

KUNSTFORUM International Bd. 298 Sep.–Okt. 2024

Fashion Art

Verwebungen von Kunst und Mode



DIGITAL BODIES

DAS NEUE BILD VOM MENSCHEN AN DER SCHNITTSTELLE VON KUNST, DIGITALER TECHNOLOGIE UND KÖRPERPOLITIK.

Eine KUNSTFORUM-Serie
von Magdalena Kröner, Teil 5

THE ALIEN BODY

Fremd im eigenen Körper

Das Alien-Thema ist immer noch und wieder aktuell: gerade kam mit *Alien: Romulus* der fünfte Film der berühmten Außerirdischen-Reihe ins Kino, die 1979 mit *Alien* begann, und erneut auf die bekannte Mischung aus technoiden Monstern und archaischem Bodyhorror setzt. Realisiert ohne nennenswert prominenten Cast, jedoch produziert vom damaligen Regisseur Ridley Scott, gibt sich der Film ausreichend furchteinflößend, um auch einer jungen Generation Lust zu machen, den ursprünglichen und visionär inszenierten Horror der vorigen Alien- und Predator-Filme zu entdecken. Nach wie vor wirkt die archaische Angst, die der Xenomorph auslöst, insbesondere durch die Kopplung an das Trauma der Körperinvasion. Der außerirdische Parasit benutzt Menschen als Brutgefäß: er setzt über die menschlichen Atemwege (deswegen wird er in dieser Phase auch „Facehugger“ genannt) seine Larven in den menschlichen Brustkorb, in dem

diese meist unbemerkt heranreifen, bis sie mit Gewalt herausbrechen. Um diesen Moment des „Chest-Busting“ hat sich seit dem ersten Alien-Film ein regelrechter Kult mit zahlreichen Memes und Think Pieces entwickelt, an den auch dieser neue Film mit einem besonders grafisch inszenierten Moment des Chest-Busting anknüpft. Eine der unheimlichsten Szenen in „Alien: Romulus“ ist jedoch das Durchleuchten des Brustkorbs eines Crew-Mitglieds, in dem die Larve zu sehen ist.

Die Figur des Alien verweist auf das Unbewusste und Ungezügelmte in uns, aber ebenso auf das Fremde, Ausgegrenzte, Abgespaltene einer Gesellschaft. Wir fühlen das Unheimliche; wir verstehen es nicht. Das aktuelle künstlerische Interesse an diesem Thema wird verwandelt in Monster, Chthulus und Chimären, hybride schillernd zwischen Mensch, Alien, Insekt und Maschine, deren Fremdheit und Unfasslichkeit die Fremdheit im Inneren spiegeln. Dabei dominiert eine am

Ivana Bašić,
Metempsychosis: The Passion of Pneumatics, (Detail),
Schinkel Pavillon,
2024, Courtesy: Ivana
Bašić Studio,
Foto: Stefan Korte

physischen und digitalen Material orientierte, auffällig intuitive Auseinandersetzung. Die Einflüsse der hier versammelten Künstlerinnen reichen dabei von der psychologisch aufgeladenen Kunst von Louise Bourgeois und dem somatischen Surrealismus einer Alina Szapocznikow bis hin zu Manga, Posthumanismus und Wissenschaftsgeschichte.

Die hier vorgestellten Künstlerinnen verwandeln ihre fremdartigen Körper-Gestalten in Kanäle von seismischer Präzision und extraterrestrischer Sensibilität. Die von ihnen geschaffenen Wesen sind fleischlich, virtuell, technoid, unheimlich, abstoßend und anziehend. Sie fügen sich zu einer Registratur des Verdrängten und Ausgegrenzten, das Urängste triggert, bevor sich der Intellekt einschalten kann. Das ist die Kraft jeder Erzählung vom Objekt, doch weil hier das Fremde so nah

an unsere eigene Physis rückt, diese zu infizieren oder von innen heraus zu zersetzen droht, berührt es uns unmittelbar und ängstigt uns.

Dabei verweisen diese (gar nicht so) fremden Körperformen auch auf die Fragilität der menschlichen Existenz und kontrastieren damit die körperlose Bedrohung durch die KI. Die hier versammelten *Embodiments* sind von hoher Taktilität, mal abstoßend und mal seltsam vertraut. Sie existieren an der Schwelle; im Übergang und in steter Transformation, dabei nicht mehr klar getrennt vom Menschlichen, das aber als Bezugsgröße stets mitgedacht wird. Diese Objekte werden uns unheimlich in dem, wodurch sie sich von uns unterscheiden, ebenso in dem, was sie vertraut macht. Der Alien ist uns fremd, aber er hat vieles mit uns gemeinsam, etwa seinen Überlebenswillen – deswegen beunruhigt er uns.



FORMWANDLER:
EXTRATERRESTRISCH, FLÜSSIG,
MAGISCH

Die Skulpturen, Wesen und Totems der Künstlerin Audrey Large, die gleichzeitig prähistorisch und futuristisch wirken, sind von radikaler Polyvalenz: Verkörperungen des Unfaßlichen und Ungeformten, deren Physis so taktil ist, dass man sie sofort anfassen will.

„Es geht mir in meinen Arbeiten weniger um das Konzept, als um die intuitive Umsetzung einer Idee“, erklärt die 1994 in Frankreich geborene Künstlerin, die heute in den Niederlanden lebt. „Sie sind vielmehr Ausdruck intuitiver Bewegungen meines Körpers, die sich in der Art, in der ich arbeite, direkt in dreidimensionale Objekte umsetzen lassen. Es gibt bei all meinen Arbeiten einen körperlichen Bezug, der durch die Möglichkeiten des Computers verstärkt oder verfremdet werden kann. Jede meiner Bewegungen, jede Geste lässt sich dabei unendlich weiterentwickeln und gestalten.“

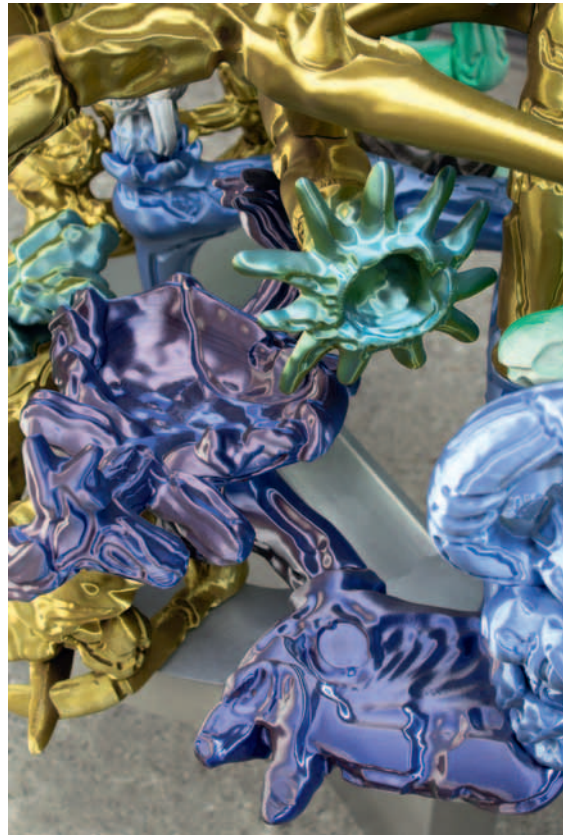
Audrey Large konstruiert ihre Objekte mit CGI-Software, die normalerweise für die Erstellung dreidimensionaler Körper verwendet wird. In Tracking-Daten umgewandelt und in einen dreidimensionalen Scan verwandelt, werden ihre Objekte dann mit Fäden aus Polymilchsäure in 3D gedruckt. Diese Technik erlaubt es der Künstlerin, abseits herkömmlicher

bildhauerischer Techniken und Prozesse ein unendliches Formenrepertoire zu entwickeln.

Die fast zwei Meter hohe, in alle Richtungen ausgreifende Skulptur *The Waters In Between* vereint, wie alle ihre Arbeiten, barocke Fülle mit Formen von biomorpher Uneindeutigkeit. Diese Uneindeutigkeit prägt sowohl die Gestalt der Arbeit als auch die Beschaffenheit des verwendeten Materials. Die irisierende Farbgebung und die amorphe Gestaltung der Arbeiten verunklären außerdem jene physischen Marker, anhand derer wir üblicherweise „Skulptur“ beschreiben und verstehen können: Gewicht, Ausdehnung, Oberflächenbeschaffenheit, Materialität – all dies bleibt ambivalent. Large schafft ein multidimensionales Objekt im dreidimensionalen Raum, das seine eigene physische Präsenz anhand seiner irisierenden Oberflächen irritiert und umso mehr verunklart, je mehr man versucht, es in Gänze zu erfassen. Vor allem die Oberflächen dieser Arbeiten verhindern ihre eindeutige Zuordnung: mal schillern sie geradezu immateriell, mal sind sie von Riefen, Kerben und tiefen Einprägungen übersät, an anderer Stelle scheinen sie glatt wie Metall. Die so geformten Strukturen wirken, als seien sie Artefakte aus prähistorischer Vergangenheit, entstanden in Jahrmillionen unter dem Druck tektonischer Platten oder dem stetigen Aushöhlen durch Wasser. Audrey Larges Arbeiten wirken aber auch wie blinde, tastende Wesen aus der Tiefe des Ozeans, urzeitliche Skelette aus einer verborgenen Höhle – oder stammen sie doch aus dem Weltall? All dies scheint plausibler als der tatsächliche, digital gestützte Entstehungsprozess.

LIMINALE KÖRPER

Die 1976 in Serbien geborene Künstlerin Ivana Bašić schafft humanoide Alabasterfiguren, die sich auf riesigen Insekten-Beinen fortbewegen oder in stählerne Apparaturen eingespannt sind. In ihrer aufgerichteten Haltung wirkt eine Figur wie eine Gottesanbeterin, eine widerstandsfähige und uralte Spezies. Die Gottesanbeterin war im alten Ägypten ein Orakel; eine Wächterin am Übergang ins ewige Leben. Manche wirken wie seltsam humanoide Insekten, manche wie gealterte Körperfragmente, andere wiederum wie Larven der Xenomorphs, die



in gläsernen und maschinell ernährten Fruchtblasen auf das Schlüpfen warten. Sie schillern zwischen Maschine, Mensch und Insekt. Dabei verweisen sie nicht nur auf ihr inkommensurables Potenzial, sondern auch auf die gerade so populäre Idee der von Donna Haraway vorgeschlagenen Kategorie der *Sympoiesis*, die die gegenseitige Abhängigkeit aller Spezies voneinander betont. Evolution ist demnach nur in einem symbiotischen „Mit-Werden“ denkbar, für das Ivana Bašić erstaunliche Formen findet. Bei ihr mutieren die intersexuellen Körper, brüten, gebären. Die Latenz möglicher Transformationen ist in dieser Art von Verkörperung des Unheimlichen ein zentraler Aspekt. Uns berührt die Fragilität der in Alabaster geformten Körper, manche eingespannt in Vorrichtungen aus glänzendem Edelstahl, die Schutzlosigkeit der gläsernen Fruchtblasen. Die mit metallenen Spinnen-Beinen verwachsenen Hybridwesen gruseln uns. Dieser Grusel durchsetzt die Wahrnehmung in jenem Moment, in welchem es unmöglich wird, sich dem Dargestellten gegenüber abzugrenzen.

links u. rechts:
Audrey Large,
ScaleToInfinity,
2021, FDM and SLA
3D Druck, PLA,
Resin, Courtesy:
die Künstlerin,
Foto: Audrey Large

Audrey Large, *The Waters in Between*, Installations-
ansicht *UFO – Unidentified Fluid Other*, (im Hintergrund:
The Fabricant, *WHOLE-LAND*, 2022), Nxt Museum,
Amsterdam, 2022, FDM and SLA 3D Druck, PLA, Resin,
Licht, Courtesy: die Künstlerin, Foto: Gert Jan van Rooij



Dabei verweisen diese (gar nicht so) fremden Körperformen auch auf die Fragilität der menschlichen Existenz und kontrastieren damit die körperlose Bedrohung durch die KI.



Wenn das Unheimliche also derart als Teil des Selbst begriffen wird, stellt sich das Schauern über die möglichen Potenziale und Abgründe des Eigenen ein, die geeignet sind, unser Selbstverständnis radikal in Frage zu stellen.

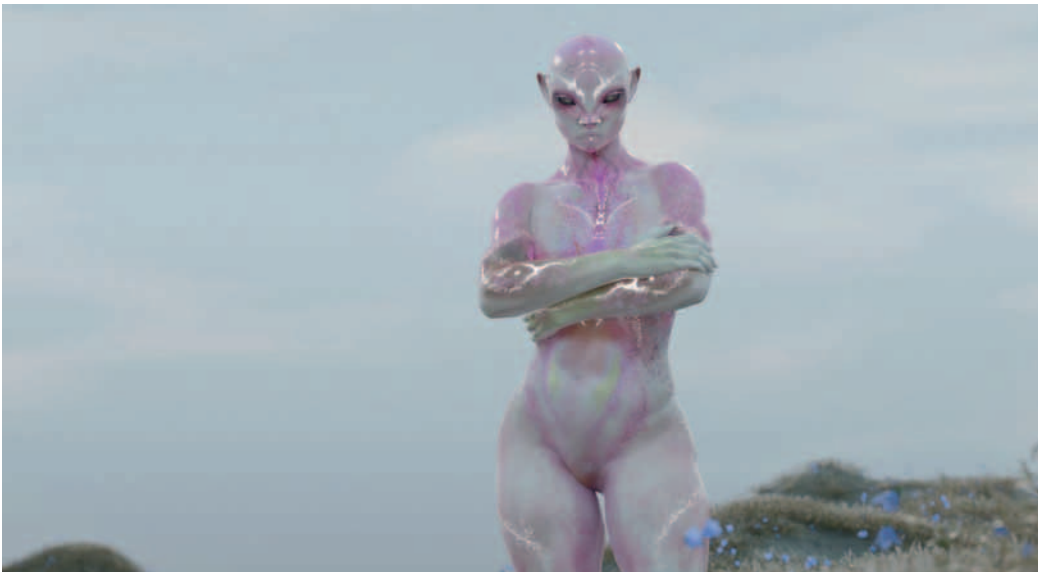
Die Figur des Alien verweist auf das Unbewusste und Ungezügelmte in uns, aber ebenso auf das Fremde, Ausgegrenzte, Abgespaltene einer Gesellschaft.

Bašić schafft Figuren der Liminalität, angesiedelt in einem zeitlichen-räumlichen, evolutionären, aber auch kreatürlichen Zwischenraum, der diese mit einem fast unerträglichen Maß an Virulenz und Ambivalenz auflädt. Diese Latenz rührte immer schon an menschliche Urängste von Kontroll- und Selbstverlust. Auch die zumindest angenommene unversehrte Einheit des Körpers wird in diesen Werken aufgebrochen: diese Körper sind uns nah *und* fremd, sie sind unheimlich im doppelten Wortsinn: als Nicht-Zugängliches, das nicht ins menschliche Gefüge von Identität und Physis paßt, und die Grenzen zwischen Innen und Außen, also Ich und Nicht-Ich durchbricht. Dieses Unheimliche wird nicht nur durch die Gestalt der

Figuren erzeugt, sondern auch durch die Verwendung gegenläufiger Materialien wie Wachs, Glas, Bronze, Stahl und Alabaster, dazu die zur menschlichen Größe relationale Physis, und Elemente, die uns an Menschliches erinnern: Haut, Fruchtwasser, Knochen. Bašićs Soloschau im Berliner Schinkel-Pavillon trug den Namen *Metempsychosis – The Passion of Pneumatics* und verwies darin auf den sowohl beseelten als auch technoiden Charakter ihrer Wesen, was diese zusätzlich auflädt. Zugleich inszeniert die Künstlerin den Beginn allen Lebens, was wiederum an den Bereich menschlicher Erfahrung andockt: Blasen gefüllt mit Flüssigkeiten, das Ruhen, Warten, Reifen, ebenso wie das potenzielle Aufbrechen, und gewaltsame Verwandeln welche Transformation sowohl befördern als auch gefährden können.

Die Künstlerin dockt damit an einen Bereich nichtmenschlicher Verkörperungen an, zu welchem in Kunst, Film und Literatur eine Fülle unterschiedlicher Kategorien existieren: die Kategorie des synthetischen, technoiden Körpers (Cyborgs, Klone, Aliens), die des (halb)toten Körpers (Zombies, Vampire, Geister) und die Kategorie des animalischen Körpers, die gerade im Superhelden-Genre ein breites Spektrum findet (Chimären, verschiedene Mensch-Tier-Hybride, Werwölfe.) Dabei sind es insbesondere Alien- und Cyborg-Figuren, welche besonders vitale Verkörperungen des Virulenten darstellen, die sich aus einem dichten Gewebe von Urängsten

Harriet Davey,
Viatrix's Odyssey I –
Commissioned by
NXT Museum, 2022,
Courtesy: die
Künstlerin





und Phantasmen speisen. Unheimliche, angstbesetzte und ambivalente Figuren wie der Alien sind in besonderer Weise geeignet, bislang als stabil geltende Dichotomien von Körper und Geist, Mann und Frau und Natur und Kultur aufzubrechen und in Abjekte zu verwandeln.

Der gesamten Inszenierung im historischen Gebäude des Schinkel-Pavillons mit seiner skurrilen Architektur mit der Mischung aus Klassizismus und der Moderne der ausgehenden 1960er Jahre haftet etwas Apokalyptisches, Endzeitliches an. Dennoch ist der Künstlerin auch daran gelegen, die Ambivalenzen und Virulenzen des Unheimlichen in gewisser Weise positiv zu deuten. Der im Ausstellungstitel verwendete Begriff der *Metempsychose*, also der Seelenwanderung verweist darauf, wie sie in einem Interview erläutert hat: „Ich versuche, darüber nachzudenken, was es bedeutet, zur Formlosigkeit zurückzukehren und von den Zwängen dieser materiellen Welt befreit zu werden“, sagt sie. „Kann es sein, dass das Verschwinden und der Zerfall des Körpers nicht bloß ein Punkt des Verlustes ist, sondern auch ein Punkt der Hoffnung?“

LOVING THE ALIEN

Sympathischere Wesen der dritten Art erfindet die 1997 geborene, britische Künstlerin Harriet Davey, die in London und Berlin lebt und als Künstlerin und 3D-Designerin arbeitet. Die Androgynität ihrer reptilienhaften Protagonistinnen wie *Viatrix* verwischt alle Definitionsversuche und Zuordnungen: sie wirken gleichermaßen menschlich, weiblich, männlich und außerirdisch. Sie sind urtümlich und futuristisch, schlau, animalisch, vital. Sie bewegen sich instinktiv durch die verschiedenen Elemente und scheinen mit einer Fülle an Sinnen ausgestattet, von den wir nur träumen können. Davey lotet in ihrer Arbeit die Grenzen zwischen Kreatur und Mensch aus. Sie fragt aber auch danach, was wir jenseits aller Geschlechtszuschreibungen als schön empfinden und was als unheimlich, und warum.

Ihr künstlerisches Projekt begann mit der Charaktererstellung von Games. Davey verweist häufig auf ihre Wurzeln im Gaming – einem Genre, das bislang stark von heteronormativen Standards geprägt war. Viele der Tools, die nach

oben: Harriet Davey,
Untitled, 2022,
Courtesy: die Künstlerin



Isabelle Andriessen, *Necrotic Core*, 2021, Installationsansicht *DORM*, De Pont Museum, Tilburg, Keramik, Aluminum, Epoxy, Nickelsulfat, Edelstahl, Wasserkühler, Pumpe, Foto: Aurélien Mole. Courtesy: die Künstlerin und De Pont Museum, Tilburg

wie vor für die Erstellung von Figuren und Avataren verwendet werden, wurden ursprünglich für die Pornoindustrie, Fantasy-Games oder den kommerziellen Einsatz von Avataren entwickelt. Harriet Davey ist Teil einer jungen Community von Künstler*innen, die neuartige Protagonist*innen und Charaktere erstellen, die ambivalent, betont unperfekt, hybrid, posthuman und androgyn sind.

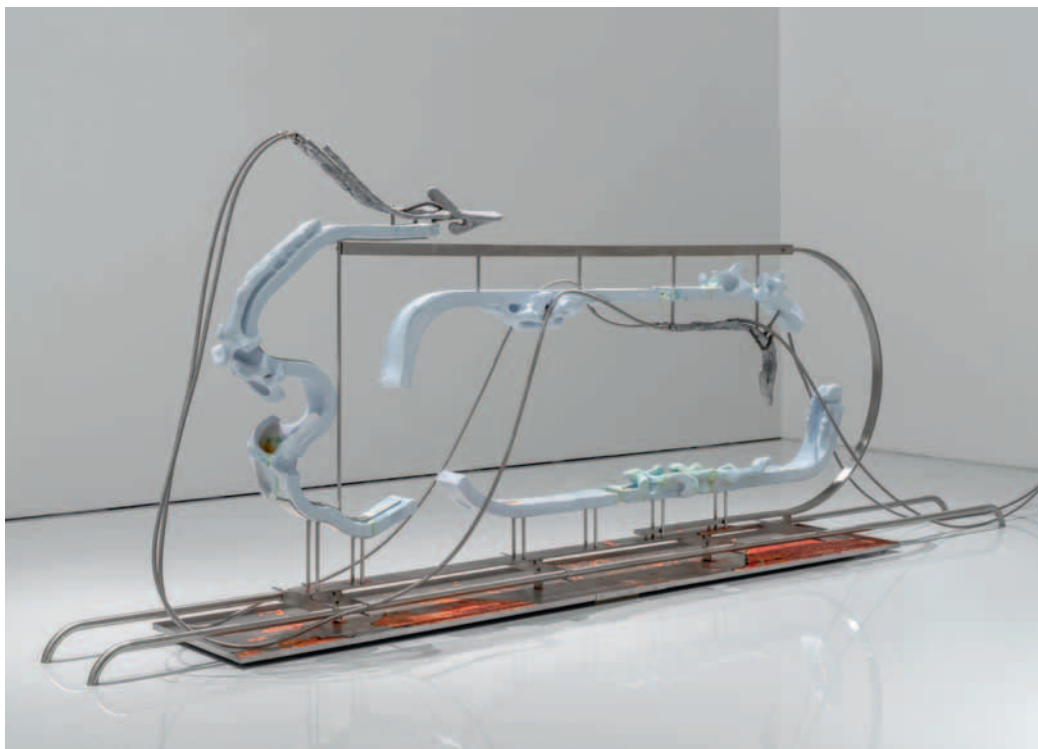
In ihrer künstlerischen Arbeit schafft sie ein futuristisches Universum voller Ambivalenzen und elastischer Zuschreibungen und stellt damit nicht zuletzt herkömmliche Ideen von Schönheit in Frage. Alle von Daveys Charakteren sind schön, Sie verfügen über männliche, weibliche, außerirdische und reptilienhafte Energie und sind in steter Veränderung begriffen. Sie selbst sagt dazu: „Ich bin gar nicht festgelegt, wie ich meine Wesen bezeichnen soll: Aliens, Kreaturen, Chimären, das ist mir eigentlich alles recht. Sie haben allerdings, und das verbindet alle, so

etwas wie eine Seele, auch wenn diese Zuschreibung nicht unbedingt menschlich gemeint ist. Das ist, wie ich festgestellt habe, auch eine Frage der verwendeten Technologie: wenn ich nicht mit hochentwickelter Software arbeite, die auf dem Niveau von *Lord of the Rings* ist, was das Erzeugen menschlicher CGI-Charaktere und Avatare angeht, ist das Entstehen eines Uncanny-Valley-Effektes quasi unvermeidlich.“ Sie führt aus: „Es erschien also nur logisch, mich von der Idee, möglichst menschliche Protagonist*innen schaffen zu wollen, wegzubewegen. So entstanden Kreaturen, die paradoxerweise mehr Seele besitzen, als wenn ich versuchen würde, möglichst realistische menschliche Figuren zu erschaffen. Ein wichtiger Grund für diesen Effekt ist sicher die Qualität ihrer Augen: meine Wesen schauen dich an, sie denken nach, man kann ihre Sensibilität spüren, auch wenn ihre Augen ganz anders sind als unsere Augen. Auch das amphibienhafte ihrer Körper fasziniert mich. Seit ich ein Kind war, hatte ich eine Obsession für Drachen, Amphibien und Reptilien, das prägt meine Kreaturen bis heute. Mir ist natürlich klar, dass ich mich damit in so etwas wie der Echokammer meiner eigenen, wenn auch unkonventionellen Schönheitsideale bewege.“

DIE METABOLIK DES MATERIALS

Isabelle Andriessens technoide Wesen (oder sind es doch eher wesenhafte Maschinen?) scheinen zu atmen, zu fiebern, zu schwitzen. Wasser kondensiert auf ihren metallenen Häuten, sie rosten, schimmeln, wuchern, zerfallen. Sie fragen nach der Zukunft, aber auch nach Tod und Vergänglichkeit. Wo beginnt, wo endet das Leben? Wie schreiben sich der Verlust und das Ungreifbare in diese Körper ein, die zugleich Prothesen und Apparate, Körper und Werkzeuge, Transformatoren und Aggregate sind?

„Ich verstoffwechsle mein Material,“ erklärt die 1986 geborene, niederländische Künstlerin im Gespräch. „In meiner Arbeit versuche ich, zentrale Vorstellungen und Aspekte biologischen Lebens zu simulieren, etwa Wachstum, Atem, körperlicher Verfall. Mich interessiert der Moment der Übertragung: was geschieht, wenn ich diese Parameter synthetischen Materialien aufzwinge? Ist es denkbar, diese Prozesse auch als eine



Form biologischen Lebens zu verstehen? Und wo verläuft die Grenze zwischen belebt und unbelebt? Mir geht es dabei aber weniger um eine symptomatische Operation, sondern darum Bilder für das Unwohlsein in uns allen zu schaffen; und ein Bewußtsein für die dunkleren Aspekte allen lebendigen Seins.“

Hergestellt aus Kunststoffen, Motoren, Transformatoren und Stahl, sind diese vieldeutigen Objekte zugleich biomorph und technoid und wirken auf verstörende Weise lebendig. Für jede Ausstellung zeigen sich Andriessens Arbeiten zudem in anderer Gestalt: sie werden neu moduliert, sie sind auf andere Weise verwittert oder versehrt, sie verhalten sich anders. Die scheinbar biologischen Prozesse, die hier wie unter extraterrestrischen Laborbedingungen vorgeführt werden, verweisen aber auch auf Urformen des Lebens, das existierte, lange bevor Menschen die Erde bevölkerten und welche auch lange nach dem Ende der Menschheit existieren werden. In welcher Form, darüber spekuliert Andriessens Kunst.

Vielleicht sind es also die bis hierhin vorgestellten Aliens, Kreaturen und Hybride, die am überzeugendsten von der

Die Latenz möglicher Transformationen ist in dieser Art von Verkörperung des Unheimlichen ein zentraler Aspekt.

Zukunft mit all ihren utopischen und abgründigen Facetten erzählen: die vieldimensionalen Totems und Götter Audrey Larges, die kraftvollen Reptilienwesen Harriet Daveys, die brütenden Aliens Ivana Bašićs, und Isabelle Andriessens Maschinen-Körper. Diese Künstlerinnen schaffen fremdartige, auch unheimliche Kreaturen, die die Menschheit überleben und sich unaufhörlich weiterentwickeln werden. Ihre rätselhaften und unheimlichen Erscheinungsformen scheinen dabei in ihrer Vieldeutigkeit und Latenz geeignet, uns etwas zu erzählen von ungekannten Lebewesen und neuen Möglichkeiten kreatürlicher Ko-Existenz. Sie spekulieren für uns auf das Kommende, und der wohlige Grusel, der Schrecken und die Faszination, die sie dabei auslösen, zeigen, wie kraftvoll diese Spekulationen sind.

Isabelle Andriessen,
The Enchanters,
2022–23, Detail,
Keramik, Aluminum,
Epoxy, Potassium
Hexacyanoferrat (III),
Edelstahl, Wasser-
kühler, Pumpe,
Courtesy: die
Künstlerin und
Moderna Museet,
Stockholm, Foto:
David Stjernholm.