

Kreuz und quer durch *Wonderland*

(aus dem Katalog „Bad Luck“, Galerie Deschler, Berlin, 2009)

von Martin Oskar Kramer

„Verquere und verquere!“ rief Alice. (Sie war so überrascht, dass sie im Augenblick ihre eigene Sprache ganz vergaß); ...

...und in sehr kurzer Zeit war die Königin in der heftigsten Wut, stampfte mit den Füßen und schrie: „Schlagt ihm den Kopf ab!“ oder: „Schlagt ihr den Kopf ab!“ ungefähr ein Mal jede Minute.

(Lewis Carroll, *Alices Abenteuer im Wunderland*, Kapitel II und VIII)

Verbrannt ist alles ganz und gar,
Das arme Kind mit Haut und Haar,
Ein Häuflein Asche bleibt allein
Und beide Schuh, so hübsch und fein.

(Heinrich Hoffmann, *Der Struwwelpeter*: „Die gar traurige Geschichte mit dem Feuerzeug“)

Alle guten Künstler sind im Herzen Alchemisten, die aus schwerfälliger Materie, dem Blei, in einem Prozess geheimnisvoller Metamorphose, der aus einer Abfolge von Zusammenstellen, Anrühren, Mischen, Kneten, Formen, Schleifen, Polieren, Gestalten, Gären, Einkochen, Abwägen, Abschmecken, Verfeinern, das schillernde „Gold“ ihrer Arbeiten erzeugen, nämlich ein Gebilde, das weit über das bloß Materielle in Bereiche des Geistes und der Fantasie hineinragt. Für Patricia Waller trifft das in ganz besonderem Maße zu, und das Ergebnis ihrer Verwandlungsakte ist besonders unerwartet und erstaunlich. Vielleicht liegt das auch daran, dass sie, von einem Material und einer Technik – Wolle und Häkelarbeiten – ausgehend, die so konventionell bieder besetzt sind, durch den Zuschuss einer starken Dosis an Gift und Galle und dem treffsicheren Blick für das Absurde – wer sonst käme auf die Idee, Teddys als siamesische Zwillinge zusammenwachsen zu lassen! – ein besonders infames Gebräu zusammenmischt, so dass man für ihren Schaffungsprozess den Begriff „Alchemie“ schon fast durch den der „Hexenkunst“ ersetzen muss.

Es ist natürlich kein Zufall, dass der Titel „Crossing Wonderland“, der eine ihrer neuesten Werkgruppen bezeichnet, auf Lewis Carrolls berühmtes Kinderbuch für Kinder und Erwachsene anspielt, *Alice's Adventures in Wonderland*. Die unterirdische Fantasiewelt, in die Alice durch das Kaninchenloch fällt und die sich am Ende des Buches als Traum herausstellt,

ist eine Welt, in der die Vorstellungskraft Amok läuft. Bevölkert von merkwürdigen und anthropomorphisierten Gestalten – oft Tiere, aber auch Spielkarten –, scheint die Normalität hier außer Kraft gesetzt und die Welt statt dessen von Paradoxa, Absurditäten, Umkehrungen, Widersprüchen, Chaos, Verdichtungen und Abwegen regiert zu sein. Jahrzehnte vor Sigmund Freuds Formulierung der Theorie vom Unbewussten (später *Es*) findet es in Carrolls Buch vollkommenen literarischen Ausdruck. Wallers Vorgehensweise ist diesem wesensverwandt, nur dass sie dem Ganzen noch einen kräftigen Schuss Bosheit hinzufügt. Mit ihren gehäkelten Gestalten lockt sie uns wieder einmal in eine ganz eigene Welt, eine Märchenwelt, in der Wundersames wahr wird und den-noch nichts ganz so ist, wie es scheint. In dieser Welt sitzen sich Maus und Käse mit verschränkten Armen friedlich gegenüber, als ob sie ihr altes Spiel von Fressen und Gefressen werden aus-gesetzt hätten, die sprichwörtlichen Perlen liegen vor drei rosa Schweinchen mit spitzen Karnevalshüten und der Spatz in der Hand lässt uns nach der Taube auf dem Dach Ausschau halten. Die Aufhebung der Unterscheidung zwischen wörtlicher Bedeutung und idiomatischem oder bildlichem Sinn in den umgesetzten Sprichwörtern und Redewendungen – „der Vogel Strauß, der den Kopf in den Sand steckt“ – ist natürlich eine der bevorzugten Mechanismen, durch die in Träumen auf Grund einer alternativen Logik Assoziationsketten gebildet werden und Geschichten voller überraschender Wendungen entstehen. Aber auch schon dadurch, dass all diese Figuren gehäkelt sind, verharren sie ambivalent auf der Schwelle zwischen wörtlicher Auslegung und metaphorischem Ausdruck. Kurz, das Reich, in das uns Wallers Elfe aus dem Schneckenhaus herein winkt, ist sicher ebenso skurril, vielschichtig und intelligent wie jenes, das Alice durch das Kaninchenloch betrat.

Eine anderes Merkmal, das Wallers Arbeiten mit *Alice' Adventures in Wonderland* teilen, sind die häufigen Maßstabsverschiebungen. In Carrolls Buch verbringt Alice einen großen Teil der Geschichte damit, nach dem Verzehr verschiedener Speisen oder Getränke enorm zu wachsen oder zu schrumpfen. Wenn man, wie in diesem Katalog, nur Abbildungen von Wallers Arbeiten sieht, dann erwartet man in der Regel kleine Arbeiten. Begegnen wir den Objekten dann in einer Ausstellung, sind wir oft ganz erstaunt ob der Größe der Objekte. Sich hinsichtlich der Dimensionen von Kunstwerken zu irren, wenn man sie nur aus Abbildungen kennt (und die Größenangaben ignoriert), ist natürlich kein seltenes Phänomen. Bei Waller scheint es jedoch kein bloßes Versehen, sondern schon fast Teil des Programms zu sein, und das mit doppeltem Effekt. Um nur ein Beispiel zu nennen: Die Elfe im Schneckenhaus verblüfft zunächst durch ihre Größe, denn die Figur der Elfe hat die Maße eines Menschen. Erst wenn wir uns das überdimensionale Schneckenhaus ansehen, wird klar, dass das Gegenteil der Fall ist und vielmehr wir als Betrachter – ganz so wie Alice im Wonderland – auf die Größe der Elfe geschrumpft sind. Bei dem Badeentchen verhält es

sich ganz ähnlich: Der Betrachter staunt nicht schlecht, wenn ihm das gelbe Entchen, das er normalerweise auf der Handfläche halten kann, fast bis zur Brust reicht. Wie ein Liliputaner läuft er zwischen den ermordeten Stofftieren der Serie „How to Kill Your First Love“ umher, der von einer Schere durchbohrten Puppe, dem Teddy, dessen Kopf ab-gesägt wird, der Affe, der an der an die Wand genagelten Hand hängt. Denn die Größe dieser Objekte entspricht nicht irgendeiner externen Wirklichkeit, sondern nur ihrer Bedeutung in unserer Vorstellungswelt.

Die Darstellung anthropomorphischer Tiere blickt natürlich auf eine lange Geschichte zurück, die weit über Carroll hinaus bis an die Anfänge der Literatur reicht, und ist bis heute gang und gäbe. In der Mythologie und den Fabeln des Altertums, wie auch den Märchen vergangener Jahrhunderte bis zu den Comicstrips und (Disney-)Zeichentrickfilmen der Gegenwart stehen Tiere stellvertretend für den Menschen ein, wobei bestimmte Charakterzüge desselben oft stark karikiert und überzeichnet dargestellt sind. Waller schafft hier keine neuen Wesen, sondern bedient sich der in Volks- und Popkultur bereits Existierenden. (Die Gestalten aus dem *Struwwelpeter* des 19. Jahrhunderts, die in einer Reihe von Arbeiten dargestellt werden, müssen wir hier mit einreihen, auch wenn es sich in diesem Fall nicht um Tiere handelt.) Dennoch erscheinen sie dadurch, dass sie in einen anderen Kontext und so sehr in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit gerückt werden, in einem neuen Licht. Gemein ist ihnen, dass fast allen Gewalt angetan wird: das Blut fließt wieder einmal in Strömen. Überhaupt ist das Blut, das Wallers Gestalten in gehäkelter Form vergießen und das sich in tiefroten Häkellachen staut, wohl das häufigste, weil immer wieder anzutreffende, Motiv in ihren Arbeiten, eine schon fast unverzichtbare Zutat in ihrem magischen Gebräu. Und es ist ein Element, das selten seine Wirkung verfehlt, denn es verweist nicht nur auf eine lange Tradition in der abendländischen Kultur und Kunst, sondern hat immer auch eine starke symbolische und emotionale Wirkung, die in ganz unterschiedliche Bereiche reicht, stets aber eine Intensivierung zur Folge hat. Man denke nur an Blutsbande und Blutsbrüderschaft, vor allem aber auch an den bedeutenden christlichen Kult der Transsubstantiation, in dem roter Wein symbolisch in das Blut Christi verwandelt und von den Jüngern und Gläubigen getrunken wird.

Die Leidensgeschichte der unschuldigen Opfer in Wallers Kunst legt also durchaus den Vergleich mit der Passion Christi nahe, dem blutenden ans Kreuz genagelten Jesus, auch wenn Wallers Kunst natürlich nicht religiös inspiriert ist. In Verbindung mit den oft emotionslos unbewegten Gesichtern der Figuren – auch dies ein Merkmal, das sich oft in Comicstrips so wiederfindet – können wir die starken Blutungen als Ausdruck eines inneren Schmerzes lesen, als resignierte Hinnahme des immer wiederkehrenden Scheiterns und

letztlich der Ohnmacht des Menschen gegenüber den überwältigenden Mächten des Schicksals. Dies gilt natürlich vor allem für die Serie „Bad Luck“. Der Unfall, der doch eigentlich „immer nur den anderen trifft“, ist eingetreten. Der Betrachter ist hin und her gerissen zwischen Schadenfreude und Empathie, zwischen der Lust an der Zerstörung – wer hätte sich nicht schon mal ge-wünscht, dass der Wolf Rotkäppchen endlich auffressen möge? – und dem Mitleiden mit diesen Symbolen für unser aller Ohnmacht gegenüber schicksalshaften Mächten.

Aber es sind nicht alle Fälle rein passiven Pechs, in vielen der Objekte ist eine durchaus aktive Boshaftigkeit am Werk. Denn in dieser scheinbar naiven Welt gehäkelter Märchenfiguren und wahr-gewordener Sprich-wör-ter schlummert auch immer eine unter-schwellige Grausamkeit, die unversehens zum Leben erwacht und ihr blutiges Haupt erhebt. Vergessen wir nicht, dass auch die meisten Märchen sehr böse Elemente enthalten und dass das Kind in uns allen nicht nur staunen und neue Welten schaffen kann, sondern auch der lustvollen Zerstörung fähig ist. Die kindliche Fantasie entspricht darin noch viel unmittelbarer dem Unbewussten – dem *Es* in spätfreudscher Terminologie –, ist noch nicht im selben Maße wie beim Erwachsenen durch erlernte kulturelle Konventionen und den Prozess der Sozialisierung, mit anderen Worten: die Bildung des *Über-Ichs*, in den Untergrund verdrängt. *Der Struwwelpeter* von Heinrich Hoffmann (dessen Geburtstag sich dieses Jahr zum 200. Mal jährt), aus dem Waller eine Reihe von Geschichten umgesetzt hat, ist da ein interessanter Fall. Denn das Buch dient ja gerade der Anerziehung dieses *Über-Ichs* – durch Abgewöhnung des Zündelns bei Paulinchen, der Hyperaktivität im Zappel-Philipp, des Daumenlutschens bei Konrad, der Unaufmerksamkeit bei Hans-Guck-in-die-Luft, usw. – wendet sich aber gleichwohl an eine noch ganz kindliche Vorstellungswelt. Konrads abgeschnittene Daumen oder Paulinchens Feuertod mögen uns als Strafe für so harmlose Vergehen wie Daumenlutschen oder Spielen mit Streichhölzern als völlig unverhältnismäßig grausam erscheinen, aber täuschen wir uns nicht, für die kindliche Logik ist das absolut folgerichtig. Denken wir nur an die Bereitwilligkeit, mit der Kinder im Spiel auch ihre liebsten Figuren sterben lassen. Die Herzkönigin in *Alice's Adventures in Wonderland* mit ihrem steten, vom geringsten Anlass provozierten Ruf „Kopf ab!“ ist da keineswegs abwegig. Denn die Verhältnismäßigkeit ist eine der Funktionen des *Über-Ichs*, die besonders abhängig von der herrschenden Kultur ist und die das Individuum auch erst relativ spät in seiner Entwicklung erlernt.

Aber natürlich richten sich Wallers doppelbödiges Arbeiten nicht an Kinder, sondern an uns Erwachsene. Mit ihrem schwarzen Humor leuchtet sie unsere eigenen psychologischen Abgründe aus, in denen sich wie in der noch weitgehend unerforschten Tiefenwelt der Meere

das Bizarre und Wundersame unbelastet von Werturteilen mit dem Schönen und dem Schrecklichen verbinden. In Anlehnung an die Märchen geht es bei Waller viel um das Thema „Fressen und Gefressen werden“: in den „Accidents“ natürlich, aber auch in den Arbeiten aus der Serie „Bad Luck“ (ein ironischer Titel nach dem Motto „Wer den Schaden hat, braucht für den Spott nicht zu sorgen“). Suppentopf, Gabel, Fleischwolf, Hackebeil, alle denotieren ein Abschlachten um des Fressens willen. Umgekehrt thematisieren die Arbeiten auch, wie die Fresssucht – stellvertretend für Gier und maßloses Verlangen im Allgemeinen („Strange Desires“ spielt auf eine andere Form des Verlangens an, die planierten Teddys könnte man im Hinblick auf den Raubbau an der Natur lesen) – dem von ihr Beherrschten zum Verhängnis werden kann: die beiden Hunde, von denen der eine von einem überdimensionalen Knochen erschlagen wurde und der andere mit dem Kopf in der Hundefutterdose stecken geblieben ist, das von einer Möhre durchbohrte Kaninchen („die Geister, die ich rief...“). Wo sich Maus und Käse gegenüber sitzen, mag man sich fragen, was da vor sich geht. Haben sie Freundschaft geschlossen? Ihre Haltung mit verschränkten Armen deutet eher darauf hin, dass die Situation nicht ganz so entspannt ist: der Friede ist trügerisch. Es handelt sich hier wohl vielmehr um eine Art Waffenstillstandsverhandlung, ohne jegliche Garantie dafür, dass die Maus den Käse am Ende nicht doch noch auffressen wird, wenn ihr danach ist.

Wallers gehäkelte Gestalten werfen unbequeme Fragen zum Umgang mit den verschiedenen Formen der Gewaltbereitschaft in unserer Gesellschaft auf: der Gewalt, der wir ausgesetzt sind, die wir selbst ausüben und die wir genüsslich konsumieren. Wie schnell und vollständig kulturelle Strukturen zusammenbrechen und moralische Schranken fallen und Menschen von friedlichen Nachbarn zu unbarmherzigen Kriegsverbrechern mutieren können, zeigen in regelmäßigen Abständen die Bürgerkriege dieser Welt, nicht nur im geografisch und emotional fernen Afrika, sondern auch hier bei uns im ach so kultivierten Europa, von unserer eigenen deutschen Geschichte des letzten Jahrhunderts ganz zu schweigen. Aber solch extremer Situationen bedarf es oft gar nicht. Dass die drei Gärtner, die in Carrolls Buch noch von Alice vor der enthauptungssüchtigen Herzkönigin gerettet werden mussten, ihrerseits selbst auch zu erstaunlichen Grausamkeiten fähig sind, führt uns Wallers Werkgruppe mit dem ironischen Titel „Happy Gardening“ vor: um den selbst angebauten Salat oder das teure Blumenbeet zu retten, werden schon mal in blinden Wutanfällen andere Lebewesen bestialisch ermordet, und zwar nicht nur Insekten und Schnecken. Und so wie nur ein schmaler Grad das Pathetische vom Lächerlichen trennt, so schlägt auch das Erhabene nur allzu leicht in das Barbarische um. Der Mensch, dieses gefährlichste Raubtier auf diesem Planeten, ist schließlich das einzige Lebewesen, das weit über seine biologischen Bedürfnisse hinaus auch immer wieder aus reiner Mordlust tötet. Die dargestellte Gewalt ist triebhaft. Und ebenso triebhaft stehen die

gequälten Kreaturen in sisyphushafter „ewiger Wiederkehr alles Gleichen“ immer wieder auf – wie in den Comicstrips, aber auch wie im Christentum Jesus immer wieder am Kreuz für unsere Sünden sterben muss und im Hinduismus und Buddhismus die Wiedergeburten zum erneuten Kreislauf des Leidens führen. Stehen nach jeder Katastrophe wieder auf und leben weiter, für die stets erneute Konfrontation mit dem Scheitern, unerbittlich nach dem Motto: „The show must go on.“

Dennoch bleibt abschließend festzustellen, dass die Hinterlist, mit der Waller ihre bitterbösen und oft stark pessimistischen Arbeiten in harmlose Häkelarbeit kleidet, ihr leider auch gelegentlich selbst zum Verhängnis wird. Obwohl wir diese Hinterlist natürlich schnell durchschauen, erliegen wir ihr doch – aus Selbstschutz und Bequemlichkeit – nur allzu leicht und bereitwillig. Dass ihre Arbeiten oft zu vorschnell als „niedlich“ oder – nicht viel besser – als gut für einen amüsierten Lacher empfunden werden, behagt der Künstlerin aber im Grunde gar nicht. „Ich bin eigentlich eine böse Person“, wehrt sie sich gegen diesen Verharmlosungseffekt, an dem sie natürlich selbst nicht ganz unschuldig ist. Vielleicht muss sie die Dosis Gift und Galle doch noch mal erhöhen!