

Spielend schön. Körperoptimierung im digitalen Alltag

Mejra Sänger

Schönheit gilt als Glücksfaktor, der dem Individuum Zufriedenheit und soziale Anerkennung beschert.¹ Diät- und Beauty-Ratgeberliteratur, Fitnessstudio-Flatrates und Botox-Partys² lassen vermuten, welcher Wandel in der Betrachtung von Schönheit über die letzten Jahrzehnte stattgefunden hat. Schönheit gilt tendenziell nicht mehr als naturgegebenes Privileg, sondern als ein jedermann zugängliches, erwerbbares und leicht produzierbares Konstrukt, für dessen Besitz jedes Individuum selbst verantwortlich zu sein scheint. Der hohe Stellenwert eines attraktiven Erscheinungsbilds in der Gesellschaft zeigt sich besonders in der massenmedialen Darstellung im Sinne einer Zurschaustellung von Körperlichkeit und Schönheitsidealen.

An der Genese und Distribution der popularisierten ästhetischen Ideale sind (Massen-)Medien nicht nur intensiv beteiligt, sie spiegeln auch die Signifikanz von Schönheitspraktiken im Alltag wider. Zur Transformation des eige-

¹ Zum Verhältnis von Glück und Selbstoptimierung vgl. Stefanie Duttweiler: *Sein Glück machen. Arbeit am Glück als neoliberale Regierungstechnologie*. Konstanz 2007.

² Bei sogenannten „Botox-Partys“ handelt es sich um eine partyähnliche Zusammenkunft von

nen Körpers im Rahmen einer Selbstmodifikation und -optimierung leisten insbesondere digitale Medien einen entscheidenden Beitrag, da sie die Auflösung physischer Grenzen in der Virtualität ermöglichen. An sogenannten Makeover-Simulationen als Softwareanwendungen zur virtuellen Bearbeitung des Körpers zeigt sich dieser Aspekt besonders deutlich: Digitale Fotografien der Körper der Anwender/innen können in die Software geladen und mittels medialer, simpel zu bedienender Technologien modifiziert werden. In der Digitalität wird der Körper des/r Softwareanwender/s/in virtualisiert und damit im Rahmen seines digitalen Abbilds entmaterialisiert und so zur spielend einfach gestaltbaren Oberfläche, über deren ästhetische Bearbeitung sich das Selbst auf performative Weise konstituiert.³

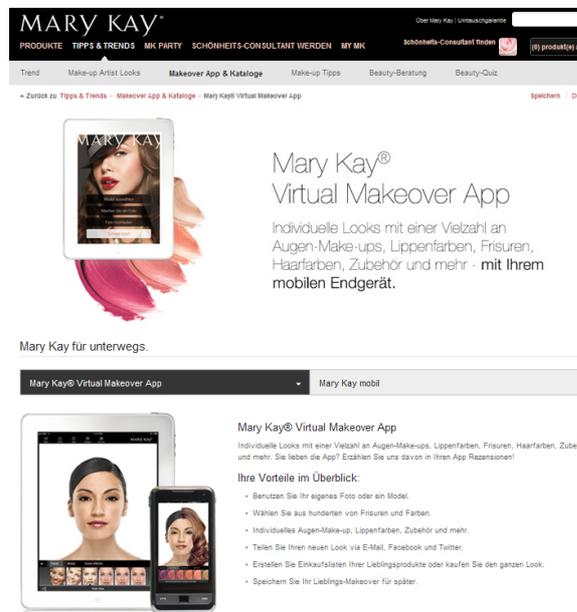


Abb. 1: Mary Kay® Virtual Makeover App – Schönheit für unterwegs

Im vorliegenden Beitrag liegt der Fokus auf dem hier benannten Aspekt der virtuellen Körpermodifikation und der damit einhergehenden Selbsttransformation in digitalen Medien, konkret in Makeover-Apps, in denen sich mediale Praktiken im Sinne Foucaultscher Selbsttechnologien zeigen. Gemeint sind hiermit Selbstführungspraktiken und -techniken, durch die sich das

³ Mit dem Begriff der *Performativität* bezeichnet Judith Butler eine „ständig wiederholende und zitierende Praxis, durch die der Diskurs die Wirkungen erzeugt, die er benennt“ (Judith Butler: *Körper von Gewicht. Die diskursiven Grenzen des Geschlechts*. Frankfurt 1995, S. 22).

Selbst aktiv erzeugt. Im Folgenden werden diese genauer ausgeführt. Deren Funktion als Gestaltungsmittel des Selbst unter Zugrundelegung zeitgenössischer Schönheitsideale soll im Hinblick auf die spielerische Verwendung der Makeover-Apps und konkret am Beispiel der *Mary Kay® Virtual Makeover App* untersucht werden. Die Funktionsweise dieser App, die auf der entsprechenden Website als „Mary Kay® für unterwegs“ beworben wird, soll zunächst kurz dargestellt werden (vgl. Abb. 1).⁴

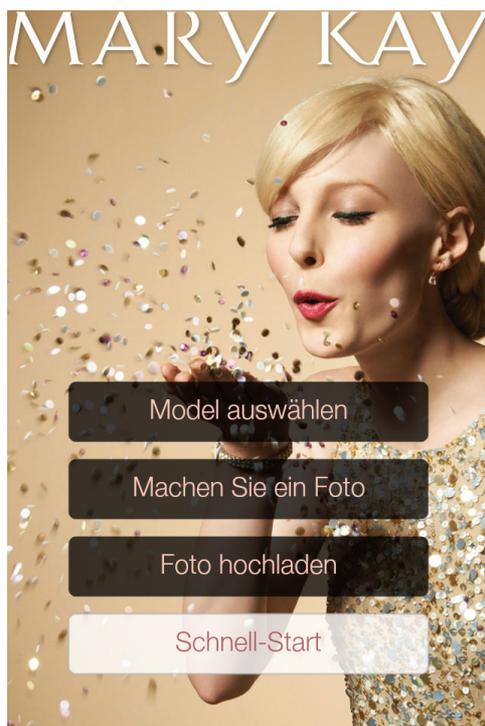


Abb. 2: Startbildschirm der App

Die App ermöglicht eine virtuelle Modifikation des Gesichts als signifikantestem Körpersegment zur Selbstoptimierung. Beim Starten der App muss der/die Anwender/in entscheiden, ob er/sie eines von 22 zur Auswahl stehenden Modelfotos⁵ bearbeiten, ein eigenes Porträtbild aktuell mit sei-

⁴ <http://www.marykay.de/de-de/TipsAndTrends/MakeoverAndBeautyTools/Seiten/The-Look-Mobile-Vmo-App.aspx> (zuletzt aufgerufen am 30.12.2013). Bei der analysierten App handelt es sich um die Version 2.7.0.

⁵ Unter den zur Auswahl stehenden Modelgesichtern finden sich nicht nur junge, sondern auch ältere Frauengesichter. Dies deutet auf eine altersunabhängige, jedoch ausschließlich weibliche Zielgruppe der App hin.

nem/ihrer Smartphone aufnehmen oder ein bereits auf dem Smartphone gespeichertes Foto in die Anwendung laden möchte (vgl. Abb. 2 und Abb. 3).



Abb. 3: Modelgesichter aller Altersgruppen

Bearbeiten lassen sich die Stylingbereiche ‚Gesicht‘ (Teint), ‚Augen‘, ‚Lippen‘ und ‚Haare‘. Zudem lässt sich der Look mit ‚Accessoires‘ wie Schmuck oder Haarspangen ergänzen. Zusätzlich wird das Ausprobieren von in der App vorhandenen, vorgefertigten ‚1-Klick-Looks‘ angeboten. Hier lässt sich aus den Unterkategorien ‚Trend‘, ‚Braut‘, ‚Standard Looks‘ und ‚Titelblatt‘ wählen. Während die ersten drei Kategorien Komplettstylings anbieten, die sich dem zu bearbeitenden Gesicht mit nur einem Klick – einer Maske ähnlich – ‚überziehen‘ lassen, beinhaltet die Kategorie ‚Titelblatt‘ eine Auswahl von Bild-

rahmen im Look eines Zeitschriftencovers, die das optimierte Gesicht als Cover-Model erscheinen lassen (vgl. Abb. 4).



Abb. 4: "Mein neues Ich" als Cover-Model

Innerhalb der einzelnen Kategorien kann der/die Anwender/in aus diversen Stylingvarianten wählen und diese am zu bearbeitenden Gesicht virtuell ausprobieren. Mittels Markierungspunkten und Begrenzungslinien lassen sich die Gesichtszüge – beispielsweise die Form und der Sitz der Augenbrauen – positionieren, konturieren und nachjustieren, um die zu modifizierenden Gesichtsfragmente zu begrenzen und optimal für die Anwendung der medialen Werkzeuge auszurichten (vgl. Abb. 5).

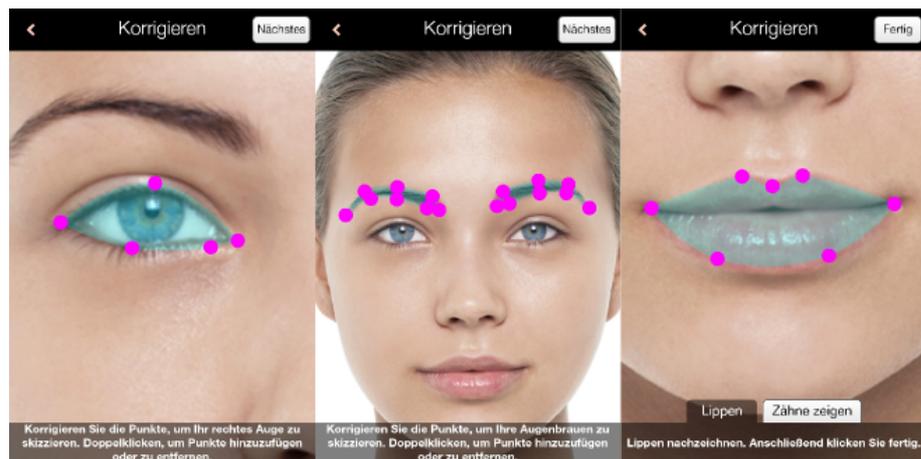


Abb. 5: Festlegung der Grenzlinien der einzelnen Gesichtsfragmente

Die zur Auswahl stehenden Möglichkeiten orientieren sich dabei an aktuellen Make-Up- und Stylingtrends und spiegeln zudem die Palette an Make-

Up-Produkten der Kosmetikmarke Mary Kay® wider. Unter der Rubrik ‚Mein Look‘ kann der/die Anwender/in sich entsprechend des durchgeführten virtuellen Makeovers die Produkte (mit Preisangabe) anzeigen lassen, deren Kauf und Anwendung das Nachstylen des in der App erzeugten Looks am ‚realen‘ Körper ermöglichen sollen (vgl. Abb. 6).⁶



Abb. 6: Liste der im Makeover virtuell eingesetzten Produkte

Schönheitshandeln als Technologie des Selbst

Ausgehend von der These, die virtuelle Körpermodifikation am digitalen Bild sei als Technologie des Selbst zu verstehen, die Prozesse der Identitätskonstitution initiiert, soll im Nachfolgenden gezeigt werden, wie die Makeover-App durch ihre technische Beschaffenheit und im Hinblick auf ihre spielerische und mobile Anwendbarkeit zum Ort der Produktion gouvernementaler Subjektivität wird. Dazu soll zunächst der der Analyse zugrunde gelegte theoretische Rahmen erläutert werden.

Die physische Selbstsorge und das Streben nach Attraktivität werden unter anderem aufgrund der Werbung der Kosmetikindustrie und der massenme-

⁶ Zu Apps als Selbsttechnologien im Zusammenhang mit Marketinganstrengungen verschiedener Unternehmen vgl. Sabine Schollas in dieser Ausgabe.

dialen Darstellung von Schönheit von vielen Mediennutzer/n/innen als vermeintlich notwendiger Bestandteil einer selbstverantwortlichen und das eigene Selbst wertschätzenden Lebensführung wahrgenommen. Es scheint, als unterliege das postmoderne Subjekt⁷ einer Verpflichtung zur Sorge um sich selbst und zu einer aktiven Gestaltung seines Körpers entsprechend imaginierten, auf medial vermittelten Vorbildern beruhenden Entwürfen:

Erscheinungsweisen sind [...] wählbar geworden und Körperschönheit wie auch Attraktivität werden durch die Verbreitung von Fitness, kosmetischer Chirurgie und bodystyling [sic] immer weniger als Schicksal erfahren, sondern zunehmend zum Gegenstand der bewussten Gestaltung gemacht.⁸

Zur analytischen Betrachtung dieses Themenkomplexes bieten sich die Arbeiten Michel Foucaults zum Zusammenhang von Herrschaftspraktiken und Praktiken der Subjektivierung an. In Anlehnung an Foucault können die Techniken der optimierenden Körperarbeit als *Technologien des Selbst* verstanden werden. Hierunter versteht er Selbstführungspraktiken und -techniken, durch die sich das Selbst aktiv erzeugt und

die es dem Einzelnen ermöglichen, aus eigener Kraft oder mit Hilfe anderer eine Reihe von Operationen an seinem Körper oder seiner Seele, seinem Denken, seinem Verhalten und seiner Existenzweise vorzunehmen, mit dem Ziel, sich so zu verändern, daß er einen gewissen Zustand des Glücks, der Reinheit, der Weisheit, der Vollkommenheit oder der Unsterblichkeit erlangt.⁹

Primär dienen diese Technologien des Selbst der Produktion von Subjektivität.¹⁰ Mit Foucault ist das Subjekt nicht als ein „souveränes, stiftendes Sub-

⁷ Identitätstheorien, die als postmodern klassifiziert werden, begreifen das Subjekt als ein fragmentiertes, dezentriertes und diskursiv hervorgebrachtes (vgl. dazu Anne-Christin Stockmeyer: *Identität und Körper in der (post)modernen Gesellschaft. Zum Stellenwert der Körper/Leib-Thematik in Identitätstheorien*. Marburg 2004, S. 91).

⁸ Cornelia Koppetsch: Die Verkörperung des schönen Selbst. Zur Statusrelevanz von Attraktivität. In: dies.. (Hg.): *Körper und Status. Zur Soziologie der Attraktivität*. Konstanz 2000, S. 99-124, hier S. 102.

⁹ Michel Foucault: *Technologien des Selbst*. In: Luther H. Martin, Huck Gutman (Hg.): *Technologien des Selbst*. Frankfurt 1993, S. 26.

¹⁰ Vgl. Thomas Lemke: *Eine Kritik der politischen Vernunft. Foucaults Analyse der modernen Gouvernementalität*. Hamburg 1997, S. 261.

jekt“¹¹ zu verstehen, sondern als eines, das sich „durch Praktiken der Unterwerfung“¹² und die Anwendung von Selbsttechnologien erst hervorbringt. Es ist als Produkt der Wechselwirkung zwischen Herrschafts- und Selbsttechniken, die auf das Individuum einwirken, zu begreifen.¹³ Versteht man das Subjekt im Sinne Foucaults als ein Handelndes, auf das Regierungsmechanismen produktiv und konstitutiv einwirken, und welches aktiv an den Prozessen seiner Selbstkonstitution beteiligt ist, so wird dessen transformierbares Wesen sichtbar. Mit dem Begriff der Regierung bezeichnet Foucault die Schnittstelle zwischen den Formen der Fremd- und der Selbstführung des/der Einzelnen, die der Selbstproduktion dient.¹⁴ Machtformationen, die auf das Subjekt einwirken, sind nicht als unterdrückende, sondern als produktive Kräfteverhältnisse zu verstehen, die sich in Subjektivierungsprozessen mit Wissenskonstrukten und selbstreferentiellen Praktiken verschränken.¹⁵ Formen des Wissens, Techniken der Macht und Prozesse der Subjektivierung konstituieren sich wechselseitig – aus dem Individuum wird ein Erkenntnissubjekt innerhalb eines Macht-Wissen-Komplexes.¹⁶ Hier schließt Foucaults Konzept der *Gouvernementalität* an, welches den Zusammenhang zwischen Formen der Herrschaft und Subjektivität theoretisiert und das sich für die Untersuchung vieler medienwissenschaftlicher Fragestellungen eignet. Der Begriff, der mit ‚Art des Regierens‘ übersetzt werden kann, beschreibt bei Foucault ein Konzept, welches danach fragt, wie „Kör-

¹¹ Michel Foucault: Eine Ästhetik der Existenz (i.O. 1984). In: Daniel Defert, François Ewald (Hg.): *Ästhetik der Existenz. Schriften zur Lebenskunst*. Frankfurt/Main 2007, S. 280-286, hier: S. 283.

¹² Ebd., S. 283.

¹³ Vgl. Lemke, Eine Kritik der politischen Vernunft, S. 264.

¹⁴ Vgl. Michel Foucault: Subjekt und Macht. In: Daniel Defert, François Ewald (Hg.): *Ästhetik der Existenz. Schriften zur Lebenskunst*. Frankfurt/Main 2007, S. 81-104.

¹⁵ Vgl. Duttweiler, Sein Glück machen, S. 262.

¹⁶ Vgl. Stockmeyer, Identität und Körper in der (post)modernen Gesellschaft, S. 104.

per, Dinge, Emotionen und Gedanken von den Machtmechanismen durchdrungen sind, aus denen sie zugleich erwachsen“¹⁷.

In Anlehnung an Foucault lassen sich Praktiken des Schönheitshandelns am Körper als Selbsttechnologien begreifen, deren Anwendung über eine Modifikation des Körpers im Sinne einer ‚Leinwand‘ des Selbst zu dessen Transformation führt. An diesem Körperkonstrukt im Sinne eines diskursiven Produkts der Einwirkung von Selbst- und Fremdtechnologien innerhalb eines Wissen-Macht-Gefüges manifestieren sich „Diskurse der Disziplinierung und Normierung“¹⁸. Hervor geht ein konstruierter Körper, der als Basis für Subjektivierungsprozesse dient und als Projekt verstanden werden kann. Das neoliberale Subjekt, welches sich dadurch auszeichnet, „dass es sich erkennt, sich formt und als eigenständiges Ich agiert“¹⁹, ist der Konstrukteur, der mit und am Körper arbeitet. In der Anwendung diverser Schönheits(be)handlungen zeigt es sich als ständig am Körper arbeitendes, diszipliniertes, kreatives „unternehmerisches Selbst“²⁰. Das Individuum gestaltet sein Projekt Körper, indem es dieses in Teilprojekte zerlegt und über deren sukzessive Bearbeitung den Körper als ein vollkommenes Ganzes zu kreieren versucht.²¹

Mediale Körperkonstruktion

Im dynamischen Prozess der Körperoptimierung und Selbstkonstituierung spielen Medien – insbesondere digitale und internetbasierte, ‚neue‘ Medien – eine zentrale Rolle. Techniken der optimierenden Körperarbeit sind mit medienspezifischen Technologien verknüpft. Im Foucaultschen Sinne lässt

¹⁷ Marianne Pieper, Encarnación Gutiérrez Rodríguez: Einleitung. In: dies. (Hg.): *Gouvernementalität. Ein sozialwissenschaftliches Konzept in Anschluss an Foucault*. Frankfurt/Main 2003, S. 7-21, hier S. 10.

¹⁸ Silke Hackenesch: „In the Doing of Hair, One Does Race.“ Afroamerikanische Hairstyles als Technologien des Selbst. In: Jens Elberfeld, Marcus Otto (Hg.): *Das schöne Selbst. Zur Genealogie des modernen Subjekts zwischen Ethik und Ästhetik*. Bielefeld 2009, S. 285-311, hier S. 286.

¹⁹ Ulrich Bröckling: *Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform*. Frankfurt/Main 2007, S. 19.

²⁰ Ebd., S. 7.

²¹ Vgl. Waltraud Posch: *Projekt Körper. Wie der Kult um die Schönheit unser Leben prägt*. Frankfurt/Main 2009, S. 11.

sich hier von *Medientechnologien* sprechen, sofern diese mit einer Wissensgenerierung einhergehen und sich als diskursive Mechanismen erweisen, „welche erst durch den Bezug auf ein Selbst, an dessen Herstellung sie zugleich mitwirken, produktiv werden“²². Medientechnologien sind sowohl als technische Apparatur mit ihren Operationsverfahren als auch als Technologien der Subjektivierung zu begreifen.²³ Sie stehen folglich in einer wechselseitig konstitutiven Verknüpfung mit Technologien des Selbst.

Neue Medien beeinflussen aufgrund ihrer digitalen Beschaffenheit das Erscheinungsbild und die Bedeutung des menschlichen Körpers. Sie werden zur Erweiterung des physischen Körpers und wirken auf dessen Konzept auf eine paradoxe Weise ein:

Sie setzen den Körper immer stärker in Distanz zu sich selbst, problematisieren seine Funktionen; zugleich wird ihnen die Eigenschaft zugesprochen, neue, sinnliche Körpererfahrungen zu ermöglichen.²⁴

Die den digitalen Medien zugesprochene Eigenschaft, den materiellen Körper des Menschen zu ‚entmaterialisieren‘, scheint sich mit Blick auf die eingangs erwähnte Makeover-Software zu bestätigen, insofern darin die Virtualisierung des Körpers und dessen konstruktive Präsenz in der Digitalität die Basis für die Funktion der Software bilden. Zugleich deuten die zunehmende Körperthematization in der Print-, TV- und Internet-Medienlandschaft und die Verbreitung virtueller Körperkonstrukte wie Avatare²⁵ in Computerspielen auf eine Aufwertung des Körpers in den Medien hin. Zu beobachten ist ein zunehmendes Verschwinden des materiellen Körpers in Mediengesellschaften zu Gunsten eines digital erschaffenen Körperkon-

²² Hanna Surma: *Selbsttechnologien/Medientechnologien. Transformationen des Selbst in Film und Fernsehen*. M.A.-Arbeit, Ruhr-Universität Bochum 2006, S. 19.

²³ Vgl. Hannelore Bublitz: *Im Beichtstuhl der Medien. Die Produktion des Selbst im öffentlichen Bekenntnis*. Bielefeld 2010, S. 8.

²⁴ Irmela Schneider: Anthropologische Kränkungen – Zum Zusammenhang von Medialität und Körperlichkeit in Mediendiskursen. In: Barbara Becker, dies. (Hg.): *Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit – Identität – Medien*. Frankfurt/Main 2000, S. 13-39, hier S. 32.

²⁵ Avatare bezeichnen graphische Stellvertreter des/r Computeranwenders/in im virtuellen Raum, z.B. in Computergames (vgl. dazu Winfried Nöth, Nina Bishara, Britta Neitzel: *Mediale Selbstreferenz. Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und den Comics*. Köln 2008, S. 154f.).

strukts, wobei die Bedeutung von Korperlichkeit insgesamt eher zunimmt – ein scheinbares Paradox, mit dem sich arbeiten lasst, indem der Korper in der Virtualitat in Opposition zu dem in der nicht-virtuellen ‚realen‘ Welt gesetzt wird.²⁶ Dabei ist nicht die Konstruktbarkeit deren Unterscheidungsmerkmal, sondern die Konstruktions- und Reprasentationsweise. Virtuelle Korper basieren auf elektronisch erzeugten Bildpunkten, den Pixeln²⁷, wodurch ihre Modifikationsfahigkeit auf einen sekundenschnellen Vorgang reduziert wird. Dagegen ist die Gestaltung materieller Korper ein langwieriger Prozess.

In der virtuellen Umgebung existiert der Korper nur aufgrund und wahrend seiner Visualisierung auf dem Monitor.²⁸ Er wird zum virtuellen Stellvertreter des Selbst, der dem/r Anwender/in ermoglicht, den physischen Korper in der ‚realen‘ Welt zuruck zu lassen und ihn durch einen konstruierten digitalen Korper in der virtuellen Welt zu substituieren. Zugleich ist der materielle Korper in der ‚realen‘ Welt als Bediener der Software und damit Schopfer seines virtuellen Pendantes fur dessen Existenz unabdingbar. Die digitale Fotografie, hochgeladen in ein Bearbeitungsprogramm, das eine einfache Modifizierbarkeit am Computer und die Ausgabe des Bildes am Monitor ermoglicht, bildet die Grundlage fur die virtuelle, kreative Korperkonstruktion und -modifikation mittels der eingangs erwahnten Makeover-Software. Dabei sind die Limitationen der Korperoberflache des digitalen Korperkonstrukts als ‚Pixelkreation‘ auf dem Monitor flieend – sie scheinen zur Grenzüberschreitung befahigt und sind bis zu bestimmten, durch die Beschaffenheit der

²⁶ Zum Verschwinden des Korpers in Mediengesellschaften vgl. Gabriele Klein: Das Leibeigene. Der menschliche Korper lost sich auf – und wird doch kultisch gepflegt. In: *Die Zeit. Wochenzeitung fur Politik, Wirtschaft, Wissen und Kultur*, Nr. 44 (2000), online unter: http://www.zeit.de/2000/44/200044_koerper_soziolog.xml (zuletzt aufgerufen am 26.09.2013).

²⁷ Vgl. Michael E. Becker: Pixelsalat – von Bildschirmauflosungen, Zeichengroen und Lesbarkeit. In: *Computer-Fachwissen*, Nr. 3 (2005), online unter: http://www.verdi-wir-in-der-ba.de/arbeitschutz_inhalt/cf_05_03_pixelsalat.pdf (zuletzt aufgerufen am: 26.09.2013), S. 4-10, hier S. 10.

²⁸ Vgl. Manfred Faler: Andere Welten – Andere Sitten? Vorworte zum schwebenden Verfahren zwischen Betriebssystem, Netzwerken und Ethik. In: ders. (Hg.): *Alle moglichen Welten. Virtuelle Realitat – Wahrnehmung – Ethik der Kommunikation*. Munchen 1999, S. 7-15, hier S. 9.

Software, den Rahmen des Monitors und die Anwendungskompetenz des/r Softwareanwender/s/in gesetzte Grenzen, beliebig veränderbar.

In der Makeover-Anwendung funktioniert die Produktion und Modifikation des virtuellen Körpers über dessen Fragmentierung, Umstrukturierung und Neuzusammensetzung gemäß den Vorstellungen und Wünschen des/r Anwenders/in. Analog zur Arbeit der Schönheitschirurgie, die den materiellen Körper vor dessen Bearbeitung in die zu optimierenden Teile fragmentiert, ist die Demontage der virtuellen Körpereinheit in seine Einzelteile – je nach Bearbeitungsabsicht in Bildpunkte oder Körperteile – als Voraussetzung für dessen Neustrukturierung zu sehen. Digitale Technologien wie das Morphing ermöglichen die Visualisierung der Dynamik von Körpertransformationen. Dieser computergenerierte Spezialeffekt stellt den Übergang zwischen den Abbildungen unterschiedlicher Körperzustände animiert dar.²⁹ Als Morphing wird zudem die visualisierte Synthese zweier Körper(-zustände) bezeichnet. Das Stilmittel der bildlichen Darstellung des (defizitären) Vorher- und (optimierten) Nachher-Zustands stellt eine gängige Praxis zur Visualisierung der durchgeführten Arbeit am Körper dar.³⁰ Im digitalen Medium zeigt sich – besonders im animierten Bild –, wie sich Körper in Fragmente auflösen, sich während stattfindender Transformationsprozesse im Sinne einer Umstrukturierung der Fragmente neu konstituieren und schließlich als neue, optimierte Einheit im Nachher-Bild visualisieren.

Makeover-App als spielerisches Subjektivierungsmedium

Durch die aktive Körpermodifikation mittels der Makeover-Software als Medium der Selbstsorge wird das Individuum zum ‚Manager‘ seines Selbst: „In Selbstexploration, Selbstmodellierung und Selbstexpression konstituiert es sich als Objekt seiner selbst, entwirft ein Bild von sich und gibt sich seine eigene Gestalt“.³¹ Durch die eigenständige graphische Bearbeitung eines

²⁹ Vgl. Anne Jerslev: The Mediated Body. Cosmetic Surgery in Television Drama, Reality Television Fashion Photography. In: *Nordicom Review*, Nr. 27 (2006), S. 133-151, hier S. 133ff.

³⁰ Vgl. Sander L. Gilman: *Making the Body Beautiful. A Cultural History of Aesthetic Surgery*. Princeton 1999, S. 37.

³¹ Bröckling, Das unternehmerische Selbst, S. 20.

Bildes, welches entweder seinen eigenen oder einen Model(l)körper zeigt, übernimmt der/die Softwareanwender/in die Funktion eine/s/r Schönheitsexpert/en/in, der/die den virtuellen Körper modelliert. Über das für dieses optimierende Schönheitshandeln benötigte Wissen muss der/die Anwender/in entweder bereits verfügen oder es sich durch die Verwendung der Simulation experimentell aneignen. Die Resultate der virtuellen Körpermodifikation kann er/sie selbst bewerten, anderen Personen zeigen oder im Rahmen einer Community wie Facebook oder Twitter zur Begutachtung und Bewertung durch andere Internetuser veröffentlichen.

Die medialen Technologien der App ermöglichen ihre/m/r Anwender/in die aktive Herstellung eines bearbeiteten, virtuellen Selbst im Sinne eines möglichen ‚Zukunftsselbst‘/‚Zukunftskörpers‘, welches als Gegenentwurf zum die App steuernden Körper, dem ‚Gegenwartsselbst‘/‚Gegenwartskörper‘, zu sehen ist. Während es sich beim Letztgenannten um das aktiv agierende, ‚reale‘ Selbst des/der Anwender/s/in handelt, bezeichnet das Zukunftsselbst das in der Virtualität abgebildete Körperkonstrukt, welches auf einem imaginären Entwurf des/der Anwenders/in basiert und als Vorbild für zukünftige Modifikationen des ‚realen‘ Körpers und somit als Vorlage für eine stattfindende Selbsttransformation dienen kann. Der Aspekt der Zeitlichkeit und der Verbindung zwischen ‚realem‘ und virtuellem Selbst, der in der Wahl dieser Begrifflichkeiten zum Ausdruck kommt, findet sich im visuellen Vorher-/Nachher-Vergleich innerhalb der App wieder. Während das Vorher-Bild eine Abbildung des Gegenwartskörpers darstellt, kontrastiert das Nachher-Bild den bearbeiteten, in der Zukunft realisierbaren Wunschkörper. In der App kann der/die Anwender/in diese Funktion in der Menüleiste unter dem Punkt ‚Vergleichen‘ auswählen. Die Kontrastierung der Zustände vor und nach der Körpermodifikation wird in einem Bild überlagernd dargestellt und ist mittels einer verschiebbaren vertikalen Linie in ihrer Präsentation variierbar (vgl. Abb. 7). Der Übergang zwischen dem Gegenwartskörper und dem Zukunftskörper wird dadurch als ein fließender, von dem/der Anwender/in steuerbarer, dynamischer Prozess visualisiert, der an eine ‚Enthüllung‘ bzw. ‚Verhüllung‘ der beiden Gesichter durch das jeweils andere erinnert.



Abb. 7: Dynamische Darstellung des Vorher-/Nachher-Vergleichs

In der Umsetzung imaginärer Selbstentwürfe des/der Anwender/s/in durch den Einsatz eines virtuellen Makeovers am bearbeiteten Körper offenbart sich die „Schnittstelle, an der Medien- und Selbsttechnologien sich untrennbar miteinander verkoppeln und füreinander produktiv werden“³². Die Optimierung des virtuellen Körpers funktioniert in der *Mary Kay® Virtual Makeover App* über die mediale Fragmentierung in einzelne Körpersubsegmente wie Augen, Lippen, Haare, Teint. Aufgrund dieser für die Anwendung einzelner Bearbeitungstechniken notwendigen Fragmentierung können die Segmente gezielt und schrittweise modifiziert werden. Schönheitshandlungen am ‚realen‘ Körper werden ebenso schrittweise auf einzelne Körperteile oder -regionen angewandt. Die Fragmentierung des Körpers als Vorbereitungsschritt zu dessen Optimierung verdeutlicht in wiederholender Weise dessen Konstrukthaftigkeit:

Der Körper wird zum Baukasten [...]: Dies verweist in unterschiedlicher und doch vergleichbarer Form auf die Fragmentierung des Körpers und

³² Andrea Seier, Hanna Surma: Schnitt-Stellen – Mediale Subjektivierungsprozesse in THE SWAN. In: Paula-Irene Villa (Hg.): *Schön normal. Manipulationen am Körper als Technologien des Selbst*. Bielefeld 2008, S. 173-198, hier S. 181.

die sich anschließende stückweise ‚Aufbesserung‘ und (Re-) Kombination einzelner Segmente.³³

Das arbeitende, ‚reale‘ Selbst geht bei der Optimierung des bearbeiteten, virtuellen Körpers in einer experimentellen Weise vor. Es probiert spielerisch verschiedene ‚Looks‘ aus und entwickelt auf diese Weise Anregungen für ein Zukunftsselbst. In diesem Sinne kann das arbeitende Gegenwartsselbst auch als *spielendes Selbst* verstanden werden. Dieser Aspekt der spielerischen Selbstmodifikation verdeutlicht die Unkompliziertheit und ‚Selbstverständlichkeit‘ der Anwendung von Makeover-Apps mit Game-Charakter, welche sich auch im Werbeslogan der App: ‚Mary Kay® für unterwegs‘ wiederfindet. Prozesse der Subjektivierung und Identitätskonstitution finden innerhalb der App über mediale Strategien der Selbst- und Fremdführung quasi spielerisch und ortsunabhängig statt – durch das experimentelle Ausprobieren diverser Stylings und ohne dass es einer allzu großen Aufmerksamkeit seitens des/der Anwender/s/in bedarf.

Versteht man Identität im Sinne Foucaults als eine über den Körper realisierte, die das Subjekt gestaltet und die sich innerhalb von Machtformationen konstituiert, so erklärt sich, warum diese Identität als Lebenskunstwerk und nie abschließbarer Prozess aktiver Identitätsarbeit zu sehen ist.

Das (post)moderne Selbst konstituiert sich körperlich und ist am Ort des Körpers sichtbar. Es thematisiert sich mittels des Körperausdrucks [...]. Mehr denn je ist der Mensch als körperliches Wesen gefragt, [...] als Ressource einer hybriden Identität, die an Formen der Selbstdarstellung und an performativen Umbauten von Körper und Selbst gebunden ist.³⁴

Bei der Bearbeitung des virtuellen Körpers mittels der App fungiert der/die Anwender/in als Schnittstelle zwischen Virtualität und ‚Realität‘, das Display des Smartphones wird zur Visualisierungsfläche der am Zukunftskörper produzierten Schönheit und übernimmt zudem die Funktion eines Spiegels,

³³ Barbara Becker, Jutta Weber: Digital Beauties. Mediale Identitäts- und Körperinszenierungen. In: Simone Ehm, Silke Schicktanz (Hg.): *Körper als Maß? Biomedizinische Eingriffe und ihre Auswirkungen auf Körper- und Identitätsverständnisse*. Stuttgart 2006, S. 169-180, hier S. 177.

³⁴ Hannelore Bublitz: Sehen und Gesehenwerden – Auf dem Laufsteg der Gesellschaft. Sozial- und Selbsttechnologien des Körpers. In: Robert Gugutzer (Hg.): *body turn. Perspektiven der Soziologie des Körpers und des Sports*. Bielefeld 2006, S. 341-361, hier S. 356.

in welchem der/die Anwender/in sein/ihr medial konstruiertes Körperbild als Vorbild erkennt.

Mediale Körper(vor)bilder dienen als Folien einer kontinuierlichen, unab-schließbaren und daher marktgerechten Perfektionierung des Körpers, der geformt wird, bis er sich dem Spiegelbild eines Model(l)s angleicht oder zumindest annähert.³⁵

Dieses Modell des perfektionierten Körper-Selbst benötigt das Subjekt als Leitbild für die ästhetisch-physische Identitätsgestaltung. Die Speicherfunktio-n innerhalb der App ermöglicht die Archivierung des Zukunftskörpers. Die-se wiederum kann als Ausgangspunkt für die Rückkehr des im Medium in den Hintergrund gedrängten und in der Digitalität in Pixel aufgelösten physi-schen Körpers betrachtet werden. Die Archivierung des Zukunftsselbst ist der erste Schritt zu dessen Realisierung am Gegenwartsselbst. Über das Display des Smartphones findet eine Rückkopplung des virtuell bearbeiteten Körpers an die ‚Realität‘ des/der Anwender/s/in statt. Er/sie selbst hat diesen digital konstruiert und archiviert und kann ihn nun einem Prozess der Selbst-transformation zugrunde legen. Die Grenze zwischen dem virtuellen Zu-kunftsselbst und dem ‚realen‘ Gegenwartsselbst wird auf diese Weise überwunden. Das zur Kreation virtueller Schönheit benötigte Wissen eignet sich das handelnde Selbst durch die Bedienung der App spielerisch an und verschränkt dieses mit dem bereits vorhandenen Wissen zu einem Wis-senskomplex, der es ihm ermöglicht, eine ästhetische Identität jenseits der Virtualität im Sinne eines Lebenskunstwerks unter aktiver Leistung von Kör-per- und Identitätsarbeit diskursiv hervorzubringen.

Denkt man den Begriff der Subjektivierung als Einheit von „Subjektwerdung und Unterwerfung“³⁶, so kennzeichnet er das Subjekt als ein „durch die Gleichzeitigkeit von Selbstunterwerfung und -konstitution sowie dem Unter-worfen- und Konstituiert-Werden“³⁷ gedoppeltes. Die in der App gebotene Möglichkeit, die bearbeiteten Körper über soziale Netzwerke wie Facebook

³⁵ Ebd., S. 358.

³⁶ Stockmeyer, Identität und Körper in der (post)modernen Gesellschaft, S. 101.

³⁷ Ebd., S. 101.

oder Twitter sowie per E-Mail mit Freunden oder anderen Internetusern zu teilen, demonstriert die auf Öffentlichkeit angelegte Struktur der Software (vgl. Abb. 8).



Abb. 8: Teilen-Funktion innerhalb der App

Durch die bewusste Zurschaustellung des Selbst innerhalb einer selbst gewählten Öffentlichkeit unterwirft sich das Subjekt, indem es sich der Kritik von außen aussetzt. Die Exponierung der Körperlichkeit bedingt eine Beobachtungssituation, die mit der Begutachtung, Bewertung, Bewunderung oder auch einer Abwertung einhergeht, die dem/der Anwender/in über die Kommentarfunktion der sozialen Netzwerke oder per E-Mail mitgeteilt werden kann, jedoch nicht muss. Die öffentliche Struktur der App und die darin verankerten Machtpraktiken, die auf den Blicken und Wertungen anderer User basieren, sind als produktiver Faktor von Identität von hoher Bedeutung – der/die Softwareanwender/in nutzt diese Macht produktiv für selbst-transformatorische Prozesse. Auf diese Weise wird die App mit ihrem Gamecharakter zum Medium der Selbstregierung des Subjekts und zum Ort körperbezogener Gouvernementalität. Die ‚Produktion‘ eines ‚neuen Selbst‘ wird zum *Spiel*.

Literatur

Barbara Becker, Jutta Weber: Digital Beauties. Mediale Identitäts- und Körperinszenierungen. In: Simone Ehm, Silke Schick Tanz (Hg.): *Körper als Maß? Biomedizinische Eingriffe und ihre Auswirkungen auf Körper- und Identitätsverständnisse*. Stuttgart 2006, S. 169-180.

Becker, Michael E.: Pixelsalat – von Bildschirmauflösungen, Zeichengrößen und Lesbarkeit. In: *Computer-Fachwissen*, Nr. 3 (2005), online unter: http://www.verdi-wir-in-der-ba.de/arbeitschutz_inhalt/cf_05_03_pixelsalat.pdf (zuletzt aufgerufen am: 26.09.2013).

Bröckling, Ulrich: *Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform*. Frankfurt/Main 2007.

Hannelore Bublitz: Sehen und Gesehenwerden – Auf dem Laufsteg der Gesellschaft. Sozial- und Selbsttechnologien des Körpers. In: Robert Gugutzer (Hg.): *body turn. Perspektiven der Soziologie des Körpers und des Sports*. Bielefeld 2006, S. 341-361.

Bublitz, Hannelore: *Im Beichtstuhl der Medien. Die Produktion des Selbst im öffentlichen Bekenntnis*. Bielefeld 2010.

Butler, Judith: *Körper von Gewicht. Die diskursiven Grenzen des Geschlechts*. Frankfurt/Main 1995.

Duttweiler, Stefanie: *Sein Glück machen. Arbeit am Glück als neoliberale Regierungstechnologie*. Konstanz 2007.

Manfred Faßler: Andere Welten – Andere Sitten? Vorworte zum schwebenden Verfahren zwischen Betriebssystem, Netzwerken und Ethik. In: ders. (Hg.): *Alle möglichen Welten. Virtuelle Realität – Wahrnehmung – Ethik der Kommunikation*. München 1999, S. 7-15.

Michel Foucault: Technologien des Selbst. In: Luther H. Martin, Huck Gutman (Hg.): *Technologien des Selbst*. Frankfurt/Main 1993.

Michel Foucault: Subjekt und Macht (i.O. 1982). In: Daniel Defert, François Ewald (Hg.): *Ästhetik der Existenz. Schriften zur Lebenskunst*. Frankfurt/Main 2007, S. 81-104.

Michel Foucault: Eine Ästhetik der Existenz (i.O. 1984). In: Daniel Defert, François Ewald (Hg.): *Ästhetik der Existenz. Schriften zur Lebenskunst*. Frankfurt/Main 2007, S. 280-286.

Gilman, Sander L.: *Making the Body Beautiful. A Cultural History of Aesthetic Surgery*. Princeton 1999.

Silke Hackenesch: „In the Doing of Hair, One Does Race.“ Afroamerikanische Hairstyles als Technologien des Selbst. In: Jens Elberfeld, Marcus Otto (Hg.): *Das schöne Selbst. Zur Genealogie des modernen Subjekts zwischen Ethik und Ästhetik*. Bielefeld 2009, S. 285-311.

Jerslev, Anne: The Mediated Body. Cosmetic Surgery in Television Drama, Reality Television and Fashion Photography. In: *Nordicom Review*, Nr. 27 (2006), S. 133-151.

Klein, Gabriele: Das Leibeigene. Der menschliche Körper löst sich auf – und wird doch kultisch gepflegt. In: *Die Zeit. Wochenzeitung für Politik, Wirtschaft, Wissen und Kultur*, Nr. 44 (2000), online unter:

http://www.zeit.de/2000/44/200044_koerper_soziolog.xml (zuletzt aufgerufen am 26.09.2013) .

Cornelia Koppetsch: Die Verkörperung des schönen Selbst. Zur Statusrelevanz von Attraktivität. In: dies. (Hg.): *Körper und Status. Zur Soziologie der Attraktivität*. Konstanz 2000, S. 99-124.

Lemke, Thomas: *Eine Kritik der politischen Vernunft. Foucaults Analyse der modernen Gouvernementalität*. Hamburg 1997.

Nöth, Winfried, Nina Bishara, Britta Neitzel: *Mediale Selbstreferenz. Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und den Comics*. Köln 2008.

Marianne Pieper, Encarnación Gutiérrez Rodríguez: Einleitung. In: dies. (Hg.): *Gouvernementalität. Ein sozialwissenschaftliches Konzept in Anschluss an Foucault*. Frankfurt/Main 2003, S. 7-21.

Posch, Waltraud: *Projekt Körper. Wie der Kult um die Schönheit unser Leben prägt*. Frankfurt/Main 2009.

Irmela Schneider: Anthropologische Kränkungen – Zum Zusammenhang von Medialität und Körperlichkeit in Mediendiskursen. In: Barbara Becker, ebd. (Hg.): *Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit – Identität – Medien*. Frankfurt/Main 2000, S. 13-39.

Andrea Seier, Hanna Surma: Schnitt-Stellen – Mediale Subjektivierungsprozesse in THE SWAN. In: Paula-Irene Villa (Hg.): *Schön normal. Manipulationen am Körper als Technologien des Selbst*. Bielefeld 2008, S. 173-198.

Stockmeyer, Anne-Christin: *Identität und Körper in der (post)modernen Gesellschaft. Zum Stellenwert der Körper/Leib-Thematik in Identitätstheorien*. Marburg 2004.

Surma, Hanna: *Selbsttechnologien/Medientechnologien. Transformationen des Selbst in Film und Fernsehen*. M.A.-Arbeit, Ruhr-Universität Bochum 2006.

Abbildungen

Abb. 1: *Mary Kay® Virtual Makeover App – Schönheit für unterwegs*. Quelle: <http://www.marykay.de/de-de/TipsAndTrends/MakeoverAndBeautyTools/Seiten/The-Look-Mobile-Vmo-App.aspx> (zuletzt aufgerufen am 30.12.2013).

Abb. 2: *Startbildschirm der App*. Quelle: Screenshot der Mary Kay® Virtual Makeover App.

Abb. 3: *Modelgesichter aller Altersgruppen*. Quelle: Screenshot der Mary Kay® Virtual Makeover App.

Abb. 4: *„Mein neues Ich“ als Cover-Model*. Quelle: Screenshot der Mary Kay® Virtual Makeover App.

Abb. 5: *Festlegung der Grenzlinien der einzelnen Gesichtsfragmente*. Quelle: Screenshot der Mary Kay® Virtual Makeover App.

Abb. 6: *Liste der im Makeover virtuell eingesetzten Produkte*. Quelle: Screenshot der Mary Kay® Virtual Makeover App.

Abb. 7: *Dynamische Darstellung des Vorher-/Nachher-Vergleichs*. Quelle: Screenshot der Mary Kay® Virtual Makeover App.

Abb. 8: *Teilen-Funktion innerhalb der App*. Quelle: Screenshot der Mary Kay® Virtual Makeover App.

Spiel/App

Mary Kay® Virtual Makeover App (USA 2012, Daily Makeover/Mary Kay Inc., iOS/Android, Version 2.7.0).

Autorin

Mejra Sänger, geb. Mesic, Studium der Medienwissenschaft (M.A.) und spanischen Philologie (B.A.) an der Ruhr-Universität Bochum. Der vorliegende Artikel basiert auf ihrer Masterarbeit: *Virtual Beauty. Körpermodifikationen und Selbsttransformationen in digitalen Medien*, die im Jahr 2010 an der Ruhr-Universität eingereicht wurde.

Kontakt: mejra.saenger@t-online.de