

Andreas Zeising

Zur Aktualität von Tierphysiognomik und Mensch-Tier-Hybriden bei Daniel Lee und Patricia Piccinini

1.

In einer im Frühjahr 2000 geschalteten Anzeige bewarb der Medienkonzern Virgin Interactive sein neues Computerspiel *Evo/va* mit einem faszinierenden und zugleich zutiefst beunruhigenden Motiv. (Abb.1) In kühles, blausviolettes Licht getaucht, zeigt die in der Annonce verwendete Fotografie das Antlitz einer in aufdringliche Nähe gerückten männlichen Kreatur, deren Physiognomie jedoch unübersehbar tierische Züge trägt. Dem aufmerksamen, eigenartig scheuen Blick, welcher ohne jeden Zweifel menschlich ist, kontrastieren schwer zu benennende, einer animalischen Säugetiergattung entstammende Gesichtszüge. Dazu gehören vor allem die wuchtige Nase mit der breiten Wurzel, die leicht seitlich stehenden mandelförmigen Augen mit ihrer dunklen, übergroßen Iris sowie die insgesamt extrem kräftige Konstitution, welche Assoziationen an einen Stier oder Ochsen wachruft.

Auch die übrigen Details der Annonce sind nicht darauf hin konzipiert, die verstörende Ausstrahlung des Fotomotivs zu zerstreuen. So findet sich keinerlei Hinweis auf ein konkretes Produkt, sieht man von dem kommentarlosen Verweis auf eine Internetadresse des Herstellers ab. Die einzige, unkommentierte Textzeile ist zudem ein Zitat. Es entstammt einer Bundestagsdebatte, die im Vorfeld der 1990 beschlossenen Verabschiedung des Embryonenschutzgesetzes geführt wurde: «Wir werden keine Gesetze zulassen, die Genexperimente am Menschen erlauben». Das eindringliche Abbild eines Mischwesens aus Mensch und Tier, das dem Betrachter aus dem Foto heraus entgegenblickt, scheint indes das historische Bundestagsvotum Lügen zu strafen. Es will sagen: Es ist längst soweit! Die hybriden Zwitterwesen der Genlabors leben mitten unter uns, sehen uns an! Die Perfektion der Fotografie und ihr offenkundiger Charakter als Dokument scheinen dabei über jeden Zweifel erhaben, es könne sich lediglich um Fiktion, um *Science Fiction* handeln.

Das Werbemotiv für *Evo/va*, einem strategischen Actionspiel, bei dem der Akteur durch die Absorption fremder DNA zu anderen Lebewesen mutieren kann,¹ entstand unter Verwendung einer Fotoarbeit von Daniel

Lee² mit dem Titel *1949 – Year of the Ox* aus der zwölfteiligen Fotoserie *Manimals* von 1993. Lee, der sich seit geraumer Zeit dem Thema des Mensch-Tier-Mischwesen verschrieben hat, arbeitet mit einem *morphing* genannten Computerverfahren, das die Überblendung zweier digitaler Bilder und ihre Verschmelzung in eine neues ermöglicht. Dabei werden die Aufnahmen eines Menschen und eines Tieres mit Hilfe eines Punktrasters so verformt, dass gleichartige Bereiche übereinander zu liegen kommen.

Das noch vor nicht allzu langer Zeit im Bereich high-tech angesiedelte Verfahren nutzt Lee zur Kreation nahezu perfekt anmutender Zwitterwesen, die den Betrachter indes überraschenderweise eher faszinieren, als abstoßen. Denn das Irritierende ist, dass hier perfekt zusammen passt, was nicht zusammen passen darf. Scheinbar mühelos überschreiten Lees Kreaturen die Grenzen, die das ethische Empfinden setzt, denn Provokation ist nicht sein Ziel. Die *Manimals* öffnen vielmehr bewußtseinsmäßige Spielräume, welche biologische Zustände anschaulich werden lassen, denen sich die Vernunft instinktiv verweigert.

2.

Daniel Lee, der in China aufwuchs, nennt im Interview unter den Aspekten, die seine Arbeit inspirieren, den traditionellen chinesischen Glauben an Wiedergeburt im Körper einer anderen Kreatur.³ So verstanden, wären die *Manimals* Charakterstudien, bei denen menschliche Eigenschaften durch die Antizipation zukünftiger animalischer Daseinsformen gleichsam hervorgestrichen und damit sichtbar werden. Dieser Gedanke freilich lässt sich nicht nur mit fernöstlichem spirituell-religiösem Gedankengut in Verbindung bringen. Einiges darin scheint sogar eher vom abendländischen Verständnis des Verhältnisses zwischen Mensch und Tier geprägt zu sein.

Immer schon, wenn der Mensch Tiere betrachtete, glaubte er, in ihnen Eigenschaften und Merkmale seiner selbst wiederzuerkennen. Schon im Altertum wurde die Nähe von Mensch und Tier an charakterologische Diskurse gekoppelt, die auf eine Hermeneutik des Men-

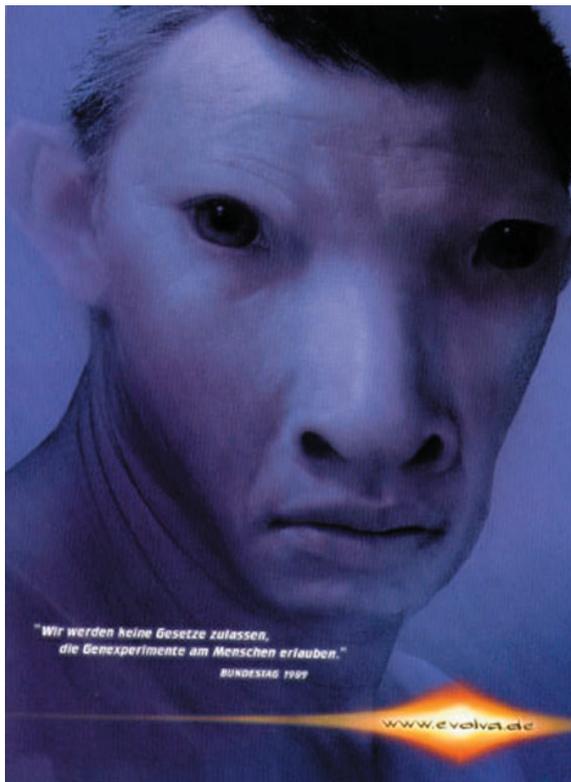


Abb.1: Werbeannonce für das Computerspiel „Evolva«, aus: PC-Player 5/2000

schen abzielten. Insbesondere für die Geschichte der Physiognomik spielt diese Idee eine wichtige Rolle.⁴ Bereits im Gründungsmanifest dieser Disziplin, einem fälschlich Aristoteles zugeschriebenen Traktat des vierten vorchristlichen Jahrhunderts, findet der Mensch-Tier-Vergleich Erwähnung.⁵ Der Autor empfiehlt ihn als deduktive Methode, um von den konstanten Charaktereigenschaften der Tiere Rückschlüsse auf das Seelenleben der menschlichen Zeitgenossen zu ziehen. Die Konstitution des Tieres gilt hier gleichsam gesicherter Befund, während der Mensch durch allerlei Verschlagenheiten dem psychologischen Gutachten Widerstände entgegensetzt.

Interessant aus kunstwissenschaftlicher Perspektive ist die Frage, wann solche Mensch-Tier-Vergleiche aus dem Bereich deskriptiver Beschreibung in den Rang bildlicher Repräsentation aufrückten und gleichsam ikonografisch festgeschrieben wurden.⁶ Giambattista della Portas in Neapel verlegte Abhandlung *De humana physiognomia* (1586) gilt gemeinhin als erste illustrierte Kompilation des Wissens von den Äquivalenzen zwischen Mensch und Tier.⁷ Die in mehreren Sprachen verbreitete, lehrbuchhafte Ausformulierung des Themas besticht weniger durch den Text, der kaum mehr bietet,



Abb.2: Vergleich Mensch-Schwein und Mensch-Ochse, Illustrationen aus Giambattista della Porta: *De Humana Physiognomia*, zuerst Neapel 1586

als eine lineare Rekapitulation der bis dato publizierten Literatur. Die als Illustrationen beigegebenen Mensch-Tier-Vergleiche sind vielmehr das Neue an della Portas Ausführungen (Abb.2). Das Tier, so wurde hier im unmittelbaren Vergleich vor Augen geführt, ist der Schlüssel zur menschlichen Seele, denn es trägt sichtbar zur Schau, was sich am menschlichen Charakter erst auf den zweiten Blick erschließt.⁸

Verglichen mit den perfekten fotografischen Illustrationen eines Daniel Lee, wirken die Holzschnitte della Portas zwar geradezu unbeholfen. Gleichwohl liegen Analogien auf der Hand. Beide, Lee und della Porta, unterziehen das Medium des Bildes einer Manipulation: Mensch und Tier werden einander angeglichen. Della Porta tut dies, indem er das zu Vergleichende idealtypisch zurechtstutzt und die Menschen so auf geheimnisvolle Weise zu Trägern tierischer Eigenschaften macht. Noch deutlicher offenbart sich diese Tendenz zur Manipulation bei Charles Le Brun,⁹ der das Werk im 17. Jahrhundert rezipierte (Abb.3): Hier dient die Illustration letztlich nur noch der visuellen Bekräftigungen von



Abb.3 :Charles Le Brun: Mensch-Widder, Physiognomische Skizze, 1671, Paris, Louvre, Cabinet des Dessins

im Diskurs der Physiognomik behaupteten Analogien, und der scheinbar objektive Vergleich zeigt tatsächlich weder Mensch noch Tier, sondern bizarre Mischwesen.

3.

Der Siegeszug der positivistischen Wissenschaften hat mit den Vorstellungen der Physiognomisten von den Analogien zwischen Mensch und Tier gründlich aufgeräumt. Der physiognomische Blick auf das Tier wurde eine Randerscheinung des wissenschaftlichen Diskurses,¹⁰ er findet seither vor allem in Karikatur und Bildsatire ein reiches Betätigungsfeld.¹¹ Vor diesem Hintergrund erscheint es um so bemerkenswerter, dass Mensch-Tier-Vergleiche in der zeitgenössischen Kunst erneut eine gewisse Aktualität zu behaupten scheinen, wie nicht nur das Beispiel Daniel Lee zeigt.

Vor allem in der Fotografie begegnet man dem Thema Tierphysiognomik vergleichsweise häufig. Die Spannweite reicht dabei von eher populären Hochglanz-Fotobänden über die *Seele der Tiere*¹² bis hin zu einer ambitionierten Künstlerin wie Bettina Rheims,¹³ die für ihren Band *Animal* (1994) ausgestopfte Tiere und wissenschaftliche Präparate in Wunderkammern, Natu-

ralienkabinetten und Lehrmittelsammlungen ablichtete. «Der Mensch wird sich beim Betrachten von Tieren seiner selbst bewusst», verheißt der Klappentext, und verweist damit klar auf das traditionelle Anliegen der Tierphysiognomik. Jochen Lempert¹⁴ hingegen nimmt mit seinen *Physiognomischen Versuchen* (1999/2000) die Ernsthaftigkeit der physiognomischen Weltdeutung ironisch auf die Schippe, indem er Porträts von Tieren mit «Gesichtern» zusammenstellt, die sich in einer Veilchenblüte oder einem Autokühler abzuzeichnen scheinen.

Während die Fotografie naturgemäß am tierphysiognomischen *Bild* interessiert ist, übersetzen die jüngst entstandenen hyperrealistischen Plastiken der Australierin Patricia Piccinini das Thema in die dritte Dimension.¹⁵ Das unter dem Motto *We are Family* auf der letztjährigen Biennale di Venezia gezeigte skulpturale Environment aus Stammzellen-Klonen, grotesken Kreationen und Aberrationen sorgte für Diskussionsstoff, wenn auch der Vorwurf bloßer Effekthascherei nicht fern lag. Die Skulpturengruppe *The young family* (2002/03) (Abb.4) etwa, deren Verismus sogar einen Duane Hanson erblassen ließe, zeigt einigermaßen undefinierbare, am ehesten zwischen Mensch und Hund anzusiedelnde hybride Existenzformen, die Piccinini auf weißglänzen-



Abb.4: Außenansicht des australischen Pavillons auf der Biennale di Venezia 2003 mit einer Ansicht der im Innern ausgestellten Arbeit „The young family« (2002/03) von Patricia Piccinini (Foto: Verfasser)

den Kunstlederpolstern präsentierte. Man mag zunächst versucht sein, dieses Ensemble mit der althergebrachten Gattung der Chimären in Verbindung bringen, doch unterscheiden sich Piccininis Mischwesen von den Faunen, Kentaurern und Sphinxen, die die Mythen des Altertums bevölkerten,¹⁶ dadurch, dass es sich nicht um eine Kombinatorik unterschiedlicher Gattungen handelt, sondern dass hier die Erschaffung eines gänzlich neuen Wesenstypus imaginiert wird. Auch in diesem Fall liegt im Hinblick auf historische Vorläufer der Vergleich mit den monströsen Tier-Mensch-Zwittern näher, die della Porta entwarf.(Abb.5)

4.

Piccinini geht kaum um Erzeugung von Schrecken, sondern vielmehr um die Normalisierung unserer Emotionen. Wie schon in den Fotoserien *Science Story* (2002) und *Superevolution* (2000/01) zeigt sie die Erschaffung beziehungsweise das Dasein von Mutanten nicht als Frankenstein'sches Schauer Märchen, sondern von einer, wenn man so will, alltäglichen Seite. Auch

die Kreaturen in *The young family* sind keineswegs zu bemitleiden. Piccinini inszeniert sie als geradezu zutrauliche Familienwesen, als Normalität gewordene biologische Transfigurationen.

Damit verweist ihre Arbeit, deutlicher noch als die Daniel Lees, auf die Ursachen für die erneute Aktualität tierphysiognomischer Sichtweisen. War der Mensch-Tier-Vergleich einst durch die Wissenschaft an den Rand gedrängt worden, so kehrt er nun, pointiert gesagt, durch sie zurück: Die Möglichkeiten gentechnischer Manipulation, welche heute ebenso unbegrenzt wie unkalkulierbar erscheinen, erzeugen neue, technoid wirkenden Vorstellungen einer Kombinatorik von Mensch und Tier. Die in den Kunst- und Kulturwissenschaften seit geraumer Zeit diskutierte Frage nach den ‚Transformationen‘ bzw. der ‚Zukunft‘ des Körpers¹⁷ lassen die Grenze der Spezies Mensch zumindest virtuell längst fließend erscheinen und machen neue Formen der Durchdringung denkbar. Dass dies keineswegs bloße Gedankenexperimente sind, zeigt das bekannte Beispiel der von Wissenschaftlern des M.I.T. und der University of Massachusetts Ende der 1990er Jahre



Abb.5: Vergleich Mensch-Vogel, Illustration aus Giambattista della Porta: De humana physiognomia, zuerst Neapel 1586

erzeugten Maus, auf deren Rücken ein menschliches Ohr wächst – auch wenn es sich hierbei nicht um ein transgenes Tier, sondern um das Resultat einer Gewebepflanzung handelte.¹⁸

Die Arbeiten von Lee und Piccinini sind von solchen bioethischen Debatten selbstverständlich inspiriert, und beide sind dabei nicht ganz frei von einem Hang zu plakativen Effekten. Einen wichtigen Denkstoß, der geeignet ist, instinktive Scheu und tiefsitzende Angst vor den Möglichkeiten der Biotechnologie zu lockern, geben sie in jedem Fall. Ihr Hyperrealismus antwortet auf die Herausforderungen biotechnischer Manipulierbarkeit mit einer Reaktivierung uralter Ideen mensch-tierischer Mischwesen. Gehen von den Kreaturen, die Lee oder Piccinini präsentieren, gar positive Signale aus, indem auf Perspektiven der Erweiterung und Entgrenzung bewusstmäßiger und physiologischer Bedingtheiten verwiesen wird?

Endnoten

Sofern im Folgenden auf Internetadressen verwiesen wird, beruhen diese Angaben auf dem Kenntnisstand vom 29.02.2004. Der Verfasser steht in keinem Zusammenhang mit den verlinkten Seiten und ist nicht verantwortlich für die dort publizierten Inhalte.

- ¹ Informationen zum Spiel sind auf der Seite <http://www.dschungel.com/dschungelbuch/Reports/Bericht.asp?BNr=1904> abrufbar. Die in der Anzeige angegebene Webseite www.evolve.de ist inzwischen nicht mehr gültig.
- ² Vgl. Ausst.-Kat. New York 1987, *Daniel Lee*. Siehe ferner die materialeiche Selbstdarstellung unter <http://www.daniellee.com>.
- ³ «In China, there are people who still believe in reincarnation. They have faith that in the next life, or in a past life, they might have been an animal of some sort.» Daniel Lee, zitiert nach Cotter 2002, *Evolution*.
- ⁴ Grundlegend dazu Schmölders 1995, *Vorurteil*; Borrmann 1994, *Physiognomik*.
- ⁵ Dazu Baltrušaitis 1984, *Tierphysiognomik*. Eine erste, eher klinisch geprägte Untersuchung zu dem Thema ist die von Rink 1928, *Fragmente*.
- ⁶ Vgl. Baur 1974, *Bestiarium*.
- ⁷ Della Porta 1586, *Physiognomia*. Zu Della Porta vgl. exemplarisch Morano 1978, *Della Porta*; Rienstra 1975, *Della Porta*.
- ⁸ Della Portas Herangehensweise beruht im Kern auf der frühneuzeitlichen Signaturenlehre, die Michel Foucault in seiner klassischen epistemologischen Studie analysiert hat: Foucault 1971, *Ordnung*, bes. S.46-78.
- ⁹ Vgl. Baltrušaitis 1984, *Tierphysiognomik*, S. 26ff.
- ¹⁰ Zu den zunehmend abstruser werdenden physiognomischen Randphänomenen im 19. Jahrhundert vgl. Schmidt 2003, «*Viehsionomik*».
- ¹¹ Vgl. Baur 1974, *Bestiarium*; Ausst.-Kat. Hannover 1984, *Bild als Waffe*, bes. S. 238ff.
- ¹² Schels/Schwabenthan 2002, *Seele*. Auch die professionelle Tierfotografie arbeitet häufig mit der Suggestion ausdrucksstark «sprechender» Tiergesichter. Vgl. etwa exemplarisch Lanting 2003, *Auge in Auge*.
- ¹³ Rheims 1994, *Animal*.
- ¹⁴ Lempert 2002, *Versuche*. Siehe dazu auch Ausst.-Kat. Baden-Baden 2002, *Tier in mir*, bes. S. 124ff. – Auf die physiognomische Tradition und ihre imaginäre Zoologie bezieht sich ferner der Künstler Gerhard Lang mit seiner *Werkgruppe Paläanthropische Physiognomien*. Vgl. dazu Ausst.-Kat. Düsseldorf 1996, «*Happy End*», S. 58ff.
- ¹⁵ Vgl. die Selbstdarstellung unter www.patriciapiccinini.net. <http://www.roslynnoxley9.com.au/artists/?aid=31&profile=1>.
- ¹⁶ Dazu mit einer Reihe von Beispielen zeitgenössischer Künstler Drühl 2001, *Chimären*.
- ¹⁷ Vgl. exemplarisch Ausst.-Kat. Seattle 2002, *Gene(sis)*; Ausst.-Kat. Duisburg 2001, *Unter der Haut*; ferner die unter dem Motto «Die Zukunft des Körpers» bzw. «Transgene Kunst» stehenden Themenbände der Zeitschrift KUNSTFORUM International, Bd. 132/133, 1996 und Bd. 157/158, 2001.
- ¹⁸ Patricia Piccinini integrierte diese Kreatur in der Fotoarbeit *Subset Red (Portrait)*, 1997.

Bibliographie

- Ausst.-Kat. Baden-Baden 2002, *Tier in mir*
Baden-Baden, Staatliche Kunsthalle, *Das Tier in mir. Die animalischen Ebenbilder des Menschen*, hrsg. von Johannes Bilstein und Matthias Winzen, Köln 2002
- Ausst.-Kat. Duisburg 2001, *Unter der Haut*
Duisburg, Wilhelm Lehmbruck Museum, *Unter der Haut. Transformationen des Biologischen in der zeitgenössischen Kunst*, Ostfildern-Ruit 2001

- Ausst.-Kat. Düsseldorf 1996, «*Happy End*»
Düsseldorf, Städtische Kunsthalle, «*Happy End. Zukunfts- und Endzeitvisionen der 90er Jahre*», hrsg. von Marie Luise Syring, Köln 1996
- Ausst.-Kat. Hannover 1984, *Bild als Waffe*
Hannover, Wilhelm-Busch-Museum, u.a.O., *Das Bild als Waffe. Mittel und Motive der Karikatur in fünf Jahrhunderten*, hrsg. von Gerhard Langemeyer u. a., München 1984
- Ausst.-Kat. New York 1997, *Daniel Lee*
New York, O.K. Harris Works of Art Gallery, *Daniel Lee. 108 Windows*, New York 1997
- Ausst.-Kat. Seattle 2002, *Gene(sis)*
Seattle, Henry Art Gallery, u.a.O., *Gene(sis). Contemporary art explores human genomics*, Seattle 2002
- Baltrušaitis 1984, *Tierphysiognomik*
Jurgis Baltrušaitis: *Tierphysiognomik*, in: Derselbe: *Imaginäre Realitäten. Fiktion und Illusion als produktive Kraft*, Köln 1984
- Baur 1974, *Bestiarium*
Otto Baur: *Bestiarium humanum. Der Mensch-Tier-Vergleich in Kunst und Karikatur*, München 1974
- Borrmann 1994, *Physiognomik*
Norbert Borrmann: *Kunst und Physiognomik. Menschendeutung und Menschendarstellung im Abendland*, Köln 1994
- Cotter 2002, *Evolution*
James A. Cotter, *The Evolution of Daniel Lee*, in: *Photo Insider*, Jan./Febr. 2002
- Drühl 2001, *Chimären*
Sven Drühl: *Chimärenphylogenese*, in: KUNSTFORUM International, Bd. 157, 2001
- Foucault 1971, *Ordnung*
Michel Foucault: *Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften*, Frankfurt am Main 1971
- Lanting 2003, *Auge in Auge*
Frans Lanting: *Auge in Auge. Begegnungen in der Welt der Tiere*, hrsg. von Christine Eckstrom, Köln 2003.
- Lempert 2002, *Versuche*
Jochen Lempert: *Physiognomische Versuche*, hrsg. von Reiner Speck und Gerhard Theewen, Köln 2002
- Morano 1978, *Della Porta*
Luisa Morano: *Giambattista della Porta. Mago et scienziato*, Mailand 1978
- Della Porta 1586, *Physiognomia*
Giambattista della Porta: *De Humana Physiognomia*. Neapel 1586 (deutsch: *Die Physiognomie des Menschen*, von Johann Baptist Porta, übersetzt von Will Rink [= *Der Körper als Ausdruck*, Schriftenreihe zur Gestaltkunde, hrsg. von Will Rink und Theodor Lessing, Bd.1], Dresden 1930)
- Rienstra 1975, *Della Porta*
M. Howard Rienstra: *Giambattista della Porta*, in: *Dictionary of scientific Biography*, Vol. XI, New York 1975, S.95-98
- Rheims 1994, *Animal*
Bettina Rheims: *Animal*, mit einem Text von Serge Bramly, München 1994

Rink 1928, *Fragmente*

Will Rink: *Fragmente zur Geschichte der Tierphysiognomik*, in: *Jahrbuch der Charakterologie*, hrsg. von Emil Utitz, Bd. 5, Charlottenburg 1928

Schels/Schwabenthan 2002, *Seele*

Walter Schels und Sabine Schwabenthan: *Die Seele der Tiere*, München 2002

Schmidt 2003, *Viehisionomik*

Dietmar Schmidt: *„Viehisionomik“. Repräsentationsformen des Animalischen im neunzehnten Jahrhundert*, in: *Historische Anthropologie*, 11. Jg., Heft 1, 2003

Schmölders 1995, *Vorurteil*

Claudia Schmölders: *Das Vorurteil im Leibe. Eine Einführung in die Physiognomik*, Berlin 1995

Zusammenfassung

Die Möglichkeiten genetischer und biotechnischer Manipulation erscheinen heute ebenso unbegrenzt wie unkalkulierbar. Zeitgenössische Künstler reagieren auf vielerlei Weise auf diese aktuellen Herausforderungen. Eine Rolle spielen dabei auch Vorstellungen einer Kombinatorik von Mensch und Tier, wie dies exemplarisch Arbeiten von Daniel Lee und Patricia Piccinini zeigt. Ideengeschichtlich verweisen diese indes auch in die Geschichte der physiognomischen Charakterdeutung, wo – lange vor dem Siegeszug der positivistischen Wissenschaften – Mensch-Tier-Vergleiche und hybride Mischwesen bildliche Gestalt gewannen.

Autor

Dr. Andreas Zeising. Studium der Kunstgeschichte in Hamburg und Bochum. Promotion über den Kunstkritiker Karl Scheffler. Derzeit Assistent am Lehrstuhl für Kunst- und Designgeschichte der Bergischen Universität Wuppertal sowie Lehrbeauftragter im Studiengang Medien- und Kulturwissenschaft an der Universität Düsseldorf. Forschungsschwerpunkte: Kunst- und Kulturgeschichte der Moderne, Kunstkritik und Mediengeschichte, aktuelle Fotografie.