

Skulpturale Entblößungen oder von Haut zu Haut

Zu den Skulpturen von Simone Zewnik

Media vita in morte sumus/Mitten im Leben sind wir vom Tod umgeben

(Gregorianischer Choral, Notker I. von St.Gallen, 840-912)

Der Raum ist durch die Präsenz der lebensgroßen Skulpturen von Simone Zewnik von beklemmender Stille. Eine gewisse Feierlichkeit umgibt die menschenähnlichen, aus Schweinehaut kreierte Geschöpfe. Allem Anschein nach belebt das eindringliche Figurenensemble – eine dystopisch anmutende Szenerie – den Raum als Ganzes, doch sind es die individuellen Wesen, die mehr einzeln mit sich, aber dennoch mit dem Raum agieren: die Mutter mit dem Säugling und erhobenem Haupt (*Mater cum Lactenti*), ein lässig in die Ecke gelehnter Typ mit Anzug (*Fumans*), ein kleines Kind auf Krückchen (*Baculina*) gestützt, ein Rauchender in nachsinnender Pose hockend auf der Treppe (*Obstinatus*).¹ Zewniks Figuren sind weder makellos noch lebensechte Fake-Skulpturen, sie sind roh und realistisch und scheinen einzig in Erwartung auf menschliche Begegnungen zu verharren. Nicht nackt, nur mit spärlichen Hautgewändern bekleidet und in gewöhnlichen Posen genügen alle stumm sich selbst. Nun sind sie dem Tête-à-Tête mit dem Publikum ausgesetzt, die den künstlichen Menschen *hautnah* auf den Leib rücken, Zwiesprache mit ihnen halten, abgestoßen sind oder sie sogleich berühren wollen. Einige Besucher sind verblüfft und geschockt, halten die Körperoberflächen (echte Schweinehäute) psychisch nicht aus und sind angeekelt, andere machen fasziniert Selfies, identifizieren sich mit der einen oder anderen Figur, zeigen Mitgefühl, manchen versagt einfach die Sprache. In dieser ersten Begegnung *von Haut zu Haut* steckt das ganze Mysterium dieser Kunstwerke, die Konfusion und Irritation auslösen, Entfremdung und Befremden entstehen lassen, aber auch Kontakt und Zugehörigkeit. „Der Körper ist das Offene“, schreibt Jean-Luc Nancy in *Corpus*², der Körper ist aber auch das Gefäß für die Seele und den Geist, das nach dem Tod verlassen wird. Vor dem Tod trägt man ihn gedrückt von der Last des Alltags mit sich herum. Hier ist die Haut mehr als die Begrenzung des darunterliegenden Fleisches – sie ist die Matrix der Künstlerin. Gibt es eine Tiefe oder gibt es vielleicht nichts anderes als nur die Oberfläche, die Eigenmacht des Materials?

¹ Simone Zewniks Ausstellung in der BrotfabrikGalerie: *Homo: Imagines et Sculpturae*, Berlin 2016.

² Jean-Luc Nancy, *Corpus*, Berlin/Zürich 2003, S.105.

Die Macht der Gattung Skulptur als klassische Kunstgattung ist ihre dreidimensionale Eigenrealität, die uns – im Gegensatz zu Gemälden – dazu verführt, sie als greifbare Körper wahrzunehmen.³ Seit der Antike sind Skulpturen überwiegend auf figürliche Darstellungen des Menschen beschränkt – am Anfang stand der berühmte und zum Kanon erhobene Kritios-Knabe (480 v.Chr.), farbig angemalt und mit eingesetzten künstlichen Augen, um eine möglichst naturgetreue lebensechte Präsenz zu erreichen. Der schlafende „Barberinische Faun“ aus Marmor in der Münchner Glyptothek fast 300 Jahre später ist ein Paradebeispiel für die lasziv aufreizende Wirkung der hellenistischen Plastik. Skulpturen können in ihrer Anziehungskraft gefährlich sein, Menschen unternehmen Wallfahrten und Aufmärsche, um sie anzubeten, zertrümmern sie oder stürzen sie vom Sockel. Pygmalion – der Bildhauer-Mythos der abendländischen Kunst schlechthin – erzählt von der wundersamen Wandlung einer Skulptur, von jenem zyprischen König, der sich sein eigenes Frauenideal aus edelstem Elfenbein schnitzte, um sich danach in die Statue zu verlieben und die schließlich durch den Willen der Götter lebendig wurde.⁴

Das eigenwillige Wesen der Zewnik'schen Protagonisten wird auf den ersten Blick maßgeblich durch ihre spezifische Oberfläche bestimmt – die konservierte Schweinehaut als organischer Werkstoff – in haptischer Wahrnehmung, Struktur und Farbigkeit der menschlichen Haut sehr verwandt. Ihre Lebensgröße implizieren menschliche Leib- und Fleischlichkeit. Die Tier-Haut als Material und die Offenlegung ihrer grobschlächtig und zugleich zarten Zusammenfügung der Hautpartien mit Nadel und Faden wirken provokativ, da die verworfenen Häute als solche erkennbar bleiben und noch mit den roten Trichinenstempeln des Tierarztes (als Corpus Delicti) versehen sind. Die Textur ist wachsartig und robuster als menschliche Oberhaut, die Farbigkeit changiert von Weiß, über Rosa bis Rot, manchmal schimmert der Körper durch. Die ungelenk wirkende, absichtlich nicht perfekte Ausführung evoziert Vorstellungen von Schmerz und verstärkt den Eindruck des künstlich Gemachten, aber auch den Eindruck handwerklicher Vertrautheit mit Puppen: die Augenbrauen aus Echthaar, die Glasaugen, die Sichtbarkeit des Zuschnittes der „maßgeschneiderten“ Hautkleider und die heraushängenden Heftfäden. Überhaupt bildet die

³ Constanze von Marlin: Neue Formen. Der erweiterte Skulpturbegriff in den 1960er-Jahren, in: Die Macht des Dinglichen. Skulptur heute, Wiegand Verlag, Köln, 2007, S. 18.

⁴ Nach Ovids „Metamorphosen“ überhäufte er sein Standbild mit Geschenken und kleidete es in Gewänder, nach ihrer Verwandlung führten sie eine glückliche Ehe mit Kindern. Dieser Mythos beeinflusste zahlreiche Künstler, so ließ der Verlust von Alma Mahler den österreichischen Maler Oskar Kokoschka eine lebensgroße Puppe in Auftrag geben, an der es an nichts fehlen durfte, was zu einer Frau gehört, mit Haut aus fleischfarbenem Leder und echtem Menschenhaar. Daidalos, mythischer Ahnherr der griechischen Kunst, hat angeblich Skulpturen geschaffen, die von ihrem Sockel gestiegen sind.

Faszination des *Echten* mit der Verwendung präparierter tierischer Haut einen großen Anteil der Authentizität der Figuren – es ist zum Teil jene voyeuristisch gefärbte Faszination, die Menschen, neben dem wissenschaftlichen Interesse, in Ausstellungen über menschliche in Spiritus konservierte anatomische Präparate oder jene Ganzkörperplastinate des Anatomen Gunther von Hagens bringt. Seit den 60er-Jahren des 20. Jahrhunderts, in denen der Skulpturbegriff neu bestimmt wurde, arbeiten Künstler mit pflanzlichen, tierischen, aber auch menschlichen Materialien wie Sperma und Blut und erregen oft Aufsehen mit ihren Arbeitsweisen.⁵ Alles, was zuvor den herkömmlichen Skulpturbegriff prägte, wurde über den Haufen geworfen: die Kostbarkeit des Materials, der Sockel, die Figur, die Narration.⁶

Die Künstlerin konfrontiert uns durch ihre Homunkuli (lat. Menschlein) mit den Fragen des menschlichen „Daseins“, mit seinem Ausgeliefertsein in der Welt und konterkariert die Vollkommenheitsideale von perfekter Schönheit. Ihre alltägliche Präsenz vermittelt universelle Gefühle und Erfahrungen: Kindheit, Geburt, Elternschaft und Tod. Nicht nur durch die Titelgebung implizieren sie bildhafte Vorstellungen verschiedener Schöpfungsmodelle in der abendländischen Tradition, die Populärkultur und Kunst beeinflussten. Vor allem die Humunkuli – die seit dem Spätmittelalter verbreiteten alchemistischen Vorstellungen von einem künstlich erzeugten Menschen – fließen in ihre Skulpturen ein: Rabbi Löw schuf den Golem aus Lehm, um die Juden vor Bösem zu bewahren, der fanatische Doktor Frankenstein fügte aus Leihenteilen sein riesiges Monster, die Tyrell Corporation kreierte im Science-Fiction-Klassiker „Blade Runner“ die Replikanten, gentechnisch erzeugte kaum von Menschen zu unterscheidende Wesen. In der Realität gibt es bereits Mensch-Maschine-Wesen (Cyborgs) und menschenähnliche Roboter als Dienstleistungspersonal sowie geklonte Tiere. Diese künstlichen Kreaturen werden seit der Romantik meist ambivalent und als Bedrohung angesehen. Bereits 1982 warf Ridley Scott die Frage auf, ob Maschinen fühlen und lieben könnten, die Neuverfilmung (Blade Runner 2049) geht noch weiter: Was macht den Menschen aus, wenn nun auch Maschinen gebären können, was letztlich direkt auf den Kern der menschlichen Existenz zielt.⁷ In der Installation von Simone Zewnik „Spiro ex Machina“ (2017) ist ein Neugeborenes an einen gewaltigen (funktionstüchtigen) Beatmungsapparat

⁵ So zeigte Jannis Kounellis 1969 in der Galerie L'Attico in Rom ein Werk, das aus zwölf lebendigen Pferden besteht, Marc Quinn machte Anfang der 90er-Jahre mit einer aus seinem eigenen Blut geschaffenen Plastik *Furore*, ein Selbstbildnis aus echtem Künstlerblut. Künstler/innen wie Berlinde de Bruyckere thematisieren den fleischlichen Körper. Die fragmentierten Leiber ihrer wächsernen Skulpturen weisen einen unheimlichen Realismus auf – einem ständigen Prozess der Transformation zwischen Werden und Vergehen ausgesetzt.

⁶ Aus Modellieren, Schnitzen, Meißeln wurde Schneiden, Legen, Stapeln, Leimen etc. Minimal Art und Arte Povera sowie Joseph Beuys mit seiner „Sozialen Plastik“ nutzten kunstfremde „arme“ und veränderliche Alltagsmaterialien wie Filz, Kohle, Licht, Zement, Lebensmittel.

⁷ Die Grundlage der Verfilmungen bildet Philip K. Dicks Erzählung „Träumen Androiden von elektrischen Schafen?“.

angeschlossen, was den Brustkorb des kleinen Menschleins sichtbar atmen lässt. Die Dualismen Mensch/Maschine, Leben/Tod werden hier besonders radikal und anschaulich in Szene gesetzt.

Simone Zewniks frühe dreidimensionalen Arbeiten waren surrealistische, spielerisch-humorvolle Objekte mit echten Fundstücken und anatomischen Präparaten wie in „Tierische Fruchtbarkeit“ kleine Maus-Embryonen in Gläsern und schon die Schweinehaut als Material im zusammengenähten Objekt „Das Geschenk der zweiten Haut“. Überhaupt lassen sich in der Ikonografie der Skulpturen (Figuren=Puppen) eine Affinität zum Kreis der (männlichen) Surrealisten herstellen, die vor allem Fetischcharakter hatten und sexuelle Obsessionen offenbarten, sodass sich alle angesichts ihrer „stillen Schamlosigkeit“ wie Pygmalion fühlten.⁸ Vor allem Hans Bellmer beschäftigte sich jahrelang mit lebensgroßen „künstlichen Mädchen“, die er konstruierte und baute, um sie dann in Einzelteile zu zergliedern, neu zusammzusetzen und zu fotografieren. Simone Zewnik definiert diesen Puppen-Gedanken um, indem sie ihn nicht ganz entsexualisiert, aber neutralisiert und archetypische Figuren baut, die ganz gewöhnlichen Menschen (Vater, Mutter, Kinder) ähneln, wie in der spannungsvollen Skulpturengruppe „Familia“. Im Gegensatz zu den surrealen Fetisch-Puppen wirken ihre Figuren in ihrer beziehungslosen Tristesse selbstgenügsam und fast keusch, ohne jeglichen rebellischen Impuls.

Ein Mann mit grünem Hut grillt sich eine Wurst (Ede Mecum), ein junges Mädchen („Natatrix Sedens“) mit Badeanzug, Badekappe und Badelatschen genießt den Strand, eine Frau kniet mit Sonnenbrille, Hackenschuhen und rotem Minirock (Edamus in Natura). Zewniks jüngste skulpturale Arbeiten lösen sich von der egalisierenden Einfarbigkeit der Haut, es sind leichtbekleidete Figuren auf farbigen Sockeln, die unbeschwert sommerlichen Freizeitvergnügungen nachgehen. Gerne gesellen wir uns zu ihnen, doch auch hier schwingt jene Melancholie westlicher „Schmerzensmänner“ und „Schmerzensfrauen“ (Schmerzensmenschen) mit, die sie so verletzlich werden lassen⁹. Durch die modernen Attribute werden sie mehr ins Heute gehoben, hingegen die Figuren aus ungefärbter Haut eine entrückte Zeitlosigkeit erreichen. Während der Kontrast zwischen Material

⁸ „Beim Anblick dieser schlanken Schönheiten mit ihrem schimmernden Haarputz, ihren von langen Seidenwimpern überschatteten Augen, ihren kleinen und wohlgeformten Brüsten, ihren schmalen Hüften – angesichts der stillen Schamlosigkeit fühlten sich die surrealistischen Künstler, die sie idealisierten, um ihren Wunsch zu materialisieren, alle wie Pygmalion.“ George Hugnet, zitiert in: Exposition Internationale de Surrealisme, Paris, 1938, in: Die Kunst der Ausstellung, S. 97.

⁹ Ein Schmerzensmann (auch: *Erbärmdebild*, *Mann der Schmerzen*, *Bild des Mitleids*, *Misericordienbild* oder *leidender Christus*) ist ein mittelalterliches Andachtsbild, das den leidenden Jesus Christus mit sämtlichen Kreuzigungswunden und der Seitenwunde, aber lebend und nicht am Kreuz darstellt. In diesem Zusammenhang, eine Assoziation der Autorin, die indirekt auf alle Figuren der Künstlerin zutrifft und sie auf die Verletzlichkeit der Menschen *heute* überträgt.

(Leichenmaterial/Tod) und Stimmung (Sommer, Sonne, Strand/Leben) sehr stark ist, verweist die 2017 entstandene Gruppe „Silvatici Nobiles“ (Die Edlen des Waldes) auf Ursprüngliches der Körperbemalungen der schwarzen Naturvölker wie beispielsweise die Nuba von Kau im Südsudan. Die Künstlerin spielt hier offenbar mit dem Klischee des exotischen Wilden, bei dem die Sprache der Haut in Form von weißen Bemalungen und Skarifikationen die Riten des Lebens symbolisiert.¹⁰ Sie platziert diese schwarzen, zum Teil verummten unbedeckten Männer und Frauen in aufrecht stehenden Kisten und kriechend auf dem Boden und konstruiert so aus den fernen *Naturmenschen* zum Greifen nahe *Kunstmenschen*. Sowohl das sprichwörtlich Furchterregende (Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?) als auch das Magisch-Übersinnliche haftet diesen Figuren an.

Mit ihren Skulpturen verarbeitet Simone Zewnik auf ihre ganz eigene Weise existenzielle und schmerzvolle Grunderfahrungen, ohne auf billigen Effekt zu spekulieren: die Paarung des Schrecklich-Harmlosen mit dem barocken Vanitas-Gedanken, der dem kurzatmig Glitzernden und dem modischen Zurschaustellen unserer hochtechnisierten Gesellschaft entgegensteht. Sie visualisiert das Vermächtnis der Haut in Anwesenheit des Todes, dabei lässt sie genügend Raum für Transzendenz, die sich jeglicher Sprache entzieht. So nimmt sie sich die Freiheit als Bildhauerin beim Bewältigen dieser Fragen und beschwört mit ihren Schöpfungen die Gnadenlosigkeit des Vergehens.

Petra Schröck

¹⁰ Siehe: Kleine Kulturgeschichte der Haut, Hrsg.: Ernst G. Jung, Springer Science & Business Media, 2007, S.182 ff. Leni Riefenstahl prägte mit ihren Bildbänden über die Nuba (1966 –1977) ein umfassendes fotografisches Porträt dieser sudanischen Volksgruppe.