

## Die Epidermis der Kunst. Stelarc's Phantasmen

von Claudia Benthien

Erhält man von dem australischen Performancekünstler Stelarc einen Brief, so sticht das ungewöhnliche Layout seines Namens ins Auge: Alle Buchstaben sind in Versalien gedruckt und ziehen sich mit gleichmäßigen, übergroßen Abständen von einem Zeilenrand zum anderen. Auch seine Texte schreibt er bisweilen in dieser Manier, so dass die Worte wie unter einer extensiven Spannung erscheinen, die vom Rand ausgeht und dort wieder hinführt. Diese Wirkung, die ungewöhnliche Dehnung der Buchstaben und Worte ist kein Zufall, handelt es sich doch um jenen radikalen Künstler, der seine eigene Haut in verschiedenartigsten *Suspension Performances* insgesamt etwa 25 mal der extremsten Dehnung unterzog – indem er sie durch große Haken perforieren und sich daran aufhängen ließ. Es geht Stelarc dabei weniger um die Markierung der Lücken und Löcher zwischen den Worten und Buchstaben – beziehungsweise in der eigenen Haut –, als vielmehr um die Darstellung einer Spannung, eines physischen Extrems. Oder auch um die leibhaftige Realisierung jenes ausgedehnten Bogens, den der Künstlername des als Stelios Arcadiou 1946 auf Zypern geborenen *Body Artist* impliziert: »Stel-Arc« verweist wohl absichtsvoll darauf, dass er selbst die galaktische Brücke sein möchte, welche mit dem Namen zum Programm wurde. Doch der Gang dahin, in die leiblose Transzendenz, ist, wie in einer Vielzahl von Darbietungen deutlich wurde, ein langer und schmerzlicher. In Stelarc's Arbeiten lässt sich dieser unwillkürlich christologische Weg von einer radikalen Körperlichkeit und Thematisierung der reinen Fleischlichkeit des Menschen hin zu einer utopischen Überwindung des Körpers aufzeigen.<sup>1</sup>

Seit den siebziger Jahren tritt Stelarc fast ausschließlich nackt auf. War seine Haut zunächst selbst Ort der Kunst, indem sie durch Haken und das Gewicht des Körpers gedehnt, perforiert und so zur ästhetischen Struktur, zur »gravitational landscape«<sup>2</sup> wurde, so

1 Zu diesem Aufsatz findet der Leser auf der dem Band beiliegenden CD unter der Rubrik Buchmaterial verschiedene Abbildungen. Weitere Informationen bietet die Website des Künstlers unter <http://www.stelarc.va.com.au>.

2 Paffrath, James D., »An Interview with Stelarc«, in: *Obsolete Body/Suspensions/Stelarc*, hg. v. dems. u. Stelarc, Davis (Ca.) 1984, S. 16.

wird die Körperoberfläche später durch Sensoren vernetzt und damit zur Computer-Schnittstelle. Erst in Stelarc's neuester Arbeit *Exoskeleton* tritt der nackte Körper vollends von der Bühne der Kunst ab. Seine Nacktheit verwies – ob intendiert oder nicht – fortwährend auf die ontische Entblößtheit des Menschen: In der *Genesis* ist präfiguriert, inwieweit die menschliche Nacktheit mit der Initiation in die Scham, dem Sterblichwerden und der Vertreibung aus dem Paradies einhergeht; nackt zu sein wird als *conditio humana* gesetzt. Gott gibt dem mythischen Paar am Ausgang des Paradieses »Röcke aus Fellen«, um sie damit zu kleiden: Was allen Tieren bei der Geburt gegeben ist, müssen Eva und Adam sich erst als »zweite Haut« aneignen, um in diesem ursprünglichen Kulturakt Menschen zu werden. Nacktheit, sofern sie nicht ästhetisch-erotisch eingesetzt wird, codiert in der westlichen Kunst fortan in der Regel immer den Menschen als Mängelwesen und als Objekt der Scham.

Stelarc's nackter Körper, der auch in jungen Jahren keinem Schönheitsideal entsprach, zeigt daher immer wieder an, dass das »Fleisch« schwach, weich und schutzlos ist. In der Kontrastierung mit harter, metallischer Technologie, wie sie der Künstler in seinen späteren Performances inszenierte, wurde so immer das von Günther Anders als »prometheische Scham« bezeichnete Gefühl wachgerufen, dass der Mensch gegenüber der von ihm selbst geschaffenen Technik zurückbleibt.<sup>3</sup> »How can a naked body, without its technological paraphernalia, subjectively and simultaneously grasp both nanoseconds and nebulae?« fragt Stelarc rhetorisch, auf das Ungenügen der perzeptuellen und kognitiven menschlichen Ausstattung hinweisend.<sup>4</sup> An anderer Stelle spricht er ganz explizit von einem Akt der Beschämung durch die Potentiale der Technologie: »the human body tends to be intimidated by the precision and power of technology«.<sup>5</sup> Der Mensch muss sich sozusagen mit Technik bekleiden, um nicht länger nackt zu sein. Die Haut ist manifestor Ort dieses Mangels, so dass Stelarc in seinen utopischen Schriften immer wieder explizit davon spricht, dass die Körperoberfläche verändert und verhärtet werden sollte –

oder am besten gleich durch eine synthetische Haut zu ersetzen wäre.<sup>6</sup>

In den *Suspension Events*, die Stelarc von 1976 bis 1988 in Japan, Australien, Europa und Amerika realisierte, hat er die »natürlichen« Parameter des Körpers erprobt und dabei vorrangig dessen »Grenzen« thematisiert. Entgegen naheliegenden Assoziationen, dass es sich bei den *Events* um masochistische oder schamanistische – mit hin um rituelle – Praktiken handelt, versteht er selbst die Haut-Aufhängungen rein funktional und wendet sich gegen jede Form von »metaphysical assumptions and outmoded metaphysical desires«.<sup>7</sup> Der Künstler spricht über seinen Körper ausschließlich in der dritten Person, als »the body«, und produziert so eine merkwürdige Spaltung: er ist Kunstschaffender und Skulptur in einer Person oder, wenn man eine andere körperhistorische Tradition aufgreifen will, sowohl Anatom als auch Präparat. In dieser Darstellungskonvention, die sich bereits in Anatomietraktaten der Renaissance etabliert hat, nehmen anatomische Figuren ihre eigene Sektion vor, bieten sich sozusagen »bei lebendigem Leibe« dar: Sie lüften ihre Haut, öffnen mit den eigenen Händen ihren Unterleib oder führen mit einem Messer eine Selbstschindung aus, um dem Betrachter die Muskelanatomie zu demonstrieren. So entsteht die Al-lusion, dass die Präparate ihre Anatomisierung aktiv unterstützen.<sup>8</sup> Sie sind Subjekt und Objekt zugleich, Material und Schöpfer. Bei Stelarc wird eben diese Zusammenführung des Körper-Objekts

6 »Künftige Veränderungen werden mit einer Veränderung der Haut einhergehen. Wenn wir eine SYNTHETISCHE HAUT herstellen könnten, die Sauerstoff direkt durch ihre Poren aufnehmen und Licht auf effiziente Weise in chemische Nährstoffe umwandeln könnte, dann könnten wir den Körper radikal neu gestalten [...]« Stelarc, »Von Psycho- zu Cyberstrategien: Prothetik, Robotik und Tele-Existenz«, in: *Kunstforum International*, Nr. 132, 1995, S. 77.

7 Vgl. das Interview mit Robert Ayers, publiziert von der Nottingham Trent University: Ayers, Robert, »Obsolete Body/Alternate Strategies. Listening to Stelarc«, in: *Live Art Letters* 3, Nr. 2-11, 1998, S. 6; <http://art.ntu.ac.uk/lifeart/index.htm>. In einem Brief an Ken Starlett hält Stelarc 1975 fest: »This talk or emphasis on masochism in the context of what I'm doing is utterly, totally wrong. My events are involved with transcending human parameters, including pain – to manifest an all-important concept.« Zit. n. Paffrath, James D., »Preface«, Stelarc 1984, S. 8.

8 Vgl. Benthien, Claudia, »Anatomie im mythologischen Gewand. Kunst und Medizin in Schindungsdarstellungen des 16. und 17. Jahrhunderts«, in: *Künste und Natur in Diskursen der frühen Neuzeit*. Wolfenbütteler Arbeiten zur Barockforschung, hg. v. Hartmut Laufhütte, Wiesbaden 2000, S. 334-353; Sawday, Jonathan, *The Body Embalmed. Dissection and the Human Body in Renaissance Culture*. New York u. a. 1995.

3 Vgl. Anders, Günther, *Die Antiquiertheit des Menschen*, 1.-7. Aufl., München 1992, S. 21 ff.

4 Stelarc 1984, S. 24.

5 Ebd., S. 17.

und des aktiv Ausführenden in einer Person figuriert – einerseits durch die objektivierende Rede von dem Körper, andererseits durch das von Zuschauern der *Suspension Performances* immer wieder benannte detaillierte Selbstmanagement der Aufhängung: Der Künstler, welcher sich in extrem passivierenden, entblößen Posen präsentiert, gibt gleichwohl dezidierte Kommandos an seine Helfer und ist demnach sowohl Körper als auch steuernder ›Kopf‹ dieser ›Operationen‹ im doppelten Wortsinn. Er ähnelt darin auch den *amateurs de nouveauté* der Aufklärung, jenen Pseudowissenschaftlern und Jahrmarktskünstlern, die ihren eigenen Körper als Versuchsobjekt einsetzten und ihre oft schmerzhaften oder gefährlichen Experimente – z. B. die Selbstelektrifizierungen Charles Rabiqueaus – unter den Blicken der Öffentlichkeit exerzierten.<sup>9</sup>

Zwar lehnt Stelarc die Ebene des Sadoomasochismus in Interviews kategorisch ab, nichtsdestotrotz nimmt er – seine Aussage gleichsam unterminierend – in den großen Katalog der *Suspension Performances* auch einen Beitrag der Performanceethoretikerin Rachel Rosenthal auf, der sich explizit eben dieser Fragestellung widmet. Dort heißt es:

»Masochism demands an audience to witness and, in a sense, certify the activity. In that respect, the masochist and the performer are both paradoxically in control, and they, in effect, run the show. In performance art, the audience, from its role as sadist, subtly becomes the victim, as it is forced to endure the artist's plight empathetically, or to examine its own responses of voyeurism and pleasure, of smugness and superiority.«<sup>10</sup>

Mir geht es bei der Deutung der hier beschriebenen ›Gewaltsamkeit‹ der Darstellung, wie auch des Zuschauens, um den beiden Rollen inhärenten paradoxalen Anteil von passivem ›Erleiden‹ einerseits und der Empfindung bzw. Ausübung von Macht andererseits. Insofern die Konzeption allein auf das Künstler-Subjekt-Objekt beschränkt bleibt, ist ein Eingreifen der Zuschauer – wie es etwa für die Performances Marina Abramovičs konstitutiv ist – ausgeschlossen. Die Zuschauer werden zwar mit Stelarc's physischem Schmerz (visuell) konfrontiert, ein kathartisches Moment

<sup>9</sup> Vgl. Stafford, Barbara Maria, *Kunstvolle Wissenschaft. Aufklärung, Unterhaltung und der Niedergang der visuellen Bildung*, Amsterdam/Dresden 1998, S. 201–210.

<sup>10</sup> Rosenthal, Rachel, »Stelarc, Performance and Masochism«, in: *Obsolete Body/ Suspensions/Stelarc*, hg. v. James D. Paffrath u. Stelarc, Davis (Ca.) 1984, S. 69.

bleibt ihnen aber ebenso verwehrt wie die Möglichkeit der Interaktion mit dem Künstler.

Die symbolische Bedeutung der gedehnten Haut besteht für Stelarc darin, einen Zustand der Schwerelosigkeit zu erlangen – oder zumindest abzubilden:

»To me [the stretched skin] is part of the manifestation of the gravitational pull, of overcoming it, or of at least resisting it. [...] in fact [it] authenticates the suspension in a planetary gravitational field. It is the physical penalty you pay for suspending your body.«<sup>11</sup>

Wie hier ersichtlich, geht es um die (symbolische) Überwindung der Erdanziehung und damit auch um einen Zustand der Entkörperlichung, des Nicht-Irdischen. Die Schmerzen und Gefahren, die der Künstler durchlebt, um diese Befindlichkeit zu erreichen, vergleicht er immer wieder mit denjenigen, die eine Frau während der Schwangerschaft und der Geburt ihres Kindes erleidet: Sie sind unvermeidliche Effekte, aber in keinsten Weise Ziel und Zweck des Schwangerseins. Ein Künstler bemühe sich analog dazu, zwar keine Kinder, aber dafür ›neue Ideen‹ zu gebären, und habe den Schmerz und das Risiko als Preis für diesen Wunsch zu akzeptieren.<sup>12</sup>

Wieder nimmt Stelarc eine doppelte Position ein, denn er ist sowohl Gebärende(r) als auch Embryo. Diese Doppelfunktion wird deutlich in der Raumkonzeption, die vielen der Suspensions zugrunde liegt: Wie noch in heutigen Performances externalisiert Stelarc *live* sein Körperinneres mit Sensoren – etwa durch Töne und Klänge, die den Herzschlag und die Blutzirkulation akustisch verstärken und nach außen bringen.<sup>13</sup> Dadurch aber wird der Raum, in dem der *Event* stattfindet, zu einem erweiterten Körper – oder, in einer naheliegenden Lesart, zu einer Art Mutterleib:

<sup>11</sup> Stelarc 1984, S. 16.

<sup>12</sup> Ebd., S. 16f.

<sup>13</sup> »Wenn man meine früheren Performances als Erkunden und Durchbohren des Körpers charakterisieren kann (die drei Filme über das Innere des Magens, der Lunge und des Darms/die 25 Aufhängungen), indem sie die physischen Parameter und normalen Fähigkeiten des Körpers zeigten, dann erweitern und verstärken ihn die neuen Performances visuell und auditiv. Erweiterte Körperprozesse beinhalten Gehirnwellen (EEG), Muskeln (EMG), Puls (Plethysmogramm) und Blutzirkulation.« Stelarc 1995, S. 76. Vgl. auch Evert, Kerstin, »BodySounds. Zur akustischen Ebene in den Performances von Stelarc«, in: *Positionen. Beiträge zur Neuen Musik*, Nr. 40, 1999, S. 13–16.

»When you amplify the body sounds, the body is no longer merely the container of the sounds of the process. If you imagine the body in a gallery space, the container of the body sounds or body processes is no longer simply the humanoid shape of the body but the cuboid space of the gallery. In a sense it's a kind of sound aura. So you can think of amplifying body processes as expanding and transforming the human form in an architectural structure.«<sup>14</sup>

Der australische Kunsthistoriker Ken Scarlett, der eine dieser Performances sah, spricht davon, dass der Performancekünstler sich so seine eigene Umwelt herstellt:

»Stelarc, hung in the darkened space, like a god in the image of man, controlling his universe. He had created his own environment. The amplified sounds were audible evidence of his control over brain, muscle and heart [...].«<sup>15</sup>

Die »Geräusch-Aura« etabliert um den nackten, hilflos schwebenden Leib eine zweite akustische Hülle, die den tatsächlichen Tönen im Mutterleib recht nahe kommt. Stelarc produziert sich, wenn man so will, unter den Blicken der passiv bleibenden Zuschauer, seinen eigenen Uterus. Der alte Mythos vom »schwangeren Mann« wird derart um eine (autistische) Variante bereichert.<sup>16</sup> Der aufgehängte Körper erlebt sich selbst als schwerelos, wird aber auch von den Zuschauern der Performances immer wieder als »fließend« und »gleitend« beschrieben, was auf diesen fluidal-uterinen Daseinszustand hindeutet. Stelarc gebiert sich in seinen *Suspensions* immer wieder selbst, sie haben also weniger eine kathartische als vielmehr eine generierende Funktion. Und erst in diesem Zusammenhang wird es bedenklich, wenn Stelarc die Schmerzen als »physical penalty« für sein Begehren bezeichnet, denn das Wort Strafe impliziert die Ungemäßheit – oder auch das Unmaß – dieser leibhaftig umgesetzten Phantasie einer »symbiotischen Intimität«<sup>17</sup> mit sich selbst.

Es zeigt sich eine merkwürdige Verschränkung von Schwerelosigkeit und extremer physischer Präsenz: Einerseits lässt sich der Wunsch nach Aufhebung der Gravitation – wie angedeutet – als Phänomen der Entkörperlichung verstehen, und darin als früher

14 Stelarc 1984, S. 16.

15 Ebd., S. 20.

16 Vgl. Zapperi, Roberto, *Geschichten vom schwangeren Mann. Männer, Frauen und die Macht*, 2. Aufl., München 1994.

17 Sloterdijk, Peter, *Sphären I. Blasen*, Frankfurt a. M. 1998, S. 61.

Vorläufer jenes für die Neuen Medien immer wieder attestierten Phänomens eines »Verschwindens des Körpers«.<sup>18</sup> Andererseits aber ist es eben der Rückbezug auf den Körper, auf seine Materialität, Perzeptivität und Schwere, welche zunehmend gefordert wird, um der impliziten Schwerelosigkeit des Virtuellen entgegenzuwirken. Der Körper wird, mit dem Medientheoretiker Derrick de Kerckhove gesprochen, gegenwärtig als fundamentaler »Seinspunkt«<sup>19</sup> des globalen, vernetzten Menschen aufgerufen und wiederentdeckt. So lässt sich bei Stelarc im Vergleich der frühen mit den späteren Arbeiten ein doppeltes Paradox feststellen: Die *Suspensions* als vermeintlich radikal physische Akte dienen der Entkörperlichung, während die mit Virtueller Realität und dem Internet arbeitenden späteren Performances eine neue Körperlichkeit produzieren sollen.

Zudem thematisiert Stelarc bereits in den frühen Arbeiten bewusst jenen Informationsoverkill, der uns heute erwartet.<sup>20</sup> Die flächig penetrierte Haut, die den Körper mit unzähligen Informationen und Reizen bombardiert, entspricht der wesentlich zu groß gewordenen, und darin »unerträglichen« Datenmenge. Die oftmals in alle Himmelsrichtungen laufenden Seile, die den Künstler-

18 »A central utopian discourse around computer technology is the potential offered for humans to escape the body. This discourse of disembodiment has been central in the writings of influential »cyberpunk« novelist William Gibson and the cultural theorist and feminist Donna Haraway. In computer culture, embodiment is often represented as an unfortunate barrier to interaction with the pleasures of computing; [...] the body is often referred to as the »meat«, the dead flesh that surrounds the active mind which constitutes the »authentic« self.« Lupton, Deborah, »The Embodied Computer/User«, in: *Cyberspace – Cyberbodies – Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*, hg. v. Mike Featherstone u. Roger Burrows, London 1998, S. 100.

19 Kerckhove, Derrick de, »Propriozeption und Autonomie«, in: *Tasten*, hg. v. Kunst- und Ausstellungshalle der BRD, Schriftenreihe Forum 7, Göttingen 1996, S. 344.

20 »The body must burst from its biological, cultural and planetary containment. De-synchronize and depart. Once the body attains planetary escape velocity it will be launched into new evolutionary trajectories.« »Technology, which shatters the body's subjective totality of reality, now returns to reintegrate its fragmented experience. It literally brings the body back to its senses (sensors).« Stelarc 1984, S. 24 u. 52. »Specifically, they [the suspensions, C. B.] connote the penetration of his consciousness by a bombardment of extraneous information (the hooks), and his master of that assault and the forces of nature (gravity, his own physical and psychological limitations) by floating (suspension).« North, Ian, »Link Exhibition. Catalogue Statement«, in: *Obsolete Body/Suspensions/Stelarc*, hg. v. James D. Paffrath u. Stelarc, Davis (Ca.) 1984, S. 66.



körper marionettengleich in die Luft heben und ihn unter Spannung dort halten, stellen eine Art Verbildlichung jenes weltumspannenden Netzes dar, welches heute utopisch als die »neue Haut« des Menschen bezeichnet wird.

Die Haut wurde im westlichen Denken schon sehr viel früher als plurales Sinnesorgan der Nähe, der Intimität, der Erotik und darin primär als weiblich codiert.<sup>21</sup> Immer wieder wurden insbesondere der visuelle und der taktile Sinn kontrastiert, wobei das Sehen gegenüber dem Tasten als zwar vorgängig, aber oftmals auch als defizitär bestimmt wurde. Dieser Topos des Sehens als letztlich nicht »zufriedenstellende« Art der Wahrnehmung wird auch in der gegenwärtigen interaktiven Kunst aufgerufen, indem die Mangel Erfahrung, welches das Auge (und Ohr) hinterlässt, durch das Berühren zu kompensieren gesucht wird. Dem distanzierten Sehen soll durch die Überwindung der Ferne, welche der physische Kontakt von Haut zu Haut verspricht, abgeholfen werden. Nicht zufällig sind es also Cybersex-Installationen, die diese Erkundung der Haut mittels digitaler Technik experimentell erstmalig ermöglichen.

In der ästhetischen Theorie wurde der *tactus* bis ins zwanzigste Jahrhundert primär auf das Ertasten von Objekten mit den Händen reduziert. George Berkeley stellte um 1700 die These auf, dass das perspektivische Sehen notwendig auf ursprüngliche Erfahrungen des Tastens zurückgreift. Das Auge allein sei bloß in der Lage, Flä-

chen und Farben zu erkennen; Räumlichkeit und Körperhaftigkeit hingegen seien nur durch Betasten erfahrbar.<sup>22</sup> Erst das Tastgefühl lehre die Augen »nach außen zu sehen«, wie Etienne Bonnot de Condillac Berkeley paraphrasierte.<sup>23</sup> Während das Visuelle nur Repräsentationen zeigt und mithin täuschbar ist, beglaubigt allein der Tastsinn die Materialität der Dinge und damit ihre Realpräsenz. Der Philosoph Johann Gottfried Herder differenziert beide Sinne – Sehen und Tasten – in die visuelle »Erscheinung« und den taktilen »Begriff«, was er mit der klassischen Polarität von Malerei und Skulptur verbindet.<sup>24</sup> Herders These ist, im Anschluss an Berkeley, »dass alles, was Form ist, nur durchs tastende Gefühl, durchs Gesicht nur Fläche, und zwar nicht körperliche, sondern nur sichtbare Lichtfläche erkannt werde«.<sup>25</sup> Das Auge nimmt demnach nur Gestalten wahr, während allein die tastende Hand in der Lage ist, auch Körper zu erfahren. Herder beruft sich hier auf die im 18. Jahrhundert populären Versuche mit Blindgeborenen. Es wurde festgestellt, dass vormals Blinde, die durch operative Eingriffe das Augenlicht erhalten hatten, zunächst keine vollplastischen Formen und räumlichen Relationen zwischen Gegenständen sahen, sondern nur eine zweidimensionale Fläche, wenngleich sie diese taktil zuvor sehr wohl wahrnehmen konnten. Das Vermögen der Beglaubigung von Materialität und Realpräsenz, welches dem Tastsinn seit dem 18. Jahrhundert zugeschrieben wird, ist Ausgangspunkt gegenwärtiger Ansätze in den Neuen Medien. Die Authentizitätserfahrung durch das Taktile soll die Virtualität um die bisher fehlenden Dimensionen von Schwere, Masse, Temperatur, Bewegung und Räumlichkeit ergänzen, um so Realerfahrung weitergehend simulieren zu können.

»Der Gegenstand des Takts ist eine Gewalt, die wir erleiden; der Gegenstand des Auges und des Ohrs ist eine Form, die wir erzeu-

21 Sigmund Freud setzt den Übergang von der polymorphen Erregbarkeit aller Hautpartien zur genitalen Sexualität in der Pubertät an, doch das plurale, über den ganzen Leib verteilte Fühlen wird kulturgeschichtlich nicht nur mit der infantilen und frühpubertären, sondern auch (und zumeist negativ) mit der weiblichen Sexualität assoziiert. So spricht Freud vom Kind, das »unter dem Einfluss der Verführung polymorph pervers werden« kann und vom »unkultivierten Durchschnittsweib, bei dem die nämliche polymorphe perverse Veranlagung erhalten bleibt.« Freud, Sigmund, »Drei Abhandlungen zur Sexualtheorie«, in: *Sexualleben*, Studienausgabe 5, hg. v. Alexander Mitscherlich u. a., Frankfurt a. M. 1972, S. 97. Auch im späten 20. Jahrhundert hat sich diese Vorstellung der weiblichen Haut-Erotik gehalten, wie ein Zitat des Psychologen Frank Lawrence von 1971 verdeutlicht. Zur unterschiedlichen Entwicklung der Geschlechter sagt er, dass sich »die taktilkulturelle Empfindsamkeit, die die Geschlechtsteile während der Pubertät besitzen, verstärkt«, so dass sie »beim Mann zum Zentrum seiner Sexualität wird, während die Frau die über den ganzen Körper verbreitete Hautsensibilität des Kindes beibehält«. Zit. n. Montagu, Ashley, *Körperkontakt. Die Bedeutung der Haut für die Entwicklung des Menschen*, übers. v. Eva Zahn, 3. Aufl., Stuttgart 1982, S. 133. Ausführlicher zu dieser Fragestellung vgl. Benthien, Claudia, *Haut. Literaturgeschichte – Körperbilder – Grenzdiskurse*, Reinbek 1999; insbesondere S. 222–264.

22 Vgl. Berkeley, George, *A New Theory on Vision. The Works of George Berkeley*, Bd. I, hg. v. A. A. Luce u. T. E. Jessop, London, 1948.

23 Condillac, Etienne Bonnot de, *Abhandlungen über die Empfindungen*, übers. u. hg. v. Lothar Kreimendahl, Hamburg 1983, S. 155.

24 Herder, Johann Gottfried, *Schriften zu Philosophie, Literatur, Kunst und Altertum. 1774–1787*, Werke in 10 Bänden 4, hg. v. Jürgen Brummack u. Martin Bollacher, Frankfurt a. M. 1994, S. 249.

25 Ebd., S. 247.

gen.«<sup>26</sup> Dieses aufschlussreiche Zitat Friedrich Schillers stellt die Hautsinne dem Hören und Sehen gegenüber, welche als »edle« Distanzen bestimmen werden: Während Berührungen unweigerlich »erlitten« werden, und daher eine »Gewalt« darstellen, ist die Sinneswahrnehmung mit Auge oder Ohr eine willentlich und aktiv produzierte »Form« und mithin eine Art Selbsterzeugnis. Schillers Orientierung an Kant entsprechend wird die Sinnesthematik mit der Frage der Freiheit verbunden: die Bewertung der einzelnen Sinne wird anhand der Freiheit oder Unfreiheit des Wahrnehmenden vorgenommen. Doch Schiller spricht, wenn er hier »Takt« sagt, von einem ganz anderen Verständnis des Tastsinnes als die zuvor genannten sensualistischen Autoren, die den *tactus* als einen aktiven Erschließungssinn charakterisieren. Die Haut, von der hier die Rede ist, kann sich nicht abwenden oder vor Eindrücken verschließen. Dies unterscheidet sie grundlegend von den übrigen Sinnen, ebenso wie jene Tatsache, dass das Berühren eines Menschen oder eines Gegenstandes immer zugleich ein Berührtwerden ist, also eine reflexive Komponente besitzt. Die Sinnesorgane der Haut sind zudem nicht ausschließlich am Kopf, dem »edelsten Teil« des Menschen angeordnet, sondern sie sind über die Körperoberfläche verteilt. Um diesen Problemen der Unwillkürlichkeit und der unmittelbaren Leiblichkeit des Tastsinnes zu entgehen – um sich von der von Schiller bestimmten »Gewalt« des Taktiles zu befreien –, hat man verschiedene Strategien entwickelt. Dies sind im Wesentlichen die verkürzende Gleichsetzung von Tastsinn und Hand sowie die Reduktion der Vielfalt der Hautsinne auf ihre haptische Komponente. Beides zeigt sich in den Schriften zur Sinnesästhetik, in welchen (wie gelegentlich selbst in neueren physiologischen Abhandlungen) die Hautsinne zumeist als aktive Handsinne verstanden werden, ohne dass ihr passives Element – ihr Geworfensein in die Empfindung – nähere Berücksichtigung findet.<sup>27</sup>

26 Schiller, Friedrich, »Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen«, in: *Philosophische Schriften*, Nationalausgabe 1, hg. v. Helmut Koopmann u. Benno v. Wiese, Weimar 1962, S. 400.

27 Vgl. für den ästhetischen Diskurs z. B. Pinder, Wilhelm, »Unser Tastsinn und die Kunst«, in: *Von den Künsten und der Kunst*, hg. v. d. d. M., Berlin 1948, S. 23–32; Raphael, Max, »Der Tastsinn in der Kunst«, in: *Aufbruch in die Gegenwart: Begegnung mit der Kunst und den Künstlern des 20. Jahrhunderts*, hg. v. Hans-Jürgen Heinrichs, Frankfurt a. M. 1989, S. 121–130; für den physiologischen Diskurs: Hensel, Herbert, *Allgemeine Sinnesphysiologie. Hautsinne, Geschmack, Geruch*, Berlin u. a. 1966.

Doch weniger das aktive Tasten mit den Händen als vielmehr das subjektive, unentrinnbare Fühlen mit der Oberfläche des ganzen Körpers ist es, welches heute das Interesse der Utopisten erregt. Genau jene aus der ästhetischen Debatte bislang weitgehend eliminierten Anteile der Taktilität sind es, die nun strategisch eingesetzt werden. Es ist die (attribuierte) Unfreiheit, Unwillkürlichkeit und Erotik des Taktiles, die die gegenwärtigen Tendenzen zur Integration der Haut in die elektronische Vernetzung so attraktiv machen. Schillers Begriff des »Erleidens« trifft die entsprechende Semantik demnach sehr deutlich. Es geht um den kontrolliert erzeugten Kontrollverlust, um die paradoxe Verknüpfung von Selbstbestimmung und Ausgeliefertsein. Die sinnlich empfundene Nähe und Intimität wird nun aber mit Anonymität und physischer Distanz gekoppelt. Ziel ist es, den Körper aus der Vernetzung nicht länger auszuschließen (und ihn nur über die *Augen* mittels einer Datenbrille oder Eyephones, die *Ohren* mittels Kopfhörern und die *Hände* mittels Tastatur, Datenhandschuh, Joystick oder Touchscreen zu integrieren), sondern ihn komplett als sinnlich Wahrnehmenden in die Virtuelle Realität »mitzunehmen«. Man hat sich vorgenommen,

»die Technik so weit zu entwickeln, dass letztlich alle Sinne mit illusionärer Information versorgt werden, die umgebende Umwelt nicht mehr wahrnehmen und die Immersion in die Illusionswelt vollkommen wird.«<sup>28</sup>

Stelarc spricht davon, dass der Körper »aus dem physischen Bereich des Biologischen in die Cyberzone der Schnittstelle und der Erweiterung situiert werden« muss,<sup>29</sup> so dass die bisherige »acute absence of physical presence [...] on the Internet«<sup>30</sup> behoben wird. Gearbeitet wird daher an Ganzkörperanzügen, die eine vollständigere Immersion in den Datenraum erlauben, und so nicht nur Klänge und Bilder, sondern künftig auch das Ertasten über räumliche Distanzen hinweg ermöglichen. Diese Anzüge sollen sodann als »Peripherie der geschlossenen Systeme virtueller Realitäten« fungieren.<sup>31</sup> Die Formen und Funktionen der als »Teletakti-

28 Grau, Oliver, »In das lebendige Bild«, in: *Neue Bildende Kunst*, Nr. 6, 1997, S. 29.

29 Stelarc 1995, S. 73.

30 Stelarc, »Parasite Visions«, in: *Flesh Factor*, Ausstellungskatalog des Ars Electronica Festivals 1997, Wien/New York 1997, S. 156.

31 Faßler, Manfred u. Halbach, Wulf R., »CyberModerne: Digitale Fremde und die Renaissance der Nahwelt«, in: *Cyberspace. Gemeinschaften, virtuelle Kolonien, Öffentlichkeiten*, hg. v. d. M., München 1994, S. 75.

tät«<sup>32</sup> bezeichneten Berührungskonzeption, wenn auch bisher nur in wenigen Installationen technisch erprobt, zeigen anschaulich nicht nur den Reduktionismus heutiger Vorstellungen und ästhetischer Inszenierungen von Hautkontakt und Zärtlichkeit, sondern sie geben auch Auskunft über zeitgemäße Konzeptionen und Phantasmen von Körperlichkeit, Sinneswahrnehmung und Subjektivität.

De Kerckhove zufolge werden durch die multisensorischen interaktiven Systeme virtueller Realität die vielzähligen Möglichkeiten der Hautsinne erst entdeckt. Denn es geht nicht nur um technische Simulation von Berührungen, sondern auch um die Kreation ganz neuartiger taktiler Erfahrungen.<sup>33</sup> Unsere Kultur, so de Kerckhove, wurde im Zeichen des Buchdrucks jahrhundertlang vom Visualprimat beherrscht und kann erst mittels der Interaktivität »die Rückkehr des Tastsinnes [...] feiern«.<sup>34</sup> De Kerckhove setzt Taktilität mit »Propriozeption« gleich, was er als »Sinn für den eigenen Leib, am eigenen Leib da zu sein« definiert. Propriozeptive Wahrnehmung, die durch die Neuen Medien »wiederentdeckt« würde, bedeute, die Beziehung zur Umwelt zu »empfinden«, anstatt sie wie bisher zu »visualisieren«.<sup>35</sup> De Kerckhove zufolge dient Propriozeption der Beglaubigung Virtueller Realität, insofern er sagt: »Der einzige Sinn, dem wir wirklich vertrauen können, ist der Tastsinn, denn er ist da, wo auch wir wirklich sind«.<sup>36</sup> Zu fragen ist also zum einen, inwieweit die Nahsinne – insbesondere die der Haut – tatsächlich im Zuge der Medien- und Kunstentwicklung die prophezeite neue Bedeutsamkeit erlangen werden, und zum zweiten, ob möglicherweise generell die traditionelle Unterscheidung zwischen Nah- und Fernsinnen zukünftig irrelevant sein wird.

Im sogenannten *CyberSM-Projekt*, dem weltweit ersten Cybersex-System, das Stahl Stenslie und Kirk Woolford 1993 an der Kölner Hochschule für Medien realisierten, werden die Partizipierenden an ein »in Echtzeit arbeitendes, multisensorisches

32 Stenslie, Stahl, »Vernetzung des Fleisches«, in: *Kunstforum International*, Nr. 132, 1995, S. 180.

33 Kerckhove, Derrick de, »Touch versus Vision: Ästhetik neuer Technologien«, in: *Die Aktualität des Ästhetischen*, hg. v. Wolfgang Welsch u. a., München 1993, S. 152.

34 Ebd., S. 155; ders. 1996, S. 335 f.

35 Kerckhove 1993, S. 139.

36 Ebd., S. 167.

Kommunikationssystem für zwei Benutzer«<sup>37</sup> angeschlossen. Sie tragen sogenannte »intelligente« *Touch Suits*, die den »Körper selbst zur Schnittstelle der Kommunikation«<sup>38</sup> werden lassen. Die vernetzten Körper können sich, trotz ihrer räumlichen Distanz, gegenseitig berühren und stimulieren – so wurde etwa ein Teilnehmer in Paris mit einer Teilnehmerin in Köln verbunden. Im *CyberSM-Projekt* geschieht dies über ein visuelles Interface: die Benutzer sehen einen Körper auf dem Bildschirm und lösen durch die Eingabe von Daten die Empfindungen von Druck, Kälte, Wärme und Vibration bei ihrem Partner oder ihrer Partnerin aus. Zu sehen ist auf dem Bildschirm jedoch nicht der tatsächliche Körper der Person am anderen Ende des Netzes, sondern eine arbiträre Körpermaske, die aus einer großen »Body Bank« ausgewählt wurde.

Diese Zwischenschaltung einer visuellen Schnittstelle wird in dem von Stenslie nachfolgend entwickelten *Inter-Skin-Projekt* dann aufgehoben. Die Partizipierenden berühren nun wechselseitig ihre Körper – bzw. den als Interface fungierenden *Touch Suit* – und diese Berührung wird dann mittels des von der anderen Person getragenen *Suits* auf die Haut übertragen. Die Stimulation trägt somit Kennzeichen des Autoerotischen, gleichzeitig wird durch die *Inter-Skin Suits* aber auch eine Art »dritter Körper« erzeugt, ein gemeinsamer, »empfindsamer« Oberflächenleib.<sup>39</sup>

»Das Kommunikationssystem legt den Schwerpunkt auf die Übermittlung und auf den Empfang eines sinnlichen Kontaktes. Wenn ich meinen eigenen Körper berühre, berühre ich gleichzeitig auch den anderen Teilnehmer. [...] Vor allen Dingen muss ich das mit mir selbst machen, was ich den anderen empfinden lassen will. Das lässt meinen eigenen Körper zu einem selbstreferentiellen Objekt für die Kommunikation werden. Es gibt keine Möglichkeit, sich selbst zu vergessen oder sich hinter den Handlungen zu verstecken, die man ausführt. Wenn ich meine Genitalien berühre, dann wird der andere merken, dass ich sie berühre. In einer solchen Eins-zu-eins-Übertragung der Stimuli entsteht eine direkte, unmittelbare, fast intime Kommunikationsform.«<sup>40</sup>

37 Stenslie 1995, S. 179.

38 Ebd., S. 184.

39 Vgl. zu dieser These: Eerikäinen, Hannu, »Cybersex: A Desire for Disembodiment. On the Meaning of the Human Being in Cyber Discourse«, in: *Mediapolis. Aspects of Texts, Hypertexts and Multimedial Communication*, hg. v. Sam Inkinen, Berlin/New York 1999, S. 224.

40 Stenslie 1995, S. 180.



Es ist höchst fragwürdig, ob Berührung tatsächlich unter den Begriff ›Kommunikation‹ adäquat zu fassen ist. Zudem wird der Körper in diesem Zitat Stenslies durch den aus Einzelsensoren bestehenden Anzug von vornherein in sinnliche und ›unsinnliche‹ Teile vermeintlich partialisiert. Die Vorstellung einer »Eins-zu-eins-Übertragung« von »Stimuli« reduziert Berührung auf ein mechanistisches Modell, das sowohl das Atmosphärische als alles Subjektive von Empfindungen außen vor lässt (was bei erotischem Kontakt um so eklatanter ist). Zugrunde liegt hier weiterhin die Vorstellung des Knopfdrucks oder der Bedienung von Tastaturen, nur dass dafür jetzt die Körperoberfläche selbst herhält. Die Inventoren räumen zwar ein, dass es noch viele Jahre dauern wird, bis die Sensoren und Stimulatoren »so gut sind wie die Haut«<sup>41</sup> – aber selbst bei wesentlich differenzierterer Technik bleibt das fragwürdige Postulat einer digitalen Übertragbarkeit von Berührungsempfindungen bestehen.

Wenn Woolford im Kontext mit diesen Cyber-Projekten behauptet, dass »für die Menschen normalerweise eine Berührung sexuell ist«,<sup>42</sup> stellt dies eine einseitige Bewertung der Hautsinne dar, wie sie sich bereits in den Fünf-Sinne-Folgen des Barock herauskristallisiert hatte.<sup>43</sup> Denn insbesondere bei den späteren allegorischen Verkörperungen der Sinne wurde der *tactus* als Sinn der Intimität und der Erotik etabliert. Oftmals wird er mittels eines mehr oder weniger entblößten gegengeschlechtlichen Paares repräsentiert, welches keinen symbolischen Gegenstand in Händen hält – wie bei den anderen vier Sinnen –, sondern den konkreten Körper des anderen berührt, und sich diese Szene als vertrauliches Stelldichein in einem abgeschlossenen Ort ereignet. Der *tactus* schließt, im Gegensatz etwa zum Gesichtssinn und Gehör, ein Kollektiverlebnis aus und wird daher als besonders ›intimer‹ Sinn bestimmt.<sup>44</sup> Im Gegensatz zur räumlichen Nähe der Partner, wie sie auf den Barockdarstellungen zu sehen ist, lautet die Leitformel für die ver-

netzte Berührungserotik hingegen: »intim, aber anonym«.<sup>45</sup> Paul Virilio spricht daher zu Recht von einer »paradoxalen Hautperspektive«, in der das »elektromagnetische Präservativ der Ferne [...] den fragilen Schutz des Kondoms« ersetzt.<sup>46</sup>

Stelarc hat mit seinem *Stimbod-System* (1995) nicht nur ein Muskel-Steuerungssystem entwickelt, das Körper über physische Distanzen hinweg in Bewegung versetzt, sondern auch ein Fernberührungssystem ganz eigener Art geschaffen.<sup>47</sup> Im Gegensatz zu den teletaktischen Konzeptionen ist der rezeptive Körper in der *Stimbod*-Konzeption nicht passiv und erfährt externe Reize mittels eines Datenanzugs, sondern er soll durch den von einer räumlich entfernten Person zu steuernden elektronischen *Multiple Muscle Stimulator* dazu gebracht werden, sich selbst zu streicheln und diese Berührung dann zu empfinden.

Von Sandy Stone nach den »cyber-sexual implications« gefragt, antwortet Stelarc:

»If I was in Melbourne and Sandy was in NY, touching my chest would prompt her to caress her breast. Someone observing her would see it as an act of self-gratification, as a masturbatory act. She would know though that her hand was remotely and perhaps even divinely guided! Given tactile and force-feedback, I would feel my touch via another person from another place as a secondary and additional sensation. Or, by feeling my chest I can also feel her breast. An intimacy through interface, an intimacy without proximity.«<sup>48</sup>

Die ausgeführte Berührung soll vom aktiven Partner mittels einer Feedback-Schleife selbst erspürbar werden: Idealerweise nimmt man also sowohl sich selbst wahr als auch die Wirkung der Stimulation auf der anderen Haut. Dieses *Fühlen des Fühlens des anderen* ist wahrlich eine unerhörte Utopie, denn bekanntlich besteht die Tragik aller Liebenden seit Jahrtausenden genau darin, dass das

41 Woolford, Kirk, »VRB?«, in: *Kunstforum International*, Nr. 132, 1995, S. 191.

42 Ebd., S. 193.

43 Vgl. zur Ikonographie des *tactus* Benthien 1999, S. 226–229.

44 Dass auf den insgesamt 18 Abbildungen der beiden Beiträge Stenslies und Woolfords auf mehr als der Hälfte nackte Frauenkörper zu sehen sind, bzw. vernetzte weibliche Modells oder andere sehr attraktive junge Frauen mit nichts als den Datenanzügen bekleidet und es keinen einzigen entblößt-vernetzten Mann gibt, spricht für den projektiven Hintergrund dieser allerjüngsten *Männerphantasie*.

45 Stenslie 1995, S. 182.

46 Virilio, Paul, »Von der Perversion zur sexuellen Diverision«, in: *Kunstforum International*, Nr. 132, 1995, S. 195.

47 »STIMBOD ist ein System, mit dem ENTFERNT E KÖRPER ZU BEWEGUNGEN ANGEREGT WERDEN KÖNNEN. Für den multiplen Muskelstimulator wurde ein Interface mit Touchscreen entwickelt. Man kann Körperbewegungen programmieren, indem man die entsprechenden Muskelpartien der Computerdarstellung berührt.« Stelarc, »Fraktale Körper/Ping Body«, in: *Tasten*, hg. v. Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, Schriftenreihe Forum 7, Göttingen 1996, S. 316.

48 Stelarc 1997, S. 153.



eigene Empfinden eben als nicht teilbar gilt, was Niklas Luhmann in der unüberwindlichen Differenz von »Erleben« und »Handeln« gefasst hat.<sup>49</sup> Und sogar die Geschlechtergrenzen werden in der *Stimbod*-Konzeption transzendiert, wenn die vernetzten Körper männliche und weibliche Sensationen – »chest« und »breast« – zugleich empfinden können.

In Stelarc's celestischer Vision simultaner Berührung ist die Haut streng genommen nicht länger Schnittstelle – als jener Ort, der Kontakt und Vermittlung ermöglicht, aber zugleich trennende Fläche zwischen den Individuen bleibt –,<sup>50</sup> sondern das *Interface* Haut soll im Grunde aufgehoben werden: »The sensation of the remote body sucked onto your skin and nerve endings, collapsing the psychological and spacial distance between bodies on the Net«,<sup>51</sup> wie Stelarc selbst die (bisher rein fiktive) Synthese der Körper beschreibt: Die Teilnehmenden sollen an der Oberfläche ihrer Körper verschmelzen, ihre Haut soll sich aneinander »festsaugen«, so dass sie symbolisch wie auch sensorisch eine gemeinsame Haut erhalten. Wie Didier Anzieu gezeigt hat, stellt dies eine Primärphantasie des Kleinkindes dar – dass es mit der Mutter eine gemeinsame Haut besitzt.<sup>52</sup> Im Zuge der Individuation und Loslösung erkennt es, dass es eine eigene, separierte Haut besitzt. Während diese neue Getrenntheit einerseits als schmerzhaft erlebt wird, erfährt das Kind die gewonnene Autonomie und Selbständigkeit andererseits auch als lustvoll und befriedigend. In den utopischen Entwürfen des Cyberspace hingegen wird jene phantasmatische, primärnarzisstische<sup>53</sup> (und paradiesische) physische Nicht-Getrenntheit er-

neut zu erreichen gesucht: Die annähernde Synchronizität von ausgeführter und erlebter Berührung lässt den Unterschied zwischen beiden verschwimmen und hebt so das Spüren und Bewusstsein von Körpergrenzen auf. Es handelt sich erneut um einen paradoxalen Vorgang: durch Zwischenschaltung einer medialen Instanz wird die eigentliche »Grenze« zugunsten einer »amedialen Unmittelbarkeit« eliminiert.

Demnach ist es auch kein Zufall, wenn es gerade Stelarc ist, der immer wieder vom »Aufbrechen der Oberflächen« spricht – davon, dass im Cyberspace der Körper endlich nicht mehr an der eigenen Haut enden muss. Wie literarische Entwürfe von Kafka über Musil und Jahn bis hin zu Sylvia Plath zeigen, wird die Haut im 20. Jahrhundert zur zentralen Metapher der Isolierung, zum Emblem des *homo clausus*.<sup>54</sup> Das Subjekt empfindet sich immer weniger geborgen in seiner Haut als vielmehr verborgen – weniger geschützt als vielmehr gefangen. Heute wird die Haut als finale Grenze verstanden und problematisiert, als etwas, das zwar individuiert, primär aber trennt. Als solche wird sie schließlich auch in der *Body Art* und Medienkunst zum Thema.<sup>55</sup> So kann man mit Hans-Ulrich Reck von der Einsicht sprechen, dass »nicht die Technik eine neue Vorstellungs- und Metaphernwelt erzeugt, sondern umgekehrt die zu einer verbindlichen Rhetorik werdende Imagination mit ihren Sehnsüchten und Redefiguren, Bildern und Verweisen Technik erst ermöglicht.«<sup>56</sup>

Stelarc ruft den Wunsch nach Transgression des verschlossenen Körperbehälters auf, indem er die Überwindung der Haut, die er jahrzehntelang am eigenen Leib demonstriert hat, rhetorisch als Akt der Befreiung stilisiert: »As interface the skin is obsolete. The significance of the cyber may well reside in the act of the body shedding its skin.«<sup>57</sup> Oder:

seitigen Sich-Einschließens, einer primären narzisstischen Fusion, in die das Neugeborene seine Mutter, die selber durch die Geburt des von ihr ausgetragenen Fötus entleert wurde, mehr oder weniger mit hineinzieht.« Ebd., S. 88.

54 So eine der Leitthesen meines Buches (Benthien 1999).

55 Etwa auf einer Folge digitalisierter Fotografien des Künstlerduos Anthony Aziz und Sammy Cucher von 1994 oder in der 1993 entstandenen Reihe *Thank You, Tightmaster* von Inez van Lamsperde. Vgl. die Abbildungen ebd., S. 42.

56 Reck, Hans-Ulrich, »Kunst und neue Technologien. Medientheoretische Reflexionen«, in: *Medien. Kunst. Passagen*, Nr. 4, 1994, S. 37.

57 Stelarc 1997, S. 150.

49 Luhmann, Niklas, *Liebe als Passion. Zur Codierung von Intimität*, 5. Aufl., Frankfurt a. M. 1990, S. 26 ff.

50 »Um Interaktion mit einem Medium zu ermöglichen, wird eine vermittelnde Instanz benötigt, die nicht nur die Wechselseitigkeit des Nachrichtenaustausches, sondern auch der adäquaten – d. h. für die gekoppelten Systeme verstehbare – Kodierung und Dekodierung garantiert, damit »Sinn« attribuiert werden kann. Diese »vermittelnde« Instanz nennt man »Interface« oder »Schnittstelle«. Das »Interface« [...], eben das, was »zwischen den Gesichtern« liegt, ist immer Resultat von zugleich technischer, gesellschaftlicher und individueller Konstruktion.« Halbach, Wulf R., *Interfaces. Medien- u. kommunikationstheoretische Elemente einer Interface-Theorie*, München 1994, S. 13 f.

51 Stelarc 1997, S. 156.

52 Anzieu, Didier, *Das Haut-Ich*, 3. Aufl., Frankfurt a. M. 1992, S. 61 ff.

53 »Vor der Entstehung der Phantasie einer gemeinsamen Haut ist die Psyche des Neugeborenen von einer intra-uterinen Phantasie beherrscht, welche die Geburt verleugnet und den – zum primären Narzissmus gehörenden – Wunsch nach der Rückkehr in den mütterlichen Schoß ausdrückt: Es ist die Phantasie eines gegen-

»Stellen Sie sich vor: einen Körper, der nicht länger an seine Haut gebunden ist. Bislang war die Oberfläche der Haut der Ort, an dem die Welt beginnt und zugleich das Selbst endet. [...] Aber nun wird sie durch die Technik ausgedehnt und durchlässig gemacht. [...] Haut bedeutet nicht länger Abschluss. Wenn Oberfläche und Haut aufreißen, ist das, als lösten sich Innen und Außen auf.«<sup>58</sup>

Die hier beschriebene gewaltsame Extension der Haut, die ihre Penetration – durch Implantation von Nanotechnologie – zugleich beinhaltet, ist ein grandioses, narzißtisches Phantasma, wie es auch de Kerckhove, ein anderer Leitdenker der *Teletaktilität*, imaginiert, wenn er davon spricht, dass »der computergestützte Körper seine traditionellen, organisch in die Haut eingebetteten Grenzen [überschreitet]« und dass »die durch ihre Satelliten sensibilisierte Erdatmosphäre zukünftig unsere neue Haut wird.«<sup>59</sup> Ähnlich euphemistisch formuliert hat dies in den 60er Jahren bereits de Kerckhoves Lehrer, Marshall McLuhan: »Im Zeitalter der Elektrizität wird die ganze Menschheit zu unserer eigenen Haut.«<sup>60</sup>

In Frage steht nichts weniger als »die Grenze, die durch unsere Haut repräsentiert wird«, wie de Kerckhove konstatiert, –

»ein entscheidender Tragpfeiler unserer individualpsychologischen Standardausrüstung. Durch interaktive Medien werden die Grenzen zwischen dem, was außerhalb und innerhalb unseres Bewußtseins geschieht, fließend, und schon bald werden wir nicht mehr völlig sicher sein, wo unser Körper beginnt und wo er endet.«<sup>61</sup>

Dass es gerade die Haut ist, anhand welcher die visionäre Erweiterung der Wahrnehmung und des Nervensystems sowie die utopische Auflösung zwischen Intern und Extern immer wieder verdeutlicht wird, liegt darin begründet, dass sie im historischen Verlauf sowohl als finale Grenze des Selbst bestimmt wurde wie auch als das Sinnesorgan, welches am stärksten leiblich ist und dessen Eindrücken am wenigsten zu entrinnen ist. Doch auch die an-

deren Sinne sind in diesen Entdifferenzierungsprozess einbezogen, so dass auch sie nicht länger als Distanzsinn im Schillerschen Sinne zu begreifen sind. Denn Augen, die von eng anliegenden Eye-phones umschlossen sind oder deren Pupillen direkt mit Laser bestrahlt werden, können sich ebenso wenig von den auf sie einwirkenden Impressionen abwenden wie die Haut, die als ganze in einem Datenanzug steckt.

De Kerckhove hat daher sogar Recht, wenn er sagt, »dass alle Schnittstellentechniken Variationen zu den Ausdrucksformen des Tastens sind«,<sup>62</sup> insofern es darum geht, den Körper direkt und unausweichlich virtuellen Umwelten auszusetzen. Euphorisch spricht er davon, dass »jedes Interaktionssystem zwischen Körper und Maschine eine Abwandlung der Fähigkeit [ist], berühren zu können und sich berühren zu lassen.«<sup>63</sup> Die Haut avanciert zum neuen Leitsinn, insofern fortan alle Sinne durch die direkt mit dem Körper verbundenen Schnittstellen mehr oder weniger nach dem Modell taktilen Kontakts funktionieren sollen.

In Stelarc's aktuellster Arbeit *Exoskeleton* wird die Haut des Künstlers als direkte Schnittstelle erstmalig verbannt. Damit einhergehend wird die eingangs beschriebene Semantik der Körperoberfläche aufgehoben: Stelarc trägt schwarze, unauffällige Kleidung, die seinen Körper als verletzlichen und physischen Leib aus der Bildfläche nimmt. In der Vernetzung mit der *Walking Machine*, einem riesigen, spinnenähnlichen sechsbeinigen Gerät, ist der dunkel gekleidete kleine Mann eher Kopf oder Schaltzentrum des Techno-Insekts als dessen Leib. Stelarc hat (bedingte) Steuereungskontrolle über die Bewegungen der Maschine, die er als Körperextension somit *sich* einverleibt. Der Körper ist hier erstmalig nicht passives Objekt, dem durch externe Instanzen unwillkürlich etwas geschieht, der durch »Parasiten« und *Remote Agents* gesteuert wird, sondern er ist als ein Penetrationsobjekt tendenziell ausgeschaltet.

Wie bereits der Name andeutet, ist in diesem Mensch-Maschinen-Hybrid das Knochengerüst externalisiert, die »Weichteile« hingegen befinden sich im Inneren; dies entspricht der biologischen Unterscheidung aller Lebewesen in zwei große Gruppen:

58 Stelarc 1996, S. 319.

59 Kerckhove 1996, S. 333.

60 McLuhan, Herbert Marshall, *Die magischen Kanäle. Understanding Media*, Düsseldorf u. a. 1992, S. 64. Zur Kritik an McLuhans Begriff des Taktilen vgl. auch Schneider, Irmela, »Von der Vielsprachigkeit zur ›Kunst der Hybridation‹. Diskurse des Hybriden«, in: *Hybridkultur. Medien, Netze, Künste*, hg. v. dies. u. Christian W. Thomsen, Köln 1997, S. 31.

61 Kerckhove 1993, S. 166.

62 Ders. 1996, S. 335.

63 Ebd., S. 334.

»Anscheinend hat das Leben Tierformen entwickelt, bei denen das Weiche innen liegt, während sie außen von einem harten Panzer umgeben sind und andere Formen, bei denen das Harte innen liegt, Knochen, Knorpel, Skelett, während das Weiche nach außen tritt als Fleisch, Schleimhaut oder Haut.«<sup>64</sup>

*Exoskeleton* invertiert die Struktur des menschlichen Körpers demnach, indem das »Harte« nach außen gekehrt wird und die den Menschen verletzlich machende Haut nicht länger die Oberfläche bildet.

Im Vergleich zu den anderen Arbeiten wird in dieser Performance nicht länger demonstriert, inwieweit der Körper gegenüber der Technik schwach und permeabel ist, sondern im Gegenteil: Wohl unbeabsichtigt stellt dieser *Event* eher eine invertierte prometheische Scham aus, nämlich diejenige einer Technik, welche nicht einmal fähig ist, ein so »niedriges« Lebewesen wie eine Spinne adäquat zu simulieren. Der Künstler wird zwar durch die Rotationen des Monstrums – die wiederum durch Bewegungen seines linken Arms ausgelöst werden – teilweise unmotiviert hin- und hergeschüttelt, er trägt dies jedoch mit einem gelassenen konzentrierten Blick auf das Steuerungsmodul in seiner linken Hand und oftmals gar mit entspannt geschlossenen Augen. Stelarc's geschlossene Augen symbolisieren nicht nur das Ende der voyeuristischen Blicke auf seinen nackten Körper, sondern zeigen auch einen Menschen, der trotz bizarrer Bewegungen und Stöße, wilder Geräuschkulisse und starker Lichtbestrahlung einfach in sich ruht.

Dass die pneumatisch betriebene *Walking Machine* am ehesten einer gigantischen Spinne ähnelt, nimmt nicht nur den Mensch-Tier-Vergleich der *Genesis* auf (indem hier aber der Mensch dem Tier überlegen ist), sondern stellt auch einen historischen Bezug zur Ikonographie des Tastsinnes her: Dem *tactus* wird nämlich seit dem Mittelalter – im Gegensatz zu den anderen vier Sinnen – nicht nur ein einziges Symboltier zugeschrieben, sondern gleich drei. Und eins dieser Tiere ist traditionell die Spinne, welche für das vorsichtige Tasten und Berühren steht.<sup>65</sup> In *Exoskeleton* werden die Tastorgane so mittels der riesigen Gliedmaßen der Maschine bildhaft nach außen verlagert, ohne aber Wahrnehmung zu ermöglichen. Die tastenden (bisweilen auch stampfenden) Bewegungen der Maschine werden vielmehr in rhythmische Signale

transformiert, welche die Performance akustisch untermalen. Stelarc hat in vielen seiner früheren Arbeiten die Grenzen des Körpers thematisiert, indem er sein Körperinneres »externalisiert«, es durch akustische und visuelle Impulse sichtbar und hörbar gemacht hat, – etwa durch Laserstrahlen aus seinen Augen, die den Herzschlag wiedergeben, oder durch eine per Mikrokamera gefilmte kleine Skulptur im Inneren seines Magens. Hier hingegen transformiert er die äußere Bewegung seines technisch erweiterten Körpers in Töne. Somit wird aber auch die Maschine durch ihre Unfähigkeit zur Wahrnehmung gegenüber dem sensitiven Menschen unwillkürlich selbst als »Mängelwesen« entlarvt. Instinktiv haben die Zuschauer dies erfasst: nachdem die Performance beendet ist, wird zunächst nur zögernd geklatscht. Erst als der Künstler von der Maschine befreit ist – oder sie von ihm? –, wird laut und anhaltend applaudiert, so dass deutlich wird, inwieweit der Beifall allein dem Menschen gilt und nicht dem Stahlgerät.

Dass es in allen hier beschriebenen Performances und VR-Installationen primär um ein utopisches Potential geht, welches mittels der Kunst aufgerufen wird, also weniger um die Realebene des *State of the Art* technischer Möglichkeiten als vielmehr um Phantasien und Phantasmen, die ausgestellt, aber auch beschworen werden, scheint dem Künstler bewusst zu sein. Denn manche seiner nur auf den ersten Blick fanatischen Manifeste beginnen jeden einzelnen Absatz mit einem »Stellen Sie sich vor [...]!«. Und nicht nur in seinen Briefen neigt Stelarc dazu, alle seine Sätze mit drei Punkten zu beenden, was ebenfalls jene Imaginationsfähigkeit anmahnt, welche eine Kunst auslöst, die nicht bei der Epidermis der Dinge stehen bleibt.

64 Serres, Michel, *Die fünf Sinne. Eine Philosophie der Gemenge und Gemische*, übers. v. Michael Bischoff. 2. Aufl., Frankfurt a. M. 1994, S. 94.

65 Vgl. *Los cinco sentidos y el arte*, hg. v. Museo del Prado, Madrid 1997, S. 108.



Abbildungen zum Aufsatz „Die Epidermis der Kunst“



Stelarc: *Skin Suspension*



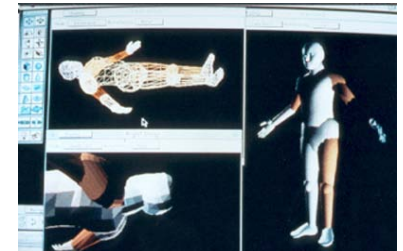
Stelarc: *Pull Out/Pull Up.  
Event for Self Suspension*



Stelarc: *Sitting/Swaying.  
Event for Rock Suspension*



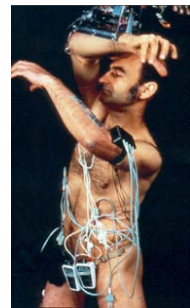
Stahl Stenslie/  
Kirk Woolford:  
*CyberSM Project*



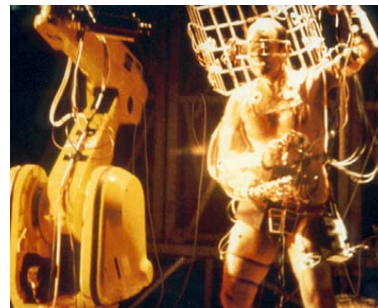
Stelarc: *Touch Screen Interface for  
Muscle Stimulator (Stimbod)*



Stelarc: *Stimbod; Multiple Muscle  
Stimulator Control Box*



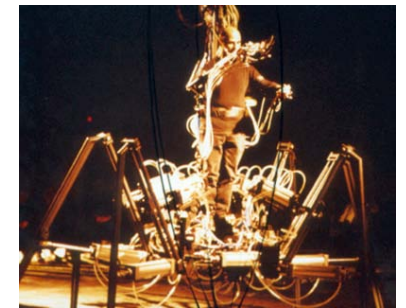
Stelarc:  
*Third Hand*



Stelarc: *Scanning Robot,  
Involuntary Arm and Third Hand*



Stelarc: *Amplified Body, Laser Eyes  
and Third Hand*



Stelarc: *Exoskeleton*

# Formen interaktiver Medienkunst

Herausgegeben von  
Peter Gendolla, Norbert M. Schmitz,  
Irmela Schneider und  
Peter M. Spangenberg  
suhrkamp taschenbuch  
wissenschaft

Mit CD-ROM

# Formen und Medienkunst Geschichte, Tendenzen, Utopien

Herausgegeben von  
Peter Gendolla, Norbert M. Schmitz,  
Irmela Schneider und  
Peter M. Spangenberg

Seit mindestens 30 Jahren ist die »digitale Revolution« mit ihrem Potential für neue, freiere Kommunikationsstrukturen eine Herausforderung für die Kunst. Der Band, der sich gleichermaßen an Medien- und Kunstwissenschaftler wie auch an Künstler richtet, will nach dem »Hype« der achtziger und neunziger Jahre ein erstes Resümee jener theoretischen und praktischen Utopien ziehen, die Interaktivität zu einem zentralen Paradigma künstlerischer Debatten machten. Er bietet einen konkreten Abriss der jüngsten Geschichte der neuesten Tendenzen interaktiver Medienkunst. Eine CD-ROM mit Beispielen läßt diese neue Kunstform auch konkret, d. h. im digitalen Medium selbst, anschaulich werden.

Peter Gendolla ist Inhaber der Stiftungsprofessur Literatur, Kunst, Neue Medien und Technologien an der Universität-GH Siegen; Norbert M. Schmitz ist Professor für Ästhetik an der Musikwissenschaftlichen Fakultät in Kiel; Peter M. Spangenberg ist Professor für Theorie und Gestaltung der Medien an der Ruhr-Universität Bochum; Irmela Schneider ist Professorin am Institut für Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft an der Universität Köln.

Suhrkamp



# Formen interaktiver Medienkunst Geschichte, Tendenzen, Utopien

Herausgegeben von  
Peter Gendolla, Norbert M. Schmitz,  
Irmela Schneider und  
Peter M. Spangenberg

Seit mindestens 20 Jahren ist die »digitale Revolution« mit ihrem Potential für neue, freiere Kommunikationsstrukturen eine Herausforderung für die Kunst. Der Band, der sich gleichermaßen an Medien- und Kunstwissenschaftler wie auch an Künstler richtet, will nach dem »Hype« der achtziger und neunziger Jahre ein erstes Resümee jener theoretischen und praktischen Utopien ziehen, die Interaktivität zu einem zentralen Paradigma aktueller ästhetischer Debatten machten. Er bietet einen konkreten Abriss der jungen Geschichte der neuesten Tendenzen interaktiver Medienkunst. Eine CD-ROM mit Beispielen läßt diese neue Kunstform auch konkret, d. h. im digitalen Medium selbst, anschaulich werden.

Peter Gendolla ist Inhaber der Stiftungsprofessur Literatur, Kunst, Neue Medien und Technologien an der Universität-GH Siegen; Norbert M. Schmitz ist Professor für Ästhetik an der Muthesius-Fachhochschule für Gestaltung in Kiel; Peter M. Spangenberg ist Professor für Theorie und Geschichte der Medien an der Ruhr-Universität Bochum; Irmela Schneider ist Professorin am Institut für Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft an der Universität Köln.

|                                                           |     |
|-----------------------------------------------------------|-----|
| Vorwort                                                   | 7   |
| Überblick über die Beiträge des Bandes                    | 12  |
| Herausgegeben von                                         |     |
| Peter Gendolla, Norbert M. Schmitz,                       |     |
| Irmela Schneider und                                      |     |
| Peter M. Spangenberg                                      |     |
| Peter Gendolla                                            |     |
| Zur Interaktion von Kunst und Medien                      | 19  |
| Oliver Grau                                               |     |
| Telepräsenz. Zu Genealogie und Epistemologie von          |     |
| Interaktion und Simulation                                | 39  |
| Söke Dinkla                                               |     |
| Das flottierende Werk. Zum Entstehen einer neuen          |     |
| künstlerischen Organisationsform                          | 64  |
| Zur Theorie der Interaktivität                            |     |
| Norbert M. Schmitz                                        |     |
| Mediahtät als ästhetische Strategie der Moderne.          |     |
| Zur Diskursgeschichte der Medienkunst                     | 99  |
| Peter M. Spangenberg                                      |     |
| Die Deutsche Bibliothek - CIP-Einheitskennung             |     |
| Produktive Imitation. Medienkunst als                     |     |
| Medienkultur                                              | 141 |
| Marie-Luise Angerer                                       |     |
| I am suffering from a space-time                          |     |
| Neuen Medien Kunst. Konstante                             | 167 |
| Mike Santolucito                                          |     |
| Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das der Übersetzung |     |
| Pragmatische Reflexion zur Medienkunst                    |     |
| einer interaktiven Medienkunst                            |     |
| Medienwissenschaft                                        | 181 |
| Theorie der Medienkunst                                   |     |
| Sack-Hühner GmbH, Wildbühlstr. 10                         |     |
| Druck: Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden             |     |
| Dehronische Moderne - ein                                 | 202 |
| Unschärfe nach Entwurf von                                |     |
| Heiko Idensen                                             |     |
| Willy Fleckhaus und Rolf Staudt                           |     |
| Kollaborative Schreibweisen                               |     |
| Arbeit: Schnittstellen für                                |     |
| Suhrkamp                                                  | 218 |

Herausgegeben von  
Peter Gendolla, Norbert M. Schmitz,  
Irmeta Schneider und  
Peter M. Spangenberg

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme  
Ein Titeldatensatz für diese Publikation  
ist bei Der Deutschen Bibliothek erhältlich.

suhrkamp taschenbuch wissenschaft 1544  
Erste Auflage 2001  
© Suhrkamp Verlag 2001

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das der Übersetzung,  
des öffentlichen Vortrags sowie der Übertragung  
durch Rundfunk und Fernsehen, auch einzelner Teile.  
Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form  
(durch Fotografie, Mikrofilm oder andere Verfahren)  
ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert  
oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet,  
vervielfältigt oder verbreitet werden.

Satz: Hümmel GmbH, Waldbüttelbrunn

Druck: Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden

Printed in Germany

Umschlag nach Entwürfen von

Willy Fleckhaus und Rolf Staudt

I 2 3 4 5 6 – 06 05 04 03 02 01

## Inhalt

|                                              |    |
|----------------------------------------------|----|
| Vorwort .....                                | 7  |
| Überblick über die Beiträge des Bandes ..... | 12 |

### Zur Geschichte der interaktiven Medienkunst

|                                                                                            |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <i>Peter Gendolla</i>                                                                      |    |
| Zur Interaktion von Raum und Zeit .....                                                    | 19 |
| <i>Oliver Grau</i>                                                                         |    |
| Telepräsenz. Zu Genealogie und Epistemologie von<br>Interaktion und Simulation .....       | 39 |
| <i>Söke Dinkla</i>                                                                         |    |
| Das flottierende Werk. Zum Entstehen einer neuen<br>künstlerischen Organisationsform ..... | 64 |

### Zur Theorie der Interaktivität

|                                                                                                                                      |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <i>Norbert M. Schmitz</i>                                                                                                            |     |
| Medialität als ästhetische Strategie der Moderne.<br>Zur Diskursgeschichte der Medienkunst .....                                     | 95  |
| <i>Peter M. Spangenberg</i>                                                                                                          |     |
| Produktive Irritationen: Zum Verhältnis von Medienkunst,<br>Medientheorie und gesellschaftlichem Wandel .....                        | 140 |
| <i>Marie-Luise Angerer</i>                                                                                                           |     |
| I am suffering from a spatial hangover. Körper-Erfahrung im<br>Neuen MedienKunst-Kontext .....                                       | 166 |
| <i>Mike Sandbothe</i>                                                                                                                |     |
| Pragmatische Medientheorie des Internet. Überlegungen zu<br>einer integralen Konzeption zeitgenössischer<br>Medienwissenschaft ..... | 183 |

### Theorie als Praxis / Praxis als Theorie

|                                                                                                                                   |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <i>Bazon Brock</i>                                                                                                                |     |
| Uchronische Moderne – Zeitform der Dauer .....                                                                                    | 205 |
| <i>Heiko Idensen</i>                                                                                                              |     |
| Kollaborative Schreibweisen – virtuelle Text- und Theorie-<br>Arbeit: Schnittstellen für Interaktion mit Texten im Netzwerk ..... | 218 |

Martina Leeker

Theater, Performance und technische Interaktion. Subjekte  
der Fremdheit. Im Spannungsgefüge von Datenkörper und  
Physis ..... 265

### Positionen interaktiver Medienkunst der Gegenwart

Natalie Binczek

»Wo ist also der Ort des Textes?« – Rainald Goetz' *Abfall*  
für alle. .... 291

Claudia Benthien

Die Epidermis der Kunst. Stelarc's Phantasmen. .... 319

Angela Krewani

Zur Immaterialität von Stahlkonstruktionen: Liz Phillips' und  
Anney Bonneys interaktives Projekt »Shaded Bandwidths«.  
Ein Interview ..... 340

Irmela Schneider und Peter M. Spangenberg

Internetkommunikation, Emotionalität und Neugier.

Ein Interview mit der niederländischen

Medienkünstlerin Merel Mirage ..... 353

### Jenseits des Kunstsystems

Frank Furtwängler

»A crossword at war with a narrative«. Narrativität versus

Interaktivität in Computerspielen ..... 369

Bibliografie ..... 401

Die Autoren ..... 425