

Ernest W. Uthemann  
Die Wirklichkeit der Zwerge

Im September 2003 fand eine Gruppe von Päläanthropologen auf der indonesischen Insel Flores die fossilen Reste eines Hominiden, darunter einen gut erhaltenen Schädel. Zunächst hielt man das Skelett für das eines Kindes, da es nur etwas über einen Meter maß. Zur Verwunderung der Wissenschaftler zeigte sich aber bei genauerer Untersuchung, dass man es mit einem erwachsenen Individuum zu tun hatte, nach den Beckenknochen zu urteilen mit einer Frau. Weitere Funde bestätigten, dass kein womöglich krankhafter Zwergwuchs vorlag, dass man vielmehr auf eine bislang unbekannte Menschenart gestoßen war, die am ehesten einer Miniatur-Version des frühen *Homo erectus* glich. Wie der legendären „Lucy“ (*Australopithecus afarensis*) verpassten die Forscher auch diesem Fund umgehend einen Spitznamen: Hobbit. Noch mit einer weiteren Überraschung wartete der *Homo floresiensis* auf: Die jüngsten Funde sind wohl nicht älter als 13000 Jahre, das heißt, dass diese Wesen Zeitgenossen unserer eigenen Art, des anatomisch modernen Menschen waren. Das heißt: Nicht nur der Neandertaler – wie bis dahin vermutet –, sondern ein vom *Homo sapiens* vollkommen verschiedener Menschentyp teilte lange Zeit diese Welt mit „uns“. Die Welt – aber war seine Wirklichkeit mit unserer, oder besser: mit der unserer Vorfahren zu vergleichen? Sind sich die beiden Menschenarten je begegnet? Und wenn ja: auf welche Weise? Als Jäger und Beute? Oder mit wechselseitiger Gleichgültigkeit?

Veronika Veits Figuren haben mit den Hobbits einige Gemeinsamkeiten, mit denen von Tolkien erfundenen ebenso wie mit den „Zwergen von Flores“; und wären da nicht die im Verhältnis zum Körper zu groß geratenen Füße, die der Brite seinen Helden andichtete und die die Wesen der Münchener Künstlerin den Notwendigkeiten der Statik ebenso verdanken wie den Schwierigkeiten bei der Beschaffung oder Anfertigung geeigneten Schuhwerks, so ähnelten sie sich zumindest in den Körpermaßen. Die Figuren teilen die Welt mit uns, und zwar nicht nur, weil sie im selben Raum sind. Das Ambiente, in dem sie sich befinden, ist nicht ihren, sondern unseren Maßen angepasst, sowohl das vorgegebene einer umgebenden Museumsarchitektur wie auch das von Veronika Veit für sie gestaltete: Türen und Fenster sind zu hoch, Bushaltestellen und ihre Sitze, Sessel und Strandliegen überproportioniert. Auch die Bildschirme, mit denen die Künstlerin gelegentlich ihre (mit Verlaub:) „Hobbits“ kombiniert, entsprechen den Dimensionen unserer Realität. Mit gewöhnlich leicht erhobenen Köpfen, so als würden sie zu den sie umgebenden Dingen und zu uns aufschauen, blicken die Figuren aus dunklen Knopfaugen in die Welt, meist mit einem indifferenten, leicht ratlosen Gesichtsausdruck. Eine Art von Kommunikation mit uns wird dadurch angedeutet, wenn auch keine unbedingt unbeschwerter. Denn diese Mimik wird begreiflich, wenn man bedenkt, mit welcher Wirklichkeit (welchen Wirklichkeiten) Veronika Veit ihre Menschenlein konfrontiert. Da ist ja nicht nur dieses Brobdingnag, in das sie wie Reisende aus einer anderen Welt, wie eine Schar von Gullivers gestellt sind. In den „Tableaus“, die die Künstlerin in Ausstellungen entwirft, sind wir, die Betrachter, integrale Bestandteile, sind Swifts Riesen, die bedrohlich oder aber beschützend sein könnten. Aber Veronika Veit spielt noch auf weit komplexere Art mit verschiedenen Wirklichkeiten, nicht allein mit einer Konfrontation der Maßstäbe. Zunächst sind ihre Figuren zwar von einem gewissen Naturalismus in der Darstellung – nicht zuletzt der „realen“ Kleidung und der „wirklichen“ Haare wegen –, aber sie sind nicht allein aufgrund ihrer Größe weit entfernt vom augmentäusenden Realismus eines Duane Hanson oder John de Andrea. Die Verblüffung und Verunsicherung, die deren Skulpturen Anfang der 70er Jahre bei den Betrachtern auslösten verpufft in musealer Präsentation und Akkumulation, und die Dermoplastiker bei Madame Tussaud's haben längst den gleichen Standard erreicht. Die digitale Erzeugung von Dingen, Lebewesen und Menschen liefert heute den Maßstab „veristischer“ Mimesis (selbst wenn man sich etwa fragt, ob Anthony Hopkins, John Malkovich und Halle Berry in „Beowulf“ nicht doch besser persönlich aufgetreten wären als ihre Erscheinung hölzernen-seelenlosen Avataren zu leihen...). Bei ihren Figuren tritt Veronika Veit daher klugerweise nicht in Konkurrenz mit den am Computer generierten Wirklichkeiten. Doch bei den Dingen, die sie gestaltet, bei Sesseln, Betten, Tüchern, bei blubbernden Seifenblasen oder auch mal einem Eis am Stiel borgt die Künstlerin die artifizielle, texturlose Glätte bei den Trompe l'œil des digitalen Zeitalters. So scheint es, als ob die Gegenstände nach einer Reise durch die virtuelle Welt des Rechners wieder dreidimensional in der „wahren Wirklichkeit“ angekommen wären, kenntlich zwar in ihrer naturalistischen Erscheinung, aber signifikant verändert. Küche (2003, Veronika Veit: substitute, Bielefeld 2005, S. 36), Rolltreppe (2004, s.o., S. 39) oder blaues Handtuch (2005, S. 32) folgen dieser Ästhetik, wobei das Moment der Verwandlung aber nicht allein in der erwähnten Angleichung an digitale Bildwelten aufschien, vielmehr scheinen hier die Dinge darüber hinaus ein merkwürdiges Eigenleben zu entwickeln, das gerade vor dem Hintergrund der eigentlich so trivialen dargestellten Gegenstände beunruhigt: Im Kühlschrank tropft es giftig-gelb; das Handtuch verschwindet wie ein Wasserwirbel im Abfluss; der Handlauf der Rolltreppe windet sich wie eine Schlange – daran wird auch der Mechaniker (2003, S. 34) nicht viel reparieren können. Die Dinge scheinen nach dem Durchgang durch eine künstliche Welt ihren Platz und ihre Funktion in der Realität nicht mehr zu finden. Man darf dies, cum grano salis, auch als Gleichnis für die zuweilen rätselhaften, kaum nachvollziehbaren Veränderungen auffassen, welche die Digitalisierung der Welt allenthalben und auf jedem Gebiet bewirkt.

Noch vertrackter erscheint das Verhältnis von Wirklichkeit und Virtualität in jenen plastischen Gruppen, in denen Veronika Veit Figuren, Gegenstände und digital bearbeitete Videos miteinander kombiniert. Die Figuren vertreten einerseits die lebendigen Wesen, die die Welt anschauen, was offenbar auch ihre einzige Beschäftigung ist. Als artifizielle Substitute des Menschen werden sie aber zu einer Art Avataren, verkörpern in gewisser Weise die Unfähigkeit zur Betrachtung der Wirklichkeit, die mehr und mehr hinter dem Medialen in der Virtualität verschwindet. Aber auch diese vermittelte Wirklichkeit scheint nicht mehr wirklich wahrnehmbar zu sein, obwohl sie die Aufmerksamkeit auf sich zu lenken versucht wie der Schäferhund in der Gruppe Mann mit Hund (2006, S. 58), obwohl sie ein Teil der Person geworden ist wie die im Wasser baumelnden Beine der Frau in Wechselbad (2006, S. 50). Doch was ist eigentlich wirklicher? Die immerhin der realen Welt der Dinge zugehörigen Figuren (die jedoch selbst „Imitate“ von Realität sind) oder die (zum Teil auch digital veränderten) bewegten Bilder auf den Monitoren, denen unsere naive Wahrnehmung aber spontan zugesteht, zweifelsfreie und unmittelbare Abbilder der uns tatsächlich umgebenden Welt zu sein? Aber dann stellt der Betrachter etwa fest, dass offenbar das Abbild ohne Urbild existiert, wie in der Installation Dusche (2004, S. 33), aus der der Mensch – und auch sein skulpturales Ebenbild – verschwunden ist; geblieben ist nur seine Projektion an der Decke. Auch dies ist so etwas wie ein Gleichnis: Das über-zeugende „Abbild“ der Wirklichkeit bedarf dieser nicht mehr als Referent (Roland Barthes); Wirklichkeit bildet sich nicht ab, sondern wird errechnet – im Computer nämlich.

Welche ist die „wirklichste“ Wirklichkeit? – diese Frage stellt man sich angesichts der Werke von Veronika Veit: Ist es die uns vertraute „handfeste“ Umwelt? Ist es deren Überhöhung und Reflexion in der künstlerischen Mimesis, die dem Materiellen das nicht weniger existente Geistige zugesellt? Oder ist es gar die Virtualität, in der der Mensch eine eigene Schöpfung generiert? Die Antwort lautet: Diese Realitätszonen sind für uns Heutige untrennbar miteinander verknüpft – das zeigt Veronika Veit. Das Bild spiegelt nicht mehr nur Realität, sondern macht sie. Und die digitale Wirklichkeit hat keinen geringeren Realitätsgrad als alles sonst vom Menschen Gemachte, ja vielleicht als alle übrigen Phänomene der Welt.

Was wirklich genannt wird, ist einem ständigen Wandel unterworfen. Im 18. Jahrhundert war der Homo floresiensis nicht wirklich, weil es noch keine Vorstellung von Evolution gab, und bis zum September 2003 war er es nicht, weil niemand eine zwergwüchsige Menschenart ins Kalkül gezogen hatte. Veronika Veits Kunst reflektiert diesen Wandel, und sie ist dabei eines: wirklich.

Copyright: Ernest W. Uthemann (8.784 Zeichen, inkl. Leerzeichen)

Quelle: „Veronika Veit Auf Augenhöhe“, Verlag für moderne Kunst Nürnberg (ISBN 978-3-940748-47-8); 2008