

Louisa Clements ‚Puppen‘. Reproduzierte Körper zwischen Virtualität und Realität

Louisa Clement's ‚Dolls‘. Reproduced Bodies Between Virtuality and Reality

Nina-Marie Schüchter

ABSTRACT (Deutsch)

In Louisa Clements Arbeiten taucht die Puppe in unterschiedlichen Erscheinungsweisen immer wieder als zentrales Motiv für die Befragung des menschlichen Körpers in digitalen Kontexten auf – als Künstliche Intelligenz-bestückte Sexpuppe, bonbonfarbener Avatar oder abfotografierte (Schaufenster-)Puppe. Fragmentiert, anonymisiert und nahezu entmenschlicht treten Puppen, Avatare oder scheinbar naturgetreue Reproduktionen des Künstlerinnenkörpers den Betrachtenden im Ausstellungsraum in zwei- oder dreidimensionaler Form entgegen. Die Absenz des physischen Körpers, die in den Puppen als Stellvertreterinnen angedeutet wird, führt dabei zu einem spannungsreichen Wechselspiel zwischen Virtualität und Realität.

Schlüsselwörter: Körper, Digitalität, Digitale Bildwelten, Sexpuppe, weibliche Körper, Soziale Medien, Avatar, Gender, künstliche Intelligenz, Haut

ABSTRACT (English)

Sex dolls with AI (artificial intelligence), candy colored avatars and photographed (shop window) dolls: In Louisa Clement's works the doll appears in different shapes as a central motif for questioning the human body in digital contexts. Fragmented, anonymized, and almost dehumanized, dolls, avatars, or seemingly lifelike reproductions of the artist's body confront viewers. The absence of the physical body, which is suggested in the dolls as representatives, leads to a tense interplay between virtuality and reality.

Keywords: Body, digitality, digital imagery, sex doll, female body, social media, avatar, gender, artificial intelligence, skin



Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International

(Digitale) Existenzweisen der Puppe in künstlerischer Praxis

Gliedermensch (2017), *Avatars* (2016), *Figure Poses* (2020), *Representative* (2021): Nicht nur die Titel der Arbeiten von Louisa Clement (*1987) deuten auf die Puppe als zentrales Moment ihrer künstlerischen Praxis hin, auch beim Betrachten ‚entpuppt‘ sich die Puppe in Clements Werken als grundlegendes Motiv für die Befragung des menschlichen Körpers in digitalen Kontexten. Fragmentiert, anonymisiert und nahezu entmenschlicht treten Puppen, Avatare oder scheinbar naturgetreue Reproduktionen des Künstlerinnenkörpers den Betrachtenden im Ausstellungsraum entgegen. Dabei nutzt Clement unterschiedliche mediale Ausdrucksformen: Fotografie, Video, installative Elemente etc. Die abwesende Präsenz des Körperlichen, die durch anonyme Puppenelemente angedeutet wird, führt dabei zu einem spannungsreichen Wechselspiel zwischen Virtualität und Realität. Damit greift Clement zentrale Fragestellungen auf, die sich in unserer zunehmend digitalisierten Gegenwart in Bezug auf den Status des Körperlichen stellen, denn „[a]uch inmitten der tiefgreifenden Veränderungen unserer Welt ist der menschliche Körper nach wie vor die zentrale Matrix, in die sich die gegenwärtig in der Kunst entstehenden, neuartigen Erregungswerte einschreiben“ (Kröner 2019, 50).

Angeknüpft wird hier durchaus an eine Puppen-Tradition künstlerischer Praxis an, die aber unter anderen Vorzeichen steht. Dass lebensgroße Puppen Teil der künstlerischen Praxis werden, kennt die Kunstgeschichte bereits seit der Antike. In Form der sogenannten Effigie (vgl. Klier 2004, 17ff.; Marek 2009) – einer Puppe aus Wachs, Holz oder Leder – wurde beispielsweise im römischen Totenkult und im französischen Zeremoniell des 15. und 16. Jahrhunderts die Abwesenheit der verstorbenen Könige durch die Reproduktion ihrer Körper verschleiert. Die stellvertretende Verkörperung des Toten in der Puppe sollte das Ableben und die damit verbundene Unterbrechung der Herrschaftskontinuität überspielen (vgl. Hamdorf 1991, 50ff.). Während im Falle der Effigies vor allem der männliche Körper nachgebildet und repräsentiert wurde, tauchen vor allem in modernen Narrativen – die das Kunst schaffende, männliche Künstlersubjekt in den Fokus stellen – Nachbildungen des weiblichen Körpers im Medium der Puppe auf. In den skandalös aufgeladenen ‚Puppengeschichten‘ Oskar Kokoschkas und Hans Bellmers und ihrer kunstgeschichtlichen Rezeption materialisieren sich besonders sexuelle Fantasien oder Sehnsüchte im artifiziellen Puppenkörper. Die Puppe wird zur Begleiterin und zum Objekt persönlicher

Obsessionen. Während bei Kokoschka die Puppe dem Wunsch entsprang, ein Eben- und Idealbild seiner Geliebten Alma Werfel-Mahler zu besitzen und dazu führte, dass er 1918 der Puppenmacherin Hermine Moos den Auftrag erteilte, ein solches Ideal anzufertigen, sind es bei Bellmer eine Vielzahl von fragmentierten Puppenkörpern, mit denen er sich umgibt und die für ihn als Modell und Inspirationsquelle seiner Arbeiten fungieren. Sowohl Kokoschkas Obsession der Puppe, die „zu den vielzitierten, anekdotisch angereicherten Verstrickungen von Kunst, Leben und Liebe der Wiener Moderne“ (Lutz 2017, 157) gehört, als auch Bellmers erotische Puppenfixierung sind Teil der mythisch aufgeladenen (Puppen-)Narrative der Kunst des 20. Jahrhunderts, in denen Männerfantasien – affiziert von weiblichen Puppenkörpern – augenscheinlich werden. Diese genderspezifische Lesart fasst Helga Lutz wie folgt zusammen: „In der feministisch ausgerichteten kunsthistorischen Forschung hat man die Puppen-Obsession Kokoschkas als paradigmatisches Beispiel für die Krise des männlichen Schöpfersubjekts in der Moderne gelesen“ (ebd., 162). Während die weiblichen Puppen von Bellmer und Kokoschka nur durch die hineinprojizierten Fantasien der Künstler animistisch aktiviert werden, ist mit der technischen Reproduzierbarkeit des menschlichen Körpers und seiner faktischen Bewegung, durch eine versteckte Mechanik im Inneren, auch eine tatsächliche authentische Bewegtheit möglich, die zunehmend auch in der zeitgenössischen Kunstpraxis verhandelt wird (vgl. Barkhaus 2002, 27ff.) Damit stellt sie sich in die Tradition der künstlerischen Auseinandersetzungen mit mechanischen Automaten und Androiden, die sich bis ins Mittelalter nachzeichnen lässt. Denn das Phänomen ‚bewegter‘ Puppen ist keineswegs ein neues Faszinosum: In den frühneuzeitlichen Kunst- und Wunderkammern des 16. und 17. Jahrhunderts erfreuten sich z.B. mechanische Puppenautomaten großer Beliebtheit, die mit ihrer scheinbaren ‚Lebendigkeit‘ das Staunen und die Neugier der Besuchenden beförderten (vgl. u.a. Plaßmeyer, Jenzen u. Schönrich 2022; Schüchter 2019). Vor allem im 18. Jahrhundert – das auch als „Jahrhundert des Maschinenmenschen“ (Fleig 2002, 117) bezeichnet wird – kulminieren Visionen, die den künstlichen Menschen als technisch-maschinierter Puppe entwerfen, u.a. durch Schriften wie *L’Homme-Machine* (1747/48) von Julien Offray de La Mettrie. Im 20. Jahrhundert werden diese techno-utopistischen Ideen durch die historischen Avantgarde aktualisiert und weitergedacht, z.B. im Dadaismus in Form des Cyborgs (vgl. Biro 2009) oder des Motivs der Maschinenfrau (vgl. Frèrejean 2020).

Der folgende Text befragt vor diesem Hintergrund drei Werkserien – *Heads* (2014-2015), *Avatars* (2016) und *Representative* (2021) – von Louisa Clement nach dem Verhältnis von menschlichen Körpern und ihrer Rolle in digitalen Sphären. Welche Funktion nimmt die Puppe hier als Stellvertreterin und Double der Künstlerin ein? Welche Narrative und Bilder des Digitalen werden dadurch produziert? Wie werden Identität und Körper verhandelt?

Heads

In der *Head*-Serie (vgl. Abbildungen 1-4) von Louisa Clement finden wir Darstellungen von anonymisierten Köpfen in zweidimensionaler Form wieder, die in gerahmten Fotografien im Ausstellungsraum zu sehen sind.

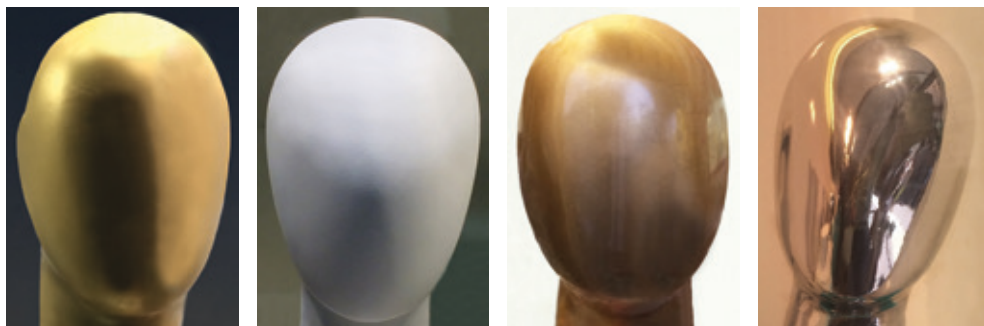


Abbildung 1: Louisa Clement, Head 14 (2014/2015)

Abbildung 2: Louisa Clement, Head 34 (2014/2015)

Abbildung 3: Louisa Clement, Head 49 (2014/2015)

Abbildung 4: Louisa Clement, Head 55 (2014/2015)

Die Serie umfasst 50 fotografierte Köpfe, die mit der iPhone 5-Kamera der Künstlerin entstanden sind. Die gezeigten Köpfe, die Schaufensterpuppen gehören, besitzen keine Münder, Nasen oder Augen, sie bestehen lediglich aus glatten Ovalen, deren Physiognomie sich nur durch verschiedene Materialien und Farben, Lichtverhältnisse und Kopfneigungen unterscheidet. Diese Gestaltungsweise erinnert an die ‚gesichtslosen‘ Köpfe von Constantin Brâncuși (1876-1957) oder Franz Hagenauer (1906-1986), die aus Stein, Marmor oder Bronze ganz ähnliche ‚leere‘ Gesichter bildhauerisch gestalteten. So lässt sich eine Vielseitigkeit durch äußere Gestaltungsmerkmale beobachten, dennoch gibt es keine den Köpfen inhärenten Individualisierungsmerkmale. Im Falle der Installation im Ludwig

Forum waren es 55 einzeln gerahmte Fotografien, die nebeneinander und übereinander in Reihen positioniert wurden. Durch diese Hängung liegen Assoziation zu einer Portraitsammlung nahe, wobei die Portraits kennzeichnende Physiognomie fehlt, „[d]enn eigentlich macht erst ein Gesicht aus einem Kopf ein Portrait“ (Bonnet 2016, o. S.). Das Portrait wird vor allem durch die technische Möglichkeit der Fotografie Mitte des 19. Jahrhunderts zur beliebten Ausdrucksform, die es vermag, scheinbar ‚objektiv‘ das Momenthafte einzufangen. Jedoch inszeniert gerade die Fotografie den Körper der fotografierten Person und die fotografierende Person wird zur gestaltenden Instanz, „die nicht allein von der objektiven Technik, sondern stärker noch von einem Blick gesteuert wird“ (Belting 2001, 107). Die Praktiken des Inszenatorischen werden durch piktoriales Verweisen, Wiederholen und Recyceln infolge der Verbreitungsmöglichkeiten der Fotografie im Internet erheblich katalysiert, was die Intertextualität, Interpiktorialität und Intermedialität von Bildern befördert (vgl. Köhler 2018).

Diese inszenatorischen Momente werden in Clements *Heads* emphatisch eingesetzt. So erhalten die Köpfe durch das *In-Szene-setzen* der Künstlerin mittels der Fotografie individualisierende äußere ‚Rahmen‘, die jedoch ihre tatsächliche Gleichförmigkeit nur noch zu verstärken scheinen. Der leere Hintergrund, vor dem die Köpfe abgelichtet wurden, lässt zum einen den Bezug zu biometrischen Passbildern zu, die so ‚neutral‘ wie möglich gestaltet sind, zum anderen zu einem künstlich-virtuellen Hintergrund. Diese Referenz zum digitalen Raum ermöglicht weitere Assoziationen in Bezug auf den Status des Kopfes. Denn in westlichen Kulturkreisen ist er der einzige Teil des Körpers, der stets öffentlich ist, der nicht durch Kleidung verhüllt oder versteckt wird und den wir tagtäglich fremden Blicken aussetzen. Bewegen wir uns im digitalen Raum, bestimmt dagegen jede:r selbst, wie viel er/sie vom eigenen Körper preisgeben möchte, entweder in Form von eigenen Fotos und Videos oder mittels eines Avatars, der als Stellvertreter:in agiert. Der Avatar wird im Digitalen zur Verkörperung des eigenen Selbst, wodurch er den existenziellen Wunsch des Menschen nach körperlicher Präsenz befriedigt. Belting schlussfolgert dementsprechend:

Im Französischen ist der Begriff mit dem Sinn des Gestaltwechsels in die Umgangssprache eingegangen. In der Terminologie der neuen Medien aber bedeutet er, daß sich der Mensch, wie er es immer in seinen Bildern getan hat, auch dort verkörpern will, wo er mit seinem Körper nicht sein kann, in *effigie* (Belting 2001, 110).

Trotz der Assoziation an digitale Räume, die durch den Hintergrund aufgerufen werden, stellen die Köpfe der Schaufensterpuppe eine Referenz zu Analogem her, indem sie auf den Konsumkontext im Einkaufszentrum oder Warenhaus hinweisen, in dessen Kontext sie „auch als Sinnbild der Entfremdung und Entmenschlichung in der modernen Gesellschaft gedeutet“ (Bonnet 2016, o. S.) werden können. Dieses Spiel mit analogen und digitalen Räumen, das sich in Clements *Heads* eröffnet, lässt sich mit Ursula Frohnes Ausführungen zur Existenzweise von Körpern als „Signatur des Realen“ (Frohne 2002) in der zeitgenössischen Kunst zusammenbringen:

Hybridbildungen und Samplingstrukturen (d.h. durch Aneignung und Vermischung realer, imaginärer, simulierter, virtualisierter Versatzstücke sowie durch technisch vermittelte Interaktion) eröffnen neue Formen bildnerischer Wirklichkeitsreferenzen, die den jeweils begehrten Grad der emotionalen Befriedigung und Affektsteigerung in unterschiedlichen Intensitäten abrufbar machen (Frohne 2002, 407).

Somit ist gerade dieses spannungsreiche Wechselspiel zwischen analogen und digitalen ästhetischen Referenzen das zentrale Faszinosum von Clements *Heads-Serie*, indem sie Fragen danach aufrufen, was mit unseren individuellen Identitäten im virtuellen Raum geschieht und wie sich Körper dort darstellen und materialisieren. Das Ausloten von Gleichförmigkeit und Individualität spielt dabei genauso eine wichtige Rolle, wie die Frage nach der Wichtigkeit der authentischen Existenz des fotografierten Motivs, also die Frage nach dem realexistierenden Körper als Vorbedingung für Fotografie. Das fotografische Modell wird somit zur Disposition gestellt (vgl. Amelunxen 2014). Denn die digitale Fotografie und das Kursieren von digitalen (Körper-)Bildern im virtuellen Raum eröffnen neue Möglichkeiten der Speicherung, Verfügbarkeit und Zirkulation, aber auch neue Manipulationsmöglichkeiten, die realistische Körperbilder (über-)formen und die Existenz von ‚realen‘ Modellen für das Entstehen von Fotografie obsolet machen.

Avatars

Im Gegensatz zu der *Heads-Serie* stehen in der Werkserie *Avatars* Körper, Körperfragmente und die Beschaffenheit der Körperhülle im Fokus. Die Oberfläche der dargestellten Körper erscheint nicht ‚menschlich‘, wie im Falle der späteren Serie *body fallacy* (2021), sondern besitzt eine fluide, durchlässige Ästhetik, wie wir sie von der Materialität des Kunststoffs kennen. Die bunte Farbigkeit und der

Glanz der Oberfläche erinnert an etwas Bonbonartiges, was die Artifizialität der Szenerie unterstreicht. Trotz der augenscheinlichen Künstlichkeit sind anatomische Details des menschlichen Körpers zu erkennen. Auch die Struktur des Kunststoffes greift die Assoziation an die von Poren, Falten, Hautschuppen und Fett strukturierte Textur von menschlicher

Haut auf. Darüber hinaus sehen wir keine solitären Entitäten, die in Erscheinung treten, sondern stets eine Interaktion von mehreren Körpern, die in einander verschlungen sind, sich berühren oder nebeneinanderstehen. Dabei ist jeweils genau so viel der Körper zu sehen, dass wir durch ihre Formen Rückschlüsse auf menschliche Körper herstellen können. Durch die sich näherkommenden Körper wird der Eindruck einer sexuellen Energie vermittelt oder einer Intimität, die zwischen den Körpern entsteht. So eröffnet sich die Frage, wie menschliche Nähe und Intimität im Digitalen hergestellt werden kann, vor allem vor dem Hintergrund, dass immer mehr Beziehungen aus digitalen Dating-Plattformen hervorgehen und sich soziale Annäherungen zunehmend im Internet abspielen. Diese sonst bildlich schwer zugreifenden sozialen, teilweise sehr intimen Interaktionen im



Abbildung 5: Louisa Clement, Avatar 7 (2016)



Abbildung 6: Louisa Clement, Avatar 9 (2016)



Abbildung 7: Louisa Clement, Avatar 14 (2016)

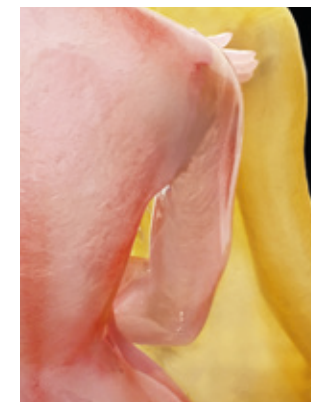


Abbildung 8: Louisa Clement, Avatar 19 (2016)

digitalen Raum materialisieren sich in Clements Avataren und werden bildlich spürbar. Sie greifen so den „Zwang zur Verkörperung“ (Belting 2001, 110) auf, der in digitalen Medien zu beobachten ist. Dies geschieht „in den *Avatar* genannten Figuren, digitalen Zeichen, die animiert werden, um dem Körper zu ähneln und ihn im Netz zu repräsentieren. Es sind virtuelle Körper, die sich in virtuellen Räumen ähnlich bewegen, wie natürliche Körper im physischen Raum“ (ebd.). Diesen Wunsch – der virtuellen Verkörperung – greift auch der Titel *Avatars* auf, der durch die zusätzliche Nummerierung der jeweiligen Arbeiten – z.B. *Avatar 7* (vgl. Abbildung 5), *Avatar 9* (vgl. Abbildung 6), *Avatar 14* (vgl. Abbildung 7) und *Avatar 19* (vgl. Abbildung 8) – den Austauschbarkeitscharakter von ‚Körpern‘ im Digitalen unterstreicht.

Representative

Das künstlerische Ausloten von Körperlichkeit im Spannungsfeld von Virtualität und Realität, das bereits in den Serien *Heads* und *Avatars* zu beobachten ist, wird in der Arbeit *Representative* genealogisch weitergedacht. Während die (Puppen-)Körper in *Heads* und *Avatars* im Zweidimensionalen erscheinen und durch das Medium der Fotografie rezipierbar werden, sind sie in der Arbeit *Representative* dreidimensional und lebensgroß. Genauso wie in der Performance *Unheimliches Tal / Uncanny Valley* (Uraufführung 2018) von Stefan Kaegi¹, in der die Puppe als Alter Ego des Schriftstellers Thomas Melle in Form eines sprechenden und sich bewegenden Avatars auftritt, fungiert die Puppe *Louisa* in *Representative* als Repräsentantin von Louisa Clement. Schauen wir uns jedoch zunächst die Performance *Unheimliches Tal / Uncanny Valley* genauer an: Auf der *Liveness* versprechenden Theaterbühne finden die Zuschauenden im Rahmen der Performance keine leiblichen menschlichen Körper von Schauspieler:innen wieder, sondern den künstlich rekonstruierten Körper des Schriftstellers und Stückeschreibers Thomas Melle.² Der Avatar stellt sich zu Beginn als Thomas Melle vor und untermauert die Authentizität seiner Aussage mittels Kinderfotos und Anekdoten aus dem Leben des Schriftstellers. Selbstreflexiv hält der Avatar auf der Bühne einen Vortrag über den Begriff des *Uncanny Valley*, der 1970 von Masahiro Mori im Rahmen eines kurzen Essays in der nicht mehr existierenden Zeitschrift *Energy* entwickelt wurde (vgl. Mori 2019). Hier beschreibt Mori,

der als Pionier für Robotertechnik gilt, den Begriff des *Uncanny Valley* als unheimliches Gefühl, dass sich bei der Begegnung mit Maschinen einstellt, die in gesteigerter Form dem menschlichen Antlitz ähneln. Während die Ästhetik von Industrierobotern beispielsweise vor allem auf ihre Funktionalität zurückzuführen ist, liegt der Fokus bei anderen Robotern, die vor allem für die menschliche Interaktion konzipiert werden – z.B. Spielzeugroboter oder Care-Roboter für die Altenpflege – auf der äußeren (menschlichen) Gestaltung und Oberflächenhaptik (ebd., 213f.):

Sie scheinen aber nur auf den ersten Blick echt zu sein. Sobald klar wird, dass sie künstlich sind, wecken sie auf einmal ein unheimliches Gefühl in uns. Ein Händedruck mit einer schlaffen, knochenlosen Hand jagt uns, huch, einen kalten Schauer über den Rücken! Durch so ein Erlebnis verlieren wir unsere Affinität – die Hand wird unheimlich (ebd., 214)

Damit greift Mori das Gefühl des Schauderns auf, das sich einstellt, wenn die Illusion der Präsenz eines leiblichen Körpers entlarvt wird. Mori vermutete, dass das *Uncanny Valley* ein Überlebensmechanismus ist, um uns vor Gefahren, die von Leichen und anderen verwandten Tierarten ausgehen könnten, zu schützen (vgl. MacDorman 2019, 220).

Die beiden angerissenen Diskursfelder, die zum einen im Kontext der Inszenierung des weiblichen Körpers mittels der Puppe im Rahmen männlicher Künstlermythen der Moderne, zum anderen in dem Einsatz des technisch reproduzierten Körpers als Alter Ego in der Performance *Unheimliches Tal / Uncanny Valley* verdeutlicht wurden, laufen in der Arbeit *Representative* von Louisa Clement zusammen. In der Ausstellung *Counterpain* in der Galerie Cassina Projects (28.10.2021 – 15.01.2022), einer umfassenden Einzelausstellung der Künstlerin, waren drei sogenannte *Repräsentantinnen* (vgl. Abbildung 9) zu sehen:

Drei lebensgroße Puppen, die den Körpermaßen sowie dem äußeren Erscheinungsbild der Künstlerin entsprechen und ihre Physiognomie und Kleidung imitieren (vgl. Abbildung 10).

Die Arbeit, die in Kooperation mit einem chinesischen Sexpuppenhersteller entstand, integriert eine Künstliche Intelligenz (KI), die mit den Besuchenden sprechen und interagieren kann. Damit die KI mit spezifischen Informationen versorgt werden konnte, wurden der Künstlerin im Vorfeld 2000 persönliche Fragen gestellt, um mit ihren Antworten die KI zu speisen. Die *Repräsentantinnen* greifen somit auf kein anonymes Sprachassistentinnen-Programm – wie Siri oder Alexa – zurück, sondern auf eine spezifisch programmierte KI, die auf der

¹ Stefan Kaegi ist Teil des Theaterkollektives Rimini Protokoll (siehe auch Predeick 2021).

² Die Performance war unter anderem auf Kampnagel, bei den Münchner Kammerspiele, im Rahmen des Formats „live arts“ der Bundeskunsthalle Bonn und im Theater Heilbronn zu sehen.



Abbildung 9: Louisa Clement, Louisa 3 (2021) —



Abbildung 10: Louisa Clement, Louisa 1 (2021) —

Grundlage der Persönlichkeitszüge der Künstlerin basiert (vgl. Trottenberg 2021, 122). Durch jedes Gespräch und jede Interaktion lernt und entwickelt sich die KI weiter. Die Künstlerin wird so zum einen in Form ihrer äußeren Körperhülle,

zum anderen durch das Offenlegen ihres Inneren – ihren Wünschen, Ansichten und Meinungen – im Raum sichtbar. Dadurch, dass nicht nur eine Puppe im Ausstellungsraum ausgestellt ist, sondern drei Versionen – *Louisa 1*, *Louisa 2* und *Louisa 3* – wird der Reproduktions- und Duplizierungscharakter von technischen Doubles intensiviert. Auch der Umstand, dass es sich bei dem Entwickler der Puppen um ein Unternehmen handelt, das tagtäglich täuschend echte, menschliche Körper haptisch und formästhetisch versucht nachzuahmen – in Form von Sexpuppen – wird der Duplizierungsgedanke, der auch im Kontext von Sexpuppen eine Rolle spielt, wichtig: Duplizierung, Quantifizierung und Verfügbarkeit von Körpern sind vor allem in der Sexroboter- und Puppenherstellung von zentralem Interesse. Zudem ist die Oberfläche der Puppe mit TPE, einem gummiartigen Material überzogen, dessen Textur der menschlichen Hautoberfläche sehr ähnelt. So wird mit allen technischen und ästhetischen Mitteln versucht, ähnlich wie bei den historischen Effigies, ein täuschend echtes Bild der Künstlerin herzustellen. Angesichts der Stimme und des mechanischen Ruckelns des Kopfes wird die Illusion, man habe es mit einem menschlichen Wesen zu tun – mit dem ‚Original‘ Louisa Clement – dennoch entlarvt, was die Besuchenden der Ausstellung *Counterpain* mit einem ‚unwohlens‘ Gefühl im Sinne des *Uncanny Valley* zurücklässt.

Zudem erhält die Arbeit auch eine feministische Komponente: Während das Gesagte im Falle von Stefan Kaegis „animatronischen Double“, wie er im Ankündigungstext des Theater Heilbronn genannt wird, technisch vorprogrammiert ist und monologartig reproduziert wird, folgen Clements Puppen dem weiblichen Klischee des emphatisch-umsichtigen Umgangs mit dem Gegenüber. Das Zuhören und das interaktive Eingehen auf das Gesagte der Besuchenden wird durch die im Puppenkörper integrierte, selbstlernende KI ermöglicht: „Die Puppe kann sich bewegen, ihren Gesichtsausdruck ändern, sie kann sprechen, lächeln, SMS verschicken und sie ist allzeit sexbereit“ (Smolik 2021, 110). Dadurch, dass zwei Puppen – *Louisa 1* und *Louisa 2* – auf dem Sofa sitzen und noch ein Platz zwischen ihnen frei ist, wird der Besuchende dezidiert zur Interaktion mit den Puppen eingeladen (vgl. Abbildung 11).

Sie erfüllen mit ihren Eigenschaften darüber hinaus genau die Wünsche und Erwartungen, die an moderne Sexroboter gestellt werden: Sie „sind aktiv und responsiv. Sie reden und interagieren mit ihren Besitzern, sie fragen nach deren Wünschen und sagen, was ihnen selbst gefällt“ (Beschoner 2014, o. S.). Somit erscheinen sie



Abbildung 11: Louisa Clement, Louisa 1 and Louisa 2 (2021) —

nicht als monologisierende, frontal von einer Bühne aus agierende Performerinnen, wie im Falle des Avatars von Thomas Melle, sondern vielmehr als emphatische und interaktionsinteressierte Dialogpartnerinnen. Damit wird nicht nur das Spannungsfeld von Präsenz und Repräsentation des menschlichen Körpers, sondern auch das von klischeehaften ‚weiblichen‘ und ‚männlichen‘ gesellschaftlichen Zuschreibungen eröffnet. Dieser Gedanke lässt sich mit den Ausführungen von Silvia Eiblmayr in Verbindung bringen, die auf die Selbst-Inszenierung der Frau im Bild verweist. Eiblmayr zufolge ist der eigene Körper von Künstlerinnen als Material im Bild immer durch eine ‚Doppelposition‘ (Eiblmayr 1993, 197) bedingt:

Die Frau erhält einen ‚Status als Bild‘, der nicht dadurch aufgehoben werden kann, daß sie ihr eigenes Bild von sich entwirft. Es ist ihr nicht möglich, ein ‚autonomes‘ Bild von sich zu etablieren, das außerhalb des existierenden (phallischen) Symbolsystems konstituiert werden kann. [...] Sie muß ihren eigenen Bildstatus problematisieren, um nicht bloß ihre verborgene Funktion innerhalb dieses Symbolprozesses weiterzuführen. Dazu muß sie zuerst einmal ihren weiblichen ‚Status als Bild‘ bestätigen, um ihn in einer dialektischen Gegenbewegung auch wieder verneinen oder in Frage stellen zu können (ebd., 197f.).

So ist der weibliche Körper immer bereits konnotiert und von bestimmten – u. a. normierenden und sexualisierten – Narrativen gesellschaftlich und bildhistorisch belegt. Um diese ‚Bilder‘ zu hinterfragen, muss dieser bereits beste-

hende ‚Status des weiblichen Bildes‘ innerhalb des Kunstwerkes mitreflektiert werden, um ihn in einem zweiten Schritt zu dekonstruieren. Beziehen wir diesen Gedankengang auf Clements *Repräsentantinnen*, so werden hier tradierte Schönheitsnormen aufgegriffen, die Ergebnis des bewussten Hungerns und Fitnesstreibens der Künstlerin im Vorfeld sind. Bevor Clement ihre Maße den Ingenieur:innen für die Anfertigung der Puppen zur Verfügung stellte, unterzog sie sich somit körperregulierenden Maßnahmen, um den idealisierten Vorstellungen in Bezug auf den weiblichen Körper zu entsprechen. So werden „hochgradig sexualisierte Bilderwelten“ (Smolik 2021, 111) aufgerufen, die wir aus den Sozialen Medien kennen und in denen Körperdarstellungen retuschiert, dupliziert, normiert und mit Filtern versehen zirkulieren. Clement problematisiert somit den Bildstatus von Frauenkörpern im Digitalen, aber auch in der Sexpuppenindustrie, und hinterfragt diesen durch eine Zuspitzung in Form der dreifachen Duplizierung der Puppe, mittels



Abbildung 12: Louisa Clement, Body fallacy 2 / Body fallacy 20 (2021) —

der die Austauschbarkeit von Körpern im virtuellen Raum physisch im Ausstellungsraum erfahrbar wird. Das Raumerlebnis verweist somit in virtuelle Sphären und Plattformen wie Instagram oder TikTok, innerhalb derer sich

eine „normative Ästhetik“ (ebd.) von Körpern entwickelt hat, die immer wieder gespiegelt und reproduziert wird. Noemi Smolik konstatiert hierzu: „Die ästhetische Angleichung wird zur Bedingung für den Auftritt auf diesen virtuellen Bühnen. Nicht zufällig bedeutet ‚like‘ nicht nur ‚mögen‘ sondern auch ‚gleich sein‘, das Eigene durch Anpassung unterdrücken“ (ebd.).

Auch die an den Wänden hängenden nackten Körperfragmente der Serie *body fallacy* (vgl. Abbildung 12) von Clement in den Ausstellungsräumen von Cassina Projects, greifen Fragen nach Körperlichkeit im Digitalen und die damit verbundene Möglichkeit der technischen Reproduzierbarkeit auf.

Sie folgen jedoch einer anderen Logik. Die nackten, weichgezeichneten Körperteile, die auf den großformatigen Fotografien nur ausschnitthaft zu sehen sind, zeigen scheinbar authentische menschliche Körperteile in einem Moment von intimer Nacktheit. Der Schein trägt jedoch, da die Bilder den nackten Körper einer Puppe mit weiblichen Körperformen in verschiedenen Posen zeigen, deren Haut der menschlichen augenscheinlich sehr nahekommt. Dadurch, dass wir einen Puppenkörper und keine real repräsentierten menschlichen Körper sehen, werden Gewissheiten von realen und künstlich generierten Körpern fluide. Durch die mediale Doppellebene – Puppe, Fotografie – wird der menschliche Körper in zweifacher Hinsicht repräsentiert, wodurch die Grenzen zwischen vermeintlich ‚natürlichen‘ und ‚künstlichen‘ Körpern sowie die analogen und digitalen Sphären porös werden.

So werden im Falle der *Repräsentantinnen* und der Serie *body fallacy* zwei unterschiedliche Formen der technischen Reproduzierbarkeit des Menschen in Bezug auf die „Rolle der lebendigen Körperlichkeit“ (Barkhaus 2002, 36) befragt: „die mediale Reproduktion in der virtuellen Welt des Internet“ (ebd.) und die physische Reproduktion des Menschen in Form von KI-gesteuerten Robotern, die vor allem in der Arbeitswelt zunehmend zum Einsatz kommen. Die Arbeiten geben dabei keine Antworten, sondern rufen viel eher eine Vielzahl an Fragen hervor: Was passiert mit unseren Körpern im virtuellen Raum? Welche Rolle spielen die Möglichkeiten von KI in unserer Alltags- und vor allem Arbeitswelt? Wie stellen diese unsere Körper- und Identitätsbilder in Frage?

Puppenkörper zwischen utopischen und dystopischen Poetiken des Digitalen

Nachdem wir uns die unterschiedlichen Existenzweisen der Puppe – KI-bestückte Sexpuppen, die als Alter Ego der Künstlerin fungieren, artifizielle Avatare und abfotografierte (Schaufenster-)Puppen – in Louisa Clements Arbeiten angeschaut haben, lässt sich subsumieren, dass sie trotz ihrer Vieltätigkeit allesamt als Verhandlungsfelder für die sich stetig wandelnden Körperbilder in digitalen Sphären fungieren. Vor diesem Hintergrund ist die Gewissheit über den ontologischen Status der Puppe essentiell, denn sie ist stets „Abbild, Vorbild und Nachbild, doch eines ist sie nie: Urbild“ (Treusch-Dieter 1999, 10). Die Puppe ist somit immer bereits eine Interpretation, ein Bild vom Bild, das wiederum neue (Körper-)Bilder generiert und bereits bestehende befragt. Dabei sind in Clements Arbeiten einerseits poetische Utopien digitaler Beziehungen und sozialer Verbindungen im virtuellen Raum zu finden, andererseits scheinen immer wieder auch kritische Momente auf, die durch die fragmentierten, anonymisierten und nahezu entmenschlichten Puppen evoziert werden. Bemerkenswert ist dabei, dass sich Clement digitaler und technisierter Formensprachen und Mittel bedient, um eben jene zu hinterfragen. Sie bedient sich nicht wie viele andere Künstler:innen der eigenen körperlichen ‚Realpräsenz‘, um sich „gegen die Krise der analogen und mimetischen Bilder zu behaupten“ (Belting 2001, 90) und sich mittels „der eigenen Körperlichkeit (und Körpererfahrung) gegen das Monopol der medialen Realität“ (ebd.) aufzulehnen, sondern nutzt Reproduktionen, Simulationen und Manipulationen des Körpers, um dessen (digitale) Existenzweisen zu erkunden. In Clements Werken findet keine eindeutige Bewertung statt, ihre Arbeiten kreieren keine digitale Dystopie, aber auch keine unreflektierte Utopie digitaler Räume, viel eher werden die Potenziale des Digitalen auf poetische Weise ausgelotet und die Komplexität und Polymorphie des Körperdiskurses im digitalen Zeitalter skizziert.

Literaturverzeichnis

- Amelunxen, Hubertus von (2014). Digitale Fotografie. In Hubertus Butin (Hg.), *Begrifflexikon zur zeitgenössischen Kunst* (S. 65-69). Köln: Snoek.
- Barkhaus, Annette (2002). Der Körper im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. In Annette Barkhaus, Anne Fleig (Hg.), *Grenzverläufe. Der Körper als Schnitt-Stelle* (S. 27-46). München: Fink.
- Belting, Hans (2001). *Bild-Anthropologie. Entwürfe für eine Bildwissenschaft*. München: Fink.
- Beschorner, Thomas (2017). Dingsbums – Sex mit der Maschine. Moderne Sexroboter werden echten Menschen immer ähnlicher. Wie wir sie behandeln, prägt auch unseren Umgang untereinander. Das wirft ungelöste ethische Fragen auf. *Zeit Online* (2017) Zugriff am 01.05.2022 unter <https://www.zeit.de/wirtschaft/2017-06/sex-roboter-gummipuppe-messe>
- Biro, Matthew (2009). *The Dada Cyborg. Visions of the New Human in Weimar Berlin*. Minneapolis/ London: University of Minnesota Press.
- Bonnet, Anne-Marie (2016). *Louisa Clement Déjà Vu. Ausstellungsleporello zur Ausstellung im Paul-Clemen-Museum im Kunsthistorischen Institut in Bonn*. Bonn: Kunsthistorisches Institut.
- Eiblmayr, Silvia (1993). *Die Frau als Bild. Der weibliche Körper in der Kunst des 20. Jahrhunderts*. Berlin: Reimer.
- Fleig, Anne (2002). Automaten mit Köpfchen. Lebendige Maschinen und künstliche Menschen im 18. Jahrhundert. In Annette Barkhaus, Anne Fleig (Hg.), *Grenzverläufe der Körper als Schnitt-Stelle* (S. 117-130). München: Fink.
- Frèrejean, Catherine (2020). Francis Picabia und Hannah Höch: Die sexualisierte Maschinenfrau – Zwischen Projektion und Anspruch. *denkste: puppe / just a bit of: doll (de:do)* 3 (1.1), 48-56. Zugriff am 14.05.2022 unter: https://dedo.ub.uni-siegen.de/index.php/de_do/article/view/65/49.
- Frohne, Ursula (2002). Berührung mit der Wirklichkeit. Körper und Kontingenz als Signaturen des Realen in der Gegenwartskunst. In Hans Belting, Dietmar Kamper, Martin Schulz (Hg.), *Quel Corps? Eine Frage der Repräsentation* (S. 401-426). München: Fink.
- Hamdorf, Friedrich Wilhelm (1991). Puppen in der griechischen und römischen Antike. In Barbara Krafft (Hg.), *Traumwelten der Puppe* (S. 50-56). Ausstellungskatalog: Hypo-Kulturstiftung München. München: Hirmer.
- Klier, Andrea (2004). *Fixierte Natur. Naturabguß und Effigies im 16. Jahrhundert*. Berlin: Reimer.
- Köhler, Astrid (2018). *Déjà-vu-Effekte. Intertextualität und Erinnerung in inszenierter Fotografie*. Bielefeld: Transcript.
- Kröner, Magdalena (2019). Digital Bodies. Virtuelle Körper, politisches Embodiment und alternative Körperphantasmen. *Kunstforum International* 265, 48-71.
- Lutz, Helga (2017). Mit Puppen spielen. Gefährliche Mimesis. *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung* 8/1, 157-175.
- MacDorman, Karl F. (2019). Masahiro Mori und das unheimliche Tal: Eine Retrospektive. In Konstantin Daniel Haensch, Lara Nelke, Matthias Planitzer (Hg.), *Uncanny Interfaces* (S. 220-235). Hamburg: Textem.
- Marek, Kristin (2009). *Die Körper des Königs. Effigies, Bildpolitik und Heiligkeit*. München: Fink.
- Mori, Masahiro (1970). Das unheimliche Tal. In Konstantin Daniel Haensch (Hg.), *Uncanny Interfaces* (S. 212-220). Hamburg: Textem.
- Plafmeyer, Peter, Jenzen, Igor, Schönrich, Hagen (Hg.) (2022). *Der Schlüssel zum Leben. 500 Jahre mechanische Figurenautomaten*. Dresden: Sandstein.
- Predeick, Michaela (2021). Die Bühne als Laboratorium des Selbst. Unheimliches Tal / Uncanny Valley von Thomas Melle und Stefan Kaegi (Riminiprotokoll). *denkste: puppe / just a bit of: doll (de:do)* 4 (1), 87-94. Zugriff am 14.05.2022 unter: https://dedo.ub.uni-siegen.de/index.php/de_do/article/view/112/143.
- Schüchter, Nina-Marie (2019). Die Welt im Kleinen bestaunen: Das Phänomen der mechanischen Puppenandroiden in den Kunst- und Wunderkammern der Frühen Neuzeit. *denkste: puppe / just a bit of: doll (de:do)* 2 (1), 25-33. Zugriff am 14.05.2022 unter: https://dedo.ub.uni-siegen.de/index.php/de_do/article/view/41/25.
- Smolik, Noemi (2021). AI, die Lust am Sex und die Unsterblichkeit. In Nadia Ismail (Hg.), *Louisa Clement. Repräsentantin / Representative* (S. 110-117). Ausstellungskatalog: Kunsthalle Gießen. Dortmund: Kettler.
- Treusch-Dieter, Gerburg (1999). Das Rätsel der Puppe. In Christina Lammer (Hg.), *Die Puppe. Eine Anatomie des Blicks* (S. 9-12). Wien: Turia + Kant.
- Trottenberg, Ulrich (2021). Louisa 0 und ihre drei algorithmischen Identitäten. In Nadia Ismail (Hg.), *Louisa Clement. Repräsentantin / Representative* (S. 122-125). Ausstellungskatalog: Kunsthalle Gießen. Dortmund: Kettler.

Abbildungsverzeichnis

- Abbildung 1: Louisa Clement, Head 14, 2014/2015; 37 x 26cm; Foto: Roberto Marossi; © Louisa Clement Studio and Cassina Projects
- Abbildung 2: Louisa Clement, Head 34, 2014/2015; 37 x 23 cm; Foto: Roberto Marossi; © Louisa Clement Studio and Cassina Projects
- Abbildung 3: Louisa Clement, Head 49, 2014/2015; 37 x 25 cm; Foto: Roberto Marossi; © Louisa Clement Studio and Cassina Projects
- Abbildung 4: Louisa Clement, Head 55, 2014/2015; 37 x 28 cm; Foto: Roberto Marossi; © Louisa Clement Studio and Cassina Projects
- Abbildung 5: Louisa Clement, Avatar 7, 2016; 115 x 86 cm; Foto: Roberto Marossi; © Louisa Clement Studio and Cassina Projects
- Abbildung 6: Louisa Clement, Avatar 9, 2016; 115 x 86 cm; Foto: Roberto Marossi; © Louisa Clement Studio and Cassina Projects
- Abbildung 7: Louisa Clement, Avatar 14, 2016; 115 x 86 cm; Foto: Roberto Marossi; © Louisa Clement Studio and Cassina Projects
- Abbildung 8: Louisa Clement, Avatar 19, 2016; 115 x 86 cm; Foto: Roberto Marossi; © Louisa Clement Studio and Cassina Projects
- Abbildung 9: Louisa Clement, Louisa 3, 2021; Mixed Media, 170 x 40 x 30 cm; Foto: Roberto Marossi; © Louisa Clement Studio and Cassina Projects
- Abbildung 10: Louisa Clement, Louisa 1, 2021; Mixed Media, 170 x 40 x 30 cm; Foto: Roberto Marossi; © Louisa Clement Studio and Cassina Projects
- Abbildung 11: Louisa Clement, Louisa 1 and Louisa 2, 2021; Mixed Media, 170 x 40 x 30 cm; Foto: Roberto Marossi; © Louisa Clement Studio and Cassina Projects
- Abbildung 12: Louisa Clement, Body fallacy 2 / Body fallacy 20, 2021; Inkjet print, 204 x 164 cm; Foto: Roberto Marossi; © Louisa Clement Studio and Cassina Projects

Über die Autorin / About the Author

Nina-Marie Schüchter

M.A.; Studium der Kunstgeschichte, Germanistik und Kunst- und Designwissenschaft in Düsseldorf, Basel und Essen; wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Kunstgeschichte der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf, dort zurzeit Promotion zum Phänomen der Wunderkammer in der zeitgenössischen Kunst. Forschungsschwerpunkte sind Kunst- und Wunderkammern, das Sammeln als künstlerische Praxis, Kunst und Anthropozän, Puppen(-diskurse) in der Kunst, Künstlerinnen in Moderne und Gegenwart und Feministische Kunstgeschichte.



Korrespondenz-Adresse / Correspondence address:
nina-marie.schuechter@hhu.de