Chatrooms als menschliche Kommunikanten aus, um unter anderem Malware zu verbreiten.[38] Im Rückblick auf die Ausführungen zum *Uncanny Valley* lassen sich an beide Typen Szenarien der unheimlichen, aufgrund unerwarteter Enthüllungen der wahren Natur des Chatbots anschließen.

1. Szenario – opaker Chatbot: Ein zunächst auf Grundlage des Profilbilds und des Gesprächsbeginns als menschlich etikettierter Chatpartner antwortet auffallend häufig ohne sinnvollen Anschluss an das bisherige Gespräch. Im Gegenüber mag sich die Vermutung regen, es nicht mit einem Menschen zu tun zu haben, sondern mit einem Chatbot.

2. Szenario – luzider Chatbot: Ein Nutzer lädt einen Chatbot herunter. Dieser übertrifft bei Weitem die Erwartungen des Nutzers hinsichtlich der Sprachkompetenz eines Computerprogramms, was Letzteren in Unsicherheit über die wahre Natur des Chatbots versetzt.

Wie sich in diesen Szenarien andeutet, mag im Falle von Chatbots, ohne die Möglichkeit einer „close inspection“[39], so wie sie im dreidimensionalen Raum gegeben ist, das Unheimliche darin bestehen, nach einem Moment der Irritation eines anfänglich gefällten Urteils keine absolute Gewissheit über die wahre Natur des Gegenübers erlangen zu können. Dieses Verständnis scheint Ernst Jentschs Auffassung des Unheimlichen nahezustehen, für den Letzteres – zwar erneut in Be-zug auf verkörperte Entitäten – mit dem „Zweifel an der Beseelung eines anscheinend lebendigen Wesens und umgekehrt darüber, ob ein lebloser Gegenstand nicht etwa beseelt sei“[40], zusammenhängt.

EIN ALLZU MECHANISTISCHES VERSTÄNDNIS?

In der vorliegenden Arbeit wurde die These vertreten, dass auch auf dem Feld von Chatbots ein *Uncanny Valley* vermutet werden kann. Aus der Identifikation verschiedener Parameter der Menschenähnlichkeit bei Mori ergab sich dabei zunächst ein Verständnis des Unheimlichen als an das Etikett *menschlich* geknüpfte Erwartungen, die jedoch von einer Entität nicht erfüllt werden bzw. als ein Gefühl, das von scheinbar künstlichen Entitäten ausgelöst wird, die sich als menschlich herausstellen. Daran anknüpfend wurde davon ausgegangen, dass zum einen möglicherweise Chatbots unheimlich wirken, die sich als menschliche Gesprächspartner ausgeben, jedoch nicht dauerhaft ihre wahre Natur verbergen können; zum anderen Chatbots, die von vorneherein als solche ausgewiesen sind, jedoch durch ihr Sprachvermögen den Nutzer an ihrer tatsächlich technischen Natur zweifeln lassen.
Zwar wurde dabei aus Moris beispielreicher Illustration durch die analytisch-sterile Trennung verschiedener Parameter ein möglicherweise zu mechanistisches Verständnis des *Uncanny Valley* entwickelt. Dennoch mag das hier angedeutete Projekt durch die Erschließung eines im Zusammenhang mit Moris Überlegungen kaum beachteten Bereichs als legitime und anschlussfähige Antwort auf seinen Schlussappell gewertet werden, an einer genauen Karte des *Uncanny Valley* zu arbeiten.

Im Rahmen des Vertiefungsmoduls des medienwissenschaftlichen Masterstudiengangs an der Universität Paderborn unter der Leitung von Prof. Dr. Christina Bartz haben sich Christine Becker, Bernd Paulus, Luca Hammer und Alexander Graßhoff im SoSe 2016 und WiSe 2016/2017 mit Chatbots auseinandergesetzt und einen funktionierenden journalistischen Chatbot entwickelt. Weitere Informationen und Blogeinträge: https://medium.com.

ANMERKUNGEN

1 Eine ausführlichere Version dieses Artikels wird in Kürze auf Englisch in unserem Projektblog erscheinen. Darin wird vor allem das Kapitel zum Übertrag auf Chatbots deutlicher gewichtet sein.
2 Mori, Masahiro: The Uncanny Valley. In: Energy H. 4/7. Jg. 1970, S. 33-35.
3 Ho, Chin-Chang; MacDorman, Karl F.: Revisiting the uncanny valley theory: Developing and validating an alternative to the Godspeed indices. In: Computers in Human Behavior 26. Jg. 2010, S. 1508.
4 Vgl. Mori, Masahiro: The uncanny valley. In: IEEE Robotics & Automation Magazine H. 2/19. Jg. 2012, S. 100.
5 Vgl. editor's note. In: IEEE ROBOTICS & AUTOMATION MAGAZINE H. 2/19. Jg 2012, S. 98.
6 Computer generated imagery.
7 Beispielhaft: Grimshaw, Mark; Tinwell, Angela: Bridging the uncanny: An impossible traverse? In: Games Computing and Creative Technologies: Conference papers (peer-reviewed). Paper 10. 2009.
8 Atwell, Eric; Shawar, Bayan Abu: Machine learning from dialogue corpora to generate chatbots. In: Expert Update Journal H. 3/6. Jg. 2003, S. 25.
9 Mori 2012, S. 98.
10 Wie Sara Kiesler, eine Psychologin an der Carnegie Mellon University, in einem populärwissenschaftlichen Artikel Dan Ferbers zusammenfasst, existieren Beweise sowohl für als auch gegen Moris These (vgl. Ferber, Dan: The man who mistook his girlfriend for a robot. In: POPULAR SCIENCE H. 9/131 Jg. 2003, S. 70). So halten Grimshaw und Tinwell in ihrer Studie fest: „Certainly, it seems clear that the Uncanny Valley, as Mori envisioned it, does not exist." Anstelle eines einzelnen tief eingestülpten Uncanny Valley, so wie Mori es behauptet, deuten die Ergebnisse der Autoren auf multiple, dafür aber je flachere Uncanny Valleys hin (Grimshaw;Tinwell: Bridging the uncanny). Auf der Gegenseite können Ghazanfar und Steckenfinger in ihrer Studie über den evolutionären Hintergrund des Phänomens nachweisen, dass Affen reale sowie unrealistisch-synthetische Abbildungen ihrer Artgenossen länger betrachten als realistisch-synthetische und somit hinsichtlich ihres Blickverhaltens das Uncanny-Valley-Phänomen bestätigen (vgl. Ghazanfar Asif A.; Steckenfinger, Shawn A.: Monkey visual behavior falls into the uncanny valley. In: PNAS H. 43/106 Jg. 2009, S. 18363).
11 Mori 2012, S. 99.
12 Ebd.
13 Ebd.
14 Dies jedoch auf die Gefahr hin, den Rahmen des von Mori verbrieften bzw. intendierten Verständnisses zu verlassen.
15 Mori 2012, S. 99.
16 Ebd.
17 Ebd.
18 Dabei ist zu vermuten, dass sich die ‚Höhe', aus der eine Entität in das Uncanny Valley stürzen kann, vergrößert bzw. der Moment der Enthüllung ihrer wahren Natur umso erschreckender oder intensiver ist, je mehr Parameter einen Beobachter in seinem Urteil, eine betreffende Entität sei menschlich, zunächst bestätigt haben, bevor ein weiterer Parameter ihn zur Revision seines Urteils drängte.
19 Analytisch ist diese Trennung insofern, als dass die hier genannten Parameter realiter womöglich nicht mit gleicher Leichtigkeit in ihrer Vereinzelung betrachtet werden können. So merken Browne, Gee und Kawamura an: „There is […] an argument that appearance and motion are inex-tricably linked, the appearance dictating the expected movement, making consistency between the two factors the most influential design feature of a machine […]." (Browne, Will Neil; Gee, F. C.; Kawamura, Kazuhiko: Uncanny Valley revisited. In: IEEE International Workshop on Robot and Human Interactive Communication. 2005, S. 152). Gerade unter Berücksichtigung der Perspektive und der Distanz des Betrachters zu einer Entität ergeben sich strenggenommen unendlich viele visuelle Eindrücke von derselben und somit auch unendlich viele Parameter.
20 Ballin, Daniel; Brenton, Harry; Chatting, David; Gillies, Marco: The uncanny valley: Does it exist? 2014 (https://www.researchgate.net/publication/228632686_The_uncanny_valley_does_it_exist, 01.03.2017, S. 3.).
21 Und dies gegen den Widerstand einer aus der alltäglichen Erfahrung erbauten Grundannahme, dass Menschen in der Regel keine Handprothese, sondern zwei natürliche Hände besitzen. Daraus lässt sich des Weiteren schließen, dass die Erwartungen eines Beobachters gegenüber einer Enti-tät vermutlich nicht das Ergebnis einer vollbewussten Reflexion sind.
22 Browne; Gee; Kawamura 2005, S. 152.
23 Bei Dautenhahn et al. in Abgrenzung zu Mechanoiden und Humanoiden definiert als „a robot which exhibits appearance (and behavior) which is as close to a real human appearance as technically possible." (Dautenhahn, Kerstin; Koay, Kheng Lee; Syrdal, Dag S.; te Boekhorst, René; Wal-ters, Michael L.: Avoiding the uncanny valley. In: Autonomous Robots H. 2/24. Jg. 2008, S. 164).
24 Ballin; Brenton; Chatting; Gillies 2014, S. 3.
25 Cleland, Kathy: Interactive art: digital entities and the audience experience. In: IEEE Multimedia H. 4/15. Jg. 2008, S. 6. Wenn Bartneck et al. ihren Versuchsteilnehmern in einer Studie aus dem Jahr 2007 Fotografien von Menschen und Robotern zeigen, so geht es ihnen dabei zunächst um das Unheimliche der unbewegten Entitäten. Zugleich merken sie jedoch an: „It would […] be better to test the users' perception with real robots instead of movies and pictures. The robots' social presence might have a strong effect." (Bartneck, Christoph; Hagita, Norihiro; Ishiguro, Hiroshi; Kanda,Takayuki: Is the uncanny valley an uncanny cliff? In: IEEE International Conference on Robot & Human Interactive Communication. 2007, S. 373).
26 Mori 2012, S. 100.
27 In Bestätigung dessen formulieren MacDorman und Ho mit anschließendem Verweis auf Zombies und „mannequins coming to life": „In essence, a character's imperfections expose a mismatch between the human qualities that are expected and the nonhuman qualities that instead follow, or vice versa [Hervorh. Verf.]." (Ho; MacDorman: Revisiting the uncanny valley theory, S. 1508).
28 Atwell; Shawar 2003, S. 25.
29 Jessa, Szymon; Lasek, Miroslawa: Chatbots for customer service on hotels' websites. In: Information Systems in Management H. 2/2. Jg. 2013, S. 146.
30 Atwell; Shawar 2003, S. 25.
31 Vgl. Turing, Alan M.: Computing machinery and intelligence. In: Mind H. 236/59. Jg. 1950, S. 433-460.
32 Grimshaw und Tinwell nutzen den Begriff zur Beschreibung von „attributes for a character where the designer has intended that it be perceived as realistically humanlike" (Grimshaw; Tinwell: Bridging the uncanny).
33 Winkler, Hartmut: Basiswissen Medien. Frankfurt a. M. 2008, S. 94.
34 Vgl. Weizenbaum, Joseph: Eliza: A computer program for the study of natural language communication between man and machine. In: Communications of the ACM H. 1/9. Jg. 1966, S. 36-45.
35 Jabberwacky: jabberwacky.com, 01.03.2017. Carpenter und Fryer weisen auf den Einfluss des Loebner-Preises hin: „In 1991 Dr. Hugh Loebner began what is now an annual competition offering a prize of $100,000 to any AI that could pass the Turing Test. Though an AI has not yet won the prize, it has focused the field to some degree and as a result of the competition the range of chatbots has grown both in quality and number." (Carpenter, Rollo; Fryer, Luke: Emerging technologies: Bots as language learning tools. In: Language Learning & Technology H. 3/10. Jg. 2006, S. 10).
36 Paperbot: http://paperbot.ai/, 01.03.2017; Mica: https://hipstercatbot.com/, 01.03.2017.
37 Ausgehend vom modellhaft-metaphorischen Verständnis der Sprache als Netz, bestimmt Winkler „das semantische System der Sprache" als einen „n-dimensionale[n] Raum und unsere sprachliche Praxis [als] eine Art, sich […] in diesem n-dimensionalen Raum zu bewegen." (Winkler, Hartmut: Docuvese. Zur Medientheorie der Computer. München 1997, S. 159).
38 Vgl. Gianvecchio, Steven; Xie, Mengjun; Wu, Zhenyu; Wang, Haining: Humans and bots in internet chat: measurement, analysis, and automated classification. In: IEEE/ACM Transactions On Networking H. 5/19. Jg. 2011, S. 1557.
39 Mori 2012, S. 99.
40 Jentsch, Ernst: Zur Psychologie des Unheimlichen. In: Psychiatrisch-neurologische Wochenschrift H. 22 u. 23. 1906 zit. n. Freud, Sigmund: Das Unheimliche. 1919. In: Freud, Anna; Bibring, E.; Hoffer, W.; Kris, E.; Isakower, O.: Sigmund Freud. Gesammelte Werke, Bd. 12. Frankfurt a. M. 1986, S. 237.
Freud geht jedoch nicht davon aus, dass eine „intellektuelle Unsicherheit" hinsichtlich der Besee-lung oder Nicht-Beseelung eines leblosen Gegenstandes oder lebendigen Wesens, wie von Jentsch angenommen, im Kern des Unheimlichen liegt (ebd., S. 242).
41 Vgl. Mori 2012, S. 100.

LITERATURVERZEICHNIS

Atwell, Eric; Shawar, Bayan Abu: Machine learning from dialogue corpora to generate chatbots. In: Expert Update Journal H. 3/6. Jg. 2003.

Ballin, Daniel; Brenton, Harry; Chatting, David; Gillies, Marco: The uncanny valley: Does it exist? 2014 (https://www.researchgate.net/publication/228632686_The_uncanny_valley_does_it_exist, 01.03.2017).

Bartneck, Christoph; Hagita, Norihiro; Ishiguro, Hiroshi; Kanda,Takayuki: Is the uncanny valley an uncanny cliff? In: IEEE International Conference on Robot & Human Interactive Communication. 2007.

Browne, Will Neil; Gee, F. C.; Kawamura, Kazuhiko: Uncanny Valley revisited. In: IEEE International Workshop on Robot and Human Interactive Communication. 2005.

Carpenter, Rollo; Fryer, Luke: Emerging technologies: Bots as language learning tools. In: Language Learning & Technology H. 3/10. Jg. 2006.

Cleland, Kathy: Interactive art: digital entities and the audience experience. In: IEEE Multimedia H. 4/15. Jg. 2008.

Dautenhahn, Kerstin; Koay, Kheng Lee; Syrdal, Dag S.; te Boekhorst, René; Walters, Michael L.: Avoiding the uncanny valley. In: Autonomous Robots H. 2/24. Jg. 2008.

Ferber, Dan: The man who mistook his girlfriend for a robot. In: POPULAR SCIENCE H. 9/131 Jg. 2003.

Freud, Sigmund: Das Unheimliche. 1919. In: Freud, Anna; Bibring, E.; Hoffer, W.; Kris, E.; Isakower, O.: Sigmund Freud. Gesammelte Werke, Bd. 12. Frankfurt a. M. 1986.

Ghazanfar Asif A.; Steckenfinger, Shawn A.: Monkey visual behavior falls into the uncanny valley. In: PNAS H. 43/106 Jg. 2009.

Gianvecchio, Steven; Xie, Mengjun; Wu, Zhenyu; Wang, Haining: Humans and bots in internet chat: measurement, analysis, and automated classification. In: IEEE/ACM Transactions On Networking H. 5/19. Jg. 2011.

Grimshaw, Mark; Tinwell, Angela: Bridging the uncanny: An impossible traverse? In: Games Com-puting and Creative Technologies: Conference papers (peerreviewed). Paper 10. 2009.

Ho, Chin-Chang; MacDorman, Karl F.: Revisiting the uncanny valley theory: Developing and vali-dating an alternative to the Godspeed indices. In: Computers in Human Behavior 26. Jg. 2010.

Jabberwacky: jabberwacky.com, 01.03.2017.

Jessa, Szymon; Lasek, Miroslawa: Chatbots for customer service on hotels' websites. In: Information Systems in Management H. 2/2. Jg. 2013.

Mica: https://hipstercatbot.com/, 01.03.2017.

Mori, Masahiro: The Uncanny Valley. In: Energy H. 4/7. Jg. 1970.

Mori, Masahiro: The uncanny valley. In: IEEE Robotics & Automation Magazine H. 2/19. Jg. 2012.
Paperbot: http://paperbot.ai/, 01.03.2017.

Turing, Alan M.: Computing machinery and intelligence. In: Mind H. 236/59. Jg. 1950.

editor's note. In: IEEE ROBOTICS & AUTOMATION MAGAZINE H. 2/19. Jg. 2012.

Weizenbaum, Joseph: Eliza: A computer program for the study of natural language communication between man and machine. In: Communications of the ACM H. 1/9. Jg. 1966.

Winkler, Hartmut: Basiswissen Medien. Frankfurt a. M. 2008.

Winkler, Hartmut: Docuvese. Zur Medientheorie der Computer. München 1997.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1: Masahiro Moris graphische Darstellung des Uncanny Valley. Smurrayinchester, 2007, Wikimedia, Lizenz: CC BY-SA 3.0.

Abb. 2: Living statue in Rome, Italy. Foto: Adrian Pingstone, 2007, gemeinfrei.

Abb. 3: Paperbot. http://paperbot.ai/.©Paperbot, 2017.

un-Heim-lich

VON MAIKE HÜBNER

Heim-lich oder un-heim-lich? Das Fremde ist der „unheimliche Überrest“[1], der alles umfasst, was für uns außerhalb der Heimat liegt. Den Begriff Heimat verbinden wir mit einem Wohlgefühl. Dieses entsteht aus der Vertrautheit mit der eigens geschaffenen Umgebung, in der wir selbst entscheiden und dementsprechend handeln. Alles ist nach unseren persönlichen Vorstellungen und Bedürfnissen eingerichtet. Hier wiederholen sich Muster, die durch unseren ständigen Aufenthalt zur Gewohnheit geworden sind. Dieses heimlich ‚Gute‘ ordnen wir somit dem Inneren des Eigenheims zu, während das unheimliche Fremde mit dem uns angsteinflößenden ‚Bösen‘ gleichzusetzen ist, welches wir deshalb in das Außerhalb verdrängen. Dringt es dennoch in das Innere ein, etwa durch fremde Eingriffe, sehen wir unsere Welt gewaltsam erschüttert und fühlen uns unheimlich bedroht.[2] In einer viel kleineren Welt, dem Haus einer Puppe, hat dieser Vorgang und das Gefühl von (Un-)Heimlichkeit noch andere Ausmaße.

Abb. 1

Richte mich ein im Eigenheim, sagte die Puppe

Dass der Mensch häuslich geworden ist, liegt am vom Heim gebotenen, zum Überleben notwendigen Schutz.[3] Ein besonderes Phänomen stellt in diesem Zusammenhang die Puppe dar, die vom Menschen als sein künstlich geschaffenes Abbild in das Puppenhaus als ihr Heim gesetzt wird. Sie kann sich selbst kein eigenes Reich schaffen, nicht selbst zwischen heimlich und unheimlich differenzieren.
An ihrem Einzugstermin ist das Häuslein von oben bis unten perfekt eingerichtet. Denn die Aufgabe der Einrichtung kommt dem eigentlichen Besitzer des Hauses zu: dem Menschen. Er besorgt das Einrichtungsset „Puppen-Wohnzimmer“ vorgefertigt aus dem Regal des Spielzeughandels. Bei der Entscheidung spielt weniger die Persönlichkeit oder der Geschmack der Bewohnerinnen eine Rolle als vielmehr die des Besitzers. Das Abbild des Menschen bewohnt ein Haus, das ebenso ein Abbild seiner Träume darstellt. Nur selten dürfen die Puppen ihre vier Wände verlassen und zu ihren altbekannten Freunden wie Teddybär und Kuschelpony stoßen. Die Puppen sind Teil eines Spiels, das sich rund um ihr Haus – das ihnen zugewiesene Heim – dreht.

Gehen wir historisch zu den Anfängen der Puppenhäuser im 17. Jahrhundert zurück, als die Ehefrauen reicher europäischer Kaufleute ihre freizeitliche Sammellust an prächtig ausstaffierten Nachbauten ihrer eigenen bürgerlichen Wohnhäuser ausließen, wird deutlich, warum das Puppeninteresse schon immer hintenangestellt war: Das Puppenhaus sollte eine möglichst realistische Nachbildung der eigenen vier Wände darstellen, für die keine Kosten und Mühen gescheut wurden. So wurde beispielsweise für ein Amsterdamer Puppenhaus edles Porzellan aus China im Miniaturformat bestellt, weil die Besitzerin selbst auch von einem solchen speiste. Insgesamt konnten die Kosten für ein Puppenhaus genauso hoch sein wie die für ein reguläres Haus.[4] Dies macht deutlich, dass Mobiliar und Einrichtung weitaus wichtiger waren als die Puppe selbst. Letztere wurde lediglich zum Schluss in dem perfekten Häuslein platziert und musste die Einrichtung hinnehmen – fremdbestimmt. Diese Problematik des fremdbestimmten Wohnens findet sich aber auch in realen, lebensgroßen gesellschaftlichen Kontexten wieder.

Abb. 2

Das Heim als böse ‚Spielstube'

Der Frage nach der Entscheidungsmacht in seinem eigenen Puppenheim ging auch Henrik Ibsen in seinem 1879 erschienenen Theaterstück nach: Er nannte es im norwegischen Original Ein Puppenheim, ein Begriff, von dem er vermutet, ihn selbst erfunden zu haben[5], da er eine andere Bedeutung impliziert, als das klassische ‚Puppenhaus'. Die Protagonistin Nora, Ehefrau und Mutter, steht unter der Vormundschaft und Kontrolle ihres Mannes. Er erwartet von ihr, stets fröhlich zu sein und ein Lächeln auf den Lippen zu haben. Im Verlauf des Stückes entwickelt sich in ihr jedoch ein Verlangen nach mehr Selbstbestimmung. Am Ende verlässt sie ihre Familie und das Haus, weil sie es nicht mehr erträgt, in ihren eigenen vier Wänden bevormundet zu werden: „Aber unser Heim ist nichts anderes als eine Spielstube gewesen. Hier bin ich Deine Puppenfrau gewesen, wie ich zu Hause Papas Puppenkind war. Und die Kinder, die waren wiederum meine Puppen."[6] Sie beschreibt sich selbst als ein Püppchen, das in einer Spielstube, welche ihm als ‚Puppenheim' aufgezwungen wurde, gefangen war. Somit bleibt die Puppe im Puppenhaus nicht ein unbelebter Miniaturkörper. Ihre Wehrlosigkeit wird zu einer realen gesellschaftlichen Thematik in der Rolle der bürgerlichen Hausfrau.

Der männliche Puppenspieler

Ähnlich wird die Frau als wehrlose, vom Mann bestimmte Puppe in Kurt Schwitters Gedicht „Sie puppt mit Puppen" beschrieben: „Meine süße Puppe, / Mir ist alles schnuppe, / Wenn ich meine Schnauze / auf die Deine – bauze."[7] Wie Nora ist sie dem Mann unterworfen, der sich in die Rolle des Puppenspielers begibt und Macht über sie ausübt. Er beraubt sie ihrer Lebendigkeit, indem er sie zu einem (Sex-)Objekt degradiert, das keinen eigenen Willen hat.
Weiter heißt es: „Die Bäuzchen, Püppchen, Puppenfraun / Sie machen nur noch schnauze bauze."[8] Die Frauen werden hier mit der Puppe gleichgesetzt und entgegen Ibsens Charakter Nora bekommen sie in Schwitters Dada-Gedicht keine Chance sich zu befreien und Selbstbestimmung zu erlangen. Für sie gibt es keine Heimlichkeit.

Abb. 3

Die große Hand bestimmt

Das Gefühl von Heimat umfasst ein gewisses Maß an Selbstbestimmung, welches die Puppe oder die Frau in dieser Rolle, in ihrem Puppenhaus nicht finden kann. Es wird niemals zu ihrem Heim werden, es ist und bleibt eine Spielstube. Denn selbst die Zeiten ihrer Aktivitäten sind bestimmt: Wenn die riesige Hand nach ihr greift und das Spiel beginnt, muss sie bereit sein. Erst wenn es endet, wird sie wieder sich selbst überlassen, jedoch immer innerhalb der Grenzen des Hauses. Ibsens Charakter Nora ist das Spielzeug ihres Mannes, sie schlüpft in die Machtrolle in Bezug auf ihre Kinder; Kinder – vor allem weibliche – bespielen die Puppe, welche nur scheinbar lebendig ist, weil sie im Spiel kontrolliert wird. Selbst wenn das Mädchen sie fallen lässt, kann die Puppe nicht frei agieren. Das Puppenhaus erinnert somit an ein unheimliches Gefängnis, in dem Kontrolle statt Selbstbestimmung vorherrscht.

„When you walk away is when we really play“, singt Maria Martinez in ihrem Song Dollhouse. Nora, das Paradebeispiel der sich langsam emanzipierenden Frau, schaffte es, sich zu befreien, indem sie zum Ende der Handlung die ‚Spielstube‘ verließ. Das Mädchen aber kehrt immer wieder zu seinem Puppenhaus zurück, um das trügerische Spiel von Heimlichkeit zu wiederholen – so lange, bis es heranwächst und das Haus samt der Puppen in ihr Exil schickt.

Maike Hübner, Medienwissenschaft und Mode-Textil-Design im Zwei-Fach-Bachelor, 3. Fachsemester

Abb. 4

ANMERKUNGEN

1 Angelehnt an Bhabba in: Kolhoff-Kahl, Iris: Ästhetische Muster-Bildungen. München 2009, S. 116.
2 Vgl. Kraft, Hartmut: Haus = Person. In: Kunstforum International, Band 182, 2006.
3 Vgl. ebd., S. 2.
4 Vgl. Rijksmuseum: Doll's houses (https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio/works-of-art/dolls-houses, 17.02.2017).
5 Keel, Aldo (Hg.): Erläuterungen und Dokumente – Henrik Ibsen Nora (Ein Puppenheim). Stuttgart 1990, S. 5.
6 Ibsen, Henrik: Ein Puppenheim. In: ders.: Volksausgabe in fünf Bänden, Band 4. S. Fischer Verlag. Frankfurt a.M. 1907 (http://gutenberg.spiegel.de/buch/ein-puppenheim-1704/4, 05.09.2017).
7 Schwitters, Kurt: Sie puppt mit Puppen. In: ders.: Eile ist des Witzes Weile. Stuttgart 2009.
8 Ebd.

LITERATURVERZEICHNIS

Rijksmuseum: Doll's houses (https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio/works-of-art/dolls-houses, 17.02.2017).

Ibsen, Henrik: Ein Puppenheim. In: ders.: Volksausgabe in fünf Bänden, Band 4. S. Fischer Verlag. Frankfurt a.M. 1907 (http://gutenberg.spiegel.de/buch/ein-puppenheim-1704/4, 05.09.2017).

Keel, Aldo (Hg.): Erläuterungen und Dokumente - Henrik Ibsen Nora (Ein Puppenheim). Reclam. Stuttgart 1990.

Kolhoff-Kahl, Iris: Ästhetische Muster-Bildungen. Kopaed. München 2009.
Kraft, Hartmut: Haus = Person. In: Kunstforum International, Band 182, 2006

Schwitters, Kurt: Sie puppt mit Puppen. In: ders.: Eile ist des Witzes Weile. Reclam. Stuttgart 2009.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1: Nürnberger Puppenhaus aus dem Besitz der Familie Bäumler Ende 17. Jahrhundert. Quelle: Bundesarchiv, B 145 Bild-F001941-0004 / Brodde / CC-BY-SA 3.0.

Abb. 2: O.A. – Dolls' House of Petronella Oortman, ca. 1686-1710. Holz, Zinn, Glas, Marmor, Kupfer, Stein, Seide, Samt; 255 x 190 x 78 cm; Rijksmuseum Amsterdam, Inv.-Nr. BK-NM-1010. Quelle: Wikipedia.

Abb. 3: Typezero – Het Comptoir (kantoor) in het poppenhuis van Petronella de la Court, Amsterdam 1670-1680, 2013. Centraal Museum, Utrecht, Niederlande. Quelle: Wikimedia, CC.

Abb. 4: Pixabay/pixabay.com

Abb. 5: o.A. - Großherzoglich Mecklenburg-Schwerinscher und Mecklenburg Strelitzscher Kalender, 1909. Hinstorff'sche Verlagsanstalt, Wismar. Quelle: Wikimedia.

Abb. 5

DER STOFF, AUS DEM DIE REALITÄTEN SIND

von Julia Schadeck

DER (ANTI-)KÖRPER DES ERFOLGS – VOM AVATAR ZUM WELTSTAR

Mithilfe des Textilen und der Verkörperung durch den lebenden Menschen erlangen digitale und fiktive Puppen einen ganz besonderen, performativen Ausdruck. Dies zeigt das Beispiel des japanischen Popstars Miku (Abb. 1).

Zehntausende Menschen jubeln ihr zu. Sie performiert auf der Bühne, singt und tanzt, lässt sich bejubeln. Ihre Stimme ist zart, hoch und ein wenig schrill. Trotz ihrer zierlichen Figur und des kurzen Röckchens, das nach der Show viele Fans selbst nachnähen werden, bewegt sie sich selbstbewusst. Ihre langen grünen Zöpfe wippen im Takt mit, das mädchenhafte Äußere fasziniert den Betrachter – denn es ist ohne den kleinsten körperlichen Makel. Das Mädchen mit den großen Augen versteht es, die Menge zu begeistern: Sie ist ein Sexsymbol.[1] Einer der Fans in der Menge schließt die Augen, bewegt sich wiegend zur Musik und zur Stimme der Sängerin. Er erinnert sich durch Geschichten an Zeiten, in denen die Industrialisierung Körper hervorbrachte, die Angst und Begehren vereinten,[2] doch seine persönliche Puppen-Utopie besteht aus Bits und Bytes. Was würde er nicht dafür geben, sie, wie Nathanael seine Olympia in E.T.A. Hoffmans *Der Sandmann*, einmal persönlich kennenzulernen, sich stundenlang mit ihr zu unterhalten und mit ihr unter dem Sternenhimmel zu tanzen – eng umschlungen:[3]

„‘Mit ihr zu tanzen! – mit ihr!‘ das war nun dem Fan das Ziel aller Wünsche, alles Strebens; aber wie sich erheben zu dem Mut, sie, die Königin des Festes, aufzufordern? Doch! – er selbst wußte nicht wie es geschah, daß er, als schon der Tanz angefangen, dicht neben ihr stand, die noch nicht aufgefordert worden, und daß er, kaum vermögend einige Worte zu stammeln, ihre Hand zu ergreifen versuchte. Wo er ihre Hand zu sein glaubte, fühlte er nichts, er starrte ihr ins Auge, das strahlte ihm voll Liebe und Sehnsucht entgegen und in dem Augenblick war es auch, als griff er wirklich ihre Hand und das Hologramm erwache zum Leben. Und auch in des Fans Innerm glühte höher auf die Liebeslust, er umschlang die schöne Miku und durchflog mit ihr die Nacht unter dem Himmelszelt. – Er glaubte sonst

Abb. 1

recht taktmäßig getanzt zu haben, aber an der ganz eignen rhythmischen Festigkeit, womit Miku tanzte, wie programmiert, und die ihn oft ordentlich aus der Haltung brachte, merkte er bald, wie sehr ihm der Takt gemangelt.“[4]

Dass es sich bei diesem Mädchen um einen Avatar – eine virtuelle Figur – handelt, stellt die wahre Faszination dar. Mehr als 100.000 Lieder hat Miku Hatsune – wie ihre Entwickler sie nannten – bereits veröffentlicht und wirbt für weltweit agierende Marken wie *Google* und *Toyota*.[5] Sie ist ein Superstar ohne körperliche Grenzen – und dies in doppelter Hinsicht. Ihre visuelle Erscheinung ist nicht das bloße Kalkül eines Teams von Marketing Managern. Größtenteils ist Mikus Erscheinungsbild das Ergebnis der Mitarbeit engagierter Fans, die ihre Hingabe durch eigene digitale Outfit-Kreationen für Miku, Fan Fiction[6] oder im Rahmen des Cosplays zur Schau stellen. Diese Partizipation hat das Bild Mikus entscheidend beeinflusst und ihre Bekanntheit vorangetrieben.[7] Diese Probehandlungen echter Menschen auf digitaler bzw. fiktiver Ebene, die auf der öffentlichen Bühne des Internets stattfinden, sind somit dennoch hoch performativ. Durch Mikus konstruiertes Äußeres, vor allem durch ihre Outfits, werden Fans zur Nachahmung (*trickle down* Prinzip) inspiriert. Doch sie entwerfen auch neue – reale oder digitale Aufmachungen und gestalten ihr Idol mit, weil ihre Ideen von den Programmierern aufgegriffen und verwendet werden können (*bubble up*).[8]

Miku hat sich inzwischen zu einem Mainstream-Phänomen entwickelt, wobei Cosplay und bestimmte Fan-Szenen eher als Subkulturen, die meist aus Jugendlichen und jungen Erwachsenen bestehen,[9] gelten.

Das Musikunternehmen *Crypton Media Future* hatte die Idee, der Synthesizer-Technologie *Vocaloid* von *Yamaha Corporation* ein manga-ähnliches Aussehen zu geben: So entstand Miku.[10] Inzwischen steht sie jedoch unter der *Creative Commons*-Lizenz und lädt somit zur Mitgestaltung ein. Das Besondere an Mikus Songs ist, dass ihre Fans selbst Texte schreiben, die, durch die Gesangssoftware verarbeitet, schon bald auf der großen Bühne landen könnten. Diese Partizipation ist es, die Fans an Miku bindet. Doch die Teilhabe ist eben nur auf virtueller, oberflächlicher Ebene möglich: Ein persönliches Treffen oder gar ein Tanz, von dem der Fan zu Beginn träumte, kann nie Realität werden. Doch die Verbindung zu Miku kann durch das Textile und das Performieren sich echt anfühlende Formen annehmen: Mithilfe des Cosplays entsteht eine besonders enge Beziehung, geradezu eine Verschmelzung von virtuellem Charakter und realem Mensch – und so von zwei Welten.

>> DURCH IHR ÄUSSERES WERDEN FANS ZUR NACHAHMUNG INSPIRIERT. <<

TEXTILE VS. VIRTUELLE BINDUNGEN

Textile (von lat. *texere*) Bindungen entstehen beim Weben durch Kette und Schuss, wobei der Webstuhl bzw. der Webautomat zwei Fäden rechtwinklig miteinander verkreuzt. Durch die Verkreuzung der Fadenreihen entstehen textile Gewebe, aus denen später Kleidungsstücke werden. Diesem Vorgang ist das *Dualsystem* bzw. *Binärsystem* ähnlich: Es liefert die Grundlage für die Digitaltechnik, indem durch bestimmte Reihenfolgen der beiden Ziffern 0 und 1 Codes und damit unter anderem auch Anweisungen für Maschinen, Computer und Netzwerke generiert werden. Das real-haptische Textile findet sein Gegenstück in der scheinbar immateriellen Digitaltechnik.

Mithilfe des Textilen können körperlose Figuren wie Miku zu einer realen Gestalt gelangen. Menschen können somit eine körpernahe Beziehung zum Avatar erfahren, denn die Kleidung liegt direkt auf der Haut. Die stofflichen Bindungen werden zu realen Bindungen zwischen immaterieller Figur und Mensch. Doch textile Praktiken können nicht nur reale und fiktive Dimensionen überbrücken bzw. verbinden, sondern auch kulturelle und geschlechtliche Gegebenheiten. Da die im Cosplay gespielten Charaktere zum Großteil aus der japanischen bzw. koreanischen Kultur stammen, vermischen sich diese mit westlichen Mustern und bieten neue Ansatzpunkte für (Mode-)Forschungen.[11] Kawamura beschreibt in diesem Zusammenhang die Kultur wie folgt: „Culture is the means through which people create meaningful worlds in which to live. These cultural worlds are constructed through interpretations, experiences and activities whereby material is produced and consumed.”[12] Das von ihr genannte Material kann als (textile) Cosplays sowie Fotografien dieser interpretiert werden.

Abb. 2

So transformierbar die Figuren von 2D zu 3D, von virtuell zu real sein mögen, so wechselbar sind auch die Identitäten und Kostüme der Cosplayer durch Textilien. Besonders deutlich wird dies an einem Cosplay von Miku, das der 62-jährige Ulmer Mathematiklehrer Rudolf Arnold alias *Naisho (Geheimnis)* zum Leben erweckt.[13] Der Unterschied zwischen dem auf ewig 16-jährigen,

Das Wort *Cosplay* setzt sich aus *costume* und *play* bzw. *role-play* zusammen.[15] In den 1970er-Jahren begannen Firmen in Japan, mithilfe kostümierter Promoter ihre Amateur-Mangas (*doujinshi*) auf Messen zu bewerben und so Aufmerksamkeit für ihre Produkte zu generieren.[16] Heutzutage bezeichnet Cosplay das Kleiden und das Performen bzw. Spielen von Charakteren aus Mangas, Animes, Computerspielen oder Science-Fiction-Filmen, weshalb unterschiedliche Genres innerhalb der Szene existieren.[17] Erst seit den 1990er Jahren praktizieren Menschen – größtenteils junge Erwachsene und Jugendliche – außerhalb von Japan Cosplay. Je nach kulturellen Gepflogenheiten erweitert sich das mögliche Figurenrepertoire um Charaktere aus der *Peking Opera* (China) oder kommerziellen, internationalen Spielfilmen wie *Herr der Ringe* oder *Star Wars*.[18]

Abb. 3

zierlichen Mädchen Miku und dem 62-jährigen Mann Rudolf ist optisch sehr markant – doch verschmelzende Gefüge von Alter und Geschlecht sind bezeichnend für Cosplay (Abb. 2). Sie stellen zwar eine kreative Herausforderung dar, jedoch kein Hindernis, wie Rudolf Arnold im Interview erzählt. „Es ging […] darum, eine einzigartige Miku zu kreieren, die zu meinem Stil passt. Spätestens seit 2010 wurden meine Cosplays immer technischer und beinhalten neben Elektromechanik inzwischen auch Elektronik. Von Miku gibt es mindestens 39 ‚offizielle' Kostümvarianten. […] Das sind aber allesamt Mädchenoutfits. Da ich starke Frauen liebe, habe ich mich entschlossen, Miku als einen sogenannten ‚Mecha' zu zeigen. ‚Mechas' wollte ich schon lange machen, hatte aber davor noch keine passende Idee. Wenn man Waffen und Raketen männlich konnotiert, dann muss man umgekehrt die Haare und das ‚Röckchen' als weibliche Kostümteile einstufen. Auf der *Maker Faire Hannover* 2015 hat mich ein kleines Mädchen bewundernd gefragt: ‚Bist du 'ne Prinzessin?' Sie hat also doch das Mädchen gesehen. Meine Antwort: ‚Ja, 'ne Kampfroboter-Prinzessin.' Genau das ist meine ‚große' Miku."[14] In diesem Cosplay von Miku verschmelzen durch die Bauweise männlich konnotierte Bauteile (Abb. 3), welche die technische Herkunft Mikus aufgrei-

Abb. 4

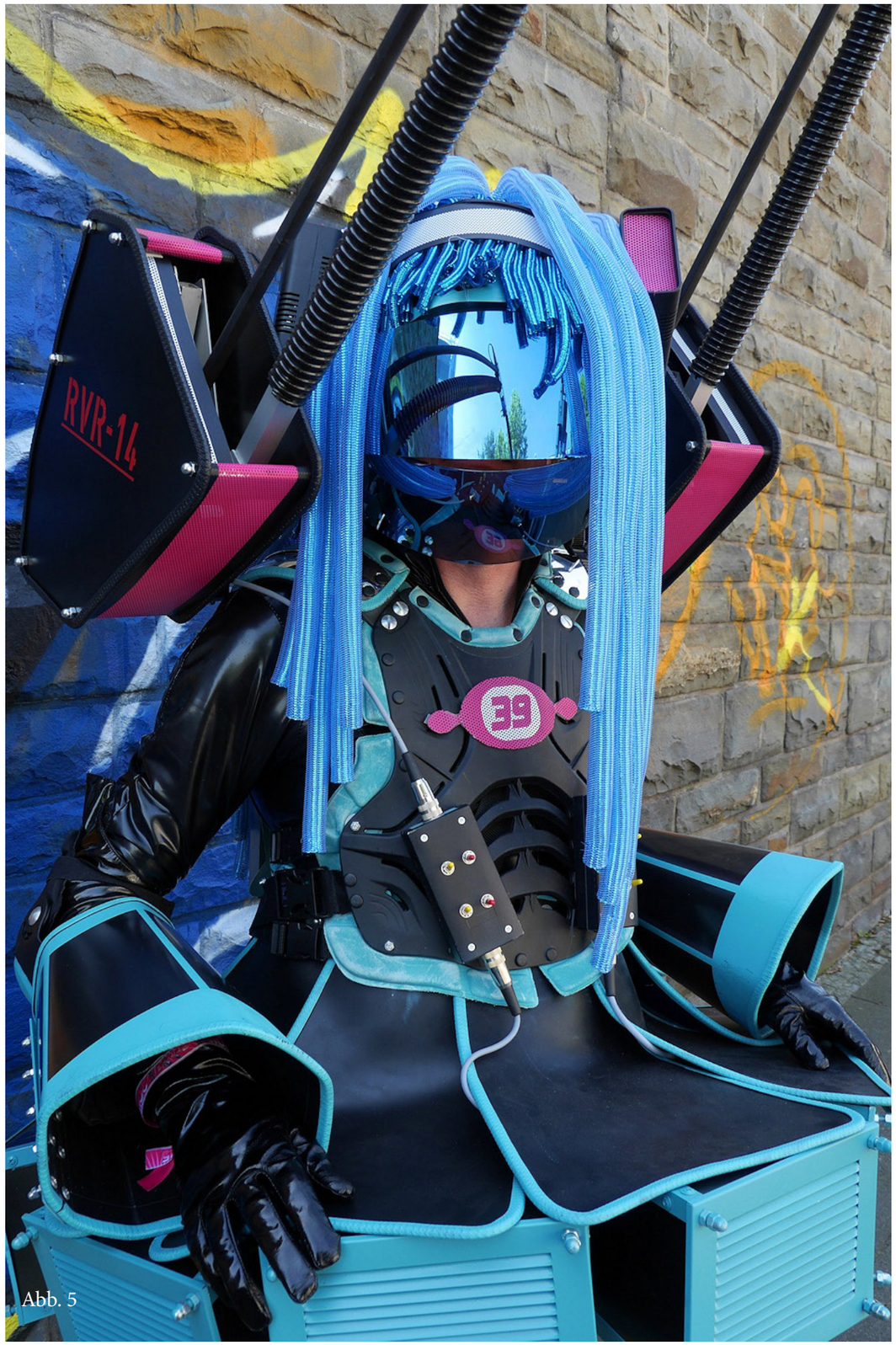


Abb. 5

fen, und traditionell weibliche Elemente, wie der kurze Rock, zu einem Kostüm, das Rudolf Arnold mit Miku vereint (Abb. 4).

Die Transformation von zweidimensionalen, fiktiven Figuren in eine dreidimensionale, reale Persönlichkeit ist eine grundlegende Eigenschaft des Cosplays. Mithilfe von speziellen Foren im Internet, die z.B. Plattformen für eigene Kostüme sein können, verbreitete sich die inzwischen als Subkultur bezeichnete Praktik auf der ganzen Welt.

Entscheidet sich ein Cosplayer für einen fiktiven Charakter, wie Rudolf Arnold sich für seine „Kampfroboter-Prinzessin" Miku (Abb. 5 und 6), verwendet er oftmals seine gesamte Energie auf die Aneignung der für die ausgewählte Figur wesentlichen äußeren Merkmale durch Kleidung, Make-up und andere Hilfsmittel, sowie inneren Merkmale, die durch Gesten und Mimik sichtbar werden. Im Falle von Arnolds Cyber-Miku sind das circa 400 Stunden Arbeit sowie knapp 2000 Euro für Materialien. Die Auswahl der Charaktere findet entweder aufgrund äußerlicher Ähnlichkeiten zum Cosplayer, Sympathie oder Wünschen/Identifikationspunkten statt. Rudolf Arnold sagt, in ihm stecke eine kleine Miku: „Miku ist 16 und wird es immer bleiben. Sie wird nie erwachsen. Ich bin auch nie erwachsen geworden und will es auch gar nicht. […] Miku hat bei den Konzerten, die ich auf YouTube gesehen habe, auf mich den Eindruck gemacht, dass sie gerne im Mittelpunkt steht und gleichzeitig durch ihre Gestik und ihre Bewegungen zeigt, dass sie ihr Publikum liebt und umarmen möchte. Das ist eine Grundhaltung, die ich von mir als Lehrer, Fortbildner und Moderator kenne. Sie spiegelt sich sogar ein wenig in der Art wieder, wie ich mich bewege. Das ist sicher der wichtigste Aspekt."[19]

Erst durch die bildliche Darstellung Mikus ist es Arnold allerdings möglich gewesen, eine Ebene der Identifikation zu schaffen und sein eigenes Bild, sein eigenes Kostüm von Miku zu kreieren – was wiederum zu einem neuen Bild von ihr geführt hat.

Abb. 6

ZWISCHEN LEBEN UND ZWEIDIMENSIONALEM TOD

Cosplay rüttelt nicht nur an den gesellschaftlich akzeptierten Grenzen des Geschlechts, sondern auch an der Dichotomie von Realität und Fiktion, Leben und Tod. Mari Kotani schreibt in *Doll Beauties and Cosplay*, die Puppe sei eine Metapher für den Tod.[20] Cosplay bricht diese Behauptung in doppelter Hinsicht: Durch das Aufhübschen des Menschen zu einer Art Puppe (*doll up*), erweckt dieser den Tod, die zweidimensionale Figur, zum Leben. Rudolf Arnold hingegen ist der Meinung, dass Leben und Tod eine gar nicht so wichtige Rolle spielen. Cosplay erwecke die Figuren nicht zum Leben, diese wären schon vorher lebendig – in den Köpfen der Menschen: Es ginge nicht darum, sie zum Leben zu erwecken, sondern ihre mediale Existenz real erscheinen zu lassen.[21] Es fände demnach nur eine mediale Verschiebung statt, die nicht zeitlich oder räumlich begrenzt ist. „Was in der Welt der Körper und Dinge ihr Stoff, das ist in der Welt der Bilder ihr Medium. Da ein Bild keinen Körper hat, braucht es ein Medium, in dem es sich verkörpert“[22], so Bildanthropologe Hans Belting. Dieses Medium kann zum einen der Kopf der Menschen sein – welches mit dem Menschen sterben würde -, also ein immaterielles Bild, zum anderen das reale, in einer Fotografie festgehaltene Cosplay der Figur. Je öfter ein Cosplayer fotografiert würde, desto besser komme das jeweilige Kostüm an. Birgit Käufer stellt die These auf, dass die Puppe fotografiert werden müsse, damit diese ihre (unheimliche) Wirkung erzielen könne. Traditionelle Vorstellungen von Realität, Identität und Geschlecht würden dabei aufgelöst – Aspekte, die auch im Cosplay auftauchen.[23] Im Gegensatz zur traditionellen Spielzeugpuppe können Cosplays ihre volle Aufmerksamkeit nur in der Realität bekommen, da dort Dimension, Material und Wirkung voll zur Geltung kommen.

Des Weiteren können Cosplayer sich durch das Einkleiden als ‚Puppe‘ aus-leben und brechen so die redundanten Alltagsmuster. Das liegt mitunter daran, dass die Annahme fiktiver Wesenszüge im alltäglichen Leben nicht immer möglich ist. Die oftmals aufwendigen, überdimensionalen und wertvollen Kostüme sind für den Alltag nicht funktional, sodass besondere Events, *Conventions* und andere Bühnen gefunden werden müssen. Diese Bühne bietet das Textile, auf der ein Probehandeln, ein Performen möglich ist, welches im Alltag unter Umständen unangebracht wäre. Der Soziologe Erving Goffmann schreibt, dass wir alle eine Rolle auf der Bühne des Alltags spielten: „Wir müssen uns alle auf irgendeine Weise geben, wenn wir unter Anderen leben, aber das bedeutet nicht, dass wir uns alle jederzeit inszenieren müssen, uns ständig in auffälligen Situationen, Ritualen oder Stilisierungen befinden. Gleichwohl verfügen wir über eine Fülle sozialisierter alltäglicher Handlungsmuster, die unseren jeweiligen kulturellen Rahmen bilden und innerhalb derer jederzeit auch besondere Inszenierungen möglich oder gefragt sind.“[24] Doch was passiert, wenn diese Rolle eine komplett andere (fiktive) Person ist, die aus einer fremden Kultur stammt? Anders als bei Subkulturen wie *Gothic* oder *Punk*, können Cosplayer ihren Lebensstil oft nur unter besonderen Umständen und nicht im Alltag praktizieren. Diese Tatsache unterstreicht die temporäre Identität der Partizipierenden umso mehr.

Dem Textilen kommt im Cosplay eine ganz besondere Aufgabe zu: Durch die – oft selbstgenähten – Kostüme kann die Person ihre sonst nur symbolhafte Vorliebe materiell sichtbar machen. Das Erscheinungsbild wird erst durch das Einbringen textiler Elemente für alle sichtbar. Die Verbindung innerhalb von Tribes (Gruppen von Cosplayern) besteht neben einem geteilten Konsumverhalten (von textilen Elementen) nur symbolhaft durch geteilte Emotionen, Erlebnisse und Moralvorstellungen. Das Textile ist demnach das Mittel, mithilfe dessen virtuelle Figuren zu etwas Lebendigen auferstehen und das einzelne Personen vernetzt. Diese NetzwerkerInnen tauschen sich in Internetforen aus, auf welche sie die Fotos ihrer Cosplays hochladen können, z.B. Animexx e.V. (animexx.de). So können Cosplayer durch vergängliche Textilien einen Platz in der Ewigkeit der Bits und Bytes finden.

Julia Schadeck, Master Medienwissenschaften, 2. Fachsemester

ANMERKUNGEN

1 Vgl. Lill, Felix: Der unechteste Popstar der Welt. 2013 (http://www.zeit.de/kultur/musik/2013-06/hatsune-miku-japan-pop, 03.07.2016).

2 E.T.A. Hoffmanns Olympia war ein Automat, in den sich der menschliche Nathanael verliebte und sie begehrte. Die Verbindung von menschlicher Form und technischem Wesen schwor allerdings nicht nur Begehren, sondern auch Ängste hervor, die mit der Industrialisierung einhergingen. Die neue Form der Utopie besteht nunmehr nicht aus einer menschenähnlichen Anordnung von Zahnrädern und Schrauben, sondern aus digitalen Bits und Bytes, die durch technische Errungenschaften ihren Weg von den Bildschirmen in unseren Alltag schaffen können – oder durch Textilien…

3 Dieser Traum könnte als Fan Fiction oder visuell verarbeitet schon bald auf der großen Bühne des Internets Platz finden!

4 Frei nach Hoffmann, E.T.A.: Der Sandmann. 1984 (http://gutenberg.spiegel.de/buch/der-sandmann-3093/4, 22.08.2016), Passagen umgeschrieben von J.S.

5 Vgl. Lill 2013.

6 Fan Fiction bezeichnet von Fans geschriebenes, oftmals online gestelltes Textmaterial, in dem sie die Welt um ihren Helden/ihre Heldin verarbeiten, erweitern, fantasieren.

7 Vgl. Crypton Future Media, Inc.: Who is Miku Hatsune? (http://www.crypton.co.jp/miku_eng, 22.08.2016).

8 Kawamura spricht in diesem Zusammenhang auch von fashion diffusion. Dabei werden bestimmte Moden (in ihrem Beispiel der japanische Lolita-Trend) sowohl durch individuelle,

zwischenmenschliche als auch durch institutionelle Kommunikation und Netzwerke verbreitet. (vgl. Kawamura, Yuniya: Fashioning Japanese Subcultures. Berg. London, New York 2012, S. 127f.).
9 Vgl. Mertens, Eva: Mehr als ‚nur' die Fans. Community, Conventions, Wettbewerbe und Internetplattformen. Diplomica Verlag. Hamburg 2012, S. 34.
10 Crypton Future Media, Inc.
11 Vgl. Kawamura, Yuniya: Fashion-ology. An Introduction to Fashion Studies. Berg. Oxford, New York 2005, S. 32.
12 Kawamura 2005, S. 32.
13 Vgl. Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg: Kampfroboter im Anmarsch. 2016 (http://www.mkg-hamburg.de/de/neues/27-05-2016-kampfroboter-im-anmarsch.html, 03.07.2016).
14 Ausschnitt aus dem Interview der Autorin mit Rudolf Arnold.
15 Play bezieht sich in diesem Sinne nicht nur auf das Aufführen (Theater, Performance), sondern auch auf das Spielen (Ausprobieren, Testen, Probehandeln).
16 Rahman, Osmud; Wing-sun, Liu; Hei-man Cheung, Brittany: ‚Cosplay': Imaginative Self and Performing Identity. In: Fashion Theory, Volume 16, Issue 3, S. 318.
17 Vgl. ebd.
18 Vgl. ebd.
19 Ausschnitt aus dem Interview der Autorin mit Rudolf Arnold; Hervorhebung der Autorin.
20 Vgl. Kotani, Mari: Doll Beauties and Cosplay. In: Lunning, Frenchy (Hg.): Mechademia 2. Networks of Desire. University of Minnesota Press. Minneapolis, London 2007, S. 50.
21 Vgl. Interview der Autorin mit Rudolf Arnold.
22 Belting, Hans: Bild-Anthropologie. Entwürfe einer Bildwissenschaft. Wilhelm Fink Verlag. München 2001, S.17.
23 Vgl. Käufer, Birgit: Die Obsession der Puppe in der Fotografie. Transcript. Bielefeld 2006, S. 293.
24 Kolhoff-Kahl, Iris: Ästhetische Muster-Bildungen. Kopaed. München 2009, S.163.

LITERATURVERZEICHNIS

Belting, Hans; Boehm, Gottfried; Stierle, Karlheinz (Hg.): Bild-Anthropologie. Entwürfe einer Bildwissenschaft. Wilhelm Fink Verlag. München 2001.

Hoffmann, E.T.A.: Der Sandmann. 1984 (http://gutenberg.spiegel.de/buch/der-sandmann-3093/4, 22.08.2016).
Käufer, Birgit: Die Obsession der Puppe in der Fotografie. Transcript. Bielefeld 2006.

Kawamura, Yuniya: Fashion-ology. An Introduction to Fashion Studies. Berg. Oxford, New York 2005.

Kawamura, Yuniya: Fashioning Japanese Subcultures. Berg. London, New York 2012.

Kolhoff-Kahl, Iris: Ästhetische Muster-Bildungen. Kopaed. München 2009.

Kotani, Mari: Doll Beauties and Cosplay. In: Lunning, Frenchy (Hg.): Mechademia 2. Networks of Desire. University of Minnesota Press. Minneapolis, London 2007.

Lamerichs, Nicolle: Stranger than fiction. Fan identity in Cosplay. 2011 (http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/246/230, 03.07.2016).
Lill, Felix: Der unechteste Popstar der Welt. 2013 (http://wwäw.zeit.de/kultur/musik/2013-06/hatsune-miku-japan-pop, 03.07.2016).

Mertens, Eva: Mehr als ‚nur' die Fans. Community, Conventions, Wettbewerbe und Internetplattformen. Diplomica Verlag. Hamburg 2012.

Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg: Kampfroboter im Anmarsch. 2016 (http://www.mkg-hamburg.de/de/neues/27-05-2016-kampfroboter-im-anmarsch.html, 03.07.2016).

Rahman, Osmud; Wing-sun, Liu; Hei-man Cheung, Brittany: ‚Cosplay': Imaginative Self and Performing Identity. In: Fashion Theory, Volume 16, Issue 3.

Schadeck, Julia: Interview mit Rudolf Arnold. 2016.

Taylor, Jayme Rebecca: Convention Cosplay. Subversive Potential in Anime Fandom. Master Thesis at the University of British Columbia. Vancouver 2009.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1: Misaki GY –Hatsune Miku, 2017. Quelle: Wikipedia, CC BY-SA 4.0.

Abb. 2: Foto: Joachim Seidl – Naisho als Miku Hatsune - Cyber Space Channel 39 (Vocaloid) auf der Hanami, 2016. Fotografie.

Abb. 3: Foto: Joachim Seidl – Naisho als Miku Hatsune - Cyber Space Channel 39 (Vocaloid) auf der Animagic, 2015. Fotografie.

Abb. 4: Foto: Joachim Seidl – Naisho als Miku Hatsune - Cyber Space Channel 39 (Vocaloid) auf der Animagic, 2015. Fotografie.

Abb. 5: Foto: Joachim Seidl – Naisho als Miku Hatsune – Cyber Space Channel 39 (Vocaloid) auf der Connichi, 2016. Fotografie.

Abb. 6: Foto: Rudolf Arnold – Making of von Miku. Fotografie

PHYSIOGNOMIK

in digitalen Welten

von Marina Lüsch

Hochgewachsene Elfen, heroische Drachenritter und ägyptische Katzen: Avatar-Gestaltung in *The Elder-Scrolls Online*

Physiognomik ist eine Methode, um die äußere Erscheinung eines Menschen mit seinen Charakterzügen zu verknüpfen. Diese Technik wurde bereits in der Antike diskutiert und erforscht und findet in der Literatur noch heute Verwendung. Extreme Formen der Physiognomik in Bezug auf Rassenmerkmale, die zum Beispiel in der Zeit des Nationalsozialismus wissenschaftlich gerechtfertigt wurden, finden wir in unseren Geschichtsbüchern. Auch wenn die Physiognomik in unserem Alltag an Bedeutung verloren hat, mustert jeder sein Gegenüber und beurteilt die Person bewusst und unbewusst nach ihrem Aussehen: Der erste Eindruck zählt. Die Verknüpfung von Physiognomik und Computerspielen öffnet uns eine Interpretationsebene in Online-Welten, die der Spieler[1] meist nur unbewusst wahrnimmt, die aber dennoch das Ambiente innerhalb des Spiels und manche Aspekte der Spielgeschichte maßgeblich beeinflussen kann.

Die vielen Gesichter der Physiognomik

„Der Teufel des gemeinen Volkes ist zumeist hager und hat einen dünnen Spitzbart am schmalen Kinn, während die Dickteufel einen Einschlag von gutmütiger Dummheit haben. Der Intrigant hat einen Buckel und hüstelt. Die alte Hexe zeigt ein dürres Vogelgesicht. Wo es heiter und saftig zugeht, da erscheint der dicke Ritter Falstaff, rotnasig und mit spiegelnder Glatze. Die Frau aus dem Volke zeigt sich untersetzt, kugelrund und stemmt die Arme in die Hüften. Heilige erscheinen überschlank, langgliedrig, durchsichtig, blaß und gotisch. Kurz und gut: Die Tugend und der Teufel müssen eine spitze Nase haben und der Humor eine dicke.“[2] Dieses Zitat von Ernst Kretschmer vermittelt einen ersten Eindruck von der Physiognomik und beschreibt Zusammenhänge, die zwischen optischen und charakterlichen Merkmalen gezogen werden, basierend auf der Idee, dass das menschliche Antlitz das Wesen widerspiegele. Eine triviale Form der Physiognomik macht sich jeder von uns zunutze, wenn er einen ersten Eindruck seines Gegenübers erlangen möchte. An den Falten, ob Lach- oder Sorgenfalten, im Gesicht des Gegenübers hoffen wir etwas ablesen zu können, ebenso wie am verkniffenen Mund oder den lachenden Augen. In den gängigen Bewerbungsratgebern heißt es, dass der erste Eindruck entscheidend sei, denn Menschen urteilen aufgrund ihrer Musterbildung zuallererst anhand der äußeren Erscheinung. „Jeder von uns ist ein Physiognom, denn jeder von uns deutet, wenn nicht bewußt, so doch uneingestanden und unbewußt, sein Gegenüber, versucht, von dessen Äußerem auf sein Inneres zu schließen.“[3] Norbert Borrmann bezeichnet die Physiognomik als „[…] die Kenntnis der Körperlichkeit, [welche] wohl als die Urform der Menschenkenntnis gelten [darf].“[4]

Die Schriften zur Physiognomik sind in der Tat sehr weit zurückzuverfolgen und werden bis heute um neue Ansätze erweitert. Die Physiognimie-Lehre besteht aus drei großen Hauptabschnitten und ist auf Aristoteles zurückzuführen. Im zweiten Abschnitt ist es Lavater, der nicht unerwähnt bleiben darf. Der dritte Hauptabschnitt ist wiederum dadurch gekennzeichnet, dass sich die Ideen der Physiognomik immer mehr den sich rasant entwickelnden Naturwissenschaften annäherten.[5] So wurden im aristotelischen Abschnitt Charaktereigenschaften Tieren zugeordnet und auch auf Menschen mit ähnlichen Attributen übertragen. Daraus entwickelte sich die Idee, dass körperliche Merkmale maßgeblich für den Charakter des Menschen seien. Dieser könne im Knochenbau des

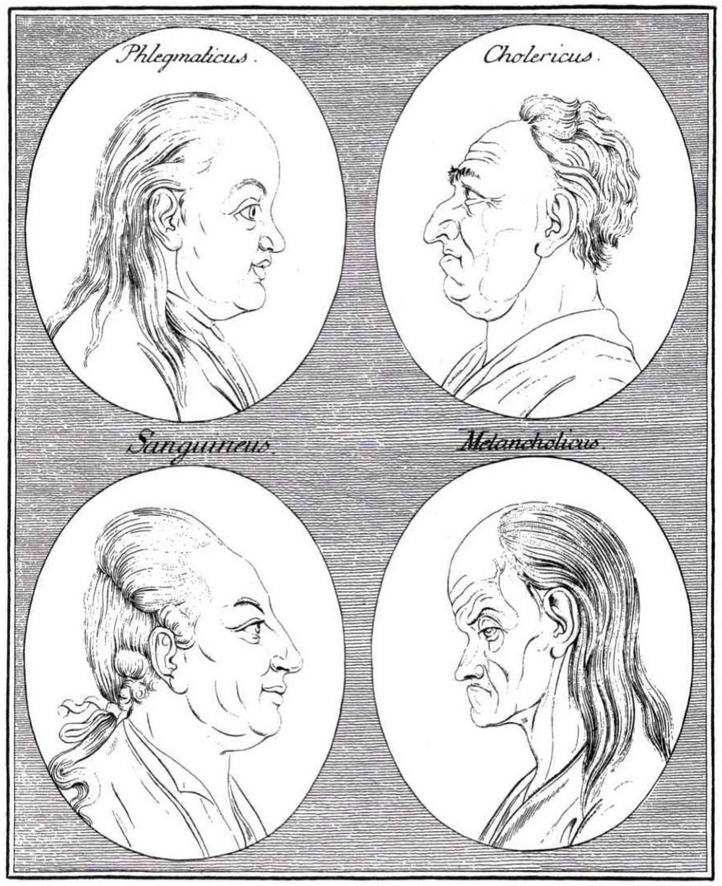


Abb. 1

Menschen verankert sein – der Gedanke war noch aktuell, als Lavater seine physiognomischen Studien durchführte – und im dritten Abschnitt wurden die Muskulatur und die Gesichtszüge mit einbezogen.[6] Auch wenn die Praxis der Physiognomik alt ist, wurden die Methoden und Ergebnisse dieser naturwissenschaftlichen Erkenntnissuche, Kunstform oder philosophischen Idee[7] zum Beispiel im Dritten Reich pervertiert und zur Rassenforschung genutzt. Mit diesem Wissen weckt ein Buch wie Professor Dr. Fritz Langes *Die Sprache des Menschlichen Antlitzes*[8] (1952) negative Assoziationen, wenn der Autor schreibt, dass er sich vor allem auf die Physiognomie des „deutschen Gesichtes"[9] beschränkt. Eine so klare Unterteilung wirkt irritierend und der Autor, der selbst noch vor dem Dritten Reich geboren wurde, kennt selbst die Auswüchse der Rassenforschung, die in Deutschland als wissenschaftliche Tatsache angesehen und verbreitet wurden. Ungeachtet dieser extremen Abzweigungen der Physiognomik finden wir in der Kunst und in unserem Sprachgebrauch immer wieder die Verknüpfung von Charaktereigenschaften oder Attributen mit ihrem Besitzer (z.B. der schlaue Fuchs, die diebische Elster). Lavater macht dies mit den Bebilderungen seiner *Physiognomischen Fragmente*, deren erster Band 1775 erschien, deutlich (Abb. 1; Abb. 2). Diese Beispiele für das physiognomische Verständnis seiner Zeit sowie ein Bild von Daniel Chodowiecki[10] (Abb. 3), sind in diesem Zusammenhang nennenswert.

Manche dieser Ansätze mögen überholt wirken, doch ein Blick in unsere Spielwarengeschäfte belehrt uns eines Besseren: Vor allem Puppen haben Gesichter, die lieb und freundlich wirken oder kess und schlau – je nachdem, welchen Typus sie darstellen sollen. Die meisten dieser Darstellungen erkennen wir wieder und sie sprechen unsere Alltagsmuster an, was belegt, dass die Physiognomik uns gar nicht so fremd ist. Es wäre wiederum schwer zu definieren, was bei einer Puppe ein neutrales Gesicht ist, ohne dass damit Assoziationen – selbst bei Kindern – geweckt werden. Eine mürrische Puppe mit verkniffenem Mund stellen wir uns nicht gerne im Kinderzimmer vor. Dasselbe gilt auch für anderes Spielzeug, denn besonders in diesem Bereich ist der Ausdruck des Charakters am Gegenstand bedeutend. Ähnliches können wir in Computerspielen finden, denn die Avatare, die uns dort begegnen, vor allem die nicht-spielbaren Charaktere (NPC = not playable character), sollen einen Eindruck vermitteln: je unbedeutender ihre Rolle im Spiel, desto unscheinbarer ihr Aussehen. Es gibt einen Unterschied zwischen Statisten und Protagonisten in Computerspielen. Der Protagonist ist der Spieler meist selbst, oft mit selbst gestaltetem Avatar.

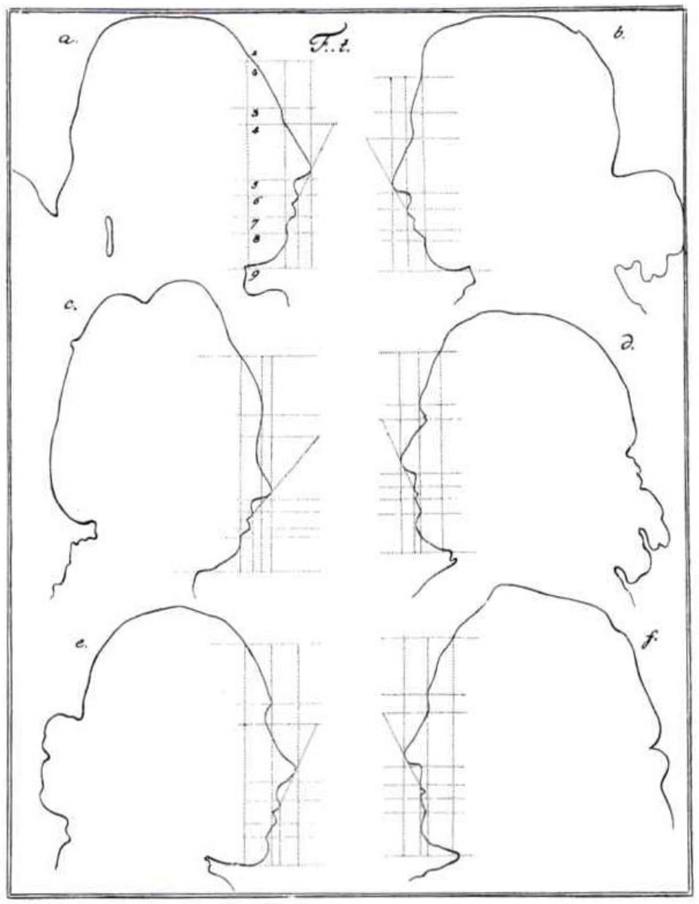


Abb. 2

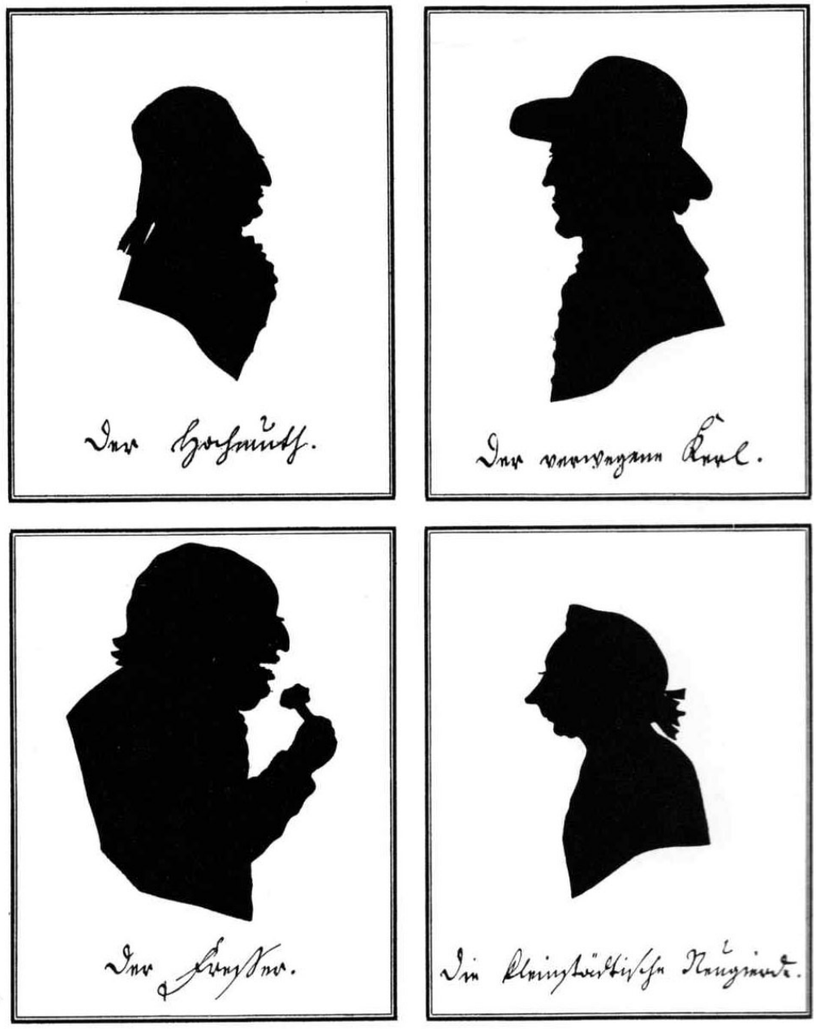


Abb. 3

Avatare, MMORPGS und The Elder Scrolls Online

Unter einem Avatar in einem Online-Rollenspiel (MMORPG[11]) ist unsere Verkörperung in einer Spielwelt zu verstehen. Wir schlüpfen in eine Rolle und bekommen dafür die Kontrolle über eine Spielfigur, die unsere Erlebnisse visualisiert: „To play a computer game means to play *with* something […]."[12] Der Avatar erlaubt uns, im vorgegebenen Rahmen zu handeln – er ist unsere Verbindung zur Spielwelt. Wir gestalten unseren Avatar und legen seine Parameter fest, indem wir aus verschiedenen Klassen und/oder Rassen wählen, Attribute verteilen und so sein Aussehen bestimmen. Je nach Spiel ist der Avatar mehr oder weniger fantastisch. Außerdem ist er durch die differenzierte Individualität grafisch ausgearbeitet und lässt dadurch unterschiedliche Grade der Identifikation zu. Die verschiedenen Bedeutungsebenen eines Avatars und seines Potentials, das wir im Spiel weiter vorantreiben, offenbaren sich ausschließlich innerhalb des Spiels.[13] Der Avatar entwickelt sich weiter, je tiefer wir in die Spielwelt vordringen. Das MMORPG *World of Warcraft (WOW)* lieferte zahlreichen interdisziplinären Wissenschaftlern, u.a. Psychologen, Soziologen und anderen Geisteswissenschaftlern, Stoff für Untersuchungen und Studien zu den Spielern selbst, aber auch zu den Beziehungen zu ihren Avataren. So schrieb Jan van Loop eine Abhandlung[14] darüber, in welchem Verhältnis die Identifikation mit dem *WOW*-Avatar zu dem Selbstbild des Spielers steht. *World of Warcraft* bot in seiner Anfangszeit keine ausgefeilten Avatar-Gestaltungsmöglichkeiten oder genaues Nachbilden des Spielers. Dennoch faszinierte WOW nicht nur Gamer, sondern auch Forscher, da das Spiel einen Meilenstein in der Entwicklung der MMORPGs darstellt.

Eine Gestalt unter vielen

Die Kategorie MMORPG bezeichnet einen Computerspieltypus, der eine große Anzahl an Menschen geografisch unabhängig voneinander mit- oder gegeneinander spielen lässt.[15] Das Rollenspiel (*role-playing*) bezeichnet die Art und Weise, auf die gespielt wird: Der Spieler wird zum Avatar und bewegt sich durch ihn in der Spielwelt. Arne Schröder benennt den Unterschied zwischen Charakterentwicklung in den ehemaligen Rollenspielen mit Stift, Papier und Charakterbogen (P&P: Pen&Paper Roleplaygame), dem realen Rollenspiel (LARP: Life Action Role Play) und den Computer-RPGs (Role Play Games) zum MMORPG: Der moderne Charakter in MMORPGs ist weniger konstruiert.[16] Er folgt nicht mehr zwingend dem Attributpunktesystem, das lange Zeit nicht nur P&P und LARP, sondern auch die Computer-RPGs dominiert hat. Dafür ist der Avatar in der Spielwelt gefangen und es ist üblich, in jedem Spiel einen neuen Avatar anzulegen: der Spieler ist *viele*, nicht nur ein Avatar. Dies trifft zwar auf Computerspiele schon länger zu, jedoch ist es nicht unüblich, dass LARP-Veranstaltungen sich eines Charaktersystems eines bekannten P&P-Spiels bedienen und man den Avatar, den man sonst *virtuell* verkörpert nun *real* verkörpert. In MMORPGs soll der Avatar, den wir gestalten, unsere Verkörperung in der Spielwelt sein und da wir ihn meistens nur von einer Aufsicht in der Spielwelt sehen, über die wir ihn steuern, wird er oftmals in Filmsequenzen eingebunden und ist bei verschiedenen Gelegenheiten genauer zu betrachten.

Der Avatar und sein Aussehen variieren sehr stark in den verschiedenen Spielen, was oftmals auf das Spiel-Genre, die Zielgruppe und andere Faktoren zurückzuführen ist. Die Gestaltungen variieren von „vorgegeben“ bis „ins kleinste Detail veränderbar“, von grafisch aufwendig und ultra-realistisch bis hin zu trivial und wenig detailliert. Die Entwicklung, vor allen in MMORPGs und RPGs, tendiert jedoch zu immer grafisch aufwendigeren und individuelleren Gestaltungsmöglichkeiten für Avatare. Die Bereitschaft, sich selbst in einer Spielwelt nachzubauen, kann mit einer These von Timo Kaerlein[17] verknüpft werden: Er bringt das Spiel als Subtyp sozialer Interaktivität[18] ein, um den Handlungswillen von Probanden mit humanoid gestalteten Robotern zu erläutern, da das Fremdheitsgefühl gegenüber Robotern und Cyborgs naheliegend sei. Demnach ist es also leichter, mit einem fremden (hier technischen) Wesen zu agieren, wenn wir uns bewusst sind, dass es sich hierbei um eine freiwillige Interaktion (hier im spielerischen Rahmen) handelt. Wenn wir dies auf Avatare übertragen, die in Bezug auf Entfremdung aufgrund ihrer Virtualität weiter weg von uns zu sein scheinen als Roboter, dann ist die Idee, ein Abbild von sich oder eine Wunschfigur durch digitale Welten zu steuern, eher erstrebenswert als befremdlich. Die Möglichkeiten, die Spiele uns hier an die Hand geben, etwas selbst zu gestalten, können den Reiz des Spiels noch erhöhen.

Wie die Avatare wirken und wie leicht wir sie als unsere Rolle, Abbild, Charakter oder Figur akzeptieren, hängt jedoch laut einer Forschungsgruppe[19] der Universität Bielefeld unter anderem auch davon ab, wie gut ihre Emotionen sichtbar sind. In ihrer Untersuchung[20] geht es primär um die Wirkung von cartoonartigen bis sehr realistischen Avataren und die unterschiedlichen Aspekte, die bei der Auffassung des Betrachters eine Rolle spielen: Bei dem Ausdruck der Avatare ist oftmals die Emotion und ihre Wiedererkennbarkeit wichtiger als der Realismus des Avatars.[21] Übertragen auf Spiele kann dies heißen, dass auch Spiele mit weniger ausgefeilten Charaktereditoren eine Wirkung auf die Spieler haben können, solange die Gesichtsausdrücke erkennbar sind. Die Idee, dass der Ausdruck und die Emotion wichtig für die Reaktion auf den Avatar sind, ist direkt mit trivialen physiognomischen Ansätzen verknüpfbar.

Aussagekräftige Charaktere

Die Charaktergestaltung in *The Elder Scrolls Online* bietet insgesamt sehr aufwendige Gestaltungsmöglichkeiten. Zwar sind nicht, wie zum Beispiel in *Black Desert Online,* einzelne Gesichts- und Körperpartien direkt wählbar und millimetergenau verstellbar, jedoch können diverse Punkte am kompletten Körper sowie einzelne Gesichtszüge angepasst, d.h. über Balken reguliert werden, zum Beispiel: Haare, Hautfarbe, Frisur, Augenfarbe, Augenbrauen, Alter, Narben, Bemalungen, aber auch Stirn, Wangen, Jochbeinhöhe, Nasenbein und -höhe, Schulterbreite, Brust, usw. (Abb. 4). Direkt bei der Betrachtung der Einstellungsmöglichkeiten fällt bei *Form des Gesichts* und *Körperbau* auf, dass es zuerst jeweils ein Dreieck gibt, dessen Spitzen mit den vorgegebenen Extremen eines Aussehenstypus gekennzeichnet sind (Abb. 4), hier: *Heroisch, Sanft* und *Kantig (Form des Gesichts)* und *Muskulös*, *Stattlich* und *Hager (Körperbau)*. Die Verknüpfung von Aussehen und Eigenschaften ist hier sehr deutlich und lässt uns direkt auf die zu Beginn erläuterten Ideen der Physiognomie blicken. Bei einem *heroischen Aussehen* bekommt der Avatar ausgeprägtere Gesichtszüge und Muskulatur, seine Gesichtsknochen sind deutlicher sicht-

Abb. 4

bar und sein Blick wird ernster (Abb. 5). Seine Augenbrauen lassen ihn ernster erscheinen und sein Kinn wird auffällig breiter. Das Gegenteil finden wir bei einem *sanften Aussehen*: Der Avatar bekommt deutlich weichere Gesichtszüge und Merkmale zugeschrieben (Abb. 6). In der Mitte der Dreiecke befindet sich der Ausgleich aller drei Merkmale (wird hier als *neutral* bezeichnet, Abb. 7). *Kantig* (Abb. 4) wäre als Merkmal noch nicht besonders auffällig, da dies wesentlich mehr eine optische Beschreibung ist, als es *sanft* und *heroisch* sind.

Hier verknüpfen sich Charaktereigenschaft, Handlungsweisen und Aussehen. Besonders sichtbar wird dies, wenn wir beachten, dass die Ausrichtung der Dreiecke beziehungsweise ihrer Attribute zum jeweiligen anderen Dreieck, d.h. *Form des Gesichts – Körperbau*, zugeordnet werden können. So liegen *heroisch* und *muskulös, sanft* und *stattlich*, sowie *kantig* und *hager* jeweils an den gleichen Spitzen des Dreiecks. Hiermit wird einem heroischen Avatar nicht nur ein Gesichtstypus zugeschrieben, sondern auch ein Körperbau, der muskulös ist. Dies ist die Grundlage für die weitergehende Gestaltung der Avatare, bei der einzelne Partien (Bsp. s.o.) noch weiter angepasst werden können, bis der Spieler seinen Wunsch-Avatar gestaltet hat. Aufgrund des physiognomischen Ansatzes denkt der Spieler beim Gestalten jedoch nicht nur an das Aussehen, sondern auch an die Charaktermerkmale seines Avatars mit. Dies geschieht intuitiv: Ein Spieler, der einen Drachenritter[22] spielen möchte, wird selten an einen sanftmütigen, rundlichen und kleinen Avatar denken, sondern assoziiert damit ein starkes, muskulöses und eindrucksvolles Erscheinungsbild. Ausnahmen bestätigen die Regel: Wir finden jeden Stereotyp und jedes Muster in *MMORPGs* verworfen und neu verknüpft, aber wir werden deutlich länger nach dem sanftmütigen, rundlichen Drachenritter suchen als nach dem starken, muskulösen.

Abb. 5

Abb. 6

Abb. 7

Wikinger, Katzen und spitze Ohren

Die genannten Aspekte bei *The Elder Scrolls Online* sind jedoch nicht die einzigen, die sich nach Kriterien der Physiognomik beurteilen lassen. Vielmehr sind die einzelnen Völker, beziehungsweise in RPGs Rassen genannt, und ihre Attribute in die Spielhandlung und Geschichte eingebunden. Hierfür sind die folgenden Auszüge aus dem Spieler-Wiki[23] *The Elder Scrolls Wiki* relevant.[24] Spieler sammeln hier nicht nur Informationen zu den einzelnen Handlungen, Quests, Spielmechaniken, usw., sondern auch spielübergreifend über die Geschichte der gesamten Spielreihe, wie auch über die Völker, welche die Spielwelt bewohnen (s. Infoboxen).

Die einzelnen Rassen haben oftmals Bezug zur realen Welt und bauen auf realen (historischen) Völkern auf oder bedienen Stereotypen, die heutzutage in den Massenmedien gängig sind. Besonders auffällig ist dies bei den Nord, die stark an Wikinger erinnern. Auch die Rothwardonen sind einfach zuzuordnen. Bei den Elfenrassen und den tierischen Rassen fällt die Zuschreibung deutlich schwieriger. Die stark variierenden Körpergrößen sind in *The Elder Scrolls Online* auch ein Indiz für die Lebensart und den Lebensraum der jeweiligen Gruppe. So sind Orks und Nord raues Klima gewohnt und besonders kämpferische Völker, wie wir uns Barbaren (Orks) und Wikinger (Nord) vorstellen – wieder ein unübersehbares Muster. Hingegen sind die kleinen Waldelfen Waldbewohner, die von ihrer geringen Körpergröße profitieren, da sie dadurch agiler sind. Das Attribut der Körpergröße wird bei den Hochelfen noch einmal anders eingesetzt. Sie sind hochgewachsen, mit einer goldenen Hautfarbe ausgestattet und agieren manchmal arrogant bis rassistisch – eine Anspielung auf Rassenideale im Dritten Reich. Außerdem präsentieren sich Hochelfen als die „erste ursprüngliche Rasse“ auf *Tamriel* (die Spielwelt) und kulturell überlegen.
Bei den Dunkelelfen wird mit der Musterekennung spielerischer umgeganden. Die scharfen, als missmutig interpretierbaren Gesichtszüge können auf den ersten Blick als Manifestation ihres Rufs als Unglücksraben decken, jedoch ‚sehen sie sich selbst' als enthusiastisches Volk. Bedeutsam für den Charaktereditor ist die Tatsache, dass das Spiel bereits mit den Grundzügen einer Rasse ihre Eigenschaften suggeriert. Wenn wir uns den tierischen Völkern zuwenden, dann sind bei den Khajit und Argoniern die Verbindungen nicht so offensichtlich wie bei den Nord-Wikingern, aber leicht nachvollziehbar, wenn wir uns die Geschichte des Spiels anschauen. So stellen die Khajit (Katzenwesen) eine orientalische oder ägyptische Kultur dar – eine Verknüpfung mit der ägyptischen Mythologie. Die Argonier als Echsenwesen wecken, in Bezug auf ihren Lebensstil und ihres Lebensraums in der Spielwelt, Assoziationen mit den Ureinwohnern des Amazonasgebiets. Hinzu kommt, dass in der Geschichte von *The Elder Scrolls Online* Sklaverei immer noch aktuell ist. Schon mithilfe der Physiognomik und der Verknüpfungen mit der menschlichen, realen Welt kann der Spieler Schlüsse auf die Verteilung der Rollen vornehmen. Die Argonier, Mensch-Tier-Hybride, mit einer archaischen Kultur, sind die Sklaven der Rassen, die sich als besonders zivilisiert betrachten: der Elfen. Aber auch andere Rassen finden sich bei *The Elder Scrolls Online* als Sklaven. Die vermeintliche Überlegenheit der Elfen, auch in Bezug auf ihre Kultiviertheit, stellt eine Anlehnung an die diversen Auseinandersetzungen verschiedener Kulturen und Ethnien in der realen Welt dar. Bei den beiden tierischen Völkern wurde außerdem der menschliche Körper mit einer anderen, tierischen Textur gewählt. Zudem übertrugen die Entwickler des Spiels die menschlichen physiognomischen Muster auf die Tiergesichter.
Der Realismus, der hier nur durch das Menschenähnliche ansatzweise zu finden ist, wird unwichtig, wenn Emotionen und Ausdruck bei dem Betrachter wirken. Die Vermenschlichung der Tierwesen und ihrer Gesichtsausdrücke lässt sie im Kontext des Spiels kenntlich werden und lässt sie deshalb weniger befremdlich wirken. Dies ist kein Verdienst, das explizit der *The Elder Scrolls-Reihe* zuzuschreiben ist, denn unsere Romane, Filme und Serien halten eine Vielzahl dieser humanoid-tierischen Mischformen bereit. Dank dieser Vor-Musterung finden wir uns auch in einer fantastischen Online-Tierwelt zurecht. Denn die Methoden der Physiognomik, die wir dabei anwenden, sind seit der Antike fest im kollektiven Gedächtnis unserer visuellen Kultur verankert.

Marina Lüsch, Mode-Textil-Design und Geschichte im Zwei-Fach-Bachelor, 3. Fachsemester.

Infobox

Redguards[25] [deutsch: Rothwardonen]

[…] The Redguards are renowned as arguably the most fierce, versatile and naturally gifted warriors in all of Tamriel.[26] Their ferocity and versatility is also manifested in their personality […].
Physiology
The Redguards' innate agility and prolific level of endurance allows them to excel in any activity that demands sustained effort. Most notably in combat. They are largely average in height, with a well-muscled and sturdy physique. Also, they are blessed with a very hardy constitution that allows them to resist poison and disease. In appearance, the Redguards' skin tone can range from light brown to black and their hair texture ranges from thick and wavy to tightly curled and wiry.

Trivia
Redguards bear many physical and cultural similarities to African and Middle Eastern peoples.

Infobox

Nord[27]

[…] They excel in all manner of traditional warfare. Nord culture centers on the quest for honor and glory, with emphasis also on the family and community.
Physiology
The Nords are a race of Men who typically are regarded as light-skinned, fair-haired, and imposing in size and build […]. The Nords, along with the Redguards and Orcs, are on average more muscular and larger of size than the other races […].

Trivia

- The Nords […] are a real-life reference to the history of the Normans.
- Nord translates to „North“ in Norwegian, German, French, Romanian, Faroese, Swedish, Italian, Icelandic, Danish, and Catalan, while „Noord“ has the same meaning in Dutch and Afrikaans.
- The looks by which Nords tend to be portrayed (tall, light skinned, blond, bearded, long-haired) is based on the appearance which is often stereotypically attributed to the people of German, Dutch, Baltic, and Scandinavian descent.
- The titles used in [Elder Scrolls] (king, jarl, thane, housecarl) are all real titles used in Germanic Europe in the Medieval Era.
- Some Nord names are also words in Scandinavian languages. […]

Breton[28]

[Mischung aus Elfen und Menschen]
Physiology
Their physical features resemble their Nedic ancestors, including their pale skin tone and the obvious physical resemblance to […] Nords, but some still inherit the frail, sharp appearance of the elves, along with the arrogance, and some do have slight points in their ears.

Trivia
Bretons hail from Brittany, France, and along with their close cultural relatives the Cornish and Welsh, speak a language derived from the Brythonic branch of the Celtic languages. In the later Elder Scrolls games; Bretons usually sport Gallic names which can be directly correlated to this real-world ethnic group […].

Anmerkungen

1 Hier und im Folgenden sind weibliche Formen mit eingeschlossen.
2 Ernst Kretschmer, zitiert in Borrmann, Norbert: Kunst und Physiognomik: Menschendeutung und Darstellung im Abendland. Köln 1994, S. 9.
3 Ebd., S. 11.
4 Ebd., S. 10.
5 Vgl. ebd., S.11.
6 Vgl. ebd., S.10ff.
7 Vgl. ebd., S. 10.
8 Lange, Fritz: Die Sprache des Menschlichen Antlitzes. Eine wissenschaftliche Physiognomik und ihre praktische Verwertung im Leben und in der Kunst. 4. Aufl.. München 1952.
9 Vgl. ebd., Vorwort zur vierten Auflage, S. 8.
10 Chodowiecki war ein zeitgenössischer Maler, der Lavater auch bei den Abbildungen in seinen Physiognomischen Fragmenten half.
11 = Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: Rollenspiele, die online gespielt werden und für eine Vielzahl an Spielern ausgelegt sind.
12 Schröder, Arne: Playing with the avatar: World of Warcraft Avatars as playing things. In: Bigl, Benjamin; Stoppe, Sebastian (Hg.): Playing with Virtuality. Theories and Methods of Computer Game Studies Frankfurt a.M. 2013, S. 225.
13 Vgl. ebd., S. 225.
14 Looy, Jan van; u.a.: Self-Discrepancy an MMORPGs. Testing the Moderating Effects of Avatar Identification and Pathological Gaming in World of Warcraft. In: Quandt, Thorsten; Kröger, Sonja (Hg.): Multiplayer. The Social Aspects of Digital Gaming. New York 2014, S. 234-242.
15 Vgl. Inderst, Rudolf Thomas: Vergemeinschaftung in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Boizenburg 2009, S.15.
16 Vgl. Schröder 2013, S. 225.
17 Vgl. Timo Kaerleins Vortrag „Dolling up the computer? Das Puppenmotiv in den Social Robotics“ während des Workshops Doll up ‚n‘ down. Doll up ‘n‘ down, Universität Paderborn: Interdisziplinärer Workshop zur Puppe als Körper-Bild zwischen Natur und Artefakt im Spannungsfeld von Mode, Kunst, Medien und Technik. 19. - 20.01.2017.
18 Vgl. ebd.
19 Zusammenarbeit der Universität Bielefeld (Deutschland), Zaragoza (Spanien) und dem Trinity College Dublin (Irland).
20 Zell, Eduard; Aliaga, Carlos, u.a.: To Stylize or not to Stylize? The Effect of Shape and Material Stylization on the Perception of Computer-Generated Faces. Bielefeld, u.a. 2015 (www.eduardzell.com/publications/sigasia_2015.pdf).
21 Vgl. ebd., S.3.
22 Eine Krieger-Klasse in The Elder Scrolls Online.
23 Wissenssammlung über ein Spiel, das von Spielern gestaltet wird. Bei diesem Wiki handelt es sich um eine

Sammlung, die die komplette The Elder Scrolls-Reihe umfasst, also auch alle Teile vor dem MMORPG, auf die das Online-Spiel inhaltlich aufbaut.
24 http://elderscrolls.wikia.com/wiki/The_Elder_Scrolls_Wiki [Stand 13.03.17; 22:04 Uhr].
25 O.A.: Reguard (http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Redguard, 13.03.2017). 26 Dies ist der Name der Spielwelt.
27 O.A.: Nord (http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Nord, 13.03.2017).
28 O.A.: Breton (http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Breton, 13.03.17).

Literaturverzeichnis

Borrmann, Norbert: Kunst und Physiognomik: Menschendeutung und Darstellung im Abendland. Köln 1994.

Inderst, Rudolf Thomas: Vergemeinschaftung in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Boizenburg 2009.

Kaerlein, Timo: Dolling up the computer? Das Puppenmotiv in den Social Robotics. Workshop Doll up ‚n' down, Universität Paderborn: Interdisziplinärer Workshop zur Puppe als Körper-Bild zwischen Natur und Artefakt im Spannungsfeld von Mode, Kunst, Medien und Technik. 19. - 20.01.2017.

Lange, Fritz: Die Sprache des Menschlichen Antlitzes. Eine wissenschaftliche Physiognomik und ihre praktische Verwertung im Leben und in der Kunst. 4. Aufl. München 1952.

Looy, Jan van; u.a.: Self-Discrepancy an MMORPGs. Testing the Moderating Effects of Avatar Identification and Pathological Gaming in World of Warcraft. In: Quandt, Thorsten; Kröger, Sonja (Hg.): Multiplayer. The Social Aspects of Digital Gaming. New York 2014.

Schröder, Arne: Playing with the avatar: World of Warcraft Avatars as playing things. In: Bigl, Benjamin; Stoppe, Sebastian (Hg.): Playing with Virtuality. Theories and Methods of Computer Game Studies. Frankfurt a.M. 2013.
Schuhmann, Gerd: Black Desert: Die beste Charakter-Erstellung aller Zeiten in 25 Minuten Video. 2014. In: Mein MMO. Das Magazin für Online Spiele (http://mein-mmo.de/black-desert-die-beste-charakter-erstellung-aller-zeiten-in-025-minuten-video/,05.02.2017).

The Elder Scrolls Wiki. Online (http://elderscrolls.wikia.com/wiki/The_Elder_Scrolls_Wiki, 13.03.2017).
Zell, Eduard; u.a.: To Stylize or not to Stylize? The Effect of Shape and Material Stylization on the Perception of Computer-Generated Faces. Bielefeld, u.a. 2015 (www.eduardzell.com/publications/siga-sia_2015.pdf, 13.03.17).

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Die vier Temperamente. In: Lavater, Johan Caspar: Physiognomische Fragmente, Bd. IV, Leipzig; Winterthur 1778. In: Borrmann, Norbert: Kunst und Physiognomik: Menschendeutung und Darstellung im Abendland. Köln 1994, S. 15.

Abb. 2: Sechs Kopfumrisse mit punktierten Linien. In: Lavater, Johan Caspar: Physiognomische Fragmente, Bd. IV, Leipzig; Winterthur 1778. In: Borrmann, Norbert: Kunst und Physiognomik: Menschendeutung und Darstellung im Abendland. Köln 1994, S. 125

Abb. 3: Silhouetten von Daniel Chodowiecki: „Der Hochmuth"; „Der verwegene Kerl"; „Der Fresser", „Die kleinstädtische Neugierde", um 1780. In: Borrmann, Norbert: Kunst und Physiognomik: Menschendeutung und Darstellung im Abendland. Köln 1994, S. 138.

Abb. 4: Gestaltungsmenü in The Elder Scrolls Online, links: Form des Gesichts; rechts: Körperbau. Screenshot von Elder Scrolls Online. 2017.

Abb. 5: Form des Gesichts: Heroisch. Von links nach rechts: Rothwardone, Nord, Bretone, Hochelf, Waldelf, Dunkelelf, Ork, Khajit, Argonier. Screenshot von Elder Scrolls Online. 2017.

Abb. 6: Form des Gesichts: Sanft. Von links nach rechts: Rothwardone, Nord, Bretone, Hochelf, Waldelf, Dunkelelf, Ork, Khajit, Argonier. Screenshot von Elder Scrolls Online. 2017.

Abb. 7: Form des Gesichts: Kantig. Von links nach rechts: Rothwardone, Nord, Bretone, Hochelf, Waldelf, Dunkelelf, Ork, Khajit, Argonier. Screenshot von Elder Scrolls Online. 2017.

Das BELIN'SCHE PUPPEN-PENDEL

VON ANNA SCHEIDTWEILER

Puppen durchdringen unseren Alltag – seien es die Spielzeugpuppen oder jene Mannequins, welchen wir tagtäglich in den Schaufenstern begegnen. Weil Puppen Menschen abbilden, lassen ihre Gestaltähnlichkeit und ihre Omnipräsenz oft die Grenzen zwischen lebendigen und unbelebten Körpern verschwimmen. Die Künstlerin Valérie Belin widmet sich in Arbeiten genau diesem Thema: Wie verhalten sich Menschen und Puppen zueinander? Wie beeinflussen und entgrenzen sie sich? Belin macht deutlich, dass das Verhältnis von Mensch und Puppe schon immer zwischen Natürlichkeit und Künstlichkeit, Unvollkommenheit und Ideal pendelt. Ein Einblick in die Geschichte der Modepuppe versucht, dieser ambivalenten Beziehung auf die Spur zu kommen.

Abb. 1

die Macht der PANDORA

Betrachten wir die Geschichte der Modepuppe anhand einer Standuhr, so beginnt das Pendel zur Morgenstunde auf der anthropologischen Seite, da der Mensch die Puppe – nach seinem Vorbild – schafft. Erkennbar ist dies mitunter daran, dass das französische Wort *Mannequin* von dem niederländischen Wort *maneken* stammt, welches übersetzt *Menschlein* bedeutet.[1]
Das Pendel schlägt mit der Einführung der ersten Modepuppe im 14. Jahrhundert um: Die Puppe wird als Vermittlerin der neuesten Mode an europäische Fürstenhöfe geschickt.[2] Auf diese Weise nimmt sie direkten Einfluss auf das Kleiderverhalten und somit auf die zweite Haut des Menschen. Die Modepuppe, die zwischen einer Arm- und einer Menschenlänge groß ist[3], wird so selbst zum Vorbild. Im 18. Jahrhundert ist der Export dieser Modepuppen auf Bestellung oder als beliebtes Geschenk eine wichtige Einnahmequelle von Pariser Modehäusern.[4] Bereits ihr Name, *Pandora*, vermittelt einen Eindruck von der Wirkung dieser Puppen, welche bis heute andauert. Die Betitelung stammt aus der griechischen Mythologie, in der *Pandora* die zu Beginn der Menschheit geschaffene Frau bezeichnet und viele von Göttern gegebene verführerische Merkmale besitzt.[5] Dies macht sie einerseits zum Schönheitsideal schlechthin, doch andererseits ist sie Trägerin der sogenannten *Büchse der Pandora* mit allen erdenklichen Schrecken darin, welche sich beim Öffnen in der Welt verbreiten. Die Pandora-Puppe gilt im 18. Jahrhundert demnach sowohl als Sinnbild der weiblichen Schönheit als auch als machtvolle Hüterin des Bösen.
Mit Einführung der Papierpuppe 1790 wird Mode breiteren Bevölkerungsschichten zugänglich gemacht.[6] In den Kinderstuben sind die zarten Püppchen bis Ende des 20. Jahrhunderts zu finden.[7] Trotz der erschwinglicheren Variante bleibt Mode bis ins späte 19. Jahrhundert der wohlhabenden Oberschicht vorbehalten.[8] Kleidung unterliegt strengen Ordnungen und hat die Aufgabe, den sozialen Stand seines Trägers oder seiner Trägerin widerzuspiegeln.[9] Die bekleidete Modepuppe muss sich somit wieder an den Menschen richten, doch zusätzlich schafft sie Schönheitsideale, an denen sich der Mensch orientiert, – ein ständiges Pendeln der gegenseitigen Einflussnahme.

Zwischen DOLL und IDOL

Zur Mittagsstunde – im späten 18. und frühen 19. Jahrhundert – werden Kleiderordnungen gelockert; die ökonomische und die gesellschaftliche Lage verändern sich.[10] Dies bildet die Grundlage für die Entstehung der Mode im 19. Jahrhundert, bei der sich die breite Bevölkerungsschicht zeitgemäß kleiden kann.[11] Der Beginn der Ära der Haute-Couture-Häuser und die Möglichkeit zur Massenproduktion stellt einen Wandel in der Geschichte der Modepuppe dar.[12] Da „das neu entstehende Bürgertum […] noch nicht die Stilsicherheit einer Aristokratie [besitzt]“[13], entwerfen Fachleute – heute Modeschöpfer – die Mode. Die Mode wird von nun an von lebendigen Mannequins vorgeführt. Modepuppen rücken aufgrund dieser Entwicklung sowie durch die neu entstandenen Modefotografien und -journale in den Hintergrund.[14] Die Mannequins, uns besser bekannt als Models, verkörpern, wie zuvor die Modepuppen, bis heute Schönheitsideale, welche einerseits Menschen nachahmen und andererseits von Menschen imitiert werden.[15] So schlägt das Pendel wieder um: Der Mensch selbst wird zur Puppe, an der sich andere orientieren.
Mensch-Puppe/Puppe-Mensch stehen in einem Spannungsfeld, welches die Frage aufwirft, inwiefern sich der Mensch der Puppe und die Puppe dem Menschen annähern kann. Das Pendel schlägt im Verlauf der Kulturgeschichte der Modepuppe oft um, sodass es nicht immer eindeutig zu bestimmen ist, wessen Einfluss stärker ist.
Die Künstlerin Valerie Belin setzt sich in ihren Arbeiten mit diesem Spannungsverhältnis auseinander. In ihren 2006 entstandenen Serien *Models II* und *Black Women II* nähert sie Models und Menschen von der Straße mithilfe von Kosmetik und Kleidung so an das Aussehen einer Puppe an, dass Schein und Sein nicht mehr auseinanderzuhalten sind. Das Pendel schlägt nun wieder auf die Seite der Puppe. In der Serie *Mannequins* (2003) dreht sie dieses Prinzip um und lässt so das Pendel wieder zurückschwingen, indem sie Schaufensterpuppen so umgestaltet, dass sie einem Menschen zum Verwechseln ähnlich sehen. Auf diese Weise lässt sie die Grenzen zwischen Puppe und Mensch nahezu verschwinden.

VERSTECKSPIEL hinter schöner Fassade?

Wie Belin in ihrer Serie *Mannequins* ankündigt, schlägt das Pendel zur Abendstunde um. Der Mensch selbst wird zur Puppe: In der Alltagssprache assoziieren wir mit dem Begriff *Modepuppe* weniger das Bild der Pandora als Repräsentantin der neuesten Mode. Vielmehr verwenden wir diesen Begriff zusammen mit *Fashion Victim* als Ausdruck für Personen, welche viel Zeit und Geld in ihr Aussehen investieren.[16] Dieser Begriff wirkt negativ, fast beleidigend, und impliziert, dass diese Menschen – sei es Frau oder Mann – Markenbekleidung nutzen, um ihr Inneres zu verbergen.[17] Was passiert, wenn der Mensch wirklich zur (Mode)puppe wird und seine Persönlichkeit, welche ihn als Mensch kennzeichnet, hinter diesem Nacheifern von Schönheitsidealen verliert? Und ist es wirklich ein Verstecken hinter der Markenmode oder wird diese zu einer Art Inszenierung der eigenen Persönlichkeit verwendet? Diese ist eine der Fragen, mit der ich mich an die Künstlerin Valérie Belin gerichtet habe.

Interview mit Valérie Belin

1. *As you were turning people into creatures between human beings and dolls in your Models II series, you reversed the principle of your Mannequins series from 2003, in the course of which you were working with mannequins, making them look human-like. Do human beings determine the ideal of beauty for dummies/mannequins or vice versa?*

These are in effect two opposite but equivalent processes. I photographed objects as if they were persons, and persons as if they were objects. Regarding the "ideal of beauty," I think it goes in both directions, from human beings towards objects and from objects towards human beings. It's a dialectical process.

2. *Your Models II series features people, made up to ‚perfection' like a mannequin by means of cosmetics. In your opinion, is it imaginable that genetic engineering can modify human physical appearance in such a way that future human beings look similar to those on your photographs?*

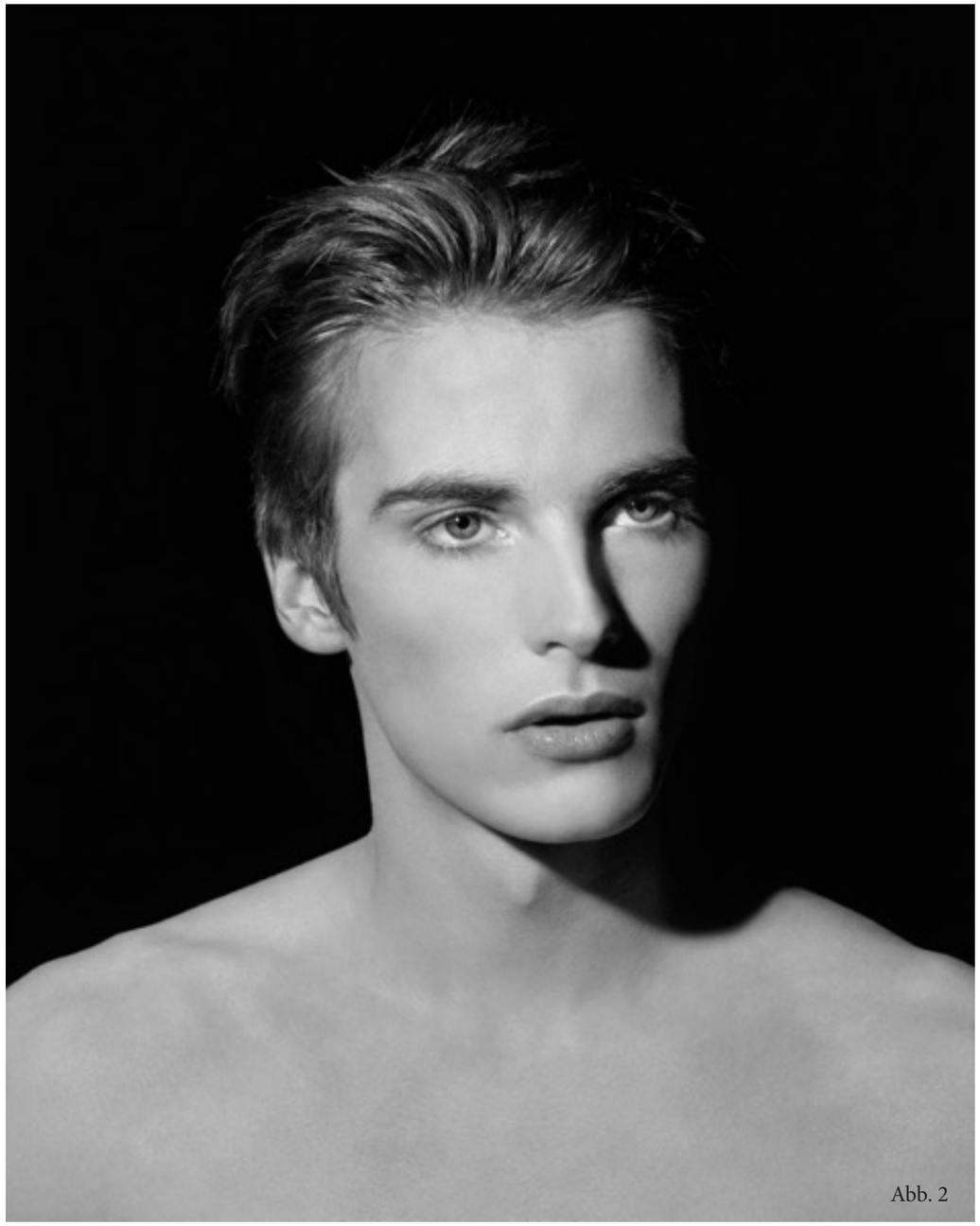


Abb. 2

The subjects of Modèles II were young models (new faces) working for fashion agencies. I wanted my intervention to be minimal: I just did the make-up and asked them to pose without expression, without looking. I photographed these people "as they were", without any kind of artifice. So yes, it is conceivable that human beings might look like these photographs without recourse to genetic engineering. I think that society has an impact

on people's very identities while also transforming their appearance, with a tendency towards uniformity.

3. *What do you think about people who dress like a doll, similar to what you did in your work Black Women II you made in 2006, after Models II? Do they try to hide their real identity behind predetermined forms and schemes, or is it mainly a way of self-fashioning?*

Contrary to the earlier series, the young women photographed for this one were 'real' and 'ordinary' women I saw in the metro. The point of this way of wearing make-up and clothes was not to hide a real identity, but to create a new one by means of disguise, and to inhabit that new identity. In this instance, the idea was not to conform to a pre-existing model, but to invent one. Consequently, there is an element of creativity in their attitude, even if, as is always the way with fashion, the result is a bit samey.

4. *In your Models II series, you have both men and women transformed into dolls. Although traditional role models of women and men become less and less distinct, women are supposedly more easily guided by beauty ideals than men. Does it still hold true?*

My aim was to obtain equivalent portraits, with no expression, independently of the models' personality and gender. The idea was not to express an ideal of beauty but to create chimerical or hybrid beings, a mix of man and woman. The aesthetic of these creatures also evokes that of the avatars we use to represent ourselves in virtual worlds. To answer your question, I don't think that women are more easily influenced by an ideal of beauty, or at least not inside; it's more that they are obliged to follow one by society, and this pressure is certainly not as strong for men. But the world is changing.

Abb. 3

Anna Scheidtweiler, Medienwissenschaft und Mode-Textil-Design im Zwei-Fach-Bachelor, 3. Fachsemester

Anmerkungen

1 Vgl. Brückner, Wolfgang: „Mannequins". In: Kraft, Barbara (Hg.): Traumwelt der Puppen. München 1992, S. 1.
2 Vgl. Lehnert, Gudrun: Modepuppen als Botschafterinnen der Eleganz. In: Lehnert, Gudrun (Hg.): Mode, Models, Superstars. DuMont. Köln 1996, S. 45.
3 Vgl. ebd.
4 Vgl. ebd.
5 Vgl. ebd.
6 Vgl. ebd., S. 46.
7 Vgl. ebd.
8 Vgl. ebd., S. 47.
9 Vgl. ebd., S. 48.
10 Vgl. ebd., S. 49.
11 Vgl. ebd.
12 Vgl. ebd.
13 Ebd., S. 50.
14 Vgl. Kolhoff-Kahl, Iris: Mode-Puppe-Körper. In: dies. (Hg.): Ästhetische Werkstätten. Schöningh. Paderborn 2010, S. 45.
15 Lehnert 1996, S. 50.
16 Vgl. Kolhoff-Kahl 2010, S.49.
17 Vgl. ebd.

Literaturverzeichnis

Brückner, Wolfgang: „Mannequins". In: Kraft, Barbara (Hg.): Traumwelt der Puppen. München 1992.

Kolhoff-Kahl, Iris: Mode-Puppe-Körper. In: dies. (Hg.): Ästhetische Werkstätten. Schöningh. Paderborn 2010.

Lehnert, Gudrun: Modepuppen als Botschafterinnen der Eleganz. In: dies. (Hg.): Mode, Models, Superstars. DuMont. Köln 1996.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Valérie Belin – Mannequins (Untitled), 2003. Quelle: Website Valérie Belin (http://valeriebelin.com/works/2003-mannequins, 02.03.2017).
Abb. 2-3: Valérie Belin – Models II (Untitled), 2006. Quelle: Website Valérie Belin (http://valeriebelin.com/works/2006-models-2, 02.03.2017).

BE MORE THAN A DOLL

start to breathe.

VON EDINA KAMPMANN

„Inzwischen meißelte er weißes Elfenbein mit wunderbarer Kunst glücklich und gab ihm eine Form, mit der keine Frau geboren werden kann und verliebte sich in sein Werk. Ihr Antlitz ist das von einer wirklichen Jungfrau, du könntest glauben, sie lebe, wolle sich bewegen, wenn die Ehrfurcht nicht im Wege stünde: Die Kunst bleibt so sehr verborgen durch ihre Kunst. Pygmalion bewundert sie und entbrennt mit dem Herzen in Liebe zu dem vorgetäuschten Körper. […]
Es wird das berührte Elfenbein weich, (und) verliert seine Härte, (und) es gibt seinen Fingern nach und weicht, wie das Wachs vom Hymettusgebirge durch die Sonne weicht, und vom Daumen geknetet sich in viele Formen biegt und brauchbar wird durch den Gebrauch selbst. Während er erstarrt (vor Staunen) und sich unsicher freut und sich fürchtet, dass er sich täuscht, berührt der Liebende immer und immer wieder mit seiner Hand den Gegenstand des Wunsches. Ein Körper war es, die durch den Daumen berührten Adern pochen.“[1]

- Ovid – Metamorphoses (Pygmalion)

Und sie erwachte zum Leben

Die Puppe ist vom Menschen gemacht. Sie ist menschenähnlich, verkörpert eine aufrechte Haltung. Sie hat strahlende Augen, eine perfekte Nase, traumhaften Mund, perfekte Hände und Füße – eine idealisierte Vision unseres Alter Egos. Die Projektion geheimer Fantasien und Begierden auf Puppenkörper ist unvermeidlich. Der Mensch beseelt die zunächst leblose Puppe, indem er ihr eine persönliche Bedeutung zuschreibt: „Nur der Mensch allein vermag den Menschen wirklich zu faszinieren."[2]

Puppen verdanken ihre scheinbare Lebendigkeit dem Menschen, doch „leicht entgleiten sie unserer Regie und folgen eigenen Gesetzen"[3], während sie die von uns gemachten Schönheitsideale transportieren. Diese utopisch-puppenhaften Zusammensetzungen projizieren nicht nur unsere humane Spezies auf die Körpergestelle, sondern letztere auch auf uns, sodass eine Wechselwirkung entsteht. Models ahmen die Puppenartigkeit nach, während die Puppenkreationen selbst ein menschliches Ideal anstreben.

Demnach stilisieren Frauen sich gerne zu Puppen. Diese sind in der Mode unabdingbar – schließlich muss die Mode, ob an menschenähnlichem Plastik oder an puppenähnlichem Fleisch, attraktiv präsentiert und zur Geltung gebracht werden.

Jenes Wechselspiel von Model und Puppe lässt sich bis in das siebzehnte Jahrhundert zurückverfolgen. Damals reiste die Pandora, eine exemplarische Anziehpuppe, von Hof zu Hof, um dem Adel die neuste Mode zu präsentieren. Dies impliziert bereits die Stilisierung der Frau nach einem puppenhaften Vorbild.[4] Zu jener Zeit war modisches Kleidungsverhalten den reichen Oberschichten vorbehalten, während einfache Menschen, wenn überhaupt, nur das Nötigste an Kleidung besaßen.

Mit der Industrialisierung im neunzehnten Jahrhundert ging durch den zunehmenden Reichtum der breiteren Bevölkerung nicht nur die Konfektionierung, sondern auch die Massenproduktion einher.[5] Das Bürgertum wurde gleichzeitig zum Käufer und zum Model; die Straße transformierte sich zum Laufsteg. Die lebendige Vorführdame, die sich in Berufen wie Prostitution, Verkäuferin oder Näherin verdingte, war geboren. Parallel fand die Entwicklung der Schaufensterpuppe statt, die erstmals im neu entstandenen Warenhaus des neunzehnten Jahrhunderts Verwendung fand. Dort verkörperte sie Konsum und Disponibilität – allerdings nur durch finanzielle Gegenleistungen.[6] „Und was sie geben, ist die Ware, die sie selbst symbolisieren. Der Schwellenraum des Schaufensters wird zum visuellen Modell der Warenmaschinerie und die künstlichen Mannequins zu ihren Agentinnen."[7]

In der Zeit vor den Schaufensterpuppen mussten die Verkäuferinnen selbst die Ware bewerben, verkaufen und vermarkten. Das Ladenmädchen Marie Vernet, welches um 1850 den ersten Modeschöpfer im modernen Sinne, Charles Worth, heiratete, ging als erste Vorführdame in die Geschichte ein, als Worth sie für die Präsentation seiner Entwürfe auserkor.[8] Mit der Perfektionierung des Schaufensters entwickelte sich auch die Schaufensterpuppe von der Büste zum naturalistischen, menschenähnlichen Mannequin mit großen leuchtenden Augen, echten Haaren und Wimpern sowie einer zarten Pfirsichhaut, sodass das „indirekte Verführungspotenzial […] sich von der realen Frau auf ihr künstliches Double"[9] verlagerte. Moderne Technologien entwickelten den perfekten Puppenkörper so weit, bis er schließlich seiner Doppelgängerin, der Frau auf der Straße, zum Verwechseln ähnlich sah. Ironischer Weise begann die Masse nun, dieses menschliche Ideal nachzuahmen, das selbst lediglich eine Nachahmung ist: „[…] Aber die Menge sieht nur den Typ und meint, dass so auszusehen das Ideal sei – und bewusst oder unbewusst, sie kopiert eine Kopie. Die Schaufensterpuppe als Bildner, das Schaufenster als schöpferisches Institut… so entstehen Zeitmenschen!"[10] Die Perfektion und das damit einhergehende Verführungspotenzial steigerte sich bis hin zur auratischen Unheimlichkeit. Das Spiel der Verdopplung und Verwechslung machte das überirdische Wesen zu einem gefährlichen Faszinosum für Männer, dem auch der mythische König Pygmalion zum Opfer fiel. Er war der zügellosen Frauenwelt überdrüssig und erschuf eine idealisierte Traumfrau aus Elfenbein, in die er sich schließlich verliebte. Die Versteinerung löste sich und sein Wunsch nach Verlebendigung seiner Geliebten ging in Erfüllung. Auf Grundlage der Legende wurde der Begriff *Pygmalion-Effekt* wurde geprägt, welcher allerdings heute in Verbindung mit der selbsterfüllenden Prophezeiung von Produktivität durch extrinsischen Einfluss steht.[11]

Was den manipulativen Einfluss auf die Männerwelt anbelangt, so sorgt der Raum des Schaufensters für dessen zusätzliche Verstärkung. Der Zwittercharakter, der die Grenze zwischen innerem, privaten und äußerem, öffentlichen Raum durchbricht, „verleiht dem Schaufenster seine politische und ökonomische Verführungsmacht. […] [In] den Schaufenstern der großen Städte werden die Blicke der Passanten permanent umgelenkt: Vom Versprechen einer intimen Sphäre, die in Bezug auf die Ware wie den Kaufakt Exklusivität signalisiert, auf einen öffentlichen Akt der Exhibition, der zeigt, was gekauft wird und zu welchem Preis, und vice versa."[12]

Puppenfleisch und Menschenplastik

Die parallele Entwicklung von Frau und Puppe steigerte sich im 20. Jahrhundert unaufhaltsam und beruhte auf einem Verhältnis von gegenseitiger Bewunderung und Konkurrenz. Wem gebührt die Präsentation der pompösen Entwürfe glorreicher Designer und wem gelingt sie besser? In Bezug auf die Ausdauer des Verpuppungsprozesses ist die Schaufensterpuppe klar im Vorteil; Abmagerung, Hunger und Untergewicht machen ihr nichts aus. Menschliche Models hingegen versuchen verzweifelt, ihrem verpuppten Double immer ähnlicher zu werden, obwohl die Puppe lange nicht die menschliche Artikulierung wahrer Körperlichkeit besitzt, was die Quintessenz jeglicher Erotik sei.[13]

Hartes Training und die Ökonomisierung des Körpers sind die Folge dieser Entwick-

lung. Der Körper wird zum Betriebskapital. Dies führt zur Unsichtbarkeit des Menschen hinter dem Model. Verankert zwischen gezwungener Verdinglichung und Autonomie des Models, richtet der urteilende Blick des Mannes die Frau zu. Durch die Gestaltung von Körper, Haar und Kleid entsteht eine weiblich-ästhetische Norm, die unsere männlichen Artgenossen kontrollieren.[14] Andererseits kann das Model selbst „aus der Ökonomisierung seines Körpers eine Unabhängigkeit gewinnen, die es möglich macht, die eigene ‚Selbst-Verdinglichung' subversiv [zu] unterlaufen."[15] In diesem Fall verleiht das Auftreten als *Femme fatale* dem Mannequin eine erotische Macht über die Männer und bewirkt den männlichen Kontrollverlust.[16] Zwischen intimer Idylle und erotischer Käuflichkeit[17] der vier Wände des Schaufensters schwankt die Frau in ihrem stetigen Kampf um Individualität und Anpassung. Auf Kosten ihrer Einzigartigkeit modifiziert sie ihren Körper, um – wie auch die epochale Entwicklung der Schaufensterpuppe zeigt – einem gesellschaftlichen Ideal zu entsprechen, dass von Puppe und Frau gleichermaßen transportiert wird. „Die Frau ist immer etwas Einzigartiges, die Schaufensterpuppe dagegen ein Serienprodukt. Ihre ideale Schönheit, die sie mit der antiken Statue teilt, wird hundertfach reproduziert."[18]

Die gezwungene Entindividualisierung der Models führt somit zu dem Widerspruch der Mode par excellence: Lebt diese nicht von der Wechselwirkung zwischen Anpassung und Abweichung? Warum darf dann nicht auch der Mensch selbst jenem Phänomen entsprechen? Schließlich beschränkt sich Mode nicht nur auf Kleidung, sondern auf die gesamte Art und Weise, wie Menschen versuchen, einen Lebensstil zu verwirklichen.[19] Mode ist kulturell geprägt und stellt die Uniformität der Individualität gegenüber, sodass sie als lebendiges System ständig in Bewegung bleibt.

Um der Kleidung den Vorrang zu verschaffen, muss der Mensch in all seiner strahlenden Schönheit hinter ihr verschwinden. Herzlich wenig sind die Agenten der Modeindustrie daran interessiert, ob er innerlich an jenem unaufhaltsamen modischen Aufgeben seines eigenen Selbst zerbricht; Puppen, die heutzutage als Massenware – ob fleischlich oder künstlich – produziert werden, gibt es wie Sand am Meer. Der Individualitätsverlust favorisiert die Austauschbarkeit: Ist eine Puppe alt, verbraucht, krank oder gar zu dick, so lässt sie sich einfach ersetzen. „Schon bei der Auswahl der Models wird darauf geachtet, dass sie eine nichtssagende und damit allverheißende Schönheit besitzen. Statt auf markante Gesichter setzt man auf Wesen ohne Wesen, auf eine Bedeutsamkeit ohne Bedeutung. Solche Leerstellenschönheit liefert die perfekten Projektionsflächen; in ihnen kann sich jeder Wunsch spiegeln […]."[20]

Belanglose Schönheiten werden am laufenden Band durch Körpermodifikationen wie Make-Up, Operationen oder hartes Training produziert, denn heute gilt die Devise: Nackt ist nicht mehr der Körper ohne Kleidung, sondern jener, dem es an bewusster Bearbeitung mangelt.[21] Bei der Abfertigung unseres Körpers befolgen wir strenge Anweisungen, die dem jeweiligen Körperideal einer Gesellschaft gerecht werden sollen. Einigen gelingt es besser, andere sind weniger erfolgreich, doch eines steht fest: Wir sind alle Puppen oder gar Marionetten einer Gesellschaft und somit innerhalb der Mode gefangen. Der Versuch ihr zu entkommen ist aussichtslos.[22]

Abb. 1

Doll you up – Die Metamorphose vom Model zum Mannequin

Seit dem Naturalismus war die Kunst stets darauf bedacht, Unechtem die Illusion von Realität zu verleihen, doch im Verlauf des letzten Jahrhunderts lässt sich eine Umkehrung feststellen. Denn nun gilt es, der Wirklichkeit den Eindruck überirdischer Virtualität zu verleihen. Die französische Künstlerin Valérie Belin erschafft diesen Ausdruck von Irrealität mithilfe alltäglicher Models und mit dem gewöhnlichen Mittel der Fotografie – ohne Fälschungen, Tricks oder digitale Techniken (Abb. 1). Durch starkes Schminken reduziert sie alle Anzeichen von Individualität bis auf die markantesten Eigenschaften der Menschlichkeit. Das Ergebnis ist ein puppenartiges Mischwesen, das den Betrachter zunächst verwirrt.[23] Haben wir eine menschliche Puppe oder einen puppenhaften Menschen vor uns (Abb. 2)? Die Erfindung der Fotografie ermöglicht jene Ununterscheidbarkeit von „gekünstelter Natürlichkeit und der Natur nachgeahmter Gekünsteltheit."[24]
Die Erkenntnis der wahren Existenz der Models ist für uns allerdings nicht beruhigend. Sie führt uns vor Augen, dass wir viele unserer Bezugspunkte zwischen Realität und Virtualität verloren haben[25], was sich in verschiedenen gesellschaftlichen Phänomenen niederschlägt: Sei es das ungesunde Verhältnis der Models zu ihren Körpern, die um jeden Preis der gerade angesagten Art von Künstlichkeit entsprechen müssen oder auch der Realitätsverlust bei Videospielen. Das Messen und Konkurrieren mit künstlich erschaffenen Idealen ist bereits zum Alltag geworden und trotzdem mit hohem Stress verbunden. Der Schein muss gewahrt werden, die Fassaden dürfen nicht fallen. Und wo führt es uns hin, wenn Menschen weiterhin ihre tiefsten Wünsche und Fantasien auf künstliche Ideale projizieren und damit die Gesellschaft infizieren? Wie weit sollen die Puppenmacher noch gehen? Lebendige Sexpuppen sind bereits im Verkauf. Bereits 1918 lässt Oskar Kokoschka seine gescheiterte Liebe Alma nachbilden (Abb. 3); zu Beginn ein Ersatzobjekt, verhilft sie ihm schlussendlich zur Loslösung von seiner Geliebten.[26] Der menschliche Abgrund kennt keine Grenzen, wenn es um Transformation, Manipulation und Mutation geht. Im Wettstreit mit unseren eigenen Fantasien versuchen wir emporzusteigen und die Puppe zu übertrumpfen.

Edina Kampmann, Medienwissenschaft und Mode-Textil-Design im Zwei-Fach-Bachelor, 4. Fachsemester

Abb. 3

Anmerkungen

1 Ovid: Metamorphoses (übersetzt von Nicole Ortner). In: Romanum Online (http://www.romanum.de/latein/uebersetzungen/ovid/metamorphosen/pygmalion.xml, 20.06.2016).
2 O.A.: Website-Text der Living Dolls (http://www.livingdolls.de/, 10.06.2016).
3 Krafft, Barbara: Traumwelt der Puppen. Hirmer. München 1992, S. 25.
4 Lehnert, Gertrud: Mode. Models. Superstars. DuMont. Köln 1996, S. 28.
5 Vgl. ebd., S. 45ff.
6 Sykora, Katharina: Ware Verführerin – die surrealen Verlockungen der Schaufensterpuppe. In: Hollein, Max; Kronenberg, Christoph (Hg): Shopping. 100 Jahre Kunst und Konsum. Ostfildern 2002, S. 66f.
7 Ebd., S. 130.
8 Vgl. Lehnert 1996, S. 68.
9 Sykora 2002, S. 130.
10 Sternaur, Ludwig: Puppen wie du und ich. In: Velhagen und Klasings Monatshefte, 47. Jg. 1932 / 33, Bd. 1, S. 522. Zit. in: Ebd., S. 131.
11 Vgl. American Psychological Association: Abstract des Buches „Pygmalion in management: Productivity as a self-fulfilling prophecy. Issues in organizational management series“ von Dov Eden. 2016 (http://psycnet.apa.org/psycinfo/1990-97657-000, 22.06.2016).
12 Sternaur 1932, S. 131.
13Vgl. Loschek, Ingrid: Wann ist Mode? Strukturen, Strategien und Innovationen. Dietrich Reimer Verlag GmbH. Berlin 2007, S. 64.
14 Lindemann, Uwe: Das Warenhaus. Schauplatz der Moderne. Böhlau Verlag. Wien 2015, S. 172.
15 Ebd.
16 Vgl. ebd.
17 Vgl. Sykora 2002, S. 131.
18 Ruelfs, Esther: Mannequin oder Model? In: Müller-Tamm, Pia; Sykora, Katharina: Puppen, Körper, Automaten. Oktagon. Köln 1999, S. 73.
19 Vgl. Kahl, Iris: Mode. Wo Abweichung das Normale ist. In: Textilarbeit und Unterricht 4/1996, S. 140.
20 Ullrich 2006, zit. in: Lindemann 2015, S. 165.
21 Vgl. ebd.
22 Vgl. Esposito, Elena: Die Verbindlichkeit des Vorübergehenden. Paradoxien der Mode. Frankfurt a.M. 2007, S. 113.
23 Edwynn Houk Gallery: Valérie Belin (http://www.houkgallery.com/exhibitions/valerie-belin2, 21.06.2017).
24 Wiki: Einfach „Puppe“! In: Magazin, Januar 1932. Zit. in: Müller-Tamm; Sykora 1999, S. 72.
25 Spiedel, Klaus: Valérie Belin. 2004 (http://www.paris-art.com/marche-art/valerie-belin/belin-valerie/2498.html, 08.06.2016).
26 Vgl. Krafft 1999, S. 336.

Literaturverzeichnis

American Psychological Association: Abstract des Buches „Pygmalion in management: Productivity as a self-fulfilling prophecy. Issues in organizational management series“ von Dov Eden. 2016 (http://psycnet.apa.org/psycinfo/1990-97657-000, 22.06.2016).
Edwynn Houk Gallery: Valérie Belin (http://www.houkgallery.com/exhibitions/valerie-belin2, 21.06.2017).
Eposito, Elena: Die Verbindlichkeit des Vorübergehenden. Paradoxien der Mode. Frankfurt a.M. 2007.
Kahl, Iris: Mode. Wo Abweichung das Normale ist. In: Textilarbeit und Unterricht 4/1996.
Krafft, Barbara: Traumwelt der Puppen. Hirmer. München 1992.
Lehnert, Gertrud: Mode. Models. Superstars. DuMont. Köln 1996.
Lindemann, Uwe: Das Warenhaus. Schauplatz der Moderne. Böhlau Verlag. Wien 2015.
Loschek, Ingrid: Wann ist Mode? Strukturen, Strategien und Innovationen. Dietrich Reimer Verlag GmbH. Berlin 2007.
Ludwig Sternaur: Puppen wie du und ich. In: Velhagen und Klasings Monatshefte, 47. Jg. 1932 / 33, Bd. 1.
O.A.: Website-Text der Living Dolls (http://www.livingdolls.de/, 10.06.2016).
Ovid: Metamorphoses (übersetzt von Nicole Ortner). In: Romanum Online (http://www.romanum.de/latein/uebersetzungen/ovid/metamorphosen/pygmalion.xml, 20.06.2016).
Ruelfs, Esther: Mannequin oder Model? In: Müller-Tamm, Pia; Sykora, Katharina: Puppen, Körper, Automaten. Oktagon. Köln 1999.
Spiedel, Klaus: Valérie Belin. 2004 (http://www.paris-art.com/marche-art/valerie-belin/belin-valerie/2498.html, 08.06.2016).
Sykora, Katharina: Ware Verführerin – die surrealen Verlockungen der Schaufensterpuppe. In: Hollein, Max; Kronenberg, Christoph (Hg): Shopping, 100 Jahre Kunst und Konsum. Ostfildern 2002.
Wiki: Einfach „Puppe“! In: Magazin, Januar 1932. Zit. in: Müller-Tamm; Sykora 1999.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Valérie Belin – Untitled, 2006. Paris.
Abb. 2: Valérie Belin – Supermodels, 2015. Paris.
Abb. 3: Oskar Kokoschka – Alma. Private Collection. Courtesy Richard Nagy Ltd. London. Quelle: https://www.bing.com/images/search?q=kokoschka+puppe&view=detailv2&&id=20C5008E3E549EB12B4584441C9C9EB5A6EAE5A6&selectedIndex=16&ccid=QtMVpNVK&simid=608024764386509827&thid=OIP.M42d315a4d54ab3eb02a8296ade33008ao0&ajaxhist=0.

Sexualitybarbie

27 Beiträge | 29 Abonnenten | 76 abonniert

Abonniert

Doll up your life!

How inappropriate are these pictures for social networks?

#aftersexselfie

#inyourface

[1] Layout und Beitrag von Saskia Detmar

#blowjob

#strapon

Literaturverzeichnis

Eiblmayr, Silvia: Die Frau als Bild: der weibliche Körper in der Kunst des 20. Jahrhunderts. (Hg.) Reimer, Berlin, 1993.

Ingelfinger, Antonio: Geschlecht als Maske? Cindy Shermans Sex Pictures budrich-journals.de/index.php/fgs/article/viewFile/7565/6540 zuletzt aufgerufen am 10.09.2016.

Käufer, Birgit: Die Obsession der Puppe in der Fotografie: Hans Bellmer, Pierre Molinier, Cindy Sherman. (Hg.) Transcript, Bielefeld, 2006.

Sherman, Cindy; Krauss, Rosalind E.; [u.a.]: Cindy Sherman 1975-1993 (Hg.) Schirmer/Mosel, München, 1993.

Abbildungsverzeichnis

http://instagram.com/sexualitybarbie

„WHAT DOLLS DREAM“ – PUPPENHAFTE TRAUMDEUTUNG EINER AUSSTELLUNG

von Alicia Jablonski

„Ma-ma“, „Ich hab’ dich lieb“, „Ich möchte noch mehr Sachen haben“ – Menschen verleihen Puppen eine Stimme, die immer das sagt, was sie hören wollen. Doch was würde passieren, wenn Puppen selbst von ihren Erlebnissen und Träumen erzählen könnten? In diesem fiktionalen Ausstellungsbericht wird der imaginäre Rundgang durch eine reale Ausstellung (s. Infobox) zu einer therapeutischen Puppen-Redekur.

[1] Layout von Alicia Jablonski

Abb. 1

Traum 1: Tanz der Glieder

Ich werde zu den Stuhlreihen getragen, aber was ich auf meinem Weg dorthin sehe, macht mir Angst: Hände, Füße, Körper, Köpfe – aufgehängt. Wie ein Mobile hängen sie in der Mitte des Ganges und bewegen sich mit jedem Lufthauch, tanzen umher, schwingen das abgetrennte Tanzbein mit den Besuchern.

Deutung:

Das Mobile *Gliedertanz* (Abb. 1), bestehend aus Körperteilen verschiedener Puppen, hing über dem Gang zwischen den Stuhlreihen der Workshop-Teilnehmenden. Die Körperteile schwebten in unmittelbarer Augenhöhe und zwangen die Besucher sich einen Weg durch, neben oder unter ihnen her zu suchen. Ähnlich dem Werk der Künstlerin Marina Abramović: Sie stand 1977 in ihrer Performance *Imponderabilia* ihrem damaligen Mann, dem Performancekünstler Ulay, in einem Türrahmen gegenüber. Beide waren nackt und die Besucher der Ausstellung mussten sich zwischen ihren Körpern hindurchzwängen, um in den nächsten Raum zu gelangen. Abramović veranlasste sie zu einer Konfrontation mit den beiden nackten Körpern, wodurch die Ausstellungsbesucher ein Schamgefühl entwickelten.[1] Die Performance von Marina Abramović und das in der Ausstellung gezeigte Mobile gleichen sich in ihrer Interaktion mit den Besuchern, jedoch ruft es ein anderes Gefühl in ihnen hervor: Es erzeugt kein Schamgefühl, sondern Abscheu und Ekel. Denn die Puppenteile, die, an Nylonfäden befestigt, von der Decke herabhingen, hatten teilweise eine klebrige Oberfläche, waren verschmutzt oder rochen durch die lange Lagerung auf Dachböden oder in Kellerräumen sonderbar. Die Zerstückelung des ehemaligen Spielgefährten, des unschuldigen Kinderspielzeugs, erzeugt außerdem ein Gefühl des Grauens, welches durch die Verankerung

Infobox

Die Ausstellung *What Dolls Dream* fand im Rahmen des interdisziplinären Workshops *Doll up ´n Down* statt. Sie wurde von Mode-Textil-Design Studierenden unter der Leitung von Sybille Wiescholek entwickelt und organisiert. Die interaktive Ausstellung setzte sich zum Ziel, die alltäglichen Handlungsmuster zwischen Puppe und Mensch aufzuarbeiten, aufzubrechen und umzugestalten. In verschiedenen interaktiven, künstlerischen Projekten konnten die Teilnehmenden des Workshops zwischen den Vorträgen selbst kreative Handlungen ausführen und sich mit dem Medium Puppe auseinandersetzten. Hierzu waren sechs Stationen aufgebaut, die während des gesamten Workshops zugänglich waren. So konnten die Besucher sich beispielsweise ihren eigenen Puppenpartner wählen, einen Schlüsselanhänger gestalten, sich selbst in die Figur der Barbie verwandeln, Puppenkörper mit gegebenen Werkzeugen verändern oder die verschiedenen Körperteile einer Puppe untersuchen, anhand eines im Raum installierten Mobiles. Präsent war die Ausstellung ebenso in den sozialen Netzwerken unter dem Hashtag #whatdollsdream, welcher unter anderem die Reise der Einladungspuppen dokumentierte.

der Puppe in unserem kulturellen Speichergedächtnis[2] zu Stande kommt. Gegensätzlich dazu entwickelte sich durch die Omnipräsenz der Puppe jedoch auch eine Faszination für das Ausstellungsstück, denn die Workshop-Teilnehmenden konnten sich trotz Verbeugungen und Verrenkungen einer Berührung mit den Puppenkörpern nicht entziehen. Jedes Mal, wenn sie ihren Platz verließen, forderten sie die Puppen zu einem neuen Tanz auf, und wenn sie an ihrem Platz saßen, erinnerte sie das Mobile aus dem Augenwinkel heraus an ihren Tanz. Einen Tanz, der alle Sinne ansprach und an die gemeinsam verbrachte Kindheit mit den Puppen erinnerte.

Traum 2: Ich häng' an dir

Auf einem weißen Tisch steht eine blaue Werkzeugkiste. Neugier packt mich, ich möchte wissen, was sich darin befindet. In ihr sind Körperteile, Schrauben und Tüten versteckt. Warum? Die großen Menschen greifen mit ihren riesigen Händen hinein und packen die kleinen Gliedmaßen – wie in einem Gemischtwarenladen geht es hier zu. Arme, Beine, Köpfe, Rümpfe. Sie schrauben Haken hinein und fädeln sie auf kleine Ketten. Jetzt baumeln sie als Erinnerung am Schlüsselbund.

Deutung:

Das interaktive Projekt *Ich häng' an dir* bot den Ausstellungsbesuchern die Möglichkeit, sich ihre eigene Erinnerung an den Workshop zu kreieren. Zur Auswahl standen verschiedene Puppenteile, die sie mit Hilfe von Schraubhaken und Schlüsselketten in einen täglichen Begleiter umgestalten konnten. Alternativ füllten sie die einzelnen Bestandteile in ein kleines Tütchen und verwandelten diese zuhause in einen Weggefährten. Dazu musste die Schraube in das ausgewählte Puppenteil gedreht und die Kette hindurchgefädelt werden. Die eigene kreative Handlung löste bei den Workshop-Teilnehmenden ein positives Gefühl aus, da sie aus Bekanntem etwas Neues schufen. Die Aktion glich dem Prinzip des Bricolierens. Hierbei entsteht durch eine Kombination alter Ordnungen und Muster etwas Neues. Der Begriff der 'Bricolage' ist abgeleitet von 'bricoler' (frz.), welches basteln, pfuschen bedeutet.[3] Es geht dabei darum, mit den gegebenen Mitteln eine Handlung auszuführen, die dem Gegenstand eine neue Bedeutung zuweist.[4] In diesem Sinne bot die Station „Ich häng an dir" eine Möglichkeit der Bricolage, um den in der Kindheit beseelten Puppen ein zweites Leben zu ermöglichen: nicht mehr als Gegenstand zum Einüben von Erziehungsmustern[5], sondern als Erinnerungsstück an die Ausstellung und auch an die eigene Kindheit. Nicht umsonst wohnt der Puppe eine Seelentrösterfunktion inne, welche die ersten Schritte des Kindes in eine selbstständige Welt begleitet. Des Weiteren entstand durch die Anhänger während des Austauschens, Vergleichens und gegenseitigen Infizierens mit Ideen eine starke Gruppenzugehörigkeit.

Abb. 2

Traum 3: Tob' dich aus

Jetzt werde ich zu den drei Puppen getragen. Ihre Körper sind entstellt. Mein Träger nimmt die Schere und schneidet einer der drei Puppen ein großes Haarbüschel ab. Er hält sie den anderen Menschen entgegen, wie eine Trophäe, und lacht. Alle lachen, amüsieren sich, während sie die Puppen mit Kaugummi, Schere und Edding bearbeiten – bald sind die Puppenkörper nicht mehr wiederzuerkennen.

Deutung:

Auch an dieser Station war die Kreativität der Besucher gefordert: Sie veränderten die Puppenkörper mit bereitgestellten Hilfsmitteln in Phantasieobjekte. Dazu standen Kau-

Abb. 3

Abb. 4

Abb. 5

gummi (Abb. 5), eine Schere (Abb. 3) und ein schwarzer Edding (Abb. 4) bereit. Durch das Verändern der stereotypen Puppenkörper fand eine Musterverschiebung[6] statt, da die Puppen nicht mehr als Spielpartner fungierten. Dies war am Umgang mit ihnen abzulesen: Zunächst reagierten die Teilnehmenden verhalten, dann sank die Hemmschwelle und sie führten immer mutigere, drastischere kreative Handlungen an ihnen durch. Zum Ende des Workshoptages verschwand die unsichtbare Hemmschwelle um die vermeintlich unantastbaren Ausstellungsobjekte: Die Sockel dienten bald als Ablageflächen, die Puppen verloren ihren Status als Ausstellungsobjekt. Vergleichbar mit dieser Situation ist die Performance *Rhythm 0*, ebenfalls von der Performancekünstlerin Marina Abramović. Sie stellte sich 1974 in einen Galerieraum in Neapel zur freien künstlerischen Verfügung und erlaubte den Besuchern ihren Körper mit den von ihr bereitgestellten Gegenständen zu bearbeiten. Die Künstlerin verwandelte sich in ein lebendiges Objekt, an dem sich die Besucher abarbeiten durften – frei von gesellschaftlichen Konventionen und ohne Schuldgefühle. Die Gegenstände waren alltägliche Dinge wie Wasser, Kuchen oder Sicherheitsnadeln; aber auch Farbe und eine Waffe mit zugehöriger Munition standen zur Verfügung. Mitten in der Performance eskalierte jedoch die Situation: nach anfänglicher Zurückhaltung hielt ihr ein Besucher die geladene Waffe an den Kopf.[7] Ist diese Arbeit vergleichbar mit der des Workshops? Die Ausgangssituation ist gleich: ein Körper ist zum Bearbeiten da, mit den dazu bereitgestellten Mitteln. Doch der eine besteht aus Plastik, der andere aus Fleisch und Blut. In Bezug auf Handlungsmacht ist die Position der Besucher beider Ausstellungen gleich. Dadurch erklärt sich auch die ähnliche Verhaltensweise der Workshop-Teilnehmenden, die durch die Erlaubnis, das Objekt zu verändern, ihre Hemmungen schnell überwanden und nicht zögerten, das Objekt vermeintlich kaputt zu machen. Der Puppe wurde schon nach wenigen Minuten der erste Finger abgeschnitten, bei Marina Abramović dauerte es drei Stunden, bis sie die Waffe an ihrem Kopf hatte. Wie erklärt sich diese Verzögerung? Sind lebendige und artifizielle Körper kulturell unterschiedlich zu betrachten? Denn die Rahmenbedingungen der beiden künstlerischen Projekte waren vergleichbar.

Traum 4: Mimesis

Sie verkleiden sich, als wären sie Püppchen. Lächerlich! Sie zerstören, schlagen, testen, automatisieren, montieren, präsentieren uns – und wollen uns nacheifern? Da steht eine Frau mit einem breiten Lächeln, hält den Hund und versteift ihre Gliedmaßen. Wie amüsant – sind sie ihrer Macht überdrüssig geworden?

Deutung:

Die größtmögliche Interaktion bot die Station *#Barbiegirlupb*. Hier verwandelten sich die TeilnehmerInnen des Workshops selbst in die berühmte Barbiepuppe, indem sie sich in den überdimensional großen Verpackungskarton (Abb. 6) stellten. Beim Imitieren der Kult-Puppe halfen zusätzlich Kleidung und Accessoires. Barbie trägt meist Anziehsachen in Pink und

Abb. 6

Rosa, denn beide Farben sind in der westlichen Kultur weiblich konnotiert. Für manche verkörpert Barbie mit ihrer schmalen Taille, den blauen Augen und dem langen blonden Haar das weibliche Schönheitsideal. Sie ist die Identifikationsfigur mehrerer Generationen heranwachsender Mädchen und somit tief in unserem kulturellen Gedächtnis verankert.[8] Mit dieser Puppe spielen sich die Heranwachsenden in die Erwachsenenwelt und probieren verschiedene Rollenbilder aus. Anders als die Babypuppe, verkörpert Barbie die „Sexbombe, die Karrierefrau und edle Dame“[9]. Die Babypuppe hingegen war im 19. Jahrhundert als Erziehungsmittel für junge Mädchen gedacht, damit sie ihre Mutterrolle schon früh einübten.[10] Genau das Gegenteil zeigt Barbie, sie ist die Powerfrau. Ist Ärztin, Pilotin, Modedesignerin und vieles mehr, eine Alleskönnerin, jedoch spiegelt sie nicht die Realität wider, sondern eine Idealvorstellung des 20. Jahrhunderts. Denn welche erwachsene Frau schafft es gleichzeitig Mutter, Hausfrau, Ärztin, Pilotin und Modedesignerin zu sein? Trotzdem bleibt die Kultblondine Traum und Vorbild vieler Mädchen, die hungern, um dem Puppenkörper näher zu kommen. Um es mit den Worten Andy Warhols zu sagen: „Ich liebe Plastik. Ich wäre gern selbst aus Plastik.“[11] Wären wir das wirklich? Die Station #Barbiegirlupb schaffte einen kurzen Moment dieser Mimesis, um dem kindlichen Idol einmal gleich zu sein – sich einmal als das inszenierte Ideal zu fühlen. Doch es war auch befreiend, danach wieder ein Mensch zu sein, sich zu bewegen, zu lachen und zu essen.

Diagnose:

Die Puppe verarbeitet in ihren Träumen das zuvor Erlebte. All diese Träume gehören, auch wenn sie abgeschlossene Gedankengänge beinhalten, zu einem großen Ganzen. Sie bestehen aus Erinnerungen und Wünschen und verarbeiten diese durch Verschiebung und Verdichtung. Die aus den Träumen entstehenden Deutungen knüpfen nicht immer an das reale Erlebnis an, sie eröffnen auch einen neuen Kontext.[12] Ähnlich unserem Umgang mit dem Medium Puppe: sie bietet eine Schlüsselfigur des kulturellen Gedächtnisses, die verschiedenste Bedeutungsebenen zusammenführt. Die Puppe träumte von Zerstörung, Verstümmelung, Passivität, Neuschaffung und Nachahmung. Durch all ihre Träume erfuhr sie allerdings auch Wertschätzung als früherer Weggefährte, der auch im Erwachsenenalter noch mit Respekt behandelt wird. Besonders die Station *it's a match* zeigte diese anhaltende liebevolle Beziehung. Wie bei einer Partnervermittlung fanden Menschen zu Puppen oder Puppen zu Menschen. Die ausgewählten Puppen begleiteten ihren menschlichen Partner den ganzen Workshop hindurch als Gesprächspartner, Begleitperson und Spielfreund. Die Puppe bot den Teilnehmern ein Erlebnis von Ekel, Respekt, eigener Kreativität und Wunschgedanken. Sie eröffnete uns eine Welt der Erinnerungen einen Spielraum für unsere eigenen kreativen Handlungen. Durch ihre Traumanalyse gab sie uns neue Blickwinkel auf Altbekanntes und brachte neue, ungesehene Aspekte hervor.

Anmerkungen

1 Haberer, Lilian: Imponderabilia 1977 – 9’30’’, Sammlung Museum Ludwig, Köln (Deutschland) (http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=M-L002604&lg=ALL, 12.07.2017).
2 Vgl. Kolhoff-Kahl, Iris: Ästhetische Muster-Bildungen. Ein Lehrbuch mit ästhetischen Werkstätten zum Thema Kleid – Körper – Kunst. Kopaed, München 2009; S. 108f.
3 Vgl. Kolhoff-Kahl, Iris: Ästhetische Muster-Bildungen. Ein Lehrbuch mit ästhetischen Werkstätten zum Thema Kleid – Körper – Kunst. Kopaed, München 2009; S. 171.
4 Vgl. ebd. S.172.
5 Vgl. Kolhoff-Kahl, Iris: Mensch – Puppe, Vom Verhältnis vom Menschen zur Puppe. In: Kunst + Unterricht Heft 311/2007; S. 6.
6 Muster sind alltägliche, häufig repetierte Handlungen, die durch ihre Wiederholungen eine Verknüpfung im Gehirn schufen. Durch eine Pertubation, hier das Zerstören des kulturell verankerten Puppenkörpers, wird das zuvor manifestierte Muster verändert, verschoben oder sogar vollständig aufgelöst und ein neues gebildet (vgl. Kolhoff-Kahl 2009, S. 15ff.).
7 Vorkoeper, Ute (2006): Der Zwang der Freiheit (http://www.zeit.de/feuilleton/kunst_naechste_generation/tod_3, 16.08.2017).
8 Das kulturelle Gedächtnis ist Teil unseres kollektiven Gedächtnisses. Es besteht aus allem, was unsere kulturellen Repräsentationen aufbewahrt, wie Museen oder Datenbanken. Es bildet einen Teil unserer Geschichte (vgl. Kolhoff-Kahl 2009, S. 104).
9 Kahl, Iris: Barbie – Eine Kinderwelt? Ein mode-orientiertes Spielzeug – fachdidaktisch analysiert. In: Textilarbeit + Unterricht Heft 4/1996; S. 214.
10 Vgl. ebd. S. 213.
11 Vgl. ebd. S. 211-217.
12 Freud, Sigmund: Die Traumdeutung – Kapitel 6 (http://gutenberg.spiegel.de/buch/die-traumdeutung-907/6, 22.08.2017).

Literaturverzeichnis

Freud, Sigmund: Die Traumdeutung – Kapitel 6 (http://gutenberg.spiegel.de/buch/die-traumdeutung-907/6, 22.08.2017).
Haberer, Lilian: Imponderabilia 1977, 9’30’’, Sammlung Museum Ludwig, Köln (Deutschland) (http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=ML002604&lg=ALL, 12.07.2017).
Kahl, Iris: Barbie – Eine Kinderwelt? Ein mode-orientiertes Spielzeug – fachdidaktisch analysiert. In: Textilarbeit + Unterricht Heft 4/1996.
Kolhoff-Kahl, Iris: Mensch – Puppe, Vom Verhältnis vom Menschen zur Puppe. In: Kunst + Unterricht Heft 311/2007.
Kohlhoff-Kahl, Iris: Ästhetische Muster-Bildungen. Ein Lehrbuch mit ästhetischen Werkstätten zum Thema Kleid – Körper – Kunst. Kopaed, München 2009.
Vorkoeper, Ute (2006): Der Zwang der Freiheit (http://www.zeit.de/feuilleton/kunst_naechste_generation/tod_3, 16.08.2017).

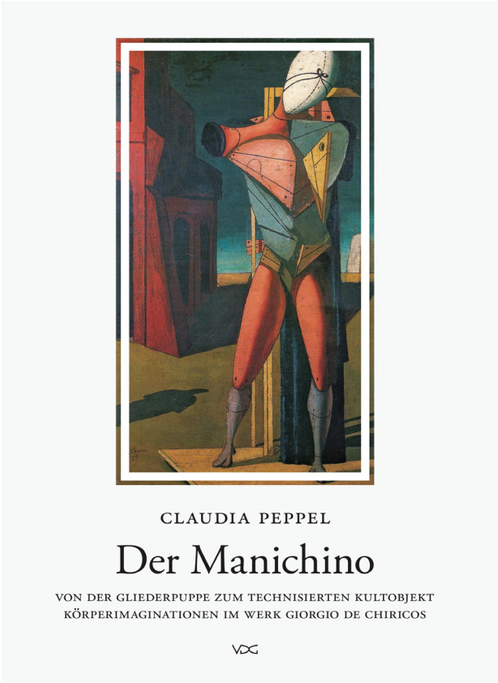
Abbildungen

Abb. 1: Charlene Klöckener, Fabienne Pourié, Melissa Wolf - Gliedertanz, 2017. Fotografie Sybille Wiescholek.
Abb. 2: Alison Jane Balls, Maryam Esmaeilpour, Alicia Jablonski - Ich häng an dir, 2017. Fotografie Sybille Wiescholek.
Abb. 3: Yoke Frommann, Laura Trautmann - UmGestalten I, 2017. Fotografie Sybille Wiescholek.
Abb. 4: Yoke Frommann, Laura Trautmann - UmGestalten II, 2017. Fotografie Sybille Wiescholek.
Abb. 5: Yoke Frommann, Laura Trautmann - UmGestalten III, 2017. Fotografie Sybille Wiescholek.
Abb. 6: Isa Hartleif, Catharina Holzinger, Edina Kampmann - Puppenkleider, 2017. Fotografie Sybille Wiescholek.

Literaturhinweis

„Der Manichino - Von der Gliederpuppe zum technisierten Kultobjekt. Körperimaginationen im Werk Giorgio de Chiricos“ von Claudia Peppel

Mit der Kunstfigur des Manichino schafft Giorgio de Chirico eine der seltsamsten Bildkreationen des frühen 20. Jahrhunderts. Innerhalb kürzester Zeit erlangt diese abstrahierte Menschengestalt in weiten Teilen der europäischen Avantgarde nahezu leitmotivischen Charakter und wird das am häufigsten kopierte, transformierte und stilisierte Element der Pittura metafisica. Als traditionsreiche Kunstfigur, die den sich wandelnden Zeitgeist verkörpert und deren irritierende Modellhaftigkeit zugleich viele Fragen aufwirft, wird der Manichino im weiteren Kontext der kulturellen Entwicklung als ein kritischer Reflex auf den modernen Menschen erkennbar. Diese Studie widmet sich in kultur- und technikgeschichtlicher Perspektive den vielgestaltigen Facetten einer Kunstfigur und zeigt im historischen Rückgriff, welche Dienste die Gliederpuppe seit dem 16. Jahrhundert vor allem in den Malerwerkstätten leistet, bis sie schließlich selbst als Motiv in den Blick gerät und im aufkommenden Warenfetischismus des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts ihre neue Bestimmung als modernes Objekt zwischen Kunst und Werbung, zwischen Modellkörper und Schaufensterpuppe findet.



Erschienen im Verlag VDG Weimar
Weimar 2008
195 Seiten, 82 Abbildungen
ISBN: 9783897395879
33,50 Euro

Katalogbesprechung

„Requiem für ein Puppenbein“ von Rosa Dames

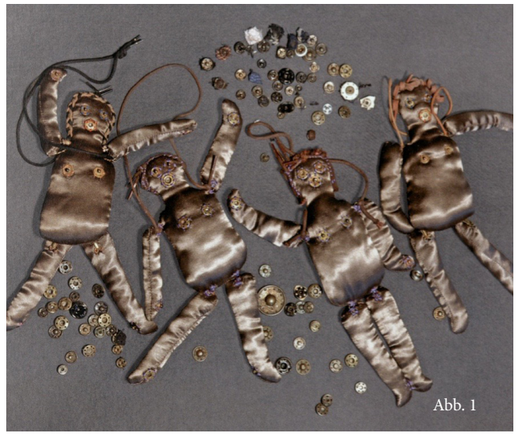


Abb. 1

Die Künstlerin begann ihre Puppen-Reise mit einer Gruppe von Druckknopfakrobaten. Dies sind in den 1970er Jahren entstandene, 23 cm große Stoffpuppen aus Satin, die sich durch die angenähten Druckknöpfe in verschiedensten Weisen miteinander verbinden lassen (Abb. 1). Spielerisch fordert Dames den Betrachter heraus, neue Möglichkeiten der Verbindungen zu finden und erschafft mit diesen Akrobaten ein unendliches, dreidimensionales Puppen-Puzzle, das es zu entdecken gilt. Der kulturell geprägte, steife Puppenkörper löst sich auf und wird zu einem weichen, verformbaren Ort der ästhetischen Möglichkeiten. Die Künstlerin perturbiert mit ihren neuen Formen des Puppenkörpers unsere Muster-Bildungsprozesse hinsichtlich des erzieherisch geprägten Mediums.

„Ein Spielzeug nicht nur für Kinder“[1], so ordnet Rosa Dames ihre Arbeiten, in denen sie sich mit dem Medium Puppe auseinandersetzt, ein. Der Katalog Requiem für ein Puppenbein - Textile Puppen zeigt und dokumentiert diese künstlerische Auseinandersetzung anhand von Fotografien und Kommentaren der Künstlerin. Er inspiriert dazu, den Puppenkörper aus ungewöhnlichen Perspektiven zu betrachten und zu bearbeiten.

Dames’ Puppen sind kleine, handgefertigte Meisterwerke. Die Künstlerin fertigt jede Puppe von Hand: zuerst das Schnittmuster, dann die Körperhülle, die sie mit Stoffresten und Füllmaterial schließlich zum Leben erweckt. Zum Schluss verleiht sie ihnen ausdrucksstarke Gesichtsausdrücke, kunstvolle Körpereinschreibungen und eine anmutige Garderobe. Die gelernte Schneiderin und Modedesignerin schafft so kleine Unikate. Künstler der Moderne und der Postmoderne, wie Hans Bellmer oder Louise Bourgeois, thematiseren insbesondere die Weiblichkeit der Puppe, sodass sich diese zunehmend zu einer Projektionsfläche für politische oder auch gesellschaftskritische künstlerische Aussagen entwickelte. Rosa Dames jedoch nimmt dem künstlerischen Puppenkörper seine politische, gendertypische und erzieherische Aussage als Instrument der weiblichen Rollenvermittlung.[2] Sie legt das Augenmerk auf die ästhetische Gestaltung des Körpers durch verschiedene textile Techniken und ausgewählte Materialien.

Doch auch bei Rosa Dames bleibt die Puppe ein weibliches Medium: All ihre bekleideten textilen Geschöpfe tragen Frauenkleider – seien es die vornehm gekleideten Damen oder die sportlichen Drei Reiterinnen. Auch die scheinbar nackten, durch gestickte Tätowierungen bedeckten Puppenkörper scheinen feminin zu sein, so deuten es zumindest die Proportionen an – schmale Taille, breitere Hüfte und lange, schlanke Gliedmaßen. Dames fügt mit ihrer Nadel den Körpern weibliche Attribute hinzu, wie Korsagen oder Strumpfbänder (Abb. 2), und bleibt somit dem europäisch kulturell geprägten Schönheitsideal treu. Gleichzeitig erhebt sie das Kinderspielzeug auf eine neue, künstlerische Ebene, die in der bekannten Anmut eine neue Form der experimentellen Puppen-Ästhetik zeigt.

Abb. 2

Mit ihrer Assemblage *Requiem für ein Puppenbein* verabschiedet sich die Künstlerin erst einmal von ihren Puppen; das letzte Puppenbein verschmilzt mit Materialien und Stickereien. Die Puppe verschwindet, doch für wie lange? Rosa Dames beendet vorläufig ihre Arbeit mit den Puppen, jedoch regt ihre Auseinandersetzung zu neuen künstlerisch-gestalterischen Puppenspielen an, sodass das Abenteuer weitergeht.

Rezension von Alicia Jablonski

Anmerkungen

1 Dames, Rosa; GEDOK Berlin e.v. (Hg.): Requiem für ein Puppenbein. Textile Puppen. Berlin 2014, S. 4.
2 Wolter, Gundula: Rosa Dames Künstlerpuppen oder: „Über Puppen, die uns mit einem Auge zuzwinkern“. In: Dames, Rosa; GEDOK Berlin e.v. (Hg.): Requiem für ein Puppenbein. Textile Puppen. Berlin 2014, S. 8.

Abbildungsverzeichnis

Abb.1: Rosa Dames - Erste Druckknopfakrobaten, Mitte 1970. Fotografie Anna-Maria Pohl. Quelle: Dames, Rosa; GEDOK Berlin e.v. (Hg.): Requiem für ein Puppenbein. Textile Puppen. Berlin 2014, S. 19.

Abb.2: Rosa Dames – Rote Puppe, Mitte 1980. Fotografie Anna-Maria Pohl. Quelle: Dames, Rosa; GEDOK Berlin e.v. (Hg.): Requiem für ein Puppenbein. Textile Puppen. Berlin 2014, S. 30.

Katalog

Rosa Dames
Requiem für ein Puppenbein. Textile Puppen.
GEDOK Berlin e.V.
Berlin 2014
63 Seiten 113 Abbildungen
ISBN (ISBN-10): 3980804119
20 Euro
Bezugsadresse rosa.dames@gmx.de