

Anne-Sarah Le Meur

## 3D-Bilder und Sexualität

ISEA2000, Paris

in « Das Alte und das Neue », *Frauen und Film*, n° 64, Allemagne, 2004, p. 145-153.

Sexualität ist bei lebenden Organismen eine vitale Funktion, die ihre Reproduktion und damit das Überleben der Gattung ermöglicht. Bei Tieren korrespondiert sie mit einem physiologischen Bedürfnis und bei Menschen mit einer Quelle intensiver Lust. Für letztere ist sie eine Form des Privaten geworden, zu einer Sache der Intimität und damit üblicherweise aus dem Blickfeld verschwunden.

Repräsentationen von Sexualität sind in der Kunst immer Thema gewesen: prähistorische Skulpturen der Venus (z.B. die Venus von Willendorf), die erotischen Fresken in Pompeji, griechische Vasen, etc. Wenn auch Darstellungen von Sexualität in der jüdisch-christlichen Kultur seltener geworden sind, so finden sich dennoch bei Courbet und Picasso z.B. erstaunliche erotische Gemälde. Diese Arbeiten enthüllen das ‚geheime‘ Verhalten von Paaren, vor allem aber zeigen sie, wie Sexualität, sowohl vom Künstler, wie auch von der Gesellschaft, gesehen und interpretiert wird.

Dieser Text will der Frage nachgehen, ob sexuelle Repräsentationen in 3D-Bildern anders sind, und wenn ja, wie. Der Prozess der Computergenerierung unterscheidet sich grundsätzlich von der Bildproduktion in Malerei, Fotografie oder Video. Bei den letzteren Kunstgattungen beeinflusst die ‚Realität‘ – die Präsenz des Modells, oder die Materie, die auf eine Leinwand aufgetragen wird – die Wahrnehmungen und Gefühle des Künstlers/der Künstlerin und kann bestimmte sinnliche Zustände unterstützen, die seine/ihre Kreativität begünstigen. Die Arbeit mit einem Computer – und das, was uns hier interessiert, die Arbeit mit 3D – ist davon radikal verschieden: ohne reales Modell oder einen anderen Stimulus für die Augen, ohne organische Materie, die es zu transformieren gilt, steht dem Künstler/der Künstlerin nur die ‚reine Mathematik‘ (Geometrie, Logik ...) zur Verfügung, um sein/ihr Ziel zu erreichen. Er oder sie schreibt Formeln, digitale Werte, oder klickt sukzessive auf Icons, die den gewünschten Funktionen korrespondieren, und Umrisse, Farben etc. erscheinen. Wie ein Chemiker synthetisiert er oder sie, und so wird denn auch diesen Bildern die Qualität ‚synthetisch‘ zugeschrieben werden. Solch eine radikal abstrakte Methode muss Konsequenzen haben. So müssen z.B. formale Elemente für den Computer bewusst und präzise beschrieben werden, bevor sie im Bild erscheinen. Die Spontaneität ist reduziert und sinnlichkeit, Impulse können durch die

Verpflichtung zu Geometrie und zu Quantifizierungen abgestumpft werden. Wenn Sinnlichkeit und damit Begierde und Lust durch Mathematik gefiltert werden müssen, existieren sie dann weiterhin? In welchen Formen? Was passiert mit sexuellen Darstellungen in 3D-Bildern? Was kann daraus abgeleitet werden, daß hier Technik die Fähigkeit besitzt, Realität abzubilden?

Diese Thematik führt Fragen weiter, mit denen ich mich bereits in meiner Dissertation beschäftigt habe: Welche Körperlichkeit oder welches Bewußtsein von seinem eigenen Körper, welche Art, in oder mit seinem eigenen Körper zu sein, besitzt der/die Künstler/in, wenn er/sie mit Sprache oder Zahlen Kunstwerke erzeugt? Wie kann der unbewegliche Körper das Bild beeinflussen? Ich werde mich hier auf den Bereich des Sexuellen konzentrieren.

Dabei werde ich unterschiedliche Figurationen von Sexualität untersuchen, wobei die offensichtlichsten nicht notwendigerweise die interessantesten sind. Beginnen möchte ich mit expliziten Darstellungen der Genital- und Fortpflanzungsorgane, um mich dann weiblichen sexualisierten Figuren zuzuwenden. Danach werde ich die Gründe für diese Arten von Repräsentation betrachten. Sexualität kann aber auch symbolisch auftreten: Auge, Röhre, etc. Abschließend werde ich zeigen, daß Sexualität gerade gegeben sein kann (oder in Besitz nimmt?), in der Art und Weise, die Formen darzustellen, fast unabhängig von aller Figürlichkeit. Umfassend, im Bild zerstreut, korrespondiert sie mit der Weise, wie der Künstler die Dinge betrachtet und sie ausdrückt, ob dies nun intendiert ist oder nicht.

Meine Untersuchung beschränkt sich auf 3D-Arbeiten, ohne Bewegungserfassung oder Cyber Ware, ebensowenig wie die verschiedenen Interfaces diskutieren werde, die das Ziel haben, den Körper zu reanimieren. Es geht mir vielmehr um die Schaffung von Formen durch Sprache.

Frauen als Künstler sind in dem hier diskutierten Arbeitsfeld selten, so wie dies allgemein der Fall ist in wissenschaftlichen und technologischen Bereichen. Es scheint noch zu früh, um deutlich zu erkennen, ob mit digitalen Techniken arbeitende Damen, zu denen ich gehöre, andersartige Arbeiten produzieren, vor allem im Hinblick auf die Sexualität. Ich möchte nur anmerken, dass einige, und zwar einige der berühmtesten (Amkraut, Ikam, Sommerer und selbst Nahas) von Männern begleitet werden - zum Vergnügen? wegen des Bedarfs an Technik? oder für die Glaubwürdigkeit? (Muss ich mich selbst dieser Thematik stellen?)

## **1 Explizite Repräsentation sexueller Elemente**

Die Darstellung menschlicher Sexualorgane ist in synthesesischen Filmen selten. Die übliche Ersetzung menschlicher Charaktere durch Industrieobjekte (Spielzeug, Nippes, Roboter), durch

---

<sup>1</sup> Anne-Sarah Le Meur, *Création artistique en image de synthèse: expression de la corporéité*, November 1999, Paris 8, unter der Aufsicht von Edmont Couchot, 430 S.

Skelette oder Insekten,<sup>2</sup> wodurch Realismus-Probleme vermieden werden, rechtfertigt teilweise das Fehlen: Können wir uns Genitalorgane bei einem Fahrrad, bei einer Lampe vorstellen? Immerhin, in den Arbeiten einiger Dadaisten, auch wenn sie nicht notwendigerweise Sexualorgane besaß, konnte eine Maschine durchaus sexualisiert sein.<sup>3</sup> Snow gibt in *Tall Story* (1996) einem Roboter, der aus drahtartigen Parallelfleichen besteht, einen ebenso gestalteten Penis, ohne jeden Humor allerdings.

Falls es vollständig Nackte gibt – was sehr, sehr, sehr selten vorkommt – bleiben die sexuellen Details ihrer Körper verschwiegen, fast unsichtbar. Keine ‘Irregularität’ im Schritt. Eine Windel verhüllt die sexuelle Identität des Babys in *Tin Toy* (1988) von John Lasseter. Die Frauen von Michel Bret (siehe später), wenn sie vollständig nackt sind, ihre Brüste spitz und mit sorgfältig umrissenen Warzenhöfen, besitzen weder eine Scham noch Sex. (*Suzanne* (1999) scheint etwas anders zu sein). Auch die Tänzer mit Körpern aus leuchtender und transparenter Materie in *Luxor Excerpts* von Kleiser und Walczak zeigen keinen bemerkbaren Unterschied unterhalb des Bauches. In *Migrations* (1997) von Chamski besitzt die Statue eines geflügelten Mannes eine leichte genitale Schwellung, eingeschmolzen in Materie. Andere Körper sind einfach diskontinuierlich. Die Gelenke (oder Gelenkverbindungen) der maskierten Tänzer in *Eurythmy* (1989) von Amkraut und Girard sind leer: Der Boden des Körpers wird daher durch ein Dreieck konstituiert, ohne Hinterbacken und Geschlecht, während die Brustmuskeln sorgfältig ausgearbeitet sind. Gerechtfertigt in seiner Zeit durch die Zwängen des Realismus (z.B. das Vermeiden, dass animierten Volumen (sich ?) durchdringen), wird das Fehlen von Sexualität freudig hingenommen.

Es gibt ein paar Ausnahmen: *Wrong Brothers* (1995) von Weston erlaubt uns, sobald sie zu weißen Engeln geworden sind, beim ergebnislosen Fliegen die hübschen runden Hintern und recht jugendlichen ‚Pimmel‘ der Brüder zu sehen. Der Charakter in *La quête du très saint râââle*, (Imagina 98) von Jeannel hat tatsächlich eine Erektion, aber er versteckt sie sofort und verschwindet, nachdem er das weibliche und provokative Element zersägt hat. Auf *Les Xons* von Cécile Babirole werde ich mich später im Abschnitt „Paarung“ beziehen. Schließlich zeigt *Joram* (Imagina 1994) von Rosen und Broersma einen superbe Figur, ein männliches Geschlecht, das vom Körper getrennt ist und personifiziert, stehend, gehend, seinen „Kapuzentanz“ aufführend in einem Wald voll offener Hände. Dieser ‚Film‘ vermittelt die Sorglosigkeit und die Freude des Werdens und der freien Bewegung. Zusammenfassend ist festzustellen, daß das Geschlechtliche nur selten auftritt, und falls es vorkommt, muss es mit Leichtigkeit behandelt werden.

---

<sup>2</sup> Vgl. meinen Artikel, „De la Représentation du corps humain en image de synthèse“, in: *Anomalie*, 1 (2000), 82-90. Diesen Artikel können Sie unter <http://aslemeur.free.fr> finden.

<sup>3</sup> *Voilà la femme* (1915) von Picabia, oder *Woman* (1920) von Man Ray, *La mariée mise à nu par ses célibataires même* (1915-23) von Duchamp, *Féminin masculin*, *Le sexe de l'art*, Centre Georges Pompidou, (1996), S. 190-95.

Ebenso wie die Darstellungen von Sexualorganen sind auch Repräsentationen der Paarung selten und verbergen oft die entsprechenden Organe.

Eine der Episoden der *Quarx*-Serie (1991) von Benayoun, Schuiten and Peters zeigt geometrische Paarungen von männlichen und weiblichen Kreaturen als ein diskretes Ineinandergreifen, fast statisch. *Lawnmower Man* (1992) von Brett Leonard bietet eine Fusion zur Einheit zwischen dem Mann und der Frau in einer spiralen Verschmelzung, die fast monströs wirkt. *The End*. (1995) von Landreth optiert ebenfalls für Einheit als energetische Spirale: Mit einige dicken und undurchdringlichen rosa Tropfen endet es darin, dass der Bildschirm – diskret? Etwas verschämt? – verstopft wird und sich die Szene verhüllt. Haben Flüssigkeit und Spirale den Rythmus des „coming and going“ im Kino ersetzt? Haben wir uns von mechanistischem Verhalten hin zum Ausdruck von Intimität bewegt?

*Dirty Power* (1989) von Lurye ist ein seltsames Beispiel. Zwei Elektrokabel, die untereinander an Steckdosen angeschlossen sind, ziehen sich selbst heraus. Im Raum hängend beobachten sie einander und bewegen sich wie Schlangen. Dann schließen sie sich selbst wechselseitig wieder an ihre entsprechenden Steckdosen an; Licht, Radio und Seufzer, ihrem Rythmus schneller und schneller folgend, beziehen sich auf den sexuellen Akt zwischen zwei Männern.

In der *Xons-Serie* (1991-1992) zeigt Cécile Babiolo sowohl die Organe als auch den Rythmus der Kopulation und spielt humorvoll damit. Auf einem Ring-Planeten gehen gelbe Skelette ihren Geschäften nach. Ihre Morphologie bietet einige Freiheiten: neben ihren „hängenden“ Rippen besitzen Männer einen Penis, Frauen einen vertikalen Ring unterhalb des Bauches als Vagina. In *Crac Crac* macht ein Paar derselben Spezies Liebe, stehend, in der Öffentlichkeit: Der erigierte Penis penetriert den Ring der Frau. Nach dem Rückzug vergrößert sich dieser stoßartig, dann verschwindet er im Kosmos, der identisch ist mit dem Planet, der die Charaktere trägt. Die Produzenten wollten die Serie nicht fortführen.

Ich möchte dazu anmerken, dass es in diesen Repräsentationen nackter Körper keine Körperbehaarung gibt, wenn auch an anderer Stelle Haare (manchmal Fell) in den Vordergrund rücken mögen (aber als Zurschaustellung technischer Könnerschaft). Mit der Kontrolle über das zur Schau gestellte Haar und ohne Schweiß ist der synthetische Körper glatt, hygienisch. Stinkt das 3D-Bild nach Sauberkeit?

Bei Frauen liegt ein spezieller Fall vor. Genitalorgane sind als solche so selten zu sehen wie Brüste: diese sind sichtbar trotz (eng anliegender) Bekleidung, üppig trotz eines schmalen Körpers und unfehlbar fest. Beispielen sind in Hülle und Fülle vorhanden : Lara Croft, *Tomb Raider* (1997) von Eidos, *Mystère et boule de gomme* (1998) und *Cahin Caha* (1996) von

Michel Bret etc.<sup>4</sup> Eine wichtige Ausnahme, *La grosse Lulu retourne à Venise* (Fat Lulu goes back to Venice) (1991) von Buendida, zeigt eine Frau, die eher kräftig und sichtbar nicht sehr jung ist. Dies hat zur Folge, daß sie in der Tat eine stärkere Präsenz besitzt.

Die Situation dieser Frauen verdient Aufmerksamkeit. Erstens sind sie sehr oft allein. Natürlich minimiert diese Reduktion der Anzahl der Charaktere die Berechnungszeit. Die Frau übernimmt so die Hauptrolle (nicht in den Filmen von Lasseter). Aber ist diese Einsamkeit nicht eine Antwort auf die Sehnsüchte ihrer Erschaffer? Ist die synthesesische Frau immer noch eine Idealisierung: unberührbar, unerreichbar schön? Ihr Körper würde sagen „Fass mich an“ aber ihre Isolation und ihre Worte (siehe etwa die gesprochenen Worte in *Don't touch me*) sagen „Nein“? Zweitens und ganz ähnlich verbietet uns ihr Verhalten, sie zu berühren. Häufig aktiv, vielleicht super-aktiv, sportlich und von starkem Willen, übernehmen sie nicht die Rolle der Verführerin, die mit ihren Augen lockt – und ebensowenig die Rolle der Verführten, der angebotenen Frau, die angesehen werden will. (Keine schaut willentlich in die ‚Kamera‘). Dafür haben diese Frauen keine Zeit – sie sind sehr auf der Höhe der Zeit. (Langsamkeit, oder schlimmer noch, das Laszive fehlen in den 3D-Bildern.) Liegt es daran, daß sie allein sind, daß sie so beschäftigt sind, oder verhält sich der Fall umgekehrt?

Die synthesesische Frau ist insofern ein Objekt der Blicke, ein Objekt der Begierde, aber kein Subjekt der Begierde – sie ist sich ihrer Sexualität nicht bewusst – noch ist sie ein Partner in geteilten Begierden. Ihre Sexualität wird zwar nicht vollständig geleugnet (sportlich, sie ist sich ihres Körpers bewusst) aber diese wird keusch repräsentiert, im Torso und ohne Sex, ohne Haare oder einen Schlitz zwischen den Beinen. Sexualität wird nicht thematisiert. Könnte *Diable est-il courbe?* (Hat das Böse Kurven?) (1995) von Benayoun ein Versuch sein, dies zu thematisieren?

Anzumerken ist auch, dass es nicht, wie in anderen Darstellungsformen, eine Parallele für Männlichkeit gibt. Wenn es um die Sexualität oder die Sexualisierung eines isolierten Charakters geht, dann ist der Protagonist eine Frau.

## **2 Wie lässt sich das Fehlen sexueller Repräsentationen erklären?**

Das Fehlen von Sexualorganen ist also weit verbreitet in der 3D-Welt. Es ist nicht leicht zu ergründen, warum das so sein muss. Es könnten mir natürlich auch einige Filme unbekannt sein.

Natürlich hat sich die Bedeutung der Repräsentation von Sexualorganen verändert. In unserer Überflussesgesellschaft ist Fruchtbarkeit nicht länger ein Wert. Die Pille hat Sexualität und Empfängnis getrennt, während uns Wissenschaft und Technologie Mittel an die Hand gegeben haben, um die Reproduktion zu steuern; das Geschlechtliche scheint daher zu etwas Entweihem

---

<sup>4</sup> Siehe auch diverse Figuren in *Cloison* (1997) von Bériou, *Xanadu City* (1992) von Estienne und Duval, *Eccentric Dance* (1992) von Takaoki, der Sänger in *Don't touch me* (1989) von Kleiser und Walczak, die Barbie in *KnickKnack* (1989) von Lasseter, und nicht zu vergessen, *Sexy Robot* (1984) von Abel.

und Banalem geworden. Dennoch ist es nicht verbannt: andere Künste/Medien (darunter das Fernsehen) liefern uns konstant Beispiele dafür. Fast schon eine Überdosis.

Steht das Fehlen des Geschlechtlichen in Computerbildern im Zusammenhang mit der Schwierigkeit des Modellierens? Falls eine simple Röhre, die möglicherweise mit zwei kleinen Bällen versehen ist, ein männliches Geschlecht sein kann, kann ein dunkler Schlitz oder ein einfaches Dreieck geeignet sein zur Diskretion/Verhüllung des weiblichen Geschlechts. Oder das gute alte Feigenblatt. Technische Schwierigkeiten liefern keine überzeugende Begründung. Ist es vielleicht zu leicht, die Geschlechter zu repräsentieren?

Hat das technische Denken das symbolische Denken vollständig ersetzt? Forscher werden häufig von technischen Problemen motiviert. Skelette und Muskeln werden vor der Haut und den Körperbewegungen modelliert, Kreaturen wird Intelligenz gegeben (siehe die Forschung zu künstlichem Leben). Dies sind interessante Themen! Synthesische Animation kommt mittlerweile der Erscheinung der Realität, soweit es den Rauminhalt wie auch den Mechanismus betrifft, so nah dass der symbolische Wert der 'natürlichen' Eigenschaften des Körpers beiseite gedrängt wird. Man braucht nicht mehr geschlechtlich zu sein, um menschlich zu sein, um 'lebendig' auszusehen.

Welche Rolle spielen die technologischen Tools und die Art des Arbeitens bei diesen Repräsentationen? Ist Teamwork ein Hindernis oder ist es die 'ernsthafte' Natur der Technologie, die die Künstler dazu führt, ihre Sexualität zu unterdrücken? Wie kann man an Vergnügen denken, während man rechnet und misst? Ist die anfängliche Kühnheit, Kunst und Berechnung zu konfrontieren, mit der Zeit abgestumpft? Wählt man nun den Computer aus Bequemlichkeit ... und nicht mehr länger aus Leidenschaft? Das würde vielleicht das Zögern und die Ablehnung, von althergebrachten Vorstellungen abzuweichen, erklären. Oder liegt es daran, dass Lust nicht quantifizierbar ist, dass sie nicht repräsentiert wird? Hier zeigt sich eine interessante Problematik, das nicht Quantifizierbare zu quantifizieren.

Schließlich lässt sich fragen, ob das Charakteristische dieser Formen, diese glatten und idealen geometrischen, durch das Licht getragenen Modelle, eine andere Beziehung zum geschlechtlichen, organischen Charakter des Körpers beisteuern. Formale Irregularitäten, die in der Realität 'per Default' existieren würden, müssen, um in der 3D-Welt zu erscheinen, bewusst herbeigeführt werden; aber gibt es sie? Sichtbare Irregularität wurde zur Unvollkommenheit, Unreinheit, Untauglichkeit und hat eine negative Bedeutung gewonnen. Ebenso zeigen nur wenige Situationen die organische Natur der Körper: wie oft treten Charaktere auf, die alt oder krank sind? Und wie viele thematisieren Nahrung? Orale und Körperliche Freuden vereinigen doch sich wieder. (Gibt es ebenso Raum für das Lachen oder für das Unkontrollierbare?) An anderer Stelle (Festival ars electronica, Linz, „Next Sex“, 2000) beschäftigt sich Reproduktion mit dem Klonen, strikt genetisch und ohne Sexualität. Selbst Repräsentationen des Tanzes

wurden abgemildert, so dass sie nicht länger erotisch sind. Das synthesesisch Immaterielle strebt danach, sich auf eine ideale Reinheit zu beziehen, geschlechtslos, ohne Sekretion oder Emotionen. Hängt dies mit dem Einfluss des amerikanischen Puritanismus zusammen? Welches Bild der Welt erzeugen wir so, ohne Sexualität?

Es ist zu hoffen, dass dieser Mangel nur temporär ist und dass nach Überwindung technischer Herausforderungen einige Autoren/Autorinnen persönliche ‚Filme‘ produzieren, die reich sind an eigenen Realitäten und an Emotionen, die mit der Sexualität verknüpft sind. Mit diesem Text möchte ich das auch unterstützen.

### 3 Sexuell unbewusste Figuren

Einige symbolische Formen verweisen darauf, dass Sexualität glücklicherweise öfters vorkommt.

Das Auge ist eine häufige anzutreffende Form in 3D-Realisationen. Natürlich steht es für eine Akzentuierung der Schaulust, aber es symbolisiert auch das Begehren an sich. In Gesichtern erscheint es oft vergrößert. Manchmal, wenn es vollständig vom Körper getrennt ist, bewegt es sich unabhängig: etwa in *Imagina logos* aus *Oeil du cyclone* (Cyclone Eye, TV-Serie), *Automappe* (1988) von Bret oder in *Limbes* (1995) von Bériou. Viele Werke, etwa in der Literatur, wie auch in der Malerei, assoziieren das Auge mit dem Geschlecht: feminin oder maskulin<sup>5</sup> (siehe *Tableau d'amour, Love Painting* (1993) von Bériou).

Das Spiel bestimmt der zwingende Einsatz der ‚Röhre‘. Unendliche Korridore, durch die die ‚Kamera‘ mit Höchstgeschwindigkeit fliegt, genannt *Rides* oder *fly through*, vermehren sich in Theme Parks oder in dynamischen ‚Filmen‘. Diese Röhrenräume, oft dunkel, sind eine Metapher für die Vagina. *Limbes* zeigt dies direkt, wenn am Ende das Auge - oder dessen Transformation? in den Armen eines Geburtshelfers ankommt. Diese Röhren repräsentieren die Sehnsucht nach einer Rückkehr in den Bauch der Mutter, in den Schwebezustand ohne die Schwere der Materie<sup>6</sup> (siehe etwa *supra*, Immaterialität).

Aber die Bewegungen in diesen Korridoren sind schnell, erscheinen gehetzt – als seien sie in Eile, zum Ende zu kommen. Und dennoch enden sie nicht. Seltsam, diese uneingestandene Begierde, die, wenn sie realisiert wird, nicht angenehm erscheint.

Ironischerweise könnte man auch Explosionen hervorheben, Raketen und ähnliche fliegende Objekte, die eine Energie ausdrücken, welche wahrscheinlich eher ... maskulin ist?

---

<sup>5</sup> Bataille, *Histoire de l'oeil*; Bellmer, *Unica, L'oeil sexe* (1961); Brauner, *Le monde paisible* (1927); Louise Bourgeois, *Le regard* (1966); Annette Messager, *Chimère* (1982), etc. *Féminimasculin*, op. cit., S. 167-169.

<sup>6</sup> M. Dery, *Vitesse virtuelle. La cyberculture aujourd'hui*, Abbeville, Paris, 1997, S. 168.

Wenn auch die eindeutige Darstellung des Geschlechtlichen selten vorkommt, so zeigen solche symbolischen Formen wie das Auge oder die Röhre, daß Sexualität in einer indirekten, fast ängstlichen Weise relativ präsent ist.

Als nächstes möchte ich auf die Häufigkeit weicher Formen, mehr oder minder schlaff, biegsam oder energetisch, in synthesesischen Animationen hinweisen: in *Limbes* (bereits zitiert), *Displaced Dice* (Imagina 1995) von Zancker oder *Betezeparticules* (1994) von Bret ..., sowie in vielen japanischen Beispielen.<sup>7</sup> In diesem Zusammenhang möchte ich die sinnliche Ausstrahlung, die *Indo Dondaine* (1993) von Huitric, Nahas, Tramus und Saintourens positiv betonen.

Können wir aus dem Titel *Organ House* (1992) von Masa Yoshi Obata schließen, dass diese schlaffen Formen innere Organe, sogar Sexualorgane sind; weich, aber fähig, ihre Gestalt zu ändern ... (siehe die Bälle und Tentakeln von Kawagushi) und daher männlich sind?

Falls diese weichen Formen die Fähigkeit zur Transformation digitaler Bilder aufzeigen, dann korrespondieren sie, indem sie dies tun, einem Spiel mit der 'Materie'. Eine solche auf die Figur einwirkende Kraft, die die Gestalt wieder zu Materie werden läßt, bezieht sich auf die symbolische Aktivität des Künstlers: „Kneten, keine Geometrie mehr, keine Furchen, keine Schnitte.“<sup>8</sup> Diese Kurven und Bewegungen drücken eine Sehnsucht nach Kontakt, nach Verbindungen, nach Adhäsion aus.<sup>9</sup> Das 3D-Bild erweist sich so als in unerwarteter Weise expressiv. Die Immaterialität des Bildes – die so häufig kritisiert wird – wurde widerlegt : der Kontakt zwischen dem Künstler und dem Stoff seiner Arbeit taucht symbolisch auf, in einer imaginierten und tiefgründigen Weise, da er unbewusst ist.

Um die sinnliche Herangehensweise der Produzenten von 3D-Bildern zu hinterfragen, sollten wir daher nicht so sehr auf die sichtbaren Formen achten, sondern auf die Art und Weise, wie sie erscheinen und sich bewegen. In ihnen arbeitet das Unbewusste, wenn auch starke Hindernisse seiner Artikulation im Wege stehen.

Das Unbewusste wird jedoch in der Regel nicht berücksichtigt und schon gar nicht thematisiert. Zu oft verbleiben die 3D-Macher an der Oberfläche ihrer leeren Formen. Weder hinterfragen sie das Innere ihrer Figuren, noch ihr eigenes Innenleben oder das der Betrachter. Warum aber sollten Aspekte des Sexuellen zur Darstellung gebracht werden, wenn es nicht darum geht, den Betrachter zu bewegen wird, ihn/sie zu berühren, ihn/sie wie einen lebendigen Körper fühlen zu lassen? Aber wie kann man ihn/sie berühren? Hier sollte die allgemeinere erotische Dimension des Bildes in Betracht gezogen werden ...

---

<sup>7</sup> *In search of muscular axis* (1990) von Kawahara Toshifumi, *Organ House* (1992) von Masa Yoshi Obata, *The page master* (Imagina 1995) von Hunt and Stoen, *Le ressac* (1992) von Le Peillet and Kermel, *Lux* (1992) von Guilminot und alle Arbeiten von Kawagushi, etc.

<sup>8</sup> G. Bachelard, *L'eau et les rêves, Essai sur l'imagination de la matière*, José Corti, Paris, 1942, S. 146.

<sup>9</sup> G. Durand, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Dunod, Paris, 1992, S. 308-312.



Sexualität behält ihre Faszination, weil ihre Komplexität und ihr Mysterium nicht erklärbar werden können. Ein Geschlechtsorgan zu zeigen, heißt nicht, einen Umgang damit gefunden zu haben. Sollten wir es nicht eher vermeiden, Sexualorgane abzubilden, oder sollten wir dieses Ausweichen zeigen? Alle künstlerischen Techniken sind hier mit Schwierigkeiten konfrontiert. (Die Filme von Dvoskin behandeln diese Frage, etwa *Take me*, 1968 oder *Trixi*, 1969-70.) Können Computer-Darstellungen, die sprachliches Material künstlerisch nutzen, diese nicht ausdrückbare Qualität zeigen?

Um zu einem optimistischen Ende zu kommen, möchte ich abschließend auf zwei visuell sehr komplexe Werke verweisen, die beide mit Dunkelheit, Vergänglichkeit und unbestimmter Materie arbeiten. In beiden verdichtet sich eine Präsenz, die sich dem notwendigen anspruchsvollen Blick auf das plastische Bild verdankt – eine nicht quantifizierbare Qualität. Die Erotik entsteht hier durch figürliche Darstellung und Abstraktion. Es handelt sich dabei um *Trilogie* (1998) von Miguel Almiron, Argentinien, und auch in Teilen meiner eigenen Arbeit habe ich versucht, dem näherzukommen, z.B. in *Un peu de peau s'étale encore* (*Aforme*, 1990), *Horgest* (1991-1993) und *Etres-en-tr...* (1994).