

## **Körper von der Rolle**

### **Zur Ausstellung von Brigitte Dätwyler, Tatjana Marusic, Sofie Hofer & Simon Kindle im Forum Valiart Bern August 2008**

Alle drei in der Ausstellung versammelten Arbeiten stellen die Frage nach dem Verhältnis von Körper, Identität und Rolle. Sie tun dies zwar auf je ihre Weise, das heisst in unterschiedlichen Medien: Videoinstallation, Netzkunst und Performance. Aber bei allen geht es in spielerischer Form um die Möglichkeit eines unvorgesehenen gesellschaftlichen Wandels.

**Tatjana Marusics** 2-channel-Video Installation „**Nouvelle Vague**“ geht von einem Baukörper aus und untersucht an ihm einen geschichtlichen Wandel: es ist der Palast der Republik am ehemaligen Marx-Engels-Platz auf der Spreeinsel in Berlin (seit 1994: Schlossplatz), ehemaliges Symbol des kulturellen Lebens der DDR und nicht selten als Referenz für die Identität des Ostens reklamiert, im Berliner Volksmund auch satirisch „palazzo prozzo“ genannt. 1990 musste er, da das Stahlgerüst Asbest verseucht war, aufgrund der Gesundheits- und Sicherheitsvorschriften der neuen Republik geschlossen werden, das Asbest wurde in jahrelanger Arbeit entfernt, der Palast dazu vollkommen ausgeweidet. Nach Jahren politischer Diskussionen um seine Zukunft und einigen Zwischennutzungsphasen wird er nun seit 2006 in langsamer Arbeit abgetragen und einer neuen noch ungewissen Bedeutung zugeführt. Diesen politischen und baugeschichtlichen Prozess des Verschwindens (städtebaulich wird von „Rückbau“ gesprochen) untersucht die Arbeit von Marusic mit einer eigenen Poesie und Melancholie, die an viele Geschichten des Palastes anknüpft und dabei auch einige Vektoren vertauscht. Die jahrelange Diskussion des ‚soll er bleiben, soll er abgerissen werden‘, die den Palast in eine Art Schwebezustand versetzt hat – visuell und bewusstseinsmässig – symbolisiert die Arbeit in langsamen Bildern aus Licht, Glas, Wasser, Scherben und Bauschutt. Eigentlich denkt man: hier steht die Zeit still. Wären da nicht die Lichtreflexe im Wasser und das Kommen und Gehen der Schiffe, die aber alle dasselbe erzählen. Bis sich dann langsam das Bauskelett des

Gebäudes zeigt, wie der Geist der alten DDR, der am Schluss nochmals aus der gläsernen Hülle hervortritt, die ihm Tatjana Marusic verpasst hat. Damit wird der ehemalige Palast, der heute nicht mehr als eine gut besuchte Baustelle ist, für die Dauer der Arbeit nochmals in einen Zustand der Ungleichzeitigkeit versetzt, der die deutsche Geschichte seit dem 2. Weltkrieg insgesamt und die DDR insbesondere prägt. „Nouvelle Vague“ zeigt subtil und radikal die Ungleichzeitigkeit von kollektiver Erinnerung und sichtbarem Fortschritt, der hier eben ein Rückbau und, wie mancher gesellschaftliche Fortschritt, ein Scherbenhaufen ist (Benjamins Engel der Geschichte lässt grüssen). Der Scherbenhaufen ist in der Installation gewissermassen ein Echo auf den Bauschutt vor dem Palast. Im Video selber aber reflektiert das Glas auch in anderer Richtung den Prozess der Geschichte. Während sich nämlich in den alten Glasfassaden des Gebäudes der Berliner Dom und der Fernsehturm spiegelten, sehen wir in der künstlichen Glashülle eine neue, noch unbekannte Architektur. Marx und Engels schauen auf diese offene Zukunft, denn anders als in Wirklichkeit, blicken sie zur Baustelle hin – aber sie gehören einer anderen Szene an. Der gesellschaftliche Wandel, für den der Palast mehr als irgendein Gebäude in Deutschland steht, bleibt damit wenigstens in dieser Arbeit unvorhersehbar. Die Musik tut dazu das ihre, ist abwechslungsweise Klang alter Zeiten, Zukunftsmusik und ein auch Ton, der sich einfrisst und bleibt, wie die Gespenster von Marx und Engels.

Auch in der Arbeit „**Schweiz aktuell**“ von **Brigitte Dätwyler** (Künstlerin) und **Johnny Nia** (Programmierung) steht am Anfang der Körper und ein persönliches Beziehungsnetz der Künstlerin: bekannte Gesichter wurden von Bekannten fotografiert, die Köpfe alsdann aus den Photographien ausgeschnitten, in stundenlanger Arbeit mit der Nähmaschine „umgarnt“ und dann zu Typographen geformt. Aus den Köpfen wurden Buchstaben für ein elektronisches Alphabet. Das ist eine kühne Verwandlung. Die Figuren verlieren den Kopf, radikaler gesagt: sie wurden enthauptet und sind nun gleichzeitig Material, Medium und Botschaft, sie sind Schrift und Bild, Figur und Botschafter, Form und Inhalt; jeder Arbeitsschritt hat sie mehr und mehr im Netz verstrickt und verfädelt. Aus einem Beziehungsnetz wurde ein Alphabet und nun ein neues Nachrichtennetz. Dieses verkündet nun auf fünf Monitoren in Echtzeit Schlagzeilen aus lokalen Mittelland-Zeitungen. Die Arbeit von Dätwyler/Nia spinnt damit die Metapher des Netzes spielerisch weiter und fragt

nach dem Status von Nachrichten im Netz: wer übermittelt eigentlich was und für wen? Was ist persönlich wichtig, was ist belangloser Nachrichtenstrom? Was sind überhaupt Nachrichten – im Unterschied zu Information? Haben Nachrichten ein Gesicht? Und was zieht uns mehr an: die Nachricht oder das Bild?

Aber die Arbeit hat – neben ihrem spielerischen Witz – auch eine nachdenkliche Komponente, die auf eine Frage zielt, die sich im Herzen von Netzkunst befindet: es ist die Frage nach dem Menschlichen, der körperlichen und persönlichen Dimension digitaler Kommunikation. Dätwyler und Nias Arbeit stellt sich dazu nicht einfach nostalgisch-kritisch im Sinne einer Klage über die anonyme Netzkultur, die aus Köpfen Nachrichten macht und das Persönliche kassiert. So einfach ist es ja nicht. Das Internet generiert im Gegenteil jeden Tag neue Formen von Persönlichkeit, Anwesenheit und Nähe. Und auch neue visuelle Formen – all dies verfolgt die Arbeit hier mit und setzt es gleichzeitig aufs Spiel. Man könnte denken, es sei ein Nullsummenspiel: je mehr die persönlichen Bekannten verarbeitet werden und als Typen verschwinden, desto brisanter werden die Nachrichten. Aber so ist es nicht, denn, ehrlich gesagt: wen interessieren diese Schlagzeilen, wen gehen sie etwas an? Interessieren uns diese von bunten Fäden und Girlanden umrundeten Gesichter nicht viel mehr? „Schweiz aktuell“ zeigt damit auch, was Netzkunst als kritische Arbeit kann. Sie kann zeigen, was auf der Strecke bleibt, wenn es im Netz auftaucht: der Körper und eine materielle Sinnlichkeit, die, wenn man an die 160 sorgfältig verfädelten Köpfe denkt, nur ausserhalb des www zu haben ist.

Die Performance „**Stehaufmännchen**“ von **Simon Kindle und Sofie Hofer** geht auch vom Körper aus und verhöhnt ihn gleichzeitig. Denn eigentlich ist das Stehaufmännchen ja kein Körper: es ist eine Rolle, eine Form, eine Metapher, ein Spielzeug. Kinder spielen gerne mit Stehaufmännchen (es gibt dazu keine weibliche Form), weil sich das Stehaufmännchen wie der Springteufel selbständig bewegt und durch diese Eigenbeweglichkeit den Bewegungswunsch des Kindes entzückt, überrascht und auch aggressive Impulse weckt – man möchte es so heftig stossen, dass es nicht mehr aufsteht und freut sich trotzdem über seinen Widerstand. Gewöhnlich hält das Stehaufmännchen dieser kindlichen Aggression stand und ist deshalb ein dankbares Spielzeug. Das alles kann einem durch den Kopf gehen, wenn man Simon Kindle in dieser sackartigen Gussform stecken sieht und durch sein Verharren alle Fragen auslöst, die mit dem Spiel verbunden sind: Kann er sich

selber bewegen, was passiert, wenn das Männchen geschubst wird? Aber wer wird es schubsen? Steht es wirklich wieder auf? Und wenn man es mehrmals schubst: wird es ihm nicht schlecht? Was passiert mit uns, die zuschauen? Was führt Sophie Hofer im Schilde? Es könnte ja auch ein feministisches Spiel mit leicht sadistischer Note sein. Aber darum geht es den beiden nicht. Die Performance von Kindle und Hofer setzt zwar auf den grausamen Akzent des Spiels, hält ihn aber in der Schwebe. Sie zerlegt damit auch die Mechanismen des Spiels: das heisst, sie zeigt den Unterschied zwischen es und er, d.h. zwischen Männchen und Mann, sie zeigt die Asymmetrie der Rollen zwischen Subjekt und Objekt des Spiels - vor allem dann, wenn Sofie Hofer ihren Part als unberechenbare Spielerin draussen einnimmt - und sie konfrontiert uns mit der Ambivalenz, die in jedem Spiel steckt und die es letztlich auch mit der sexuellen Lust verbindet. (Psychoanalytisch lässt sich das Stehaufmännchen natürlich mit dem männlichen Geschlecht verbinden und mit der phallischen Sorge um die Erektion). Darüber hinaus formuliert das Spiel aber auch die Ungewissheit im Rollenverständnis, die sich auf die Betrachter überträgt. Man fragt sich plötzlich - wie das kleine Kind von damals - ob es nicht auch lustig wäre, wenn es oder er nicht mehr aufsteht? Doch hier schiebt die Performance einen Riegel. Das Verharren und die zögerliche Spannung des Settings belegt ja auch die Sorge um die Verletzlichkeit der menschlichen Figur, die eben keine Spielfigur ist und deshalb auch nicht alles mit sich machen lassen kann. Das aber hängt auch vom Publikum ab.

©Silvia Henke