



se

Edwina Hörl

Frauen und Männer zwischen 20 und 34 Jahren haben Umfragen zufolge immer weniger Lust auf **se**x, nicht nur in Japan, sondern auch in einigen europäischen Ländern und in den USA. **se**xuelle Lustlosigkeit existiert parallel zu Über**se**xualisierung und deren Ökonomien und kann als ein sich ausbreitendes Phänomen betrachtet werden. **se**x-besessenheit und **se**xuelle Verweigerung stellen zwei Seiten einer Medaille dar und können als Zwang genießen zu müssen und als Angst vor Genuss gelesen werden. Beide haben mit Distanznahme und der Diskrepanz von **se**x und Liebe zu tun. Innerhalb des Suchtverhaltens der **se**x-besessenheit wird der/die Andere instrumentalisiert, objektiviert, und fetischisiert, wodurch trotz intimer Nähe, bewusst Distanz geschaffen wird. Es geht nicht um eine bestimmte Person, sondern um die Befriedigung eines Bedürfnisses. Begehren ist hier mechanisiert und als ein um sich selbst kreisender Loop angelegt, der fortwährend Mangel reproduziert.

Was passiert jedoch mit dem Begehren bei **se**xueller Lustlosigkeit? Und handelt es sich tatsächlich um **se**xuelle Lustlosigkeit? Oder verändert sich im Moment gerade die Vorstellung von **se**xueller Lust durch deren Verlagerung in den virtuellen Raum? Distanz, Verbot, das Nicht-haben-können des/der Anderen waren/sind traditionelle Anreize, um Begehren zu steigern. An Stelle des Nicht-haben-könnens tritt das Nicht-haben-wollen, das aus den unterschiedlichsten Gründen zum Gebot werden kann: u. a. weil Begehren als Bedrohung wahrgenommen oder Dating als zu anstrengend empfunden wird, oder weil generell Beziehungsprobleme im Sinne traditioneller Geschlechterrollen damit in Verbindung gebracht werden. Bedürfnisse nach Nähe werden virtuell externalisiert. Viele japanische Frauen lehnen zunehmend das hierarchisch geprägte klassische Beziehungsmodell ab, das Leben als Singel ist gerade schick. Die phantasmatische, virtuelle Ebene wird als Möglichkeit gesehen, sich möglichen, unerwünschten realen Folgewirkungen direkter Begegnungen oder Beziehungen zu entziehen oder auch traditionelle Rollenzuweisungen zu sabotieren. Angst vor körperlicher und mentaler Nähe, generelle Beziehungsangst, die Angst vor den Abgründen des Anderen, also davor, wie der Andere wirklich ist, ist das eine. Das andere hat mit pragmatischen Gründen wie, nicht verletzt werden wollen, Zeit- und Geldersparnis, Gewohnheit, Sicherheit, Spiellust etc. zu tun. Damit befindet man sich in einem Dauerzustand der Distanziertheit, der ab und an auf der Spielebene virtuell durchbrochen werden kann. Sehnsucht wird durch die Inszenierung von Idealbildern hergestellt und durch Distanz aufrechterhalten. In der Sehnsucht ist die Nichterfüllung des Begehrens als Bedingung angelegt. Die Nichtrealisierung steht

im Vordergrund, um das Fantasiesystem nicht zu zerstören. Mangel wird idealisiert, man bleibt in der sicheren Scheinwelt und setzt sich lieber nicht der Gefahr des "to fall in love" (Slavoj Žižek) aus. Liebe ohne Risiko wird angestrebt, der permanente Sehnsuchtszustand der Romance ist das Ziel – und im Computerspiel zu haben. Beliebte Computerspiele wie "Der Prinz bittet um die Hand" oder "Die Jungfrau, die mich liebt" bieten auf virtueller Ebene Begegnungsmodelle an, in denen es keine Probleme, sondern die Illusion perfekter Beziehungen gibt. Unterschiedliche Prinzen können ausgetestet werden – wenn man sie loswerden will, ist das kein Problem. Die Realität wird als risikoreiche Gefahrenzone und als Überforderung wahrgenommen, der Prinz, der keine Probleme macht oder abgedreht werden kann, kommt da gerade richtig, weil er vorhersehbar ist. Wenn Dating, der Prozess des Kennenlernens, ebenso wie das Reale an Beziehungen als nervig, anstrengend und aufwendig empfunden wird, begibt man sich lieber unbekümmert auf Spielebene in ein Beziehungsszenario der Unverbindlichkeit. Das Agieren in der Datenwelt wird als natürlicher Zustand und als sicheres Terrain erlebt. Reale Beziehungen können zunehmend als traumatisch wahrgenommen werden, weil es mehr und mehr ungewohnt ist, dass keine Technologie zwischengeschaltet ist, die Körper real sind, das Verhalten des/der Anderen nicht vorhersehbar ist und nicht gesteuert werden kann. Oder weil der/die Andere das Fantasiesystem, in dem man sich gerade befindet, stört oder zerstört.

Obwohl der/die Andere als potenzielle Bedrohung gesehen wird, bleibt die Sehnsucht nach Nähe, auch nach körperlicher Nähe und Anwesenheit bestehen. Wenn jedoch zunehmend virtuelle Objekte als Objekte des Begehrens erlebt werden, wird die Kluft zur Realität größer, die Diskrepanz zwischen Idealvorstellung und Realität driftet zunehmend auseinander. Auf der fiktiven Ebene eines Beziehungsspiels wird das virtuelle Gegenüber als Idealfigur inszeniert, die auf symbolischer Ebene Sehnsüchte der MitspielerInnen nicht befriedigt sondern produziert. Computerspiele haben die Sehnsuchtsproduktionsmaschine Hollywood längst abgelöst. Was passiert mit den SpielerInnen? Im Moment des Spielens werden Beziehungen simuliert, Szenarien ausprobiert, die SpielerInnen werden zum Objekt in einem Romantikprogramm. Die Unberechenbarkeit des Subjekts wird nicht mehr nur durch überlieferte Verhaltensnormierungen reguliert, sondern durch die Zwischenschaltung der Technologie als Objekt (Hardware) einerseits und als virtuelle Programmwelten (Software) andererseits. Verhaltensweisen werden sowohl durch Hardware als auch auf der Softwareebene programmiert.

Welche Rolle spielt nun die Mode in diesem immer wieder neu zu definierenden Verhältnis zwischen Distanz und Nähe, zwischen Realität und Fiktion? Kleidungsobjekte können als Kommunikationstransmitter verstanden werden, die Distanz oder Nähe symbolisieren oder auch herstellen können. Als eine Art Botenstoff versprechen sie das eine oder das andere, repräsentieren es immer wieder auf neue Weise, bieten Formen der Inszenierung an. Über ästhetische Inszenierungen wird das Verhältnis von Distanz und Nähe geprägt, werden Wahrnehmung und Kommunikation initiiert, Identifikationsmöglichkeiten angeboten, wird Begehren fiktionalisiert. Edwina Hörl thematisiert in ihrer Kollektion **se**x diese Fiktionalisierungsprozesse und fragt nach der zukünftigen Bedeutung des Körpers als Objekt des Begehrens. Wenn die Objekte des Begehrens zunehmend im virtuellen Raum gesucht werden, verliert dann der Körper als Ort der Selbstinszenierung seinen ästhetischen Wert? Im Romantic-Computerspiel steht die Inszenierung der Prinzen im Zentrum (die animierten Prinzen sind in historischen Uniformen gekleidet, das Ambiente wirkt europäisch), die Sissi-Trilogie (österreichische Heimatfilme aus den 1950er Jahren über Kaiserin Elisabeth, 1837–1898) scheint eine der Idyll-Referenzen gewesen zu sein. Die Ästhetisierung und Entproblematisierung von Beziehungen als permanente romantische Inszenierung wird in ihrer virtuellen Ausprägung, wie es scheint, von einigen UserInnen als reine (körperlose) Liebe verstanden. Idylle wird als historischer Raum fiktionalisiert, die Kostüme repräsentieren eine Vorstellung von Romance als etwas, das in der Vergangenheit verortet ist. Verändert dieses Phänomen die Rolle von realer Kleidung? Kann reale Kleidung zunehmend als Referenz auf Wirklichkeit gelesen werden, indem Entstehungs- und Produktionsprozesse sichtbar gemacht werden und Geschichte entideologisiert wird? Oder ermöglichen Fiktionalisierungen im virtuellen Raum emanzipatorische Prozesse in der Wirklichkeit? Edwina Hörls Kleidungsobjekte sind und bleiben reale Objekte des Begehrens, immer wieder aufs Neue.

Sabine Winkler

Slavoj Žižek, Das Internet als Kampfplatz: Etwas sehr Merkwürdiges passiert hier, mein Freund Alain Badiou (französischer Philosoph und Schriftsteller, Anm.) hat es wunderbar ausgedrückt, aber es funktioniert auf Französisch und Englisch besser als auf Deutsch. Er verweist auf den Ausdruck "falling in love" bzw. "tomber en amour". Hier ist das Moment des Risikos, des Fallens enthalten. (Auszug aus einem Interview mit Michael Freund) in: Der Standard, 28.9. 2012

あるアンケート調査によると日本人の 20 歳から 34 歳までの男女はますます性的欲望を持たなくなっているという。このことは日本に限らず、ヨーロッパのいくつかの国やアメリカでも言えることである。性的関心のなさは過剰な性的関心とその商品化と平行関係にある。強烈なセックス願望とセックス拒否とはメダルの表裏をなしている。すなわちセックスを享受しなくてはならないという強迫感とセックスの楽しみに対する不安感である。ともに距離感およびセックスと愛との間の乖離に関係がある。セックス願望に憑かれた者の行動では相手の男または女は道具化され、物象化され、盲目的に崇拜される。その結果、性愛における近しさにもかわらず、距離感が作られる。これはある特定の個人のことではなく、ある欲望の充足についてのことである。ここでは肉体的な欲望は機械化され、自転するループとなってさらに満たされない欲望を生む。

性的な無関心の場合には肉体的な欲望はどうなるのか。そして本当に性的関心がないのだろうか。それとも性的欲望はその瞬間にそれをヴァーチャルな空間に移すことで変質するのだろうか。距離感、禁止、相手を手に入れられないということが肉体的欲望の昔からの刺激剤であつたし、今も変わらない。「手に入らない」というのに代わるのが、今では「手に入れたくない」であり、これにはさまざまな理由がある。たとえば、肉体的な欲望を脅威と感じたり、デートはめんどくさいと思ったり、そもそも伝統的な性的な役割を期待する人間関係を考えたりするからである。人との近い関係を求めるのなら外のヴァーチャルな世界がある。例えば、日本人女性の中ではヒエラルキーを作っている古典的な人間関係のあり方を拒否する人が増えている。シングルの生活はシックである。幻影にすぎないヴァーチャルな世界では直接の出会いと、関係を持つことから生まれるであろう好ましくない現実的な結果を避け、または伝統的な役割分担から逃れることができたとみなされる。肉体的に心情的に他人に近づくことへの不安、一般的な関係を持つことへの不安、他者がもつ深淵についての不安、つまり生身の人間に対する不安がひとつ、またもうひとつには、日常生活レベルでの理由で、傷つきたくない、時間と金ももったいない、習慣である、安全である、ゲームがしたいなどなどがある。こうしていつも他人との間に距離をもった状態に籠り、ときどきはゲームの世界でヴァーチャルにこの状態から抜け出す。憧れとは理想の姿を想定することで生まれ、遠くにあることで保たれる。憧れでは肉体的な欲望が満たされないのが条件である。ファンタジーの世界を壊さないためには実現不能が重要である。充足されない状態が理想化され、安全な仮想の世界にとどまり "fall in love" (スラヴォイ ジジエク) の危険に身をさらすことはない。リスクを犯さない愛が求められ、永遠にロマンスへの憧れを持ち続けるのが目標である。ーそしてこれはコンピュータの世界で得られる。人気のコンピュータゲーム「王子様の求婚」とか「僕が愛した乙女」はヴァーチャルな世界で何の問題も起こらず、完全な人間関係というイリュージョンがある出会いのモデルを見せてくれる。いろいろなタイプの王子様を試してみることができ、彼らがいやになればいつでも捨てることができる。現実の世界はリスクいっぱい危険区域であり、重すぎるものだと感じられる。問題を起こさず、捨ててもよい王子様は行動が予見可能であるからちょうどいいのだ。デートやら知り合いになる手続きやらの現実の人間関係は気が疲れるし、重いし、面倒くさいと思えば、気軽にゲームの世界で責任のない人間関係を結ぶほうが良い。データの世界での活動のほうが自然でかつ安全な領域だと思えるようになる。現実の人間関係のほうがますますトラウマに満ちたものに思われてくる。それは自分には不慣れなものであり、テクノロジーが割り込むことができず、肉体は

実体であり、相手の行動は予測不能であり、自分では制御することができないからだ。また相手は自分が住んでいるファンタジーの世界の邪魔者か破壊者でもあるのだ。

相手の男なり女なりが潜在的な脅威であるとしても近しさへの憧れ、肉体的な近しさ、そばに居る者を求める気持ちは残るものだ。だがヴァーチャルな対象が肉体的な欲望の対象として体験されることがなくなるにつれて、現実との隔たりは大きくなり、理想のイメージと現実との乖離はますます広がる。人間関係ゲームの物語のレベルではヴァーチャルな相手はステレオタイプな理想像になっているので、それがシンボルのレベルで男女のゲームプレイヤーの憧れを満たすどころか、憧れを作り出す。コンピュータゲームは憧れの製造機であつたハリウッドにとうの昔に取って代わっていたのだ。ではゲームプレイヤーの身にはなにが起こっているのだろうか。ゲームをしている瞬間にはシュミレーションが行われ、さまざまなシナリオがテストされ、プレイヤーはロマンスのプログラムの客体になる。主体の行動の予測不能を決めるのは昔からの伝統的な行動規範ではなく、物（ハードウエア）とさまざまなヴァーチャルなプログラムの世界（ソフトウエア）というテクノロジーの介入で決められている。行動様式はハードウエアとソフトウエアの領域でプログラム化さる。

さてこの絶えず定義しなおされる距離感と近しさ、現実とフィクションの間の関係の中でモードはどんな役割を果たすだろうか。服は距離感と近さをシンボライズしたり、それらを作り出すコミュニケーションの送信機と考えることができる。布の使者のようなものとして、服はあれやこれやを約束し、繰り返し新しいやり方でそのあれやこれやを表現し、演出のさまざまな形式を提示する。さまざまな美的な演出を通して距離感と近しさの関係が浮き彫りにされ、他者を認めること、コミュニケーションが始まり、アイデンティティ確立の可能性が提示され、肉体的な欲望に物語が与えられる。エドウィナ ホールはコレクション **se**x でこの物語化のプロセスをテーマとし、欲望の対象である肉体が持つ未来の意味を問う。肉体的欲望の対象がますますヴァーチャルな空間に求められるようになると、肉体は自己演出の場としてのその美的な価値を失うのだろうか。ロマンティックコンピュータゲームでは王子様が主役であり（アニメの王子様らは歴史的なユニフォームを着用し、雰囲気はヨーロッパで、シシー三部作（エリザベス皇后 1837-1898 を主人公にした 1950 年代のオーストリーの郷土映画）が田園風景のモデルになったようだ。いつも同じロマンティックな演出で美化され、なんの問題も起こらない人間関係がヴァーチャルな表現世界では純粋な（肉体抜き）愛であると思っているユーザーがいるようだ。田園風景は歴史的な空間として物語に取り込まれる。コスチュームは過去にあったロマンスのイメージを表現する。この現象は現実の服装の役割を変えるだろうか。現実の服装はその成立と製作の過程を可視化すること、そして歴史の脱イデオロギー化によってますます現実世界を指示する物として読まれることができるだろうか。それともヴァーチャル空間でのさまざまな物語化が現実世界での女性解放のプロセスを可能にするだろうか。エドウィナ ホールの服は今も、これからも肉体的欲望の真の対象であり続ける。常に新たに。

サビーネ ヴィンクラー
訳： 菊池 雅子

*（注）スラヴォイ ジジエク、戦いの場としてのインターネット：ここではとても奇妙なことが起こっている。友人のアラン パデュ（フランスの哲学者、作家、筆者注）がそれを上手に表現している。だがドイツ語よりもフランス語が英語のほうがよく伝わる。彼は "falling in love" または "tomber en amour" という表現に言及する。ここではリスク、落下の要素が含意されている。（ミハエル フロイントへのインタビューからの抜粋）『スタンダード』紙 ,28.9.2012

Die Mode-Spiele sind Camouflage-Spiele, sie machen einen Umweg um die **se**xualität herum, (die soll im geglückten Fall durch die Hintertür wieder hereinkommen). – Nackte Tatsachen wären der Tod der Mode.

"**se**x gibt es überall in der Natur. (...) Auch Bakterien vermehren sich **se**xuell, indem sie genetisches Material austauschen. Prinzipiell pflanzen sich alle Lebensformen durch Rekombination fort oder verfügen zumindest über diese Möglichkeit. **se**x ist der eigentliche Motor unserer Evolution. (...)

Aber **se**x ist noch immer ein Mysterium. Es ist ein extrem komplizierter Mechanismus. Er verlangt Geschlechter, Organe, viel Energie, bedeutet Risiken für den Organismus – und vor allem: Er hat etliche Nachteile. (...) **se**x zerbricht glückliche Genkombinationen. (...) Wenn wir alle an Fitness interessiert wären, wäre **se**x ein Hindernis. Aber **se**x begünstigt die Fähigkeit zur Vermischung. (...) Und dies ist offenbar ausschlaggebend für das Leben." (Christos Papadimitriou, Computerwissenschaftler, Evolutions- theoretiker, in einem Interview 2012)

Das Auge der Katze (aus: Die Geschichte des Auges, Georges Bataille, 1928)

"Ich bin allein aufgewachsen, und so weit ich zurückdenken kann, hatte ich vor allem, was **se**xuell war, Angst. Ich war fast sechzehn, als Simone, ein Mädchen in meinem Alter, am Strand von X... kennenlernte. Da unsere Familien entfernt verwandt waren, wurden wir rasch vertraut. Wir kannten uns gerade drei Tage, als Simone und ich zum erstenmal allein bei ihr im Haus waren. Sie hatte eine schwarze Kittelschürze an und trug einen gestärkten Kragen. Langsam begann ich zu begreifen, daß sie meine Angst teilte, die an jenem Tag um so heftiger war, als sie unter ihrer Schürze nackt zu sein schien.

Sie trug schwarze, seidene Strümpfe, die ihr bis über das Knie reichten. Noch immer hatte ich sie nicht bis zum Arsch sehen können (Dieses Wort, das ich mit Simone immer gebraucht habe, schien mir die schönste der Bezeichnungen für das Geschlecht). Ich stellte mir vor, daß ich ihren Kittel

nur hochzuheben brauchte, um ihren nackten Hintern zu erblicken. Im Flur stand ein Teller mit Milch für die Katze.

– Teller sind doch zum Hinsetzen da, sagte Simone. Wollen wir wetten. Ich setze mich auf den Teller.

– Ich wette, dass du es nicht wagst, versetzte ich atemlos.

Es war heiss. Simone hob den Teller auf einen Fußschemel, stellte sich vor mich hin, und ohne mich aus den Augen zu lassen, hockte sie sich nieder und tauchte ihren Hintern in die Milch. Eine Zeit lang stand ich regungslos da, das Blut war mir in den Kopf geschossen, und ich zitterte, während ich zu- sah,

wie mein steifer Schwanz die Hose spannte. Ich legte mich zu ihren Füßen nieder. Sie rührte sich nicht mehr; zum erstenmal sah ich ihr 'rosaschwarzes Fleisch', das sich in der weissen Milch badete. Lange Zeit verharrten wir regungslos, einer so rot wie der andere.

Plötzlich erhob sie sich: die Milch rann ihr an den Schenkeln bis zu den Strümpfen nieder. Sie setzte einen Fuß auf den kleinen Schemel und trocknete sich im Stehen, über meinem Kopf, mit einem Taschentuch ab. Ohne daß wir einander berührt hätten, gelangten wir, beide im gleichen Augenblick, zum Genuß. (...) Simone sagte. "Ich will nicht, daß du es ohne mich tust." (...) Der Geruch des Meeres vermischte sich mit dem der feuchten Wäsche, mit dem Geruch unserer nackten Leiber und dem des Samens. (...) Unterdes war am Himmel ein Gewitter aufgezogen, und als es Nacht wurde, begannen dicke Regentropfen zu fallen, die nach der erstickenden Hitze eines drückenden Tages Linderung brachten. Das Meer toste schon, übertönt vom langen Rollen des Donners, und Blitze beleuchteten die befriedeten Ärsche wie mit hellem Tageslicht. Ein brutaler Wahnsinn belebte unsere Körper. (...) dieses Ungeheuer war die Gewalt meiner eigenen Bewegungen. Der warme Regen fiel in Strömen und rann uns über den ganzen Körper. Schwere Donnerschläge erschütterten uns, vermehrten unsere Wut, entrißen uns Schreie, die bei jedem Blitz durch den Anblick unserer Geschlechtsteile noch lauter wurden. Simone hatte eine Pfütze gefunden und wälzte sich im Schlamm: sie erregte sich mit Erde, und die Lust überkam sie, und gepeitscht vom Gewitterguß, hielt sie meinen Kopf zwischen ihren mit Erde verschmutzten Beinen und suhlte ihr Gesicht in der Pfütze (...).

Michel Foucault über die „dark rooms“ in San Francisco:

„Du triffst dort Menschen, die für dich dasselbe sind wie du für sie: nichts als ein Körper, mit denen Kombinationen und Formen des Vergnügens möglich sind. Du hörst auf, in dein eigenes Gesicht, in deine eigene Vergangenheit, in deine eigene Identität eingesperrt zu sein.“

sexuelle Begriffe sind die meistabgefragten bei allen Suchmaschinen (...), und wie viel Geld damit jährlich weltweit verdient wird, ist kaum zu schätzen – für die USA schwanken die Angaben zwischen 3 und 10 Milliarden Dollar. Die netzgestützte Pornobranche ist laut David Slayden das "stillste Big Business der Welt".

"Herzlich willkommen zur **Ase**xual Visibility and Education Network (AVEN). Aven dient hauptsächlich der Schaffung eines

Dialogs innerhalb der schnell wachsenden Gemeinschaft von Individuen, die sich als **ase**xuell verstehen." (Website: AVEN. de)

"Beim Schauen des Films "Nymphomaniac" (Lars von Trier) wird klar, das er die ganz zentralen Fragen der menschlichen Existenz in absolut notwendiger Intensität auf den Tisch bringt: Liebe und Tod, Eifersucht und Betrug, Ehe und Kinderkriegen, Beziehungen und sowohl die Sehnsucht nach dauerhafter Bindung als auch das Unvermögen, für einen Menschen alles zu sein, was er sich wünscht. Das Ausdrücken und Zurückhalten von Gefühlen, das Ausleben von Träumen und die Restriktion durch sich selbst oder die Gesellschaft, den schmalen Grat zwischen Normalität und Sucht. "

(Ruth Schneeberger in Süddeutsche Zeitung, 15.02.2014)

"Jene Körper bewegten sich jenseits. Waren mehr. Wurden alles. Jenseits aller sogenannten erogenen Zonen: Jenseits von sonstwas – schlicht jenseits. Kein Ich, kein Er, nichts als das Körperuniversum, Punkt und Universum zusammengefallen. Ein Körperpaar, liegend in der Unendlichkeitsschleife." (Peter Handke, Die schönen Tage von Aranjuez. Ein Sommerdialog. 2012)

Textmontage: Karin Ruprechter-Prenn

モードの遊戯はカモフラージュの遊戯だ。この遊戯はセクシュアリティをめぐってまわり道をする（成功すれば、ひとまわりして裏口から帰ってくることができる）。― 赤裸々な事実、装いの無い裸。そんなものを目指すとすれば、それはモードの死だ。

セクシュアルなものは自然の中いたる所にある。(…) バクテリアまでもがセクシュアルに増殖するのだ。遺伝物質を交換しながら。あらゆる生き物は自身を組み換えて繁殖する。あるいは少なくともこの可能性を手に行っている。セクシュアルなものとは、私たちが進化するための原動力なのだ。(…) だがセクシュアルなものはいまだ神秘に包まれている。それはこの上なく複雑なメカニズムだ。それは性別を、体の器官を、多くのエネルギーを私たちに求め、有機体にとって危険なものになる ― そしていくつかの欠点も持っている。(…) セックスは幸運に生じた遺伝子の組み合わせを壊し、(…) フィットネスには障害となる。だが一方で、私たちが混ざり合う力を後押ししてくれる。このことは明らかに私たちの生を左右するのだ。(クリストス・パバディミトリオー：コンピュータ科学者・進化論者 2012 年のインタビューにて)

猫の眼（眼球譚、1928、G・パタイユ、訳：生田耕作、河出書房新社、2003）私はたいそう孤独な生い立ちだった。おまけに物心ついて以来、性的な事柄に悩まされつづけてきた。あれは十六歳頃のことだ、***海岸で、シモーヌという、私と同じ年の娘と出遇った。お互いの家族が遠縁関係にあることがわかったとき、ふたりのあいだは急速に親密の度を加えた。知り合って三日後、シモーヌと私は彼女の別荘にふたりきりで残された。彼女の方は糊のきいた白襟の黒っぽい学生服を着込んでいたのを覚えている。彼女と向かい合っているときにこちらが感じるそわそわした思い、それを彼女のほうでも分かち合っていることに私はうすうす気づきはじめていた。この日はとくに落ち着かず、学生服の下に、彼女がなにも着込んでいないことを私は期待するのだった。膝の上まである黒い絹靴下をはいているのはわかった、がお尻のあたりまでは覗けなかった（シモーヌを相手に私はよくこのお尻という言葉を使ったが、性の用語のなかでもこれはとりわけ素晴らしいものに思えるのだった）。学生服を後ろからちょろっと捲り上げるだけで、彼女の淫らな部分が覗けそうだった。たまたま、廊下の片隅に猫用のミルクを入れた皿が置かれていた。「お皿は、お尻をのつけるためにあるのよ」シモーヌが言い出した。「賭けをしない？あたしこのお皿の上に坐ってみせるわ。」「坐れるもんか」私はやり返した。息をはずませて。恐ろしく暑い日だった。シモーヌはお皿を小さな床几の上に据えると、私の真正面に陣取った。私の顔をまともに見つめながら、徐々に彼女はしゃがみ込むのだった、ほてった臀を冷たいミルクの中に浸すさまはスカートのかげになって私には見えなかったが。こちらは頭に血がのぼり、身をわななかせながら、彼女の前に立ちつくしていた。いっぽう彼女は私の硬直した竿が半ズボンをつっ張らせるのを見つめたいた。そこで私は彼女の足もとに腹ばいになった、が彼女のほうは身じろぎもしなかった。こうしてはじめて私は、白いミルクの中で冷やされた彼女のくピンク色と黒色の肉体くを目にしたのである。どちらも同じように興奮し、私たちはいつまでも身じろぎもせずにとどまっていた。突然、彼女は立ち上がった。ミルクが腿をつたって靴下にまで垂れるのがみえた。私の頭上に突っ立ったまま彼女は、小さな床几に片足を掛け、濡れた体を

ハンカチで丹念に拭き取るのだった、そして私のほうは床の上で身もだえしながらズボンごしに自分の竿を夢中でしごきまくるのだった。こうして私たちはほとんど同時に気をやることに成功したのだ、お互いに一指も触れ合うことなく。(…) シモーヌは私の顔をまじまじと見つめ、とつぜん私の肩に顔を埋めると、真剣な口調でこう言うのだった。「あたしをおいてきぼりにして独りですませちゃいよ。」(…) いっぽうびしょ濡れの衣服と、ふたりの裸体と、精液の匂いに、海のかおりがまざり合うのだった。(…) 一方、空はすっかり嵐に変わり、そして夕闇とともに、大粒の雨が降りはじめ、炎天と無風で打ちひしがれた一日のあとに、一種の解放をもたらすのだった。今や凄まじい海鳴りの音を圧して長い雷鳴がとどろき、そして稲妻の光はまるで真っ昼間の情景のように、言葉をなくした二人の若い娘の激しく揺れる尻を突然浮かび上がらせるのだった。凶暴な錯乱が私たちの肉体をかき立てていた。(…) そしてその怪物とはけっきょく私自身の動作の異常な烈しさにほかならなかった。さいごに熱い雨が降りそそぎ、いまではすっかりむき出しにされた私たちの体じゅうを滝のように伝い流れるのだった。激しい雷鳴が私たちを揺さぶり、そのたびごとに私たちの熱狂をいやが上にもたかぶらせ、稲光のたびに私たちの口から絶叫を発させ。シモーヌは泥濘を見出し、そのなかに夢中でのたうちまわっていた。どしゃ降りの雨に打たれながら彼女は、陰部を泥で擦りつけ、はげしく気をやるのだった、水溜まりに顔まで浸り、土まみれの両脚のあいだに私の顔を締め付けた。(…)

サンフランシスコの「ダーク・ルーム」について ミシェル・フーコー「そこで君はこんな人々に出会う。君にとって、彼らにとって君がそうであるのと同じように存在している人々に。つまり、楽しみの組み合わせやかたがが存在し得るための道具となるような人間の体に。そこで君はやめるだろう。君自身の顔に、君自身の過去に、君自身のアイデンティティに閉じ込められることを。」検索エンジンで一番多く検索されているのは、セクシュアルな概念だ。(…) それでどれほどの金が毎年世界中で稼がれているのかは計り知れない。― アメリカだとその申告額は3百万から1千万ドルで推移している。インターネットで守られたポルノ業界は、ダヴィッド・スレイデンによれば「この上なくひそやかな世界的ビッグビジネス」なのだ。

『ようこそアセクシュアル・ネットワーク AVEN へ。アセクシュアルな人々のコミュニティはいま急速に広がっています。AVEN は主に、自分はアセクシュアルだと思う人々のコミュニティ内で対話が出来よう、力を尽くしています。』[ドイツ AVEN (アセクシュアルについて知ってもらうためのネットワーク) のウェブサイトより]

『ラース・フォン・トリアーの『ニンフォマニアック』を見ればはっきりわかる。彼は人間存在にとってまったく中心的な問いを、そのために絶対不可欠な力ある描写で公の場にもたらしただということが。愛と死。嫉妬と欺瞞。夫婦生活と妊娠。人間関係と、そこには不変のつながりへの憧れも、ひとりの人間が望むもののすべてであることはできないという無力感もあるということ。感情を表現することと、押えこむこと。夢を生かすことと、自分自身や社会によって制限すること。正常と嗜癖とのあいだで危険な綱渡りをすること。』(ルート・シュネーベルガー 2014 年 2 月 15 日刊南ドイツ新聞より)

『あのからだはむこうがわを動いていた。かつてはもっとたくさんあった。あらゆるすべてのものになった。すべてのいわゆる性感帯のむこうがわで。つまり、いろんなほかのもののむこうがわで ― ただまったくのむこうがわで。わたしでもなく、彼でもなく、点と宇宙とが合わさった、からだの宇宙以外の何物でもない。無限の輪によこたわった、ふたつのからだ。』(ペーター・ハントケ、アランフェスの美しい日々 ― 夏の対話。2012 年)

テキストモンタージュ：カリン・ループレヒター＝ブレン
訳：針貝 真理子









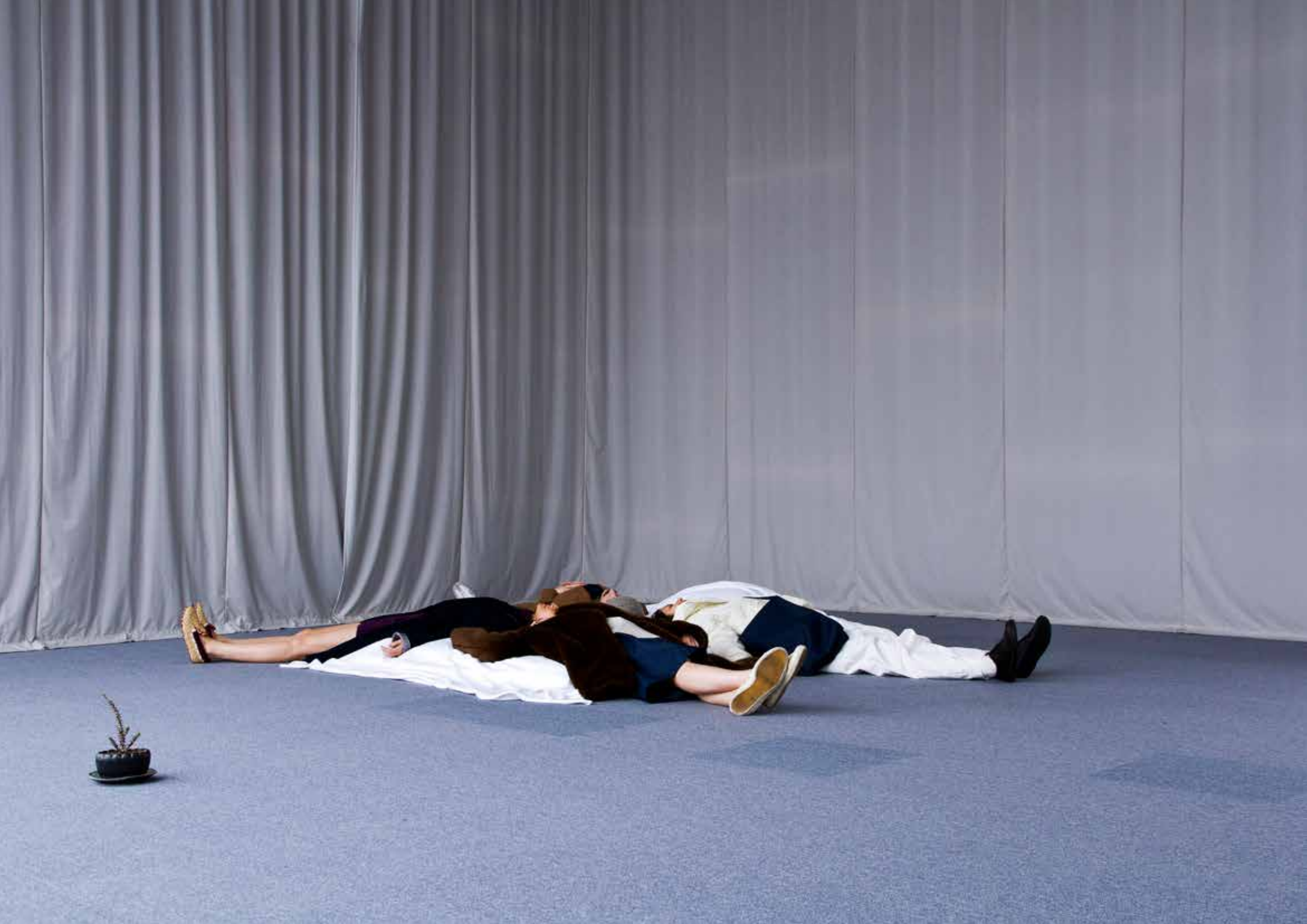






















































thanks to all who took part in this project and supported it with
their know-how and enthusiasm:

art direction / so+ba
graphic assistance / naho matsuda
photography / alex sonderegger
styling / takuya inoue
hair + make-up / masaki takahashi
model / cana [bellona] , hikaru, miya, ben, kunii
styling assistance / ryusuke kase
assistance / ryusuke kase, yoshiaki kunii, meiri inaba

collection
pattern / sonoko kato, masanori tsuchiya, yoshiaki kunii
production / ryusuke kase
assistance / ryusuke kase, yoshiaki kunii, meiri inaba

thanks to takakura-san [resourceful co.ltd],
ito-san [cutting ito], [atelier kei], nishikawa-san [marey co.ltd],
seko-san [telesight co.ltd], sonoko kato, ryusuke kase,
yoshiaki kunii, meiri inaba, masanori tsuchiya,
sabina muriale, sabine winkler, karin ruprecht, masako
kikuchi, mariko harigai, rona elroy, yasushi nakayama [bellona
model agency], asuman mert, hiroko ito, alex sonderegger,
naho matsuda, susanna baer, sanae ota
thanks to [dune] & [nid]-teams
special thanks to ito masaru & kanako iwanaka [shibaura
house]

Edwina Hörl

