

Georg Christoph Tholen / Dieb 13 (Dieter Kovacic)**Lecture Performance:****Schnitt X Stellen - zwischen Körper und Sprache, Sound und Bild. (60 min.)****Philosophy On Stage # III (,Generating Bodies'), Wien, 24.11. 2011**

Abstract:

Rätselhafte Fort-Da-Spiele intervenieren zwischen Körper und Sprache, Zeichen und Bild, Geräusch und Klang. Der Gestus der Wiederholung artikuliert ein ursprungsloses Auftauchen und Verschwinden von Distanznahmen, die Zwischenräume eröffnen, unvorhersehbar und unabgeholten. Spuren dieser Intervalle und Interventionen konfigurieren Monumente und Momente der Einbildungskraft, die Gestalten wegnehmen und vorwegnehmen kann – im Denken wie in der Kunst, in wiederkehrenden Gesten zwischen Emphase und Erschöpfung.

Tho_Dieb13_Vortrag_Gesamt_VS_1_16_01_2012_Archiv**Themenblock 1 (TB 1): Fort-Da-Spiele***Ab 0.00 – ca. 4.30 min TB 1 insgesamt:**Ab: 0.00 min – 0.30 min.:**PF 2: Sound, leitmotivischer Loop**Ab: 0.30 – ca. 1.00 min:**V1- Video 1 (links) und V2= Video 2 (rechts)***Wort-Sampling (Laufzeit ca. 30 Sek.):**

V1: Kein Körper	V2: ohne Sprache
V1: Körpersprache	V2: Sprachkörper
V1: Kein Körper	V2: ohne Bild
V1: Körperbild	V2: Bildkörper
V1: Kein Körper	V2: ohne Klang
V1: Klangkörper	V2: Klang ohne Körper

*Hinweis: Sound: Leitmotivischer Loop, leicht verändert**Spot: Raum: noch dunkel, ausser bei PF 2 (=Dieb 13), allmählich heller werdende Bühne**ab: ca. 1.15 min – 4.15 min:***PF1: Vortrag am Stehpult, Mantel, Hut, Schal, YoYo**

[Hinweis: Spot auf Stehpult, PF 1 von hinten zur Mitte/Stehpult: Vortragstext 1 (VT_1) (Fort-Da-Spiel-Wiederholung: ,Kaum geboren, hat der Mensch schon wieder Hunger' usw.), PF 1 spielt YOYO-Spule und Übergangsobjekte (Zigarette) während des Vortrages, scheiternde Wiederholung irgendwann...Sound: leise, dann Spot auf Stehpult aus ab ca. 4.15 min: PF 2: Übergang zu TB 2: Sound solo, angepasst in Lautstärke auf die nachfolgenden V1 und V2: Werbebilder und Videoclips usw. (Licht?)]

PF 1: VT1:

Kaum geboren – hat der Mensch schon wieder Hunger. Immer wieder. Das kränkt. Wir brauchen den Nebenmenschen, den - unvergesslichen - Anderen. Der den Hunger stillt. Das kränkt. So wird der Andere zur Spur eines ersten Mals, das verloren scheint. Unrettbar verloren. [PF 1: Yo_Yo_Spiel

beginnend.] Wir wiederholen das erste Mal. Und sind schon beim zweiten Mal. Und so weiter. Immer wieder. Schmerzhaft *und* lustvoll: dieses ewige Wiederfinden wiederzufinden. Was wir aber finden, sind allerlei Ersatzobjekte: den Ersatz ohne Objekt, den Ersatz als Objekt, den Ersatz in den Objekten; den Ersatz, der den Verlust wiedergutmachen soll. Komplizierter Fetischismus. Endloses Maskenspiel: Wir ersehnen den Stillstand der Wiederholung: Quelle und Ziel unseres Begehrens. Und wir halluzinieren das endgültige, absolute Gute des Guten und der Güter, losgelöst von den Dingen und Körpern. Derivate der vollständigen Glückseligkeit. Zeichen tödlicher Harmonie. Zeichen endloser Geldgier. Haltlose Werbeversprechen. Immer wieder.

[PF1: etwas hin- und hergehend, zurück zum Pult; Zigarette rauchend]

Doch: Der Ersatz selbst lässt sich nicht ersetzen. Also spielen wir Theater. Und im endlosen Spiel unserer Ver-Stellungen und Vor-Stellungen artikuliert sich eine andere Haltlosigkeit, die uns in Bewegung versetzt, Körper und Sprache ins Spiel bringt. :

[PF1: Zigarette beiseite legend in den Aschenbecher]

1. Wegwerfen der YoYo-Spule am Faden durch PF 1: OH, Oh, O, O
2. Holen der YoYo-Spule, am Faden ziehend durch PF 1: AH, AH, A, A
3. Wegwerfen der YoYo-Spule durch PF 1: AH, AH, A, A
4. Holen der YoYo-Spule: AH, AH, A, A
5. Fort ? Ja!! Da? Ja!!

[PF1: Freudiges Begrüßen des Wegrollens und Zurückholens der Spule]

Aber es gibt kein Da mit dem Fort. Abwesenheit ist nicht Anwesenheit. Nie. Aber sie macht Platz für die Dinge und gibt ihnen einen Namen. Fort, Da. Immer wieder. Distanznahmen, die Lust machen, mit der Lust, und mit der Unlust. Unbestimmte Wiederholung. Wir üben uns ein in dieses Spiel der Wiederholung, das wir nicht beherrschen sondern auf uns zukommt - Lust und Unlust, Lust an der Unlust.

[Abdunklung des Spots auf PF 1; PF 1 geht weg]

V1: Wenn jemand spricht V2: wird es hell (S. Freud)

[PF 2: ca. 15 Sek. Sound-Übergang zu TB 2: Thema: Loops und Wiederholung...]

Themenblock 2 [TB2]: Wunschkörper und Blickregime

Ab ca. 4.30 min – ca. 17.00 min gesamt (Also Bewegt-/Bilder und Vortragstext-Teile):

[Hinweis: V1 und V2: verteilt und wiederholend: Talkshow- u.a. Clips und Fotos, die am und im Körper weh tun (Phantasmen des Körpers), PF 1 kommentiert ‚gestisch‘, vom Sessel 1 (links oder rechts vorne) aus: leidend/leidenschaftlich, Spot zunächst auf Sessel; Sound: eher leise, je nach Foto und Clip usw.. Generell; siehe Vortragsmanuskript: V1- und V2-Fotos und Clips vermischt mit den Vortragsteilen, aus dramaturgischen Gründen, siehe Vortragsmanuskript ‚VT_2‘. Ab ca. 4.30 min: ca. 1 Minute Werbebilder, langsam, schnell, geloopt?]

V1- Video 1 (links) und V2= Video 2 (rechts)

[Hinweis: nachfolgende Worte noch in den Beginn der Präsentation einfügen!:]

V1: Wunschkörper V2: Blickregime

V1 und V2: Clip/Fotos: Werbefotos: Männerkörper, Frauenkörper, beide zusammen; schneller Rhythmus von insgesamt ca. 4.30 min – ca. 5.35 min. 2 der besten Bilder bleiben beim nachfolgenden Vortragsteil stehen.

Ab ca. 5.35 min. :

PF1: VT_2_VS_1: Wunschkörper und Blickregime

Hinweis: PF 1: Spot zunächst auf Stehpult, mittig bis nach vorne gehend in ‚8-Schleifen‘, Blätter, Seiten fallen lassend; zwischendurch: einzelne Sätze von PF 1 verzerrbar, Echoeffekte usw.? Choreographie: Siehe Vortragsmanuskript VT_2: Wechsel von Bildern, Clips und Vortragstext, PF 2: Sound: bei den Vortragsteilen vor allem. [PF1 in 8er Schleifen gehend, ab und zu stehen bleibend, wandernder Spot auf PF1]

Lauter Posen. Gesten und Gebärden. Uneinholbare Versprechen [*PF1 auf den eigenen Bauch zeigend*]. Was ist die Rhetorik dieser Bilder? Gewiss: Werbebilder sind nie die Sache selbst, sondern nur eine perfekte Analogie. Vorwegnahme und Illusion. Idealbild und Vorbild. Und ein unendlicher Vorrat an zusätzlichem Sinn. Ein stets zu enträtselnder Sinn von Stereotypen. Naturalisierende Mythen, doch gerade dadurch verbergend die Masken, mit denen wir uns identifizieren - hautnah.

Aber auch Dinge sind nicht bloss Dinge, sondern Dinge, die uns angehen, auch wenn sie aus Nichts bestehen. Der klassische Beweis:

ab ca. 6.05 min. – 6.30 min.:

V1: Panzani Werbung V2: Panzani Werbung

VT weiter während der V1/V2-Präsentation dazu ab ca. 6.15 min. - 6.30 min:

Wir sehen: Teigwaren, eine Dose, Tomaten, Paprika, einen Pilz, ein Einkaufsnetz. Die Farben grün, rot, weiss-gelb. Irgendwie alles sehr frisch. Der zusätzliche Sinn? Ein Wesen, das es nicht gibt: ‚Italienität‘. Eine kulturelle Botschaft, die man ganz natürlich und wie von selbst erhält, wenn man Panzani kauft.

Ab ca. 6.30 min:

[*PF 1 geht zum Stehpult, weiter VT*]: „Es ist eine andere Natur, welche zur Kamera als welche zum Auge spricht.“ So Walter Benjamin. Ein schöner, ein schwieriger Satz. Photographien also sind keine blossen Abbilder der Natur oder truglose Erlebnisräume oder unschuldige Speicher der Evidenz. Photographien sind Projektionsflächen – in jedem Wortsinne. Entdecken und Verbergen von Wirklichkeit. Covering the Real. Und Porträts sind korporale Posen, die man ab-bilden, ab-bauen kann.

Ab ca. 6.45 min – 7.45 min. insgesamt:

V1: Photoshop-Film [ca. 20 Sek.-Sample] V2: Photoshop-Film [ca. 20 Sek.-Sample]

[Während des Photoshop-Films (als Loop bis zum nächsten Fotosample); gleichzeitig PF 1: nachfolgender Vortragstext bis kurz vor dem nächsten V1/V2-Sample: ‚Vue des Alpes‘]:

Im digitalen Zeitalter, vor allem, werden Porträts, ideale Selbstbilder, auflösbar, übermalbar, demontierbar, dekonstruierbar. Wir sehen haltlose, genauer: *dubitative* Bilder, das heisst: zweifelhafte, aber auch: dem Zweifel anheim gegebene Bilder.

Das gilt auch für die Bilder der Natur und der schöngefärbten, allzu glatten, schönfärberischen Erinnerungen an die Natur, die uns in der Kindheit eingebläut wurden. Als einschneidendes, eingeschriebenes Gedächtnis, so Nietzsche, das weh tut. Digitale Montagen erodieren diesen *Bildkörper* des Photographischen, auch den, den es nie gab. Sie generieren den Schein des

Photographischen, den sie zugleich verbergen und überzeichnen. So in etwa erodiert dann der Wunschtraum der Alpenheimat zum Albtraum:

Ab ca. 7.45 min:

V1: Studer/v.d. B: Vue des Alpes V2: Studer/v.d. B: Vue des Alpes

[Vue des Alpes jeweils 2 x 2 ,Fotos' nacheinander, verteilt auf V1 und V2, Diese 'Fotos' auf V1 und V2 können beim nachfolgenden Vortragstext-Teil stehen bleiben]

Ab ca. 7.50 min:

[PF1 ist zwischenzeitlich zu Sessel 1 gegangen, setzt sich auf d. Sessel-Rand, Blick zum Publikum, Spot auf Sessel 1]

Was aber, wenn Körperbilder sich im Körper einschneiden? Zu Schnitt-Stellen von *body* und *image* werden? Televisuelle Blickregime, die des Fernsehens vor allem, sind nicht bloss Phantasie oder Phantasmagorie. Sie verkörpern vielmehr das Gefühl der Fernanwesenheit, des Überall- Mit-Dabei-Sein-Wollens, beliebige, prostitutiv unendliche Phantasmen. Unheilbare Schnittwunden, die unseren voyeuristischen und panoptischen Schautrieb verführen. Etwa so:

Ab ca. 8.30 min:

V1: Barbie-Puppe [Tho_Gend_Bild1] V2: Barbie-Puppe [Tho_Gend-Bild2]

V1: Barbie_Sample [ca. 20 Sek.] V2: Barbie_Sample [ca. 20 Sek.]

V1: Barbie-Operation [ca. 15-20 Sek] V2: Barbie-Operation [ca. 15-20 Sek]

[PF1 ist zwischenzeitlich zum Sessel 2 gegangen, sitzt auf d. Sessel-Rand, Blick zum Publikum, Spot auf Sessel 2].

Ab ca. 9.30 min:

Augen-Blicke des Unheimlichen sind solche, die sich nicht zeigen, wenn sie sich zeigen. Das Unheimliche ist nicht das bloß Gruselige oder Grauenhafte. *[nachdenklich]* Das Dilemma dieser Spiegel-Bilder, diese Schnittstelle von Body und Image, ist komplizierter. Spiegel täuschen *und* enthüllen, versprechen *und* demontieren. Jeder von uns kennt das. Leider. Narziss, diese mythische Figur, von der Ovid erzählte, fällt der tödlichen Faszination des Spiegels zum Opfer und in sich zusammen. In einem bestimmten Augenblick: Von Echo verführt, mit sich selbst *übereinstimmen* zu wollen, findet Narziss erst den Tod, indem er in das Bild von sich eintaucht. Das also bin ich? Iste ego sum?

Ab ca. 10. 00 min.:

V1: Narziss-Bild, Carravagio V2: Iste ego sum

V1: Iste ego sum V2: Narziss-Bild, Carravagio

[V1-V2-Bilder bei dem nächsten Vortragsteil stehen bleibend, oder als Loop]:

Iste ego sum. Wir spekulieren also auf Vorbilder, die auf uns zukommen, zu uns hinzukommen. Vermeintlich vorbildliche Vollkommenheit anderer Körper, puppenhafte Gespenster und Phantome, geschuldet unserem Sehen, das wähnt, sein Sehen sehen zu können und sein Angeblicktwerden zu annullieren - durch pure Mimikry. Doch der Blick lässt sich nicht sehen, sondern gibt nur zu sehen. Manche Kunst meint, solche Schnittstellen operativ erleiden zu müssen. Eine Verwechslung von Körper und Bild, wie mir scheint. Orlan zum Beispiel:

Ab ca. 10. 30 min.:

V1: Orlan 1
V1: Orlan 3

V2: Orlan 2
V2: Orlan 4

[PF 1 ist zwischenzeitlich zum Stehpult gegangen, Spot auf Stehpult, Orlan-Bilder bleiben noch kurz stehen]

Lauter laute Bilder also:

Ab ca. 10. 40 min.:

V1: Sample Talkshows [15 Sek.] V2: Sample Talkshows [15 Sek.]

(Hinweis: dieser TV_Sample mit Ton, etwas leiser mischen, gleichzeitig dazu der nachfolgende PF1-3-Zeilen-Vortragstext-Teil)

Wie dem entkommen? Den Talkshows, Gerichtshows, Kochshows, Quizshows? Diesem Trend vom Wort zum Bild, vom Gespräch zum Event? Dieser Dauertätigkeit des Erzeugens von Irritationen, die das System der Massenmedien, um sich zu erhalten, endlos wiederholt?

(Hinweis: TV_Sample ist vorbei, kein Bild auf V1 und V2 bei dem folgenden Vortragsteil)

Hilft das Entblößen der Körper? Ein Tanz auf Distanz zu diesen Bilderwelten und Blödmaschinen? Per-formierend oder per-forierend? Vielleicht so:

Ab ca. 11.00 min.:

(Hinweis: PF 1 entledigt sich Mantel und Hut , beginnend kurz vor folgendem Video)

V1: Video B. Charmatz: Aatt enen Tionon V2: Video B. Charmatz: Aatt enen Tionon

(Hinweis: Laufzeit: ca. 1 Minute, dann sich ca. 2-3 Mal wiederholend, bis nachfolgender Vortragstext während des Videos beendet ist, nämlich bei ca. 14.00 min]

Drei halbentblösste Körper, getrennt und geteilt und doch verbunden durch drei Stockwerke. Tastende, wiederholte Auftrittsversuche, die scheitern, aktiv und doch unentschlossen, Zwischenräume zwischen Nähe und Distanz erkundend, unterbrechend die Zumutungen des Bodybuildings der Kulturindustrie, aufschiebend jede Form von Gemeinschaft, die doch stets und immer wieder, im politischen Kontext vor allem, Freund und Feind aufteilte, nur eine zirkuläre Rückkehr zu sich selbst war als vermeintlich verlorenem Ursprung, Telos der totalitären Harmonie und der ungeteilten Verschmelzung, Fallstricke der Mutterimago des Paradieses. Unterbrechen wir die absolute Gemeinschaft: ein tastendes Erkunden des Fehlens von jeglicher Wesenheit, sich mit-teilend durch Teilungen, gemeinsames Zur-Welt-Kommen, *Welt*-Werden der Welt statt globales Credo des *Wert*-Werdens der Welt.

Entblößen der Körper oder erschöpfte Körper? Zwischen Wunschkörpern und Blickregimen spielerisch oszillieren, Mimesis und Mimikry neu zu unterscheiden versuchen. Das gilt es genauer zu bedenken. Auf der Suche nach Entstellungen und Verstellungen der Gesellschaft des Spektakels artikuliert sich im postdramatischen Gestus eine Ästhetik des Risikos, eine unsinnliche Ähnlichkeit *zwischen* Vorbildern und Selbstbildern, Lust an der Wiederholung, Loops und minimale Differenz zwischen Vorbild und Selbstbild. Tanz, Video, Sound. Beispielsweise so:

Ab ca. 14.00 min.- 17.00 min.:

V1: Y. Duyvendak/Motion (Video-Sample) V2: Y. Duyvendak/Motion (Video-Sample)

(Hinweis: V1/V2: ca. 3 Minuten, PF 2: Sound: leise; VideoSample aus: Soiree, My Name is Neo, Motion Control), Bühne dunkel, PF1 geht in Richtung Sound-Pult)

Ab ca. 17.00 – ca. 32. Min:

Themenblock 3 [TB 3]: Metamorphosen und Transformationen insgesamt

(Hinweis: PF 1 und PF 2: gemeinsam am Soundpult)

V1- Video 1 (links) und V2= Video 2 (rechts)

[noch als (Zerr-)Bild in die Video-Präsentation am einzufügen in V1/V2]:

V1: Metamorphosen V2: Transformationen

Ab ca. 17.00 – ca. 21.00 min (4 min.?)

V1: brRRMMMWHee II /NTSC V2: brRRMMMWHee II /NTSC

Ab ca. 21. min.- ca. 24.00 min (3 min.):

[Vortragstext VT_3_1_VS_1: Stimme als Video-Bild auf V2 implementieren, auf V1 weiter: brRRMMMWHee II]:

Video, ergo sum? Kein Körper ohne Bild. Körperbilder und Bildkörper, die viel versprechen und sich dabei versprechen. Vorstellungen des Körpers von sich, Vorstellungen über den Körper. Virtuelle Körper: mögliche Körper und scheinbare Körper. Was aber ist der Körper des Virtuellen? Vielleicht der ortlose Zwischenraum, der Körper und Räume, Bilder und Töne, transformiert und verschiebt, überträgt und verzerrt. Video ‚places placelessness‘, sagte Vito Acconci, einer der ersten Videokünstler. Video: eine seltsame Zeitmaschine, die visuelle und auditive Signale überträgt und speichert, konstruiert und wiedergibt. Risse in der Gestalt. Videographie ist Transformierbarkeit, Arbeit an der Differenz. Situative Übersetzung von Tönen und Bildern. Digitale Simulierbarkeit avant la lettre; kein geschlossenes System sondern ein bewegliches, ein ‚reflexives‘, ein dekonstruktives Medium, das Sichtbares und Hörbares infrage stellt. Und neue skulpturale Gebilde erzeugt, transitorische Zeichen, bar und vor jeder Bedeutung, von Improvisation zu Improvisation.

Audio? Geräusch, Klang, Musik ist eine Unterscheidung, die seit der seriellen Musik unsicher wurde. Vielleicht kann man sogar sagen, dass mit dem elektroakustischen und elektronisch-digitalen Sound eine Musik generiert wird, die sich als Musik misstraut und dieses Misstrauen in Musik übersetzt? Und das Hören selber hörbar werden lässt, auch in musikhistorischer Perspektive. Die Entkopplung von Bewegung und Klang, Körper und Instrument, die die Schnittstellen virtueller Klangsynthesen generieren, lässt uns das ‚Embodiment‘ vielleicht anders denken: nicht nur als Verkörperung einer zum Ausdruck gebrachten Idee, als Ergebnis einer Aktion, sondern als ‚Immer-schon-Verkörpert-Sein‘ in einem ursprungslosen Werden: eine situative Taktilität, eine Berührbarkeit, eine Passibilität, die etwas passieren lässt. Die digitale Disponibilität der Sound-Cultures heute spielt mit einer Indifferenz, die Bilder und Töne und Texte stets neu in Differenz zu setzen versucht. Denn der Computer existiert nicht nur wie ein zweckgebundenes Instrument, sondern ek-sistiert als Platzhalter und Platzverweis, verliert sich in den hybriden Pixel, Samples und Frames, die er als Oberflächen zu verwenden und zu entwenden versteht. Nomadische Offenheit von Zwischenräumen, operable Clicks and Cuts von rhizomatischen Sound-Schichten und -Überlagerungen. Wiederholung und Widerlegung alter Medienformate, vom Bilderrauschen des Super 8-Films bis zum einst vertrauten Vinylknistern. Sind die Turntables des ‚DJ-ing‘ ein korporaler Sound, der phonographische Archive zweiter Ordnung erzeugt? Ist der ‚Turntablist als Virtuose des Scratch & Mix‘ (Rolf Großmann) ein Musiker, der ebenso handwerklich und sensibel konfiguriert wie wir es von der Stimmung und Intonation eines Konzertflügels kennen? Wenn wir nicht harthörig sind, können wir dies hören:

Ab ca. 24.00 – 29.00 min:

Weiter :

V1: brRRMMMWHee II /NTSC V2: brRRMMMWHee II /NTSC

Hinweis: PF 1 bewegt sich, Raum abgedunkelt, mittig an den Bühnenrand, setzt sich dort wartend hin.

Ab ca. 29.00 – 37.30 min. insgesamt:

Themenblock 3, 2 (TB 3,2): Digitale Körperbilder im medizinischen Blickregime

Hinweis: auf V1 und V2 [Lacan]: Hommes-Dames-Schnitt-Text (als 2 Bilder), PF1 am Bühnenrand sitzend, Mischung aus Nacherzählung (Bühnenrand: kleine Geschichte, dann Vortrag am Pult (VT_3_2_1)

V1: Hommes [Lacan-Tür] V2: Dames [Lacan-Tür]

Ab ca. 29 min. – ca. 32.00 min.:

[PF 1 steht oder sitzt mittig am Bühnenrand, Spot auf PF 1]

VT_3_2_1

Sie kennen dieses Sprachspiel? *[PF1 zeigt auf die Hommes-Dames-Grafik auf V1/V2]*

Nur eine kleine Geschichte: Ein Zug läuft in einen Bahnhof ein und hält. Ein kleiner Junge und ein kleines Mädchen, sitzen in einem Abteil an der Fensterseite, einander gegenüber. „Schau, wir sind in Frauen“, sagt der Junge. „Dummkopf“, sagt das Mädchen, siehst Du nicht, dass wir in ‚Männer‘ sind?

[Hinweis: Spot kurz aus, PF 1 geht zum Stehpult, Spot wieder an auf Stehpult]

Im *Bild*: zwei identisch aussehende Türen. Es bedarf aber der Buchstaben oder Signifikanten, damit die Toilettentüren ihre unterschiedliche Bedeutung erhalten, die die Geschlechter in den adäquaten *Abort* leiten, auch wenn es der falsche sein sollte, wie unsere Story zeigte. Der kreuzverkehrte *Blick* der Kinder *spricht* also vom Chiasmus der Differenz der Geschlechter, die in Form eines nicht enden wollenden Dissens über die fragile, rollenvertauschende Identität, Mann oder Frau zu sein, zugleich von der Sprache spricht, genauer: von der Differenz, die das Spiel der Zeichen, H-o-m-m-e-s, D-a-m-e-s, allererst eröffnet. Sprache ist das, was zwischen den Sprachen und Buchstaben auftaucht, unübersetzbar, unvollständig, unmöglich. Ein *Ab-Ort*, ein zwischenleiblicher Platzverweis, der sich, zumal in der Kulturgeschichte der Männerbilder und Frauenbilder, nicht stillstellen lässt, außer im Phantasma eines medizinischen Blickregimes, welches uns im digitalen Zeitalter endlich das Bild des vollständigen, des ganzen Menschen verspricht: Human Visible Project. Endlich? Seltsame Schnitt-Bilder des ganzen Männerkörpers und Frauenkörpers, eine penetrierende Reise in den Körper, die so kitschig ist wie jedes Heilsversprechen, das uns die Orthopädie der Ganzheit verordnet. Etwa so:

Ab ca. 32.00 – 33.30 min. (maximal beschleunigt, erster Durchlauf):

V1, V2: ‚Schnitt-Bilder‘ des ganzen Körpers /Human Visible Project]

Ab ca. 33.30 min. – ca. 36.00 min.:

PF 1: VT_3_2_2_VS_1 . Vortragstext: Digitale Schnittbilder im medizinischen Blickregime

[Hinweis: V1, V2: ‚Schnitt-Bilder‘ des ganzen Körpers /Human Visible Project] als Loop wiederholen; PF 1 zunächst im Sessel in Richtung V1/V2, dann allmählich im Sessel drehend, zum Vortragende Richtung Publikum schauend]

Ansichten des ‚neuen‘ Menschen. Visible Human Project. Man. Mensch und zunächst und vor allem Mann. Was zeigt uns dieser durchsichtige Mann, dieser digitale Adam? Der Blick in den Menschen, der Blick des Arztes im Cyberspace nahm seinen Ausgangspunkt Mitte der 90er Jahre, als ein US-amerikanisches Projekt der medizinischen Datenvisualisierung den Leichnam eines männlichen Körperspenders zerschnitt, zu Serienschnittbildern, erzeugt mittels Computer- und Magnetresonanztomographie, basierend auf einem immensen Datensatz menschlicher Querschnittsanatomie, 1994 von der ‚National Library of Medicine‘ veröffentlicht, Rohstoff der interaktiven CD-ROM mit dem vielversprechenden Titel ‚Welt der Wunder‘. Visible Human. Eine

populäre Sichtbarmachung der Vormacht der digitalen Bildtechnologie bei der Definition des Lebens. Es geht um die Illusion der vollständigen Visualisierung des ebenfalls vollständigen Körpers des Menschen, zu Beginn der digitalen Revolution der Bildgebungsverfahren. Wieso Illusion? Das in Pixeln bzw. dreidimensionalen Voxeln animierte Bilderensemble behauptet, das Lebendige, ja das Leben überhaupt zu verkörpern, als lebendes Bild des Lebens überhaupt. Ein Dispositiv der ‚Life Science‘ - als Leitwissenschaft und Heilswissenschaft. Weltweit. Dieser Tunnelflug des Arztes im Cyberspace ist nicht nur eine phantastische Reise ins Ich, sondern eine imaginäre Geste des panoptischen-voyeuristischen Blickregimes, eine Geste, die sich als blinder Fleck von Bildmedium zu Bildmedium fortschreibt. Nun aber eben deshalb beim ‚digitalen Adam‘ das einschneidende Phantasma der vollständigen Sichtbarmachung unmittelbar sichtbar werden lässt.

Denn der Schnitt, als Trennvorgang wie als Schnittfläche, zeigt uns ein bestimmtes Verhältnis von Schnitt und Abgeschnittenem. Die visualisierende Anatomie zerschneidet einen toten Körper in Form gefrorener Leichenblöcke und visualisiert diese in Form serieller Schnittbilder, die den Körper selbst, als weggeschnittenen Abfall, ausblenden und vergessen machen, um die codierten und aufgezeichneten Schnittflächenbilder als lebende Bilder des Lebens zu inszenieren und so den medialen Körper dieser Schnittbilder selbst ‚vergessen machen‘, wie es die brillante Studie von Claudia Reiche über den ‚geschlechtlichen Raum‘ und die ‚Digitalen Körper‘ aufgezeigt hat. ‚Artificial Life‘ imaginiert das Lebendige des Lebens auf der Basis des digitalen Bilderstroms, der das Lebendige substituiert, in dem er es als Modell modelliert. Das Phantasma des vollständigen Menschen, entsprungen einem medizinisch-militärischem Projekt, ist die fingierte Ähnlichkeit von digitalem Datenset und seiner Visualisierung, die das Objekt als Absenz sucht und doch nicht findet. Sondern in seinem Abbildwahn: dreidimensionale Bilder innerer Organe in Gestalt von photographischen Serienschnitten, und seien es – so das zum digitalen Adam komplementäre Projekt mit dem Namen ‚Stanford Visible Human – female‘ – so seltsame Gebilde wie Uterus, Ovarien, Vagina und Klitoris, irgendwie alles wie ‚pinkfarbenes‘, vielfarbiges, hochglänzendes Latex. Eines dieser digitalen Organismen wurde zur Folie eines militärischen Computerspiels mit dem Namen ‚Life‘. Doch dieses Spiel mit Leben und Tod ist noch ein weiteres Thema.

Hinweis: PF 1 steht mit den letzten Worten aus dem Sessel auf

Ab 36.00 min – ca. 36. 15 min.:

PF 1: Vortragstext: VT_3_2_3_VS_1:

Wie aus diesen Körperbildern heraustreten? Mit *Video-Schnitt-Bildern* - beispielsweise. Zurück bleiben Narben, Wunden, Nähte. Peter Campus: Aus `Three Transitions.

Ab ca. 36. 15 – 37.15 min.

V1 : Peter Campus, Three Transitions

V2 : Peter Campus, Three Transitions

[Hinweis : Clip, ca. 35 - 55 Sek.]

[Hinweis: Musikalischer Übergang vom Video-Clip (P. Campus) zum Themenblock 4]

Ab ca. 37.30 – ca. 46.45 min. insgesamt:

Themenblock 4 (TB 4,1 und TB 4,2) : Tourismus im Alltag / Logistik der Geschwindigkeit

Ab ca. 37.30 - ca. 41.30 min:

PF 2: Vortrag: Dieter Kovacic (Dieb 13) , hier für die Publikation ggf. auch Langfassung (?) (VT 4,1): `Tourismus im Alltag`:

Was sind die Merkmale einer erfolgreichen Entdeckungsreise?

Zum einen muß neues Territorium betreten werden. Die Geschwindigkeit, mit der die Eroberung des Neulandes stattfindet, ist das Maß des Erfolges. Je Mehr Raum pro Zeit besetzt wird, je größer der gewonnene Spielraum, desto ruhmreicher die Tat. Weiters will all das dokumentiert sein, um die Eroberung beweisen zu können. Hier gilt die Kamera als das Mittel der Wahl zur (visuellen) Dokumentation.

Diese Merkmale gelten auch für die Kunst. Der zeitgenössische Künstler fungiert - Analog zu den politischen und wissenschaftlichen Heldenfiguren der Moderne - als Expeditionsleiter bei der Erforschung neuer Geisteswelten. Er steckt als erster die Fahne des Eroberns in neue ästhetische Welten. Er, der moderne Künstler, erobert Raum und Zeit und macht sie uns allen im Ausstellungskatalog verfügbar. Doch dann gibt es da auch noch jenes andere Bild vom Künstler: das des Bohemiens, des nomadische Außenseiters, des Freaks. Wie aber können diese beiden, auf den ersten Blick konträren Existenzformen in einer Person zusammengebracht werden? Wie kann der erobernde Künstlertypus sein manisches Schaffen mit verträumtem Langschläfertum vereinbaren.

Die Antwort auf diese Frage läßt sich mit einem Rückgriff auf Thomas Cook finden, der 70 Jahre vor der Entdeckung des Südpols die Pauschalreise erfunden hat, indem er eine Bahnreise für 540 Mitglieder der englischen Abstinenzbewegung organisierte: Im Konzept des Tourismus liegt die Möglichkeit zur Synthese dieser beiden scheinbar widersprüchlichen Lebensentwürfe.

Der Tourismus: eine demokratisierte Forschungsreise? Nicht Erholung ist das Ziel, sondern das Imitieren und Erlernen der Methode "Expedition". Der Tourist vertauscht einfach Eroberer mit Erobertem. Nicht er betritt Neuland, sondern er ist das Neue im längst Bekannten. Dort, als Neuer im Alten muß er dann umso mehr die Merkmale einer erfolgreichen Entdeckungsreise in seine Urlaubserzählung einbauen. Er betritt immer einen menschenleeren Strand. Er kann gar nicht genug betonen, daß "in der Früh noch kein einziger andere Badegast am Strand war und alle Liegestühle frei" waren. Seine Kamera ist dabei ein raumgreifendes Instrument, das den Beweis der erfolgreichen Expedition erbringt. Und schließlich muß der Tourist auch der Anforderung maximaler Geschwindigkeit genügen und unbedingt mit dem Flugzeug anreisen - nicht um der Ferne sondern der Entfernung willen - so legt er größtmögliche Distanz in minimaler Zeit zurück.

Zurück also zum Nutzen des Prinzips Tourismus für den Künstler. Indem der Künstler lernt, die industrialisierten Eroberungsstrategien im eigenen Alltag einzusetzen, verbindet er geschickt das Modell des heldenhaften Eroberers mit der Leichtigkeit und Unbekümmertheit des "zu faul zum Selberkochen" -Lebensstils. Er entledigt sich des Zwangs, physisch neue Orte zu bereisen und erklärt im Gegenzug das Vorhandene um ihn herum zum Neuen. Er gibt seinem Alltag einen anderen Kontext und damit neuen Raum.

Wertes Publikum: Werden auch Sie Künstlerin, werden auch Sie Künstler, übernehmen Sie das Prinzip des Tourismus in Ihren eigenen Alltag. Schicken Sie ihrer Familie Ansichtskarten aus dem Büro, bestehen Sie bei langen U-Bahnfahrten auf einen Fensterplatz und eine zweite Packung Zucker zum Kaffee und fotografieren Sie ihr Duschgel. Dann werden Sie, ohne den Südpol besuchen zu müssen, feststellen, daß sich in unserer scheinbar lückenlos ästhetisierten Gesellschaft, unendlich viele interessante Details befinden, die noch ihrer Entdeckung harren.

dazu gleichzeitig oder leicht verzögert:

V1: Schnitzel - Fotoserie

V2: Schnitzel- Fotoserie

*[Hinweis: PF 1 simuliert am Turntable den Sound dazu....Hinweis: PF 2 am Stehpult. Spot auf Stehpult.]**Ab ca. 41.30 min.:***TB 4,2: Logistik der Geschwindigkeit**V1 und V2: Kriegsbilder (Golfkriege, Egoshooter-Spiele) VideoClips: **ca. 3 Min.***Hinweis: PF 2 geht zwischenzeitlich wieder zum Soundpult*

dann V1 und V2 : ca. 3 Min.: Photos, beginnend u. stehenbleibend während nachfolgendem Vortrag

*Hinweis: PF 1 ist während der Clips zwischenzeitlich schon zum Stehpultgegangen**Hinweis: PF 2 geht zwischenzeitlich wieder zum Soundpult,**Ab ca. 44. 45 min. – ca. 46.45 min.:*

PF1: Vortrag: VT_4_2_VS_1 (Stand: 21.11.)

Hinweis: Sound-Loops von PF 2 zum Vortrag im Background

Der Krieg ist ein Voyeur, der besser und schneller sehen will als die anderen. So diagnostizierte Paul Virilio, der ein seismographisches Gespür hatte für das, was er in paradoxaler Übertreibung den ‚rasenden Stillstand‘ nannte, den unbemerkten Immobilismus der Geschwindigkeit, der sich selbst übereilenden Beschleunigung. Dieser Fokus und Fetisch der Kriegszintelligenz wird nunmehr aber zu einem leibunmittelbaren Geflecht von Wahrnehmungsbildern und militärischen Sichtbarkeiten. Und das generiert neue voyeuristische und panoptische Blickregime, deren blinder Fleck es zu bedenken gilt: Mit den quasi-lichtschnellen, ferngesteuerten Sehmaschinen ist eine Verschmelzung von Kriegsführung und massenmedialer Unterhaltung zu beobachten, eine Implosion virtueller Körper-Bilder. Ein prekäres Phantasma von sich wechselseitig abschirmenden Wahrnehmungshorizonten: im Blick des Kriegs und der Krieger, im Blick der Ego-Shooter und der Fernsehzuschauer. Konfligierende Wahrnehmungsfelder, die den Lauf oder Wettlauf hyperrealer Spots zum Selbstzweck werden lassen.

Doch diese dromoskopische Verschmutzung der Erde, wie sie Virilio beschrieb und beschwor, ist als Wechselspiel von numerischer und okularer Optik seit dem Golfkrieg noch genauer zu fassen: Der Illuminismus der scheinbar harmlosen grünen Blitzlichter korreliert unmittelbar mit jenen, die wir aus Matrix-Filmen, Wargame-Videos und Computerspielen kennen. Die Ikonodynamik der Tarnkappenbomber und Marschflugkörper spielt ebenso mit realen wie fingierten Objekten, die trugbildnerisch zwecks Ablenkung des Feindes inszeniert werden können. Wichtig ist hierbei vor allem, dass dieser teletopische Raum den realen Raum, auch den der Körper, ausblendet bzw. überlichtet. Was aber ebenso mit dieser Abstraktion und der gleichzeitig imaginären Ego-Shooter-Inszenierung einer vermeintlich körperlichen Nähe innerhalb der Raumwahrnehmung der Subjekte passiert, ist die Auflösung des von der phänomenologischen Philosophie beschriebenen Wahrnehmungsglaubens. Das heisst: eben dieses panoptische Sehen-ohne-Blick, das in der computergesteuerten Konfusion des Faktischen und Virtuellen zutage tritt, zeigt uns die unsichtbare Lücke oder den Riss in der Gestalt und in der Gestaltung der Blickfelder. Und somit eine mögliche Desillusionierung der Blickregime überhaupt.

*Ab ca. 46.45 min:***Themenblock 5 (TB5): Zwischen Körper und Seele: Schnittstellen im Corpus-Denken**

PF 1: Vortragstext 5 (VT_5) : Zwischen Körper und Seele: Schnittstellen im Corpus-Denken

Hinweis: auf V1 und V2: vorprogrammierte Sätze der Philosophen Merleau-Ponty, Nancy u.a. (noch zu implementieren in die Präsentation), wiederholt und ‚quasi-frei‘ frei interpretiert von PF 1 (oder als Kommentar vorlesend), vom Stehpult oder Sessel 1 oder Sessel 2 aus. Zeit beachten, ggf. Alarmzeichen von PF 2 qua Sound..

Ab ca. 56.30– ca. 60.00 min:

Hinweis: Bühnenraum erst dunkel, dann Spot auf PF 1 am Bühnenrand stehend, mittig

Hinweis: Aphorismus, PF 1 am Bühnenrand frei ‚eröffnend‘, dann sprechend, was auf V1 und V2 nach der ‚Eröffnung‘ halbsatzweise visualisiert wird, nämlich:

V1: „Die Alten litten für den Geist,

V2: die Späteren durch ihn,

V1: die Neueren an ihm;

V2: jetzt leidet er zum ersten Mal selber.“ (Ulrich Sonnemann)

PF 1:

Kurzkommentar am Bühnenrand: Schon wieder Bilder, statt bloss Stimme und Ohr. Es gibt also ein seltsames Vorwalten des Visuellen, eine Dominanz des Auges, eine Okulartyrannis, seit altersher, auch in der Philosophie. Sagte mein Lehrer Sonnemann. Und deshalb gibt es seit kurzem, man stelle sich das vor, eine Anti Powerpoint Partei, APPP. Ihr Negativ-Programm? Ein Slogan:

V1: Haddu Powerpoint

V2: Haddu Referat

Also lieber und mehr: Stimme und Sound, Klang-Körper. *Hinweis: Spot auf PF 1 aus. Dunkel.*

PF 2: 20 Sek. Sound-Mix am Soundpult, laut beginnend, eher leise weiter laufen lassend..

PF 2 und PF 1 dann, wie üblich, nach vorne zum Bühnenrand. Schluss.