

Johannes Gutenberg Universität Mainz
Institut für Film-, Theater- und empirische Kulturwissenschaft
Proseminar: Künstlichkeit als theatrales Prinzip
Seminarleitung: Dr. Constanze Schuler
Sommersemester 2012
Datum: 05.09.2012



Das Verhältnis des natürlichen und des künstlichen Körpers in den Performances Stelarc's

Janis Vollert
Hechtsheimer Str. 37a
55131 Mainz
jvollert@students.uni-mainz.de
Matrikelnummer: 2675131

Studiengang: BA Theaterwissenschaft (Kernfach)
BA Germanistik (Beifach)
4. Fachsemester

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	2
2. ‚Natürlichkeit‘ und ‚Künstlichkeit‘ in Bezug auf den Körper.....	2
3. ‚Suspensions‘.....	4
3.1 Der Ablauf der Performance.....	4
3.2 Das zu Grunde liegende Körperverständnis Stelarc's.....	5
4. ‚Fractal Flesh‘.....	7
4.1 Die Performance.....	7
4.2 Das hybride Mensch-Maschinen-Wesen.....	8
5. Die Utopie der vollkommenen Künstlichkeit des Körpers.....	10
5.1 Die computergenerierte Steuerung des menschlichen Körpers	10
5.2 ‚Prosthetic Head‘.....	11
6. Fazit.....	13
Quellenverzeichnis.....	15

1. Einleitung

Der australische Performancekünstler Stelarc beschäftigt sich im Laufe seiner gesamten Karriere mit dem Verhältnis von Mensch und Maschine. Begann er zunächst in einigen Performances seinen Körper durch Auslotung psychischer und physischer Extreme an seine Grenzen zu führen, setzte er sich seitdem mit immer neuen Möglichkeiten auseinander, in denen die zeitgenössische Technologie mit seinem Körper in Beziehung treten kann. So wird sie über Schnittstellen mit seinem Körper verbunden oder dient ihm zur Veränderung seiner physischen Beschaffenheit, wodurch er sich selbst als Vorreiter eines Menschen auf dem Weg zum Posthumanen inszeniert, der die Fesseln des natürlichen Körpers hinter sich lässt und eine technologisch überformte Wiedergeburt erfährt. In dieser Arbeit soll genauer betrachtet werden, inwiefern Stelarc's Körperkonzept mit der Dichotomie von Natürlichkeit und Künstlichkeit umgeht und wie er in seinen Performances seinen biologischen Körper zu einer „höchst künstlichen, aber lebenden Skulptur“¹ verfremdet.

Zunächst soll allerdings auf die Problematik der Begriffe ‚natürlich‘ und ‚künstlich‘ im Bezug auf den menschlichen Körper eingegangen werden. Es folgt die Analyse mehrerer Arbeiten Stelarc's. Dabei soll zuerst seine Performancereihe „Suspensions“ betrachtet werden, bei welcher der Einsatz der Technologie lediglich eine Nebenrolle spielt und stattdessen die natürliche Beschaffenheit des Körpers im Vordergrund steht. Anschließend wird die Performance „Fractal Flesh“ untersucht, die auf verschiedenen Ebenen einen künstlichen Mensch-Maschinen-Hybriden hervorbringt. Abschließend werden zwei verschiedene Forschungsrichtungen Stelarc's aufgezeigt, die sich in weiteren Performances von ihm widerspiegeln und auf verschiedene Arten gewissermaßen die Absenz des natürlichen Körpers als Ziel haben. Dabei soll auch auf die Frage eingegangen werden, inwiefern dies gezwungenermaßen eine Veränderung der theatralen Qualitäten seiner Performances nach sich zieht.

2. ‚Natürlichkeit‘ und ‚Künstlichkeit‘ in Bezug auf den Körper

Die Begrifflichkeiten des natürlichen und künstlichen Körpers wirken auf den ersten Blick, als seien sie sehr eindeutig zu definieren, insbesondere wenn man bereits die Arbeiten Stelarc's im Hinterkopf hat. Dort findet man stets die Dichotomie des biologischen menschlichen Leibes einerseits und der technologischen Artefakte, die auf irgendeine Weise mit dem natürlichen Körper verbunden oder in diesen integriert werden, andererseits. Doch zeigt sich, dass die Grenzen zwischen dem, was gemeinhin als ‚künstlich‘ oder ‚natürlich‘ empfunden wird, sehr schnell aufgelöst werden, beziehungsweise sich generell die Frage

¹ <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=71>.

stellt, ob eine solche Unterscheidung zwischen Natürlichem oder Artifiziellem in der heutigen Zeit noch wirklich sinnvoll und möglich ist. Denn ein ur-menschlicher Körper „unbeeinflusst von jedweder vernunftgesteuerten Manipulation“² ist nicht wirklich denkbar. Er wird durch Kulturtechniken geformt, auf gewisse Fertigkeiten hin zugerichtet und von uns für die verschiedensten Zwecke instrumentalisiert und damit auch wiederum verändert, so dass es sich auch bei ihm um etwas ‚Gemachtes‘, in einem gewissen Sinne also künstlich Produziertes, handelt.³ Die Anpassung an die Umgebung mittels Methoden, welche der Verbesserung menschlicher Fähigkeiten und Funktionen dienen sollen, gibt es schon immer. Sie wird lediglich durch die heutigen Technologien immer ausgereifter, so dass die Neugestaltung und Veränderung des Körpers mittlerweile immer einfacher und dementsprechend zur Norm wird.⁴

Stelarc selbst betrachtet den Körper einfach nur als Prothese, die wir zu manipulieren gelernt haben, so dass weitere Prothesen zu der ‚Originalprothese‘ nur einen weiteren Schritt in der Evolution bedeuten.⁵ Die Technologie wird von ihm nicht als etwas dem Menschen Fremdes betrachtet, sondern als ein untrennbarer Teil von diesem, der ihm erlaubt, die Möglichkeiten des Körpers zu erweitern.⁶ So ist er der Auffassung, dass es sich beim menschlichen Körper schon immer um einen Cyborg- bzw. Prothesen-Körper gehandelt hat, da zum Menschsein schon immer das Herstellen von Werkzeugen, Instrumenten oder Maschinen gehört.⁷ Da also der Ersatz und die Erweiterung von körperlichen Funktionen durch Technik sozusagen Teil der menschlichen Natur ist, ist die Reduktion des natürlichen Menschen auf die Utopie eines unberührten biologischen Fundaments äußerst fragwürdig.⁸ Zumal die modernen Entwicklungen in den Feldern der „Künstlichen Intelligenz, Neuroprothetik, der Bio- und Gentechnik und der Nanotechnologie“⁹ über kurz oder lang endgültig die Symbiose zwischen Körper und Technik nach sich ziehen werden.

Auch stellt sich auf der theatralen Ebene die Frage, inwiefern ein performender Körper wirklich als ein natürlicher Körper zu betrachten ist. Zwar herrscht in der Performance-Kunst im Vergleich zum Theater oftmals ein höherer Grad von Authentizität und Natürlichkeit vor, da Handlungen hier oftmals tatsächlich durchgeführt werden, von denen im Theater lediglich vorgegeben wird, dass sie vollzogen werden. Doch stellt sich die

² Orland 2005, 12.

³ Siehe Tanner 2005, 43.

⁴ Siehe Nayar 2004, 256f.

⁵ Siehe Nayar 2005, 257.

⁶ Siehe <http://www.heise.de/tp/artikel/2/2336/1.html>.

⁷ Siehe Stelarc 2000a, 122.

⁸ Siehe Rötzer 1995, 56.

⁹ Orland 2005, 9.

Frage, ob das ostentative Zurschaustellen des Körpers nicht immer auch die Überführung des menschlichen Körpers in ein zu betrachtendes Kunstobjekt zur Folge hat. Zumal der Körper des Akteurs auch durch die unsichtbare Fremdsteuerung des vorgefertigten Inszenierungskonstrukts, in dem er sich bewegt, grundsätzlich einer künstlich bewegten Marionette nicht so unähnlich ist. Inwiefern Stelarc diese nicht eindeutig zu beantwortenden Fragen eindrucksvoll verdeutlicht, dabei aber auch teilweise ganz neue Fragen über das Verhältnis von Mensch und Maschine und daraus resultierend über die Veränderung des Performancebegriffs angesichts der Möglichkeiten der modernen Technologie aufwirft, wird anhand mehrerer Beispiele in den folgenden Kapiteln näher in Augenschein genommen werden.

3. „Suspensions“

3.1 Der Ablauf der Performance

Bei dem ersten Werk Stelarcs, das in dieser Arbeit analysiert werden soll, handelt es sich um die Performancereihe „Suspensions“, welche für einige Aufmerksamkeit sorgte und zu seinen berühmtesten Arbeiten zählt. Diese wurde von Stelarc zwischen 1977 und 1988 etwa 25 mal durchgeführt, wobei die Performances sich in manchen Aspekten deutlich voneinander unterscheiden, alle aber einem gemeinsamen Grundprinzip folgen. Stelarc lässt seine Haut von mehreren Assistenten an 18 verschiedenen Stellen seines komplett unbedeckten Körpers mit Haken durchbohren. An den Haken sind Seile oder Kabel befestigt, an denen Stelarc daraufhin in die Höhe gezogen wird. Dort oben hängt sein Körper in der Luft, wobei seine Haut an den Stellen, an denen die Haken platziert sind, bis aufs Äußerste gezerzt wird. Auf ein Signal Stelarcs hin wird sein Körper schließlich wieder heruntergelassen. Die kürzeste Dauer einer „Suspension“ betrug lediglich eine Minute, die längste hingegen etwa dreißig.¹⁰ Die Aufführungsorte variierten extrem, so fanden einige Performances an Orten in der Natur statt, die abgeschieden von der Öffentlichkeit lagen. Beispielsweise ließ er sich in einen Baum im Wald¹¹ oder über das Meer an der Küste Japans hängen.¹² Die meisten wurden jedoch unter Beisein eines kleinen Publikums in diversen Kunstgalerien auf der ganzen Welt durchgeführt. Ganz öffentlich wurden zwei „Suspensions“ über stark befahrenen Straßen in den Metropolen New York und Kopenhagen realisiert, wobei er bei ersterer zwischen die vierten Stockwerke zweier Häuser gespannt war, bei letzterer hingegen von einem Kran ganze sechzig Meter in die Höhe gezogen wurde. Doch nicht nur hinsichtlich der örtlichen Durchführung unterscheiden sich

¹⁰ Siehe Evert 2003, 213.

¹¹ „Prepared Tree Suspension: Event for Obsolete Body No. 6“, Black Mountain, Canberra 1982.

¹² „Seaside Suspension: Event for Wind and Waves“, Jogashima, Miura 1981.

die „Suspensions“ voneinander, sondern ebenso auch angesichts der körperlichen Position, in der sich Stelarc währenddessen befindet. So liegt er manchmal auf dem Bauch, manchmal auf dem Rücken, wird aus einer aufrecht sitzenden oder stehenden Position oder auch einmal komplett kopfüber in die Höhe gezogen. Dementsprechend sind auch die Angriffspunkte der Haken immer an unterschiedlichen Punkten seines Körpers angesetzt sowie die Aufhängekonstruktionen auf äußerst unterschiedliche Art und Weise und mit verschiedenen Materialien realisiert – so lässt er beispielsweise einmal Steine als Gegengewicht aufhängen, um dadurch in seinen schwebenden Zustand befördert zu werden. Auch wird er nicht immer lediglich nach oben gezogen, sondern dort auch in Bewegung versetzt, etwa gedreht oder wie ein Pendel hin und her geschwungen. Des Weiteren werden manche der in Galerien durchgeführten „Suspensions“ von einer Geräuschkulisse begleitet, die aus den verstärkten Geräuschen von Stelarc's Körperinnerem, also seinem Blutfluss und Herzschlag, besteht.¹³

3.2 Das zu Grunde liegende Körperverständnis Stelarc's

Nun soll gezeigt werden, welches Verständnis vom menschlichen Körper sich hinter diesen Performances verbirgt und inwiefern es sich dabei zudem um einen Art Wegbereiter für die technologisch aufwändigen späteren Performances Stelarc's handelt. Bei den „Suspensions“ möchte Stelarc einen scheinbaren Zustand der Schwerelosigkeit erreichen, vollzieht also einen der Urwünsche der Menschheit, schweben und fliegen zu können.¹⁴ Benutzte er zunächst hierzu Gurte, wechselte er schließlich zu der Methode mit den Haken, da er nicht wollte, dass die konstruierte Maschinerie, welche die „Suspensions“ ermöglichte, zu viel Aufmerksamkeit auf sich zöge.¹⁵ Durch die Haken lenkt er nun vielmehr das Augenmerk auf das Element des natürlichen menschlichen Körpers. Denn das Beeindruckende der Performances ist ja in erster Linie die Reaktion der Haut auf das Ziehen der Haken, da sie an den Penetrationspunkten in höchstem Maße straff gespannt und gezerrt wird und somit aus Stelarc's Körperoberfläche eine, wie er sie selbst bezeichnet, „Schwerkraftslandschaft“¹⁶ macht. Damit erzeugt Stelarc beim Zuschauer eine ambivalente Haltung gegenüber dem natürlichen menschlichen Körper, wobei er selbst seinen eigenen Aussagen zu Folge eigentlich mit seinen Performances ein eindeutiges Körperbild vermitteln will. Zum Einen erweckt es beim Betrachter unglaubliches beeindrucktes Erstaunen angesichts der Elastizität und Belastbarkeit der Haut und der Tatsache, dass es physikalisch möglich ist, den Körper anhand von relativ wenigen Angriffspunkten der Belastung des Hochziehens auszusetzen,

¹³ Siehe www.stelarc.org/?catID=20316.

¹⁴ Siehe Warr 2000, 184.

¹⁵ Siehe Evert 2003, 213f.

¹⁶ Siehe <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=71>.

wobei es zudem nur in Ausnahmefällen zu Blutungen kam. Demgegenüber steht aber Stelarc's größeres Anliegen, nämlich die Inadäquatheit des natürlichen Körpers deutlich zu machen, dessen „Biologie er als überholt ansieht“¹⁷. Indem er ihn an seine äußersten Grenzen führt, zeigt er auf, dass die Schwerkraft der Haut trotz ihrer Stabilität sichtlich zu schaffen macht und somit eigentlich eher ungeeignet für diese Belastung zu sein scheint. Die Überwindung der Parameter des Körpers bleibt vorerst Utopie und ist ihm nur symbolisch möglich.¹⁸ Damit will er deutlich machen, dass der Körper eigentlich rückständig ist und in irgendeiner Form verbessert oder mit künstlichen Hilfsmitteln ausgestattet werden muss, um das Schweben möglich zu machen. Dies wird zudem auch durch die an ihn angebrachte Maschinerie deutlich, die den Körper in dieser Performance doch auch schon sehr deutlich zwischen Natürlichkeit und Künstlichkeit oszillieren lässt. Ist es einerseits der nicht manipulierte Körper, der im Vordergrund steht und wirklich auch in all seiner Natürlichkeit belassen wird, da es Stelarc während der Performance nicht wirklich möglich ist, ihn irgendwie künstlich zu bewegen oder zu verändern, so wird er andererseits durch das Anbringen der Haken zum Teil der künstlichen Maschine. Die Haut, die sonst immer die Grenze zwischen dem abgeschlossenen Individuum und dem Anfang der äußeren Welt darstellt, wird durchstoßen, so dass die Grenzen zwischen den künstlichen Hilfsmitteln und dem natürlichen Körper aufgebrochen werden und beides miteinander verbunden ist.¹⁹ Nicht nur wird also in der Performance der Körper des Künstlers selbst zum Kunstwerk, sondern er wird auch trotz des Fokus auf seine eigene Natürlichkeit ein Bestandteil der künstlich konstruierten Apparatur.

Ebenso schwankend zwischen Natürlichkeit und Künstlichkeit ist die in manchen Performances vorhandene akustische Ebene. Auch hier sind es grundsätzlich die Geräusche des Körpers, die von Stelarc nicht manipuliert werden können, sondern die unbeeinflussbaren Reaktionen auf den Akt des Hochziehens widerspiegeln und „die innere Struktur des Körpers externalisieren“²⁰. Ein für einen theatralen Vorgang also außergewöhnlich hoher Grad an Natürlichkeit dient also als Ausgangspunkt. Da die Geräusche aber erst technisch verstärkt werden müssen, um für die Zuschauer hörbar zu sein, ist in diesem Sinne auch hier eine künstlich-technische Seite vorhanden, die wiederum Stelarc's Grundidee entspricht, den menschlichen Körper mittels Erweiterungen oder Veränderungen zu einer anderen Erfahrungsdimension zu führen.

¹⁷ Siehe <http://www.magazin.avinus.de/2010/07/08/preckel-anne-koerper-technik-inszenierungen-medienkuenstler-stelarc/>.

¹⁸ Siehe Shin 2012, 87.

¹⁹ Siehe Brunner 2008, 26.

²⁰ Siehe Schimmel 1998, 326.

4. „Fractal Flesh“

4.1 Die Performance

Bei der Betrachtung des nächsten Beispiels zeigt sich die Auflösung des eigenen Körpers zu Gunsten einer neuartigen Cyborg-Existenz sehr eindrücklich. Es handelt sich dabei um die Performance „Fractal Flesh – Split Body: Voltage In/Voltage Out“, die im November 1995 im Rahmen des Kunst- und Technologie-Symposiums „Telepolis“ in Luxemburg durchgeführt wurde. Bei dieser Performance ist Stelarc nackt, allerdings von Kopf bis Fuß verkabelt. Dabei sind an sechs Stellen seines Körpers Elektroden angebracht, an seinen beiden Oberarmen, seinem linken Unterarm, seiner linken Schulter, sowie seinen linken Ober- und Unterschenkeln. Mehr Körperteile konnten aus medizinischen Gründen nicht angeschlossen werden. Diese Elektroden sind über ein Muskel-Stimulations-Programm mit dem Internet verbunden und ermöglichen es, dass über elektrische Impulse Muskelkontraktionen ausgelöst werden, so dass die ausgewählten Körperteile zur unwillentlichen Bewegung gezwungen werden können.²¹ Das Programm wird gesteuert von Personen, die sich in Paris, Helsinki und Amsterdam befinden und über einen Touch-Screen, auf dem ein vereinfachtes Schema des Körpers zu sehen ist, das System bedienen und damit die Glieder Stelarc bewegen.²² Allerdings ist die ferngesteuerte Choreographie nur innerhalb eines fest abgesteckten Bewegungsrahmens möglich: Entweder können die Gliedmaßen einzeln ausgewählt werden oder Bewegungsfolgen aus einer Palette von vorher einprogrammierten Körperposen erstellt werden. Der Bewegungsspielraum von Stelarc linker Körperhälfte beschränkt sich dabei primär auf einfache Beuge- und Streckbewegungen, die auszuführen er durch das Programm gezwungen ist.²³ Zudem trägt Stelarc an seinem rechten Unterarm seine dritte Hand, eine von japanischen Roboterspezialisten bereits Anfang der 80er für Stelarc entwickelte Prothese, die über Elektroden an den Muskeln seines Bauches und seiner Oberschenkel verbunden ist, worüber er die Bewegungen der künstlichen Hand steuert. Die Hand ist mit einem taktilen Feedbacksystem ausgestattet, kann greifen und loslassen und besitzt zudem eine Rotationsfunktion, die sie in beide Richtungen 290 Grad um das Handgelenk drehen kann.²⁴ Zudem werden auch bei dieser Performance wieder über Sensoren, Elektroden und Messwertewandler innerkörperliche Vorgänge wie Gehirnströme, Blutfluss, Herzschlag, Muskelsignale und Puls abgenommen und in akustische Impulse übersetzt, mit Mikrofonen verstärkt und sind als Klänge und einzelne Töne zu hören. Damit entsteht

²¹ Siehe Evert 2003, 226f.

²² Siehe Stelarc 200b, 122.

²³ Siehe Evert 2003, 229f.

²⁴ Siehe Brucher 2011, 162.

eine Geräuschkulisse aus den Klängen der physischen Grundfunktionen des Lebens, die wie die Gesamtperformance auf die Verknüpfung zwischen dem organischen und dem technischen Körper hinweisen.²⁵ Neben der klanglichen Ebene sind sie außerdem für die Auswahl der Kamerapositionen für die Videobilder zuständig, die während der Performance live ins Internet übermittelt werden. Die Bewegungen des Körpers gestalten also nicht nur den Klang, sondern auch die visuelle Vermittlung.²⁶

4.2 Das hybride Mensch-Maschinen-Wesen

In dieser Performance zeigt sich Stelarc's Leitgedanke, dass der menschliche Körper im heutigen Informationszeitalter obsolet geworden ist, sehr eindrücklich. Wie in vielen seiner Werke steht hier die Verbindung des menschlichen Körpers mit moderner Technologie im Vordergrund und wird der Körper als Schnittstelle zwischen dem Natürlichen und dem Technischen inszeniert.²⁷ Bereits die ‚Einkleidung‘ des entblößten unveränderten Körpers mit unzähligen Kabeln und elektronischen Geräten weist auf die Selbst-Inszenierung Stelarc's als Cyborg hin. Er stellt sich selbst als Marionette dar, die Bewegungen ausführt, ohne den Wunsch dazu zu verspüren, und somit zu einer Kunstfigur in den Händen der räumlich isolierten Stellvertreter wird. Der Körper wird praktisch zu einem entleerten Behältnis und zum Wirt für andere Personen. Ein gewaltiger Schritt auf dem von Stelarc prophezeiten Weg zum Postmenschlichen hin, auf dem wir uns vom biologischen Selbst zum Cybersystem wandeln.²⁸ Die Künstlichkeit des unfreiwillig handelnden Körpers wird in gewissem Maße ausbalanciert durch die Stelarc erhalten bleibende Möglichkeit, zumindest seine eigentlich körperfremde dritte Hand noch eigenständig zu steuern. Mit dieser gelingt es ihm zudem eher, fließende und kontrollierte Bewegungen auszuführen als mit dem Rest seines Körpers, dessen Bewegung auf Grund der fremden Beeinflussung von mehreren auch voneinander distanzierten Quellen vorrangig ruckartig und unbeholfen wirken.²⁹ Die Animation des menschlichen Körpers scheint also automatisierter und roboterhafter als die vollzogenen Bewegungen der künstlichen Prothese, was Stelarc's Einstufung der Maschine als dem Körper überlegen entspricht. Denn in Punkto Ausdauer, Leistungsfähigkeit, Geschwindigkeit und Präzision könne letzterer mit den modernen technischen Errungenschaften nicht mehr mithalten.³⁰ Dabei lässt er in seiner Begeisterung für die technologische Erweiterung und Verbesserung des menschlichen Körpers allerdings außer Acht, dass die dritte Hand hinsichtlich ihrer Feinmotorik und Sensorik einer echten

²⁵ Siehe <http://www.magazin.avinus.de/2010/07/08/preckel-anne-koerper-technik-inszenierungen-medienkuenstler-stelarc/>.

²⁶ Siehe Evert 2003, 228.

²⁷ Siehe Brucher 2011, 24.

²⁸ Siehe Brink 2004, 183.

²⁹ Siehe Brucher 2011, 162.

³⁰ Siehe Stelarc 1995, 74.

Hand qualitativ deutlich unterlegen ist. Trotz der Verfeinerung der Schnittstellen bleibt sie somit etwas dem bereits existenten Körper Fremdes,³¹ das sich in diesen nicht nach Stelarc's Wunschvorstellungen problemlos integrieren lässt. Dies zeigt sich auch in den Bewegungen, die sein Körper vollzieht, da auch diese grobmotorisch und unabgeschlossen wirken und ihnen die Feinabstimmung der motorischen Eigenkontrolle fehlt. So sind die Bindung an Schwerkraft, Belastbarkeitsgrenzen und Gleichgewichtsprobleme sehr deutlich und erwecken weniger den Eindruck, den künstlichen Mensch-Maschinen-Hybrid der Zukunft vor sich zu sehen, als den eines bisher noch nicht ausgereiften Versuches, den Menschen technologisch zu verändern. Dies wirkt eher wie ein Verweis auf die Vorzüge des natürlichen Körpers als wie von Stelarc beabsichtigt auf dessen Rückschrittlichkeit.

Auch die akustische Ebene hat hier noch einmal eine deutlich künstlichere Überformung erfahren. Im Vergleich zu den verstärkten Körpergeräuschen der „Suspensions“, die natürlich auch erst durch technische Mittel hörbar gemacht wurden, wird die Geräuschkulisse hier zudem von Stelarc durch die Manipulation seines Körpers verändert. So ‚komponiert‘ er den Sound durch die Kontrolle über seine Körperfunktionen, indem er beispielsweise die Pulsadern kontrahiert, sich entspannt, den Atem verlangsamt, die Muskeln zusammenzieht oder das Knie beugt. Zudem sampelt oder loopt er interessante Geräusche des Motors der dritten Hand, die ebenso verstärkt werden, und entweder zu den verstärkten Körpergeräuschen einen Kontrapunkt darstellen oder teilweise auch mit ihnen eine gewisse Synchronität erreichen sollen.³²

Auf der Ebene der Theatralität betrachtet, zeigt sich hier bereits, inwiefern die moderne Technologie die Interaktion zwischen Zuschauer und Akteur verändern kann. Die räumliche Kopräsenz von Akteur und Zuschauer ist angesichts der medialen Vermittlung über das Internet, mit dem Stelarc verbunden ist, nicht mehr zwingend notwendig. Doch nicht einmal alle ‚Akteure‘ sind an einem Ort vorhanden, wenn man bedenkt, dass die aus der passiven Zuschauerhaltung herausgerissenen Mitwirkenden sich in ganz unterschiedlichen Ländern befinden und von dort aus die Performance in einem mindestens so starken - wenn nicht gar einem höheren - Maße steuern, als es Stelarc selbst möglich ist. Die Rollen von Akteur und Zuschauer verschwimmen genauso wie die Grenzen des Körpers und lassen sich nicht mehr eindeutig definieren. Das Subjekt verschwindet und wird zu einer fragmentierten Vielheit von Subjekten, die durch die Verbindung eines Nervensystems zum anderen über das Internet zu einem Körper mit einer gespaltenen Physiologie führt, der eine Vielzahl an Subjektivitäten in sich vereint und zum Wirt für das Verhalten anderer wird.³³

³¹ Siehe <http://www.magazin.avinus.de/2010/07/08/preckel-anne-koerper-technik-inszenierungen-medienkuenstler-stelarc/>.

³² Siehe Smith 2005, 237.

³³ Siehe Stelarc 2000a, 121.

5. Die Utopie der vollkommenen Künstlichkeit des Körpers

5.1 Die computergenerierte Steuerung des menschlichen Körpers

In weiteren Performances ist es Stelarc auf zwei verschiedene Arten gelungen, den Körper des Menschen noch stärker als bereits in „Fractal Flesh“ zu einem Zustand der absoluten Künstlichkeit zu führen. Diese beiden Methoden sollen in diesem Kapitel erläutert werden, wobei die erste die Steuerung des menschlichen Körpers durch einen Computer betrifft. Dies wurde von Stelarc erstmals in den Performances „Ping Body“ im Jahre 1996 und „Parasite“ im Jahre 1997 umgesetzt. Beide Performances sind in ihrem rein technischen Aufbau grundsätzlich identisch mit „Fractal Flesh“. Auch hier trägt Stelarc wieder seine dritte Hand, die er selbstständig steuert und ist ansonsten an den gleichen Körperteilen mit Elektroden verbunden, die an das Muskelstimulationsprogramm angeschlossen werden. Die Vernetzung mit dem Internet führt hier aber nicht wie bei „Fractal Flesh“ zu einem Touchscreen, der von Menschen bedient wird, sondern lediglich zu Computern, die hier die Bewegung des Körpers übernehmen. In „Ping Body“ verläuft dies über das Messen der sogenannten ‚Pings‘, der „Antwortzeiten des Zugriffs auf vorab ausgewählten Internet-Domänen“.³⁴ Die Werte, welche die räumlichen Entfernungen zwischen den Domänen anzeigen, werden über die Schnittstelle des Stimulationsprogrammes den zu aktivierenden Körperteilen zugeordnet und sorgen durch Stromspannung für die Muskelkontraktionen.³⁵ Bei „Parasite“ verhält es sich genauso, allerdings ist es hier nicht ein Ping-Protokoll, welches als Ausschlaggeber für die Signalübermittlung genutzt wird, sondern eine Suchmaschine, die Bilder scannt und selektiert. Analysen der JPEG-Dateien verursachen die Muskelstimulation und werden gleichzeitig dem Körper sichtbar gemacht, so dass die Bilder, die er sieht, auch die Bilder sind, die ihn bewegen.³⁶ In beiden Fällen dient das Internet als externes Nervensystem, das den Körper steuert.³⁷ Die Steuerung des willenlosen natürlichen Körpers wird nun also endgültig einer künstlichen Maschine überlassen und nicht mehr einem anderen menschlichen Wesen und erschafft damit ein Mensch-Maschinenwesen, das in doppelter Hinsicht roboterartig zu sein scheint. Nicht nur, dass seine unbeholfenen willkürlichen Bewegungen vollkommen unnatürlich und eher maschinell als menschlich wirken – es ist zudem der menschliche Geist ausgeschaltet zu Gunsten der Übernahme seitens einer künstlichen Maschinerie. In diese Richtung geht

³⁴ Evert 2003, 232.

³⁵ Siehe Evert 2003, 232.

³⁶ Siehe <http://vimeo.com/6288074>.

³⁷ Siehe <http://www.heise.de/tp/artikel/2/2336/1.html>.

auch das von Stelarc angedachte Projekt „Movatar“³⁸, welches die Umkehr eines Avatars darstellen sollte. Anstatt dass ein Mensch eine virtuelle Figur lenkt, soll es einer künstlichen Intelligenz ermöglicht werden, auf einen physischen Körper zuzugreifen und mit ihm in der realen Welt zu agieren. Durch seine künstliche Intelligenz sollte er sich steigernd autonom und unvorhersehbar verhalten können, zudem sollte er sich auch die Gesichtsmuskeln des Körpers zu Eigen machen, um schließlich auch Emotionen ausdrücken zu können. Mit einer angemessenen Softwareoberfläche und dem von Stelarc bereits ausgetesteten Muskelstimulationssystem würde es so zu einer künstlichen Lebenseinheit in einem menschlichen Körper werden. Dies wirft die Frage auf, inwiefern die Natürlichkeit und Künstlichkeit des Körpers von der seines Geistes zu trennen ist. In all diesen Performances beziehungsweise in dem Modell des „Movatars“ ist der menschliche Körper in seiner Gesamtheit noch vorhanden, wenn auch komplett verkabelt. Doch schon allein dadurch, dass Stelarc einen großen Bestandteil der Performance, nämlich die Herrschaft über seine Körperbewegung, abgibt, lässt die Frage offen, inwiefern ein Körper, der nicht mehr durch seinen eigenen Willen, sondern durch eine an ihn angeschlossene Apparatur bewegt wird, noch wirklich als natürlicher Körper bezeichnet werden kann. Auch auf der Ebene der Theatralität wirft das die Frage auf, inwiefern das dem Konzept der Performance noch entspricht, wenn der Körper auf seine Funktion als sich bewegende Hülle reduziert wird. Als ausgestellter Teil der Maschinerie entwickelt es sich mehr und mehr von der performativen Darstellung weg zu einer reinen Demonstration technologischer Neuentwicklungen.

5.2 „Prosthetic Head“

Eine noch extremere Verdrängung des Körpers aus der Performance findet in der interaktiven Installation „Prosthetic Head“ statt. Erstmals 2003 in Glasgow ausgestellt, handelt es sich um einen in einem abgedunkelten Galerieraum auf eine Leinwand projizierten Kopf, mit dem der Zuschauer kommuniziert. Der Zuschauer tippt seine Konversationsbeiträge auf einer Tastatur ein, die auf einem Podium vor der Leinwand steht.³⁹ Der Kopf ist mit einem Sprachsyntheseprogramm ausgestattet und ist dank diesem und seiner künstlichen Intelligenz fähig, sich mit dem Zuschauer zu unterhalten. Dabei ist er so programmiert, dass er aus Interaktionen lernt und Dialogmuster seiner Gegenüber aufnimmt, um seine Antworten zu generieren, was somit eine breit gefächerte Spanne an

³⁸ Auch der Name einer Performance Stelarc's aus dem Jahre 1998, welche das theoretische Modell auf Grund der noch unausgereiften Technik aber bislang nur höchst unzureichend umzusetzen im Stande war.

³⁹ Siehe <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=491>.

interaktiven Möglichkeiten garantiert.⁴⁰ Stelarc's Ziel, das allerdings bis heute nicht in die Tat umgesetzt wurde, wäre es, den Kopf zudem mit einem Visionssystem auszustatten, das ihm ermöglichen würde, den Zuschauer bei dessen Eintritt in die Galerie anzusprechen oder auch dessen Äußerlichkeiten wie seine Kleidung oder seine Gesichtsausdrücke zu analysieren.⁴¹ Bei dem Kopf handelt es sich um ein digital animiertes Abbild von Stelarc's Kopf, welches die typischen äußerlichen Charakteristika von Stelarc's Aussehen besitzt und auch dessen verschiedene Gesichtsausdrücke, sein Lachen und seine Stimme einigermaßen erfolgreich imitiert. Erst durch die Tatsache, dass es sich bei dem Kopf um einen Klon von Stelarc handelt, dessen Aura in der ganzen Interaktion dominant ist, lässt sich die Installation als Fortsetzung und logische Konsequenz des Stelarc'schen Performance-Oeuvres klassifizieren.⁴² Durch den Kopf, der sich manchmal seiner Existenz als digitale Projektion bewusst ist, sich aber auch manchmal für die tatsächliche Inkarnation des Künstlers Stelarc selbst hält,⁴³ ist Stelarc sozusagen in der Performance anwesend und trotzdem physisch nicht mehr präsent. Stattdessen wird er ersetzt durch die Illusion einer lebhaften und lebensartigen Erscheinung, die angesichts der Überlappung zwischen einigen seiner Verhaltenscharakteristika und denen von lebendigen Organismen die Definitionen von Leben und Geist ins Wanken bringt.⁴⁴ Hier zeigt sich Stelarc's Negierung des Körpers gewissermaßen auf die extremste Art und Weise. Er ersetzt sich selbst durch eine künstlich generierte digitale Kopie. Dass diese lediglich aus einem körperlosen Kopf besteht, ist nur konsequent angesichts der Tatsache, dass Stelarc in den Beschreibungen seiner Performances seinen Körper immer schon wie etwas von ihm unabhängiges als ‚es‘ oder ‚den Körper‘ bezeichnet hat.⁴⁵ So lenkt er hier nun den Fokus vom Gesamtkörper und dessen Beschaffenheit auf einen künstlichen sprechenden Geist, der seine Identität nur seinem individuellen Gesicht verdankt. Die Vorstellung der Persönlichkeit als etwas, das erst aus der Körperlichkeit des gesamten Leibes hervorgehen kann,⁴⁶ ist mit Stelarc's Körperkonzept unvereinbar. In diesem Sinne beginnt bei „Prosthetic Head“ das Zurücklassen des evakuierten und überholten menschlichen Körpers zu Gunsten der Humanisierung unserer 3D-Modell-Zukunft,⁴⁷ in der wir das virtuelle Kunstprodukt als mit uns interagierenden Performer akzeptieren. In Stelarc's Utopie wird der Kopf in Zukunft zunehmend besser informiert sein, unterschiedliche Gemütszustände besitzen wie auch in

⁴⁰ Siehe Goodall 2005, 27.

⁴¹ Siehe Kroker 2005, 68ff.

⁴² Siehe <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=491>.

⁴³ Siehe <http://www.youtube.com/watch?v=eDYrwX8Cozv>.

⁴⁴ Siehe Clarke 2008, 493.

⁴⁵ Siehe Evert 2003, 192.

⁴⁶ Siehe <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=491>.

⁴⁷ Siehe Kroker 2005, 73.

seinen Antworten immer unvorhersehbarer werden. Dies würde schließlich zu einer immer größeren Autonomie des Kopfes führen, für dessen Aussagen der Künstler schließlich nicht mehr die volle Verantwortung übernehmen könne.⁴⁸ Dies würde den Einfluss Stelarc's auf die Performance-Installation schließlich immer mehr reduzieren, so dass schließlich die Künstliche Intelligenz selbst die Rolle des künstlerisch schaffenden Akteurs übernimmt. Dies ist bislang natürlich reine Zukunftsmusik, deutet jedoch bereits die zunehmende Möglichkeit an, die Landschaft der darstellenden Kunst durch den Einsatz von immer menschenähnlicher aussehenden wie auch handelnden Kreationen auf ungeahnte Art und Weise zu verändern. Denn damit wäre unsere bestehende Auffassung einer Performance als die zu betrachtende Darbietung eines menschlichen Darstellers ins Wanken gebracht.

6. Fazit:

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass sich in Stelarc's Performances seine Ansichten über den menschlichen Körper sehr deutlich widerspiegeln. In seinen „Suspensions“ führt er seinen Körper immer wieder an die Grenzen des Möglichen und verweist dabei ungewollt auch auf dessen beachtliche Fähigkeiten, deutet aber auch auf dessen Verletzlichkeit hin. Damit will er ein Bewusstsein für die Überholtheit des biologischen menschlichen Leibes schaffen. Dies führt ihn in seiner Performance-Arbeit zunächst zu verschiedenen Versuchen, den Körper durch künstliche Prothesen oder durch den Anschluss des Internets als muskelstimulierendes externes Nervensystem auf vielerlei Arten zu erweitern und damit im Vergleich zu den Fähigkeiten des natürlichen Körpers zu verbessern.

Angesichts der uneingeschränkten Technikbegeisterung, die Stelarc an den Tag legt, wecken diese Cyborg-Performances zwar einerseits eine gewisse Faszination über die künstlichen Veränderungen und Manipulationen des menschlichen Körpers, andererseits aber auch Bedenken über die wachsende Entfremdung des Menschen von seinem eigenen Körper. Sei es angesichts der fremden Steuerung, die dafür sorgt, dass der Künstler nicht mehr Herr über seinen eigenen Körper ist, oder auch angesichts der Tatsache, dass die technische Apparatur, die an den Körper angeschlossen wird, trotz gewisser Vorteile in vielerlei Hinsicht dem natürlichen Körper unterlegen ist und diesen nicht wirklich adäquat ersetzen kann. Die „Vision einer entkörperlichten, technisch perfektionierten Menschheit“⁴⁹ erscheint mit ihrer Negation des natürlichen Körpers und ihrer Implikation der Entindividualisierung durchaus fragwürdig.

⁴⁸ Siehe Smith 2005, 232.

⁴⁹ Brink 2004, 196.

Zudem werden durch Stelarc's Arbeiten auch Fragen der Theatralität angesichts der immer stärker eingreifenden Dominanz der künstlichen Computerintelligenz aufgeworfen, da diese in den neueren Arbeiten Stelarc's droht, den Künstler zu überschatten und die eigentliche Inszenierung zu übernehmen. Stelarc wird also nur noch zu einem ausführenden leeren Körper, der von einer künstlichen Existenz gesteuert wird oder beweist schließlich im „Prosthetic Head“, dass er nicht einmal mehr in einer physischen Präsenz anwesend sein muss und die interaktive Performance stattdessen auch zwischen einem digitalen Stellvertreter und einem Zuschauer ablaufen kann. Dies unterläuft natürlich die eigentliche Definition der Performance, die eigentlich eine leibliche Kopräsenz von Akteur und Zuschauer fordert. Es wird sich zeigen, ob sich die Performance-Kunst mit den immer fortschrittlicheren technologischen Möglichkeiten in diese Richtung weiterentwickeln wird oder ob die bestehende Norm der theatralen Interaktion weiterhin dominierend bleiben wird.

Quellenverzeichnis

Literaturverzeichnis

- Brink, Margot (2004): Von Cyborgs, Monstern und der Hochkonjunktur des Hybriden in der Theorie. In: Felbel, Gisela und Bauer-Funke, Cerstin (Hg.): *Menschenkonstruktionen. Künstliche Menschen in Literatur, Film, Theater und Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts*. Göttingen. (Querelles, Jahrbuch für Frauen- und Geschlechterforschung 9.) 183-202.
- Brucher, Rosemarie (2011): „[...] denn das Sichopfernkönnen beweist das Sich-Haben“. Zum paradoxen Freiheitsentwurf bei Schiller, Foucault und in der selbstverletzenden Body Art. In: Roland Innerhofer [u.a.] (Hg.): *Das Mögliche regieren. Gouvernamentalität in der Literatur- und Kulturanalyse*. Bielefeld. (Edition Kulturwissenschaft 5.) 151-169.
- Brunner, Markus (2008): „Körper im Schmerz“ – Zur Körperpolitik der Performancekunst von Stelarc und Valie Export. In: Villa, Paula-Irene (Hg.): *Schön normal – Manipulationen am Körper als Technologien des Selbst*. Bielefeld. 21-41.
- Julie Clarke (2008): Simulated Talking Machines: Stelarc's Prosthetic Head. In: Kroker, Arthur & Marilouise (Hg.): *Critical Digital Studies: A Reader*. Toronto. 489-498.
- Evert, Kerstin (2003): *DanceLab: Zeitgenössischer Tanz und neue Technologien*. Würzburg.
- Goodall, Jane (2005): The Will to Evolve. In: Smith, Marquard (Hg.): *Stelarc - The Monograph*. Cambridge u.a. 1-32.
- Kroker, Arthur & Marilouise (2005): We are all Stelarcs now. In: Smith, Marquard (Hg.): *Stelarc – The Monograph*. Cambridge u.a. 63-87.
- Nayar, Pramod K. (2004): *Virtual Worlds: Culture & Politics in the Age of Cybertechnology*. London, New Delhi.
- Orland, Barbara (2005): Wo hören Körper auf und fängt Technik an? Historische Anmerkungen zu posthumanistischen Problemen. In: Dies. (Hg.): *Artifizielle Körper – Lebendige Technik. Technische Modellierungen des Körpers in historischer Perspektive*. Zürich. (Interferenzen 8.) 9-42.
- Rötzer, Florian (1995): Die Zukunft des Körpers. In: *Kunstforum International* 132. 55-70.
- Schimmel, Paul (Hg.) (1998): *Out of Actions. Zwischen Performance und Objekt. 1949-1979*. Ostfildern-Ruit.
- Shin, Seung-Chol (2012): *Vom Simulacrum zum Bildwesen: Ikonoklasmus der virtuellen Kunst*. Wien.
- Smith, Marquard (2005): Animating Bodies, Mobilizing Technologies: Stelarc in Conversation. In: Ders. (Hg.): *Stelarc – The Monograph*. Cambridge u.a. 215-241.

Stelarc (1995): Von Psycho- zu Cyberstrategien: Prothetik, Robotik und Tele-Existenz. In: *Kunstforum International* 132. 72-81.

Stelarc (2000a): Obsolete Zeit? Ein Gespräch mit Sven Drühl. In: *Kunstforum International* 151. 117-124.

Stelarc (2000b): Parasite Visions: Alternate, Intimate and Involuntary Experiences. In: Featherstone, Mike (Hg.): *Body Modifications*. London [u.a.]. 117-127.

Tanner, Jakob (2005): Leib-Arte-Fakt. Künstliche Körper und der technische Zugriff auf das Leben. In: Orland, Barbara (Hg.): *Artifizielle Körper – Lebendige Technik. Technische Modellierungen des Körpers in historischer Perspektive*. Zürich. (Interferenzen 8.) 43-61.

Warr, Tracey (Hg.) (2000): *The Artist's Body*. London.

Internetquellen

Atzori, Paolo und Kirk Woolford (1995): *Extended Body: Interview with Stelarc*. 06.09.1995.
<http://www.cttheory.net/articles.aspx?id=71> (zuletzt aufgerufen am 05.09.2012)

Clarke, Julie (2005): *Stelarc's Prosthetic Head*. 19.10.2005.
<http://www.cttheory.net/articles.aspx?id=491> (zuletzt aufgerufen am 05.09.2012)

Landwehr, Dominik (1998): *Technologie als Weiterführung des Körpers. Ein Gespräch mit dem australischen Medienkünstler Stelarc*. 26.04.1998.
<http://www.heise.de/tp/artikel/2/2336/1.html> (zuletzt aufgerufen am 05.09.2012)

Preckel, Anne (2007): *Entgrenzte Haut und vervielfachte Glieder. Die Körper-Technik-Inszenierungen des australischen Medienkünstlers Stelarc*. 22.03.07.
<http://www.magazin.avinus.de/2010/07/08/preckel-anne-koerper-technik-inszenierungen-medienkuenstler-stelarc/> (zuletzt aufgerufen am 05.09.2012)

Stelarc (2011): *Circulating Flesh: The Cadaver, the Comatose and the Chimera*. Vortrag im Rahmen der ‚Virtual Futures 2.0‘ an der Universität von Warwick. 18.06.2011.
<http://www.youtube.com/watch?v=eDYrwX8Cozs> (zuletzt aufgerufen am 05.09.2012)

Studio for Creative Inquiry (1997): *PARASITE: Event for Invaded and Involuntary Body. A Performance by Stelarc*.
<http://vimeo.com/6288074> (zuletzt aufgerufen am 05.09.2012)

www.stelarc.org/?catID=20316 (zuletzt aufgerufen am 05.09.2012)