

Schriftenreihe des DFG-Graduiertenkollegs „Das Wissen der Künste“
herausgegeben von Barbara Gronau und Kathrin Peters

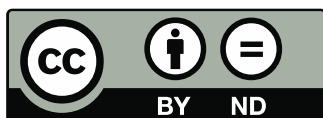
Das Ästhetisch-Spekulative

Herausgeber*innen: Kathrin Busch, Georg Dickmann, Maja Figge, Felix Laubscher

Paderborn: Wilhelm Fink, 2021

Gestaltung: Jenny Baese

Es handelt sich bei dieser Veröffentlichung um eine korrigierte Fassung der Druckfahne. Korrigiert wurde das Erscheinungsjahr im Abbildungsnachweis auf Seite 363 von 2007 auf 2017.



Der Text dieser Publikation ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung – Keine Bearbeitung 4.0 International zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA. Fotos und Abbildungen mit anderen Nachweisen sind ausgenommen.

Inhalt

1

- 9 **Der Späher**
Monika Rinck
- 15 **Einleitung**
Kathrin Busch, Georg Dickmann,
Maja Figge, Felix Laubscher
- 33 **James Hoffs „Virus Paintings“.**
„Play to the powers that be, their own melody ...“
Marian Kaiser

2

- 41 **Bericht des Entwohnten**
Roger Caillois
mit einem Kommentar von Elisabeth Heyne
- 63 **Digitales Fleisch. Spekulieren mit künstlichen Körpern**
Kathrin Busch
- 87 **SelfSisters**
Johannes Paul Raether
- 111 **Andere Körper. Von der Verkörperungslogik
des Korrelationismus zur spekulativen Ästhetik**
Martin Beck
- 133 **Literarische Hyperobjekte. H.P. Lovecrafts Spekulationen
mit seltsamen Substanzen**
Georg Dickmann

3

- 155 **To Jupiter and beyond ... Stanley Kubricks „2001: A Space Odyssey, – eine Fiktion außerhalb der Wissenschaft**
Felix Laubscher
- 179 **Das Werden der Kunst**
Ludger Schwarte
- 193 **Ohne Gewähr. Das (Nicht-)Wissen der Kunst und das Potenzial des Unvorwegnehmbaren**
Susanne Witzgall
- 213 **Literarisch-ökonomische Spekulationen**
Joseph Vogl und Georg Dickmann im Gespräch
- 225 **Die Möglichkeit einer spekulativen Produktionsweise**
Marina Vishmidt

4

- 243 **Archestrated Rhythmachine Komplexities**
KollektivARK
- 255 **Amblyopia**
Omer Fast und Felix Laubscher im Gespräch
- 269 **Preenacting speculations. Zur theatralen Inszenierung und Erprobung von möglichen Zukünften im Rahmen von Preenactments bei Interrobang**
Lisa Großmann
- 285 **Deep Unlearning (I)**
Sascha Pohflepp, Chris Wobken
- 291 **Komplementarität. Modelle in spekulativen Dialogen**
Reinhard Wendler

5

- 305 **Operatoren der Spekulativen Poetik**
Armen Avanesian, Anke Hennig
- 329 **Ästhetik der Fossilisierung**
Daniel Falb
- 349 **Riddles. „Sphinx Otto Protecting Earth From Humankind“,**
Chateau de Versailles, 2017
Marguerite Humeau
mit einem Essay von Hanna Magauer
- 367 **Bildnachweise**
- 368 **Impressum**

Digitales
Fleisch
Kathrin
Busch
SPEKULIEREN MIT
KÜNSTLICHEN KÖRPERN

Kathrin Busch ist seit 2010 Professorin an der Universität der Künste Berlin und dort Mitglied im Leitungsteam des DFG-Graduiertenkollegs „Das Wissen der Künste“. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in der französischen Gegenwartsphilosophie, der Ästhetik und Theorie künstlerischen Forschens. Ausgewählte Veröffentlichungen: (Hg. zus. mit Christina Dörfling, Kathrin Peters und Ildikó Szántó), *Wessen Wissen? Materialität und Situiertheit in den Künsten*, Paderborn 2018; (Hg. zus. mit Burkhard Melzer und Tido von Oppeln), *Anderes Wissen*, München 2016; (Hg. et al.), *Aus stellen. Zur Kritik der Wirksamkeit in den Künsten*, Zürich 2016; *P – Passivität*, Hamburg 2012.

1. Das Ästhetisch-Spekulative: Denken des Körpers

Können wir ohne Körper denken? Jean-François Lyotard verneint diese Frage in einem kurzen Text, der in *Das Inhumane* abgedruckt ist und in dem deutlich wird, dass es gerade die ästhetische Grundlage des Denkens – seine Verkörperung – ist, die es auf Spekulation verpflichtet.¹ „Ob man ohne Körper denken kann“ ist von Lyotard als ein Beitrag mit zwei Stimmen konzipiert. „Er“ und „Sie“ denken – geschlechtlich markiert – über die gestellte Frage nach. Ausgangspunkt sind die Entwicklungen eines ‚inhumanen‘ Denkens, wenn man so die künstliche Intelligenz bezeichnen möchte, von der sich Lyotard im Jahr 1986 herausgefordert sieht.

„Er“ sinniert darüber, was aus dem Denken werden wird, wenn die Sonne explodiert und das menschliche Leben ausgelöscht sein wird. Können Maschinen das Denken übernehmen? Im Text wird dies bezweifelt. Das menschliche ist durch das maschinische Denken nicht zu ersetzen, allerdings weniger deshalb, weil der Mensch über das Konzept des Undenkbaren – wie etwa die Idee des Unendlichen – als Horizont oder aber über die Wahrnehmung als Grundlage des Denkens verfügt, sondern weil er leiden kann. Vulnerabilität

1 Lyotard, Jean-François: „Ob man ohne Körper denken kann“, in: ders.: *Das Inhumane. Plaudereien über die Zeit*, übers. v. Hans Ulrich Gumbrecht, Wien/Böhlau 1989, S. 23-49. Die Entstehung des Textes geht auf eine Vortragseinladung von Hans Ulrich Gumbrecht an die Universität Siegen im November 1986 zurück. Der Text wurde auch in den Tagungsband *Materialität der Kommunikation*, hg. von Hans Ulrich Gumbrecht und K. Ludwig Pfeiffer, Frankfurt a. M. 1988, S. 813-829, aufgenommen. Zitiert wird nach der erstgenannten Ausgabe.

und Affizierbarkeit, so könnte man Lyotards Argumente zuspitzen, machen das Denken im Wesen aus.² „Er“ argumentiert, dass das menschliche, verkörperte Denken nicht in einer binären Logik operiert, sondern sich intuitiv, analogisch, ungenau und ambivalent – also reflektierend, nicht logisch schließend – vollzieht.³ Es bildet sich in nicht-begrifflicher Gestalt, ist abhängig von Kontexten und vor allem in einem Milieu situiert, zu dem es sich verhält.⁴ „Sie“ ergänzt, dass zum wirklichen Denken Passivität gehört – nicht nur im Sinne der Rezeptivität, sondern auch als ein Geschehen-Lassen im Denken selbst. Der Vollzug des Denkens gewinnt seine Kraft aus Latenzen und Ungewissheiten und ist bestimmt von einem „Kommen-Lassen“⁵ des fast oder nur potenziell Gegebenen, also gerade nicht Vorliegenden. Dieses „Nicht-Gedachte schmerzt“.⁶ In der Bezogenheit auf Ausstehendes und Nicht-Wissbares gerinnt im „Schmerz des Denkens“⁷ sein spekulativer Kern. Nicht Informationen oder Kenntnisse, sondern das Abstandnehmen vom Gewussten und die Fähigkeit, gesammeltes Wissen auf Distanz zu bringen und so spekulativ zu überschreiten, sind wesentlich für das Denken. Seine eigentliche Dynamik verdankt es der Suspension eingeübter Intentionalitäten und der Befähigung zur Unentschlossenheit. Es richtet – in einer Art Askese – im Wissen eine Zone des Nicht-Wissens, eine das Denken auf Spekulation verpflichtende Leerstelle ein. „Diese Ent-Leerung, dieses Vakuum, die das genaue Gegenteil identifikatorischer, selektiver, einnehmender Aktivität ist, erreicht man nicht ohne Leiden.“⁸ Das Verlangen, das Gegebene zu transzendieren, stellt sich als Passion dar – ein schmerzliches Begehren, das als Kraft im Denken wirkt. Dieses „Verschachteltsein von Denken und Leiden“⁹ bildet also die Grundkonstellation des Ästhetisch-Spekulativen bei Lyotard.

Interessant ist, dass gerade die von Lyotard herausgestellte Passivität das Denken der Spekulation verschreibt. Zu ihr gehört eine körperliche Affizierbarkeit, die „Sie“ nicht nur mit Schmerz, sondern auch mit Geschlechtlichkeit zusammenbringt. Der Körper in seiner Sinnlichkeit macht aus dem Denken etwas anderes als die Verrechnung von Daten und treibt es spekulierend über sich hinaus. Bei Lyotard stehen sich daher das Ästhetische und das Spekulative nicht gegenüber, sondern das Ästhetische verpflichtet das Denken auf Spekulation. Für die Unvollkommenheit und Entzogenheit, die als Kraft das Denken dynamisiert, steht bei Lyotard die – hier noch dualistisch verstandene – Geschlechterdifferenz ein: ein Unterschied, der sich selbst nicht denken lässt, aber unendlich zu denken Anlass gibt.¹⁰ Der andere Körper – oder weniger heteronormativ gedacht: der begehrte Körper – denkt gewissermaßen

2 Vgl. Lyotard 1989 (wie Anm. 1), S. 25.

3 Vgl. Lyotard 1989 (wie Anm. 1), S. 35.

4 Vgl. Lyotard 1989 (wie Anm. 1), S. 37.

5 Lyotard 1989 (wie Anm. 1), S. 40.

6 Lyotard 1989 (wie Anm. 1), S. 43.

7 Lyotard 1989 (wie Anm. 1), S. 42.

8 Lyotard 1989 (wie Anm. 1), S. 41.

9 Lyotard 1989 (wie Anm. 1), S. 39f.

10 Vgl. Lyotard 1989 (wie Anm. 1), S. 48.

als entzogener, auf den man ausgerichtet ist, mit. Aufgrund dieser sinnlichen Gerichtetheit auf Fehlendes und der unterbundenen Selbstgenügsamkeit findet das Denken immer in Relationen, in Gefügen und Koalitionen statt und ist – so müsste man Lyotard ergänzen – auf eine ganze Reihe anderer Körper und Materialitäten angewiesen.¹¹ Denn was Lyotard in seinem Text nicht ausreichend als Konsequenz aus seinen Überlegungen bedenkt, ist, dass am verkörperten Denken selbst schon anderes beteiligt ist. Es gibt kein rein fleischliches Denken, das nicht bereits auf nicht-menschliche Körper bezogen und von (Körper-)Techniken durchdrungen wäre. Das verkörperte Denken ist immer schon relational und diese Relationalität bedeutet für die Denkenden, nicht völlig bei sich selbst, nicht in sich abgeschlossen oder präsentisch, sondern in eine transhumane Bezüglichkeit eingebunden zu sein. Diese maschinische Offenheit, wie man mit Gilles Deleuze und Félix Guattari formulieren könnte, überantwortet nicht nur das Denken der ästhetischen Spekulation, sondern den Körper selbst einem spekulativen Werden. Auch der Körper bleibt sich in den ästhetisch-spekulativen Prozessen nicht gleich.

Während die Verbindung aus Affizierbarkeit und Entzug, die man als die Grundkonstellation des Ästhetisch-Spekulativen bezeichnen kann, bei Lyotard ein Humanprivileg ist, wird diese Beschränkung auf den Menschen heute – vor allem in den Künsten – befragt. Man findet in der zeitgenössischen Kunst eine ganze Reihe von Maschinen-Imaginationen, die weniger die künstliche Intelligenz optimieren als gerade die körpergebundene Verletzlichkeit und Erregung in die technischen Wesen hineinbringen wollen. Sie versuchen den digitalen Technologien eben jenen hinfalligen, leidensfähigen Körper zu bescheren, der ihm den Sinn für das Noch-nicht-Gegebene verleiht. Die Logik dieser Gabe ist für alle Spekulation charakteristisch: Es ist die Gabe eines Entzugs, die Gabe eines schmerzenden Fehlens, die entscheidend für ein ästhetisch-spekulierendes Denken ist, das die Positivität einer Gegebenheit von Daten und ihrer Verrechnung überschreitet.¹² Angesichts der umfänglichen ‚Bewusstseinsleistungen‘, die Computer heute erbringen, stellt sich offensichtlich immer dringlicher die Frage, wie ihre Affizierbarkeit und Vulnerabilität herzustellen oder in ihnen zu entdecken ist, will man in Technologien die Offenheit und Ereignishaftigkeit eintragen, die sie zu einem wirklichen Denken prädestinieren könnte.

2. Schmerz und Technik

Zunächst scheint es so, als würde die Technik vom Schmerz befreien. Ernst Jünger ist einer der Ersten, der systematisch Schmerz und Technik in ein Verhältnis setzt und dem der Verlust von Schmerzerfahrung durch die Technik

11 Siehe hierzu Balke, Friedrich: „Ob man ohne Körper denken kann. Zum Verhältnis von Maschine und Organismus in der Medienphilosophie“, in: Engell, Lorenz / Hartmann, Frank / Voss, Christiane (Hg.): Körper des Denkens. Neue Positionen der Medienphilosophie, München 2013, S. 135-154.

12 Zum Verhältnis von Gabe und Spekulation siehe Derrida, Jacques: Falschgeld. Zeit geben I, übers. v. Michael Wetzell, München 1994.

als tiefgreifende und unheimliche Veränderung erscheint. In seinem Essay „Über den Schmerz“¹³ stellt er zunächst fest, dass mit den modernen Apparaturen ein Bereich eingerichtet wird, der „außerhalb der Zone der Empfindsamkeit“¹⁴ steht und das Verhältnis des Menschen zum Schmerz grundsätzlich modifiziert.¹⁵ Von der Einsicht ausgehend, dass der Schmerz „zu den Schlüsseln“ gehört, „mit denen man sich nicht nur das Innerste, sondern zugleich die Welt erschließt“,¹⁶ skizziert er eine kurze Kulturgeschichte der Schmerzerfahrungen und -regulierungen.

Während in der Vormoderne die Unempfindlichkeit gegenüber dem Schmerz im Ritual erprobt oder in der Askese trainiert worden sei, ziele die Moderne, mit ihrer bürgerlichen Empfindsamkeit, auf eine Verdrängung allen Schmerzes. Man versuche nicht länger in ihm zu bestehen oder ihn zu bezwingen. Die „Zone des Elementaren“¹⁷, zu der er Zugang verschaffe, werde stattdessen gemieden und „die Verneinung des Schmerzes als eines notwendigen Bestandteils von Welt“ setze sich durch.¹⁸ In der post-sentimentalen Konstellation, die Jünger Anfang der 1930er Jahre diagnostiziert, wird diese Tendenz durch die neuen technischen Erfindungen, vor allem durch die Entwicklungen von Kriegstechnologie, Fotografie, Film und Rundfunk, noch verstärkt. Die Technik übernehme die in der Vormoderne vom Ritual erfüllte Funktion, sich unempfindlich gegenüber dem Schmerz zu machen. Außerdem werde der Körper im technischen Zeitalter selbst zum Instrument. Er werde vergegenständlicht, den Maschinen unterworfen, in sie eingefügt, selbst mechanisiert und dadurch dem Bereich der Empfindungen entrückt.¹⁹ Dieses disziplinierte und uniformierte „Fleisch [...] ruft die Vorstellung hervor, daß es gegen die Verletzung gleichgültiger geworden ist“.²⁰ Schließlich verschafft auch der durch Fotografie und Film vermittelte Zugang zur Welt eine Art „zweites Bewußtsein“, das außerhalb des Schmerzes steht.

Dieses ahumane, in die Aufzeichnungstechniken verschobene Bewusstsein findet seine offensichtlichsten Anwendungen, so Jünger, in der Medizin und im Sport, wo man die Leiden und Leistungen des Körpers „mit dem Meßbande, der Stoppuhr, dem elektrischen Strom oder der photographischen Linse“ registriert²¹ – mit der Folge, dass wir „in unserem Körper nicht mehr

13 Jünger, Ernst: „Über den Schmerz“, in: ders.: Werke, Bd. 5: Essays I. Betrachtungen zur Zeit, Stuttgart 1960, S. 149-198.

14 Jünger 1960 (wie Anm. 13), S. 193.

15 Jüngers Überlegungen sind als „sachliche“ Antwort auf die Traumatisierungen durch den Ersten Weltkrieg zu lesen, woraus er allerdings – anders als etwa Walter Benjamin – politisch fragwürdige Schlüsse zieht; siehe hierzu: Morat, Daniel: „Die schmerzlose Körpermaschine und das zweite Bewusstsein“, in: Jahrbuch zu Kultur und Literatur der Weimarer Republik, Bd. 6, 2001, S. 181-233.

16 Jünger 1960 (wie Anm. 13), S. 151.

17 Jünger 1960 (wie Anm. 13), S. 153.

18 Jünger 1960 (wie Anm. 13), S. 159. Weil die bürgerliche Empfindsamkeit Innerlichkeit und Körper identifiziert, zeigt sie sich, wie Jünger argumentiert, der Technik, der die Körper zunehmend ausgesetzt sind, nicht gewachsen.

19 Vgl. Jünger 1960 (wie Anm. 13), S. 193.

20 Jünger 1960 (wie Anm. 13), S. 193.

21 Jünger 1960 (wie Anm. 13), S. 192.

in der alten Weise zu Hause sind“:²² Die Empfindung sei aus ihm exiliert. Nimmt man die Zustände des Körpers nicht mit den eigenen Sinnen, sondern mit Messapparaten wahr, erscheinen sie vom Schmerz befreit. Was zunächst auf der Ebene der fotografischen und filmischen Darstellung offensichtlich ist, dass nämlich der dargestellte Schmerz besser als der unmittelbar erfahrene zu ertragen ist, wird mit der Ausbreitung der Technik zu einer regelrechten Abdichtung gegenüber dem Schmerz.²³ Ihr entspricht ein Habitus, in dem der Schmerz überhaupt als Illusion betrachtet wird.²⁴ Was auf der einen Seite als Freiheit vom Schmerz erscheint, macht den Körper auf der anderen Seite zum vollendeten Objekt.²⁵ Eingefügt in die technische Maschinerie wird der menschliche Körper darin selbst zu einem „technischen Glied“.²⁶ Die transgressive Potenz des Schmerzes geht verloren. Für Jünger bietet die Berührung mit dem Schmerz Zugang zum Elementaren und seine Vermeidung erscheint ihm als eine enorme „Verflachung und Vereinfachung der Welt“.²⁷ Ohne Schmerz fehlten die über das Gegebene hinaustreibenden Erprobungen, die jene körperlich-spekulative Selbstüberschreitung fühlbar machten, die vom bloß Gegebenen distanzieren.²⁸

Dennoch, trotz aller Zurückdrängung, bleibt der Schmerz für Jünger „Prüfstein der Wirklichkeit“.²⁹ Kein Anspruch sei gewisser als der, „den der Schmerz an das Leben besitzt“.³⁰ Gegen die Illusion einer Überwindung des Schmerzes durch die Technik gilt, dass es „keine menschliche Lage [gibt], die vor dem Schmerz gesichert ist“.³¹ Der Schmerz gehorche einer Ökonomie, in der das Verdrängte, wenn auch in anderer Form, nämlich weniger glühend oder elementar: als Langeweile oder Depression, wiederkehre und sein Recht einklage. Diese von Jünger prognostizierte Wiederkehr des Schmerzes findet man heute im Spekulieren auf leidensfähige Maschinen wieder, wie sie vor allem in den Künsten entworfen werden. Die Sensibilität des Fleisches verlagert sich in die maschinelle Sensorik und wird dort zum Ausgangspunkt für ein neues und anders verkörpertes Denken.

22 Jünger 1960 (wie Anm. 13), S. 193.

23 Indiz dieser scheinbaren Abdichtung ist für Jünger, dass die Opfer der Technik wie beispielsweise die Todesfälle bei Verkehrsunfällen oder Sportunglücken als selbstverständlich hingenommen und nicht als unerträglich oder skandalös beurteilt werden.

24 Vgl. Jünger 1960 (wie Anm. 13), S. 190. Jünger stellt sich die technischen Apparate als gegenüber dem Schmerz unempfindliche Prothesen vor, also als Sinnesorgane ohne die elementare Ebene der Vulnerabilität.

25 Jünger erwähnt hier den Einsatz von Narkotika in der Medizin. Sie erlauben Schmerzfreiheit, gerade um den Körper in ein Objekt zu verwandeln, „das dem mechanischen Eingriff in der Art eines leblosen Stoffes offensteht“ (S. 195). Der Körper wird so zum Gegenstand von Behandlungen, die unter betäubungsfreien Bedingungen unmöglich wären.

26 Jünger 1960 (wie Anm. 13), S. 166.

27 Jünger 1960 (wie Anm. 13), S. 195.

28 Jünger 1960 (wie Anm. 13), S. 197f.

29 Jünger 1960 (wie Anm. 13), S. 196.

30 Jünger 1960 (wie Anm. 13), S. 161.

31 Jünger 1960 (wie Anm. 13), S. 154.

3. Spekulative Körper: Marco Donnarumma

Der Künstler Marco Donnarumma erprobt in seinen Arbeiten diese neuen, spekulativen Verkörperungen, indem er die Empfindsamkeit des Körpers mit digitalen Technologien hybridisiert. In seiner Installation *Amygdala* (2018) implementiert er eine Art Selbstverletzungs-Feedback in eine sensibel gemachte Robotik. Er zielt auf eine affektive, das Moment des Schmerzes integrierende Rekursivität des Digitalen und konstruiert ein Wesen, das einen Teil seiner eigenen Konstruktion gewaltsam traktiert (Abb. 1–5). Das selbstregulierende Prinzip der Technik ist auf eine grausame Geste ausgerichtet. Das künstliche Wesen besteht aus einer mehrgliedrigen Prothese mit skalpellartigem Messer, die in einen Serverschrank montiert ist. Sie ist so programmiert, dass sie eine in die Apparatur aufgespannte und wie von einem Körper abgezogene hautähnliche Textur mit wiederholten Bewegungen einritz. Der künstliche Hautlappen wird durch die Behandlung strapaziert, worauf die Sensorik des Armes, immer wieder neu ansetzend, reagiert, um die Arbeit der Einschneidungen fortzuführen: ein Feedback der Selbstverletzung oder eine maschinische Ästhetik der Grausamkeit.³²

Das titelgebende „Amygdala“ bezeichnet eigentlich einen Teil des menschlichen Gehirns, der an der Regulierung von Erregungen, lust- wie angstvollen Affekten, beteiligt ist. Dieses Hirnareal leistet die gefühlsmäßige Einschätzung von Wahrnehmungen, wirkt als deren Verstärker und veranlasst körperliche Reaktionen. Außerdem dient die Amygdala dem Abgleich von Erfahrungen. Folgt man dem Titel der Arbeit, dann will die konstruierte Maschine das digitale Organ einer rekursiven Empfindungsfunktion darstellen, um die Technik – über den Schmerz – mit einer sensorischen Selbstwahrnehmung auszustatten.

Donnarumma selbst bringt die maschinischen Einschneidungen mit Skarifizierungsritualen zusammen,³³ kulturellen Praktiken der Körpermarkierung durch Narbenbildung. Sie sind Teil von Übergangsriten, in denen der oder die Einzelne durch die Hautveränderung singularisiert und über die Schmerzerfahrung einem Prozess der Selbstwerdung überantwortet wird.³⁴

32 Man fühlt sich an Franz Kafkas Erzählung „In der Strafkolonie“ erinnert, in der eine vom Gesetz programmierte Apparatur delinquente Körper traktiert, um – nach der Lesart von Lyotard – durch die gewaltsame Einschreibung eine ursprüngliche Sensibilität und Exponiertheit wiederherzustellen. Vgl. Lyotard, Jean-François: „Die Vorschrift“, in: Welsch, Wolfgang / Pries, Christine (Hg.): *Ästhetik im Widerstreit. Interventionen zum Werk von Jean-François Lyotard*, Berlin 1995, S. 27–44.

33 Siehe Ackermann, Andreas: „Körper als Text? Körper, Rituale und die Grenzen einer Metapher“, in: Jung, Matthias u. a. (Hg.): *Dem Körper eingeschrieben. Verkörperung zwischen Leiberleben und kulturellem Sinn*, Wiesbaden 2016, S. 75–108.

34 Van Gennep, Arnold: *Übergangsriten*, übers. v. Klaus Schomburg und Sylvia M. Schomburg-Scherff, Frankfurt a. M./ New York 1999, S. 76.



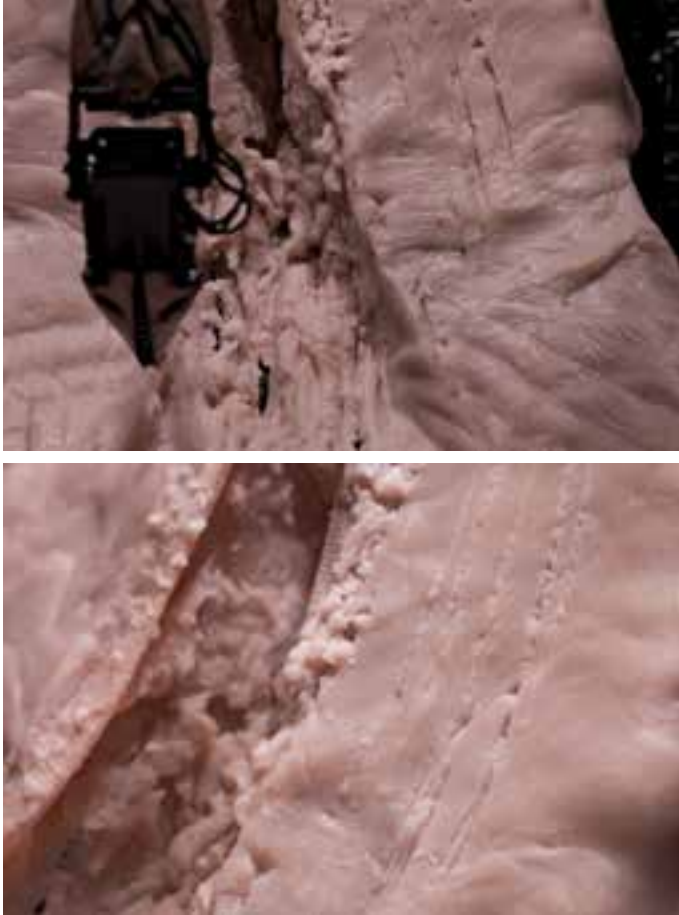


Abb. 1–5: Marco Donnarumma, *Amygdala* (2017–2018),
Installationsansichten

Die Skarifizierung erfordert wiederholte Einritzungen in die Haut. Man stört den Heilungsprozess, damit an den Schnittkanten der Wunden sichtbare Zeichen entstehen. Als Körpertechnik übt die Skarifizierung in das Ertragen von Schmerzen ein. Der Schmerz unterliegt – wie schon Jünger feststellt – nicht nur selbst einer Ökonomie, er erzeugt eine Ökonomie der Wiederkehr: ein wiederholtes Auf-sich-Zurückkommen, das konstitutiv für das Selbst ist. Was die Arbeit von Donnarumma spekulativ vorführt, ist gewissermaßen die Initiation der Technik in den körperlichen Schmerz als eine andere, sensible Form von Rekursivität. Als ob die künstliche Intelligenz erst dann ihre eigentliche Kraft entfalten kann, wenn in sie eben die Vulnerabilität eingetragen wird, die Lyotard an der KI vermisst hatte, und wenn die Erprobungen des Schmerzes, von denen Jünger annahm, sie würden aus der technischen Welt verbannt, maschinisch geleistet werden.

Neben dieser Schmerz-Maschine hat Donnarumma Performances entwickelt, in denen er mit KI-Prothesen in einem fleischlich-technischen Gefüge agiert.³⁵ Auch diese Arbeiten sind körperliche Spekulationen, Proben auf ein Werden, das die Konditionen des Menschlichen verlässt. In der Performance *Corpus Nil* (Abb. 6–8) wird ein befremdlicher, kaum als menschlich wiedererkennbarer Körper inszeniert, eher ein Körperfragment, das – durch die Beleuchtung zerstückelt – auf einer schwarzen Bühne agiert. Man sieht eine monströse Gestalt, ornamentierte Gliedmaßen in ungewohnten Bewegungen, mal wie ein trapezförmiges Wesen, dann als ein kopfloses Geschöpf mit weit auskragenden Beinen, immer so beleuchtet, dass sich befremdliche Ansichten ergeben. Erst mit der Zeit erschließt sich, dass der Tänzer, dessen Körper teilweise im Dunklen bleibt, kopfüber performt. Es sind seine Arme und der mit tätowierter Wirbelsäule und Nervenbahnen verzierte Rücken, den man zu Gesicht bekommt. Er bewegt sich zu einem dröhnenden Sound und unter sich veränderndem Licht. Der Körper ist mit Biosensoren versehen und über sie mit einem Computer verbunden. Geräusche aus dem Körperinneren und die elektrische Spannung der Muskeln werden an den Rechner weitergegeben. Die Software ermittelt aus den transferierten Daten die Licht- und Soundchoreografie auf der Bühne, allerdings in einer für den Tänzer unvorhersehbaren Form. Nicht der Performer kontrolliert über seine Bewegungen den Klang und die Beleuchtung, sondern er reagiert auf die Effekte eines autonomen, künstlich-intelligenten Algorithmus, der immer differenzierter auf seine Muskelspannungen und Bewegungen zu antworten lernt. Seine eigenen Körperklänge werden live in auditiver und visueller Form an den Performer zurückgespielt, der auf sie wiederum improvisierend reagiert und damit neue biosensorische Daten erzeugt. Ein maschinelles Feedback aus Fleisch und Digitalität.

Interessant ist, dass Körper und Technik sich regelrecht ineinanderfügen und durch ihr „widernatürliches“ Bündnis ein Anders-Werden in Gang setzen, das sich weder auf Menschliches noch auf Technisches reduzieren lässt und dessen Form keinem Vorbild folgt.³⁶ Der Performance liegt die Idee zugrunde, dass der menschliche Körper sowohl für die Inkorporierung von Technik offen ist als auch seinem Inkorporiertwerden in die Technologie zur Verfügung steht. Damit wird eine spekulative „Zone der Ununterscheidbarkeit“³⁷ eingerichtet, in der das körperliche Wissen technisch und die Sensibilität der Robotik menschlich wird.

35 Wie Amygdala ist *Corpus Nil* Teil von Donnarummas 7 Configurations Cycle (2014–2019), einer Reihe von Performances und Installationen an der Schnittstelle von Körper-, Sound- und Medienkunst. Der Einsatz von Prothesen oder Biosensoren ermöglicht neue Formen hybrider Verkörperung.

36 Zum „Werden“ durch „widernatürliche Anteilnahme“ vgl. Deleuze, Gilles / Guattari, Félix: *Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie*, übers. v. Gabriele Ricke u. Ronald Voullié, Berlin 1992, S. 329ff.

37 Deleuze / Guattari 1992 (wie Anm. 36), S. 376.



Abb. 6–8: Marco Donnarumma, *Corpus Nil* (2016), Live-Performance

Deleuze und Guattari haben vorgeschlagen, ebendies als „Maschine“ zu bezeichnen: nicht eine Technik, sondern ein Gefüge, zu dem gleichermaßen menschliche, soziale, technische und materielle Komponenten gehören. Verstanden als ein solches hybrides Gefüge können auch Maschinen leiden. Zumindest wird damit vorstellbar, dass nicht nur eine sensomotorische Dimension, sondern auch Beschränkungen und Fehler Grundlage ihrer ‚Subjektivierung‘ sind. Sie kompensieren dann nicht mehr die Hinfälligkeit des Menschen, sondern sind ‚soft‘ geworden und besitzen selbst jene Vulnerabilität und Begehrensstruktur, die Lyotard als ausschließlich menschliche Kondition des Denkens herausgearbeitet hat.

Dass umgekehrt auch der Körper bis in seine unbewussten Schichten durch Technik affiziert ist und dass Instrumente in den Körper regelrecht integriert werden, hat schon Maurice Merleau-Ponty anhand von Beispielen wie dem Benutzen eines Blindenstocks oder dem Spielen von Musikinstrumenten gezeigt. Sie werden in das Körperschema integriert und fungieren dann nicht mehr als Gegenstände, sondern als Medien von Vermögen: als Wahrnehmungs-, Empfindungs-, Bewegungs- oder Ausdrucksvermögen. Es verwandelt sich die gesamte leibliche Existenz durch diese Einbeziehung von Instrumenten in das Körperschema.³⁸ Der Blinde spürt mit dem Stock, „sein Ende ist zu einer Sinneszone geworden“, und das Musikinstrument ist mit der Spielenden so sehr verbunden, dass beide nur „Durchgangsorte dieses Bezugs sind“.³⁹ Sie spannen gemeinsam einen „Ausdrucksraum“ mit „affektiven Vektoren“ auf,⁴⁰ die auf das Erscheinen des Klangs gerichtet sind, als würden sie auf seine Aufforderungen antworten. Die Technik wird Teil der Sensibilität und fügt sich der Schicht des unbewussten Körperwissens ein, das damit in dem Maße spekulativen Charakter gewinnt, wie es die Bedingungen menschlicher Erfahrungsformen in nicht-vorhersehbarer Weise übersteigt. Aus der Einverleibung von Technik entstehen hybride Formen der Verkörperung, „materielle Konfigurationen“,⁴¹ in denen sich Körpergrenzen neu formieren.

In ähnlicher, aber radikalerer Weise lässt sich auch in Donnarummas *Corpus Nil* der Körper durch die Inkorporierung technischer Instrumente befremden und wird durch die Bezüglichkeit zur KI partiell enteignet. Die Performance macht sichtbar, wie im Zusammenspiel zwischen Körper und Technologie die bekannte, organisierte Leiblichkeit abgebaut wird, um durch die „widernatürlichen Anteilnahmen“⁴² an der Technik ein Anders-Werden

38 Merleau-Ponty, Maurice: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, übers. v. Rulolf Boehm, Berlin 1966, S. 173. Siehe hierzu auch Barad, Karen: *Agentieller Realismus. Über die Bedeutung materiell-diskursiver Praktiken*, übers. v. Jürgen Schröder, Berlin 2012. Barad unterstreicht, dass die „Produktion von Körpergrenzen“ und die Art und Weise, „wie Körper gemeinsam mit der Welt“ konstituiert werden, einen ontologischen Status haben, also „das Wesen der Wirklichkeit“ betreffen (ebd., S. 55).

39 Merleau-Ponty 1966 (wie Anm. 38), S. 173 und 175.

40 Merleau-Ponty 1966 (wie Anm. 38), S. 176.

41 Barad 2012 (wie Anm. 38), S. 47.

42 Deleuze/Guattari 1992 (wie Anm. 36), S. 329.

in Gang zu setzen. Die performte Relationalität ist in ihrer Unableitbarkeit tatsächlich eine Form des körperlichen Spekulierens auf künftige Körper und damit zugleich auch – wie es bei Karen Barad heißt – auf andere Welten.⁴³

4. Körperliche Spekulation: Johannes Paul Raether

In ganz anderer Weise findet man bei Johannes Paul Raether ein Spekulieren mit dem Körper. Anstatt sich mit dem Computer zu verschalten, entwirft er für seine Performances Avatare. Es sind geskriptete Wesen, denen er sein Fleisch leiht und die er so mit der Sensibilität und Affizierbarkeit ausstattet, die den digitalen Spielfiguren fehlen. Raether hybridisiert seinen Körper nicht buchstäblich mit der Technik, sondern er programmiert Verkörperungen, aus deren Ausführung er ein spekulatives Potenzial gewinnt.

Er begibt sich in äußerst fremdartige Gestalten: Avatare mit grellen Gesichtern und bunten Perücken, mit schwarzen Augäpfeln, Wimpern aus Plastik und künstlichen Häuten, ausgestattet mit bedeutungsüberladenen Accessoires. Eine entmenschlichende Maskerade zur Konstruktion von Werdens-Figuren. Als ihr „Identitekt“ entwirft Raether sie, programmiert sie durch Handlungsanweisungen und verkörpert sie in „techno-magischen Ritualen“.⁴⁴ Er konstruiert ihre Erscheinungsbilder, Namen und Aufgaben, ihre Stammbäume mit den Wiederverkörperungen und Gabelungen ihrer Identitäten. In Diagrammen dokumentiert er die Entwicklungen seiner Identitätskonstruktionen, ihr figürliches Werden (Abb. 9). Aufgeführt im öffentlichen Raum kommt den Verkörperungen selbst ein spekulatives Potenzial zu. Sie sind zwar durch Handlungsanweisungen definiert, zugleich aber transformieren die Verkörperungen die Skripte der entworfenen Figuren und verschaffen ihnen individuelle Genealogien. Sie verfügen über Lebenslinien, weil sie in die Wirklichkeit intervenieren, realen Ereignissen ausgesetzt sind, anderen Personen begegnen und so ein eigenes Leben gewinnen. Die Stammbäume der Avatare sind gewissermaßen maschinisch induziert. Die Performances funktionieren wie kleine Maschinen, die das Werden der Figuren, ihre Evolution mit den Bifurkationen und sich vervielfältigenden Abstammungslinien produzieren.

Raethers spekulative Wesen heißen *Transformella*, *Protektorama* und *Schwarmwesen*. Ihre Themen sind die globalisierte Reproduktionsmedizin, touristische wie migrantische Körperzirkulationen und die kapitalistischen Waren- oder digitalen Datenströme. Die Figuren stellen gewissermaßen die Personage der Gegenwart, die in und durch die Verkörperungen spekulativ weitergetrieben und künstlerisch erforscht wird. Unter den Masken inkorporiert Raether die Widersprüche der heutigen Gesellschaft und treibt sie so hervor. Seine Figuren fungieren als Larven. ‚Larve‘ – von lateinisch *larva* = Gespenst – bezeichnet ursprünglich ein künstliches Gesicht im Sinne einer

43 Vgl. Barad 2012 (wie Anm. 38), S. 55.

44 Siehe Raethers Beitrag in diesem Band, S. 87–109.

getragenen Maske,⁴⁵ was sich bei Raether mit der Larve als einem in Verwandlung befindlichen Wesen verbindet. Es sind „Larvensubjekte“⁴⁶, gewissermaßen Vorformen möglicher Subjektivierungen, die in einem Werdensprozess begriffen sind. Die Maske wird zur spekulativen Existenzform einer anderen Person.⁴⁷ Das ist kein Maskenspiel, sondern die Konstruktion einer Identität als Instrument zur Erforschung und Öffnung der Gegenwart. Die Verkörperungen sind gleichermaßen ästhetische wie spekulative Forschungssettings.

In einem kurzen Text hat Marcel Mauss die Genealogie der Kategorie des Ichs über die Konzepte der Person und der Personage nachgezeichnet. Das Ich wird in seinem historischen Gewordensein rekonstruiert. Es gibt eine Sozialgeschichte der angeblich angeborenen und überzeitlichen Kategorien des Geistes, zu denen neben dem Ich auch Raum und Zeit, Substanz und Kausalität gehören und deren transzendente Gültigkeit Mauss historisch und kulturell relativiert. Die Figuren von Raether haben einige Ähnlichkeit mit den kulturellen Varianten und historischen Vorformen der Kategorie der Person als Ich. Nach Mauss hat sich der Begriff der Person – lateinisch *persona* = Maske – aus der „in heiligen Dramen vom einzelnen ausgefüllten Rolle entwickelt“.⁴⁸ Die Maske, verstanden als Personenmaske, zeigt die vom Individuum unabhängige Rolle: eine Figur, die verkörpert wird. Die Figur gibt es unabhängig vom Individuum, sie ist vor dem Menschen da, der ihr seinen Körper leiht. Sie ist eine Rolle im Sinne einer sakralen oder gesellschaftlichen Funktion. Bevor also die Person mit dem Ich verbunden war, war sie eine soziale Tatsache, ein Platz in einem Sozialgefüge. Ähnlich sind auch Raethers Figuren keine subjektiven Fantasien, sondern Ausdruck

45 Vgl. den Eintrag „Larve“, in: Deutsches Wörterbuch von Jacob und Wilhelm Grimm, Leipzig 1854-1961, URL: http://woerterbuchnetz.de/cgi-bin/WBNetz/wbgui_py?sigle=DWB (letzter Zugriff: 21. September 2019). Dort wird als Beispiel zitiert: „Scheußliche Larven erschienen, wovon sie sich entsetzten“. Mit der Maskierung teilt die Insektenlarve die Fähigkeit zur Entlarvung.

46 Deleuze, Gilles: „Die Methode der Dramatisierung“, in: ders.: *Die einsame Insel. Texte und Gespräche 1953-1974*, übers. v. Eva Moldenhauer, Frankfurt a. M. 2003, S. 139-170, hier: S. 144. Deleuze legt an dieser Stelle nahe, dass Larvensubjekt und Denken einander korrespondieren: „Denken ist vielleicht seinerseits eine jener schrecklichen Bewegungen, die unvereinbar sind mit einem qualifizierten und ausgeformten Subjekt“ (ebd.).

47 Vgl. hierzu Weihe, Richard: *Die Paradoxie der Maske. Geschichte einer Form*, München 2004, S. 16.

48 Mauss, Marcel: „Der Begriff der Person“ (übers. v. Henning Ritter), in: ders.: *Soziologie und Anthropologie*, Bd. 2, Frankfurt a. M. 1989, S. 221-252. Die Persona, ursprünglich ein vor das Gesicht gehaltenes Bild, ergreift bei Raether den ganzen Körper, dessen Travestie zu einem spekulativen Wesen durch Schminke und Kostüm eingeleitet wird. Der ekstatische Zustand, durch die Maskierung aus einer Identität heraus- und in eine andere Identität eingehen zu können, ist überhaupt die Bedingung des Werdens. Raether verschafft sich nicht nur einen künstlichen Körper, er behängt seine Figuren mit Symbolen. *Transformella* trägt eine bunt bedruckte Babydecke als Cape, *Protektorama* schützt sich mit Fingerhüten vor den Affizierungen der Touchscreens und *Schwammwesen* ist verziert mit Tragegurten für Kameras und touristischem Kleinkram, den es einsammelt und mit Klebepistole an antennenartigen Stäben – den Handyteleskopen, wie sie vor jeder Sehenswürdigkeit in den Himmel staken – befestigt.

gesellschaftlicher Kristallisationen. Raether nennt sie „Selbstschwestern“, denn er ist die Figuren und stellt sie nicht bloß dar. So verstanden konstruiert Raether sie nicht, sondern wiederverkörpert etwas, das schon da ist. Er durchleidet sie mehr, als dass er sie bestimmt. Zugleich fikionalisiert Raether die Rollen oder „psychosozialen Typen“ und versieht sich mit dem Index der Zukünftigkeit. Er transformiert den Typus in eine „ästhetische Figur“, verschafft ihm Fremdheit und Vieldeutigkeit, skizziert „Fluchtlinien“ und gibt ihm so ein spekulatives Potenzial.⁴⁹ Das Verkörpern funktioniert wie „eine konkrete, kosmische Kraft. Es ist ein dynamisches Verfahren zur Erweiterung, Vertiefung, Ausdehnung des sinnlichen Bewusstseins, es ist ein immer bewusster werdendes Werden [...]“⁵⁰

Deleuze und Guattari haben ästhetischen Figuren ein Denkvermögen attestiert.⁵¹ Eine ästhetische Figur zu schaffen heißt, etwas zu kreieren, von dem man mitgerissen wird. Die geschaffenen Figuren übernehmen und vollziehen die Denkbewegung, und eben deshalb kommt ihnen ein spekulatives Vermögen zu. Die Figur denkt mehr und anderes als die Person, die sie geschaffen hat. So übernehmen auch die Verkörperungen von Raether als ästhetische Figuren selbst die Denktätigkeit. Sie sind Medien der Spekulation. Raether schreibt, ihm fehle ein Wissen über die Wesen, die er inkorporiert – vor allem über das *Schwarmwesen*.⁵² Er überlässt sich in den Performances den Regeln, die für die verkörperten Existenzformen gelten, und zugleich überlässt er sich ihrem Eigenleben, das zum ästhetischen Instrument der Erforschung von Gegenwart wird.

Raether nennt seine Figuren auch „Avatara“. Folgt man der Etymologie des Wortes aus dem Sanskrit, dann sind sie als Inkarnationen eines geistigen Prinzips zu verstehen, die Raether durch seine Verkörperungen weitertreibt. Raethers Avatara setzen beim Ungedachten an und begeben sich in die Milieus virulenter Fragen und Probleme. Sie reisen zu den Leihmütter-Einrichtungen in Indien, suchen Orte des Konsums wie Ikea und den Apple-Store auf und mischen sich in den globalen touristischen Zentren unter Kleinkünstler_innen und fliegende Händler_innen. An diesen unübersichtlichen

49 In *Was ist Philosophie?* haben Deleuze und Guattari die Idee entworfen und systematisiert, dass sich das Denken über die Erfindung von verschiedenen Figuren entwickelt. Neben der Erfindung von Begriffen über Begriffspersonen in der Philosophie steht das Erfinden von Perzepten und Affekten durch ästhetische Figuren in der Kunst und das Erfinden von Funktionen durch wissenschaftliche Figuren. Allen liegen Sozialfiguren zugrunde, die psychosoziale Typen verkörpern. Deren Transformation leisten die verschiedenen Figuren in den jeweiligen Feldern der Philosophie, Kunst und Wissenschaft. Vgl. Deleuze, Gilles / Guattari, Félix: *Was ist Philosophie?*, übers. v. Bernd Schwibs u. Joseph Vogl, Frankfurt a. M. 1996, S. 70ff.

50 Deleuze, Gilles: *Kritik und Klinik*, übers. v. Joseph Vogl, Frankfurt a. M. 2003, S. 67.

51 So haben etwa Romanfiguren im entworfenen Universum einer Narration ein eigenes Leben, sie bringen Affekt- und Wahrnehmungsmöglichkeiten hervor, die vom gewöhnlichen Empfinden abweichen.

52 Raether, Johannes Paul: „Augmented Embodiments“, in: Witzgall, Susanne / Stakemeier, Kerstin (Hg.): *Die Gegenwart der Zukunft*, Zürich/Berlin 2016, S. 207–216.

Orten, an denen sich Waren- und Menschenströme kreuzen, intervenieren die Figuren und funktionieren in ihrer Fremdartigkeit wie lebendige Flecken, durch die sich die vorherrschenden Strukturen und Machtkonstellationen abzeichnen. *Transformella* konfrontiert sich mit den Ausbeutungsverhältnissen der Reproduktionsmedizin, *Protektorama* setzt sich der Abhängigkeit von digitalen Interfaces aus und *Schwarmwesen* reagiert auf die normierende Macht des Marktes. Die Werdens-Figuren beschränken sich nicht darauf, das Gegebene kritisch zu reflektieren. Die Performances dienen dazu, in Kontakt zu treten, sich in klandestinen Verbänden anders zu kollektivieren, deviante Handlungs- und Subjektivierungsweisen zu erproben und ein heimliches Gewissen zu schaffen. Als Selbstschwwestern unterhalten sie Verbindungen zu anderen Figuren wie etwa der „Sister“⁵³ und ihrer schwesterlichen Vergemeinschaftung, zum „nomadischen Subjekt“⁵⁴ mit seinen Fluchtbewegungen und zur Figur der Hexe, deren Geheimwissen und alchemistische Praktiken sie aufnehmen. Das Ästhetisch-Spekulative ist bei Raether ein figürliches Werden, er spekuliert mit seinen Verkörperungen, die als ästhetische Figuren die Denkbewegung übernehmen. Die Verkörperung der Avatare, das fleischliche Werden der ästhetischen Figuren ist eine spekulative Tätigkeit und das Ästhetisch-Spekulative wird zur Werdensform.

5. Schluss

Im Ästhetischen zu spekulieren heißt, so ließe sich zusammenfassen, mit dem Körper zu denken. Die Leiblichkeit stellt sich als das eigentlich spekulative Medium heraus, womit man die überholte Trennung von Körper und Geist einschließlich der Aufteilung in sinnliche Rezeption und intellektuelle Verarbeitung hinter sich lässt. Das Spezifische des verkörperten Denkens liegt gerade in seiner Befähigung zur Spekulation, die wiederum in der Affizierbarkeit, in Vulnerabilität und Erregbarkeit, begründet ist. Wenn Spekulation immer mit Ungewissheiten operiert, wenn in ihr ausgehend von einem unabgesicherten Wissen Überlegungen angestellt oder Ideen entwickelt werden, dann ist das leibliche Denken insofern spekulativ, als der Körper nicht von sinnlichen Gegebenheiten, sondern von seiner Berührbarkeit und Offenheit für andere Körper, Instrumente oder Techniken her zu konzipieren ist. Die sensible Leiblichkeit trägt in die Grundlagen des Denkens neue Relationalitäten ein und setzt damit eine das Denken über sich selbst hinaustreibende Kraft frei.

Spekulativ im strengen Sinne ist ein Denken, das die subjektiven Bedingungen des Geistes suspendiert. In den besprochenen künstlerischen Arbeiten verläuft die Neutralisierung der Kategorien des Verstandes über die Modifikation des Körpers. In der digitalen Fleischlichkeit der Arbeiten

53 Vgl. Mertlitsch, Kirstin: *Sisters, Cyborgs, Drags. Das Denken in Begriffspersonen der Gender Studies*, Bielefeld 2016.

54 Vgl. Braidotti, Rosi: „Nomadische Subjekte“ (übers. v. Karl Hoffmann), in: Stake-meier, Kerstin / Witzgall Susanne (Hg.): *Fragile Identitäten*, Zürich/Berlin 2015, S. 147–156.

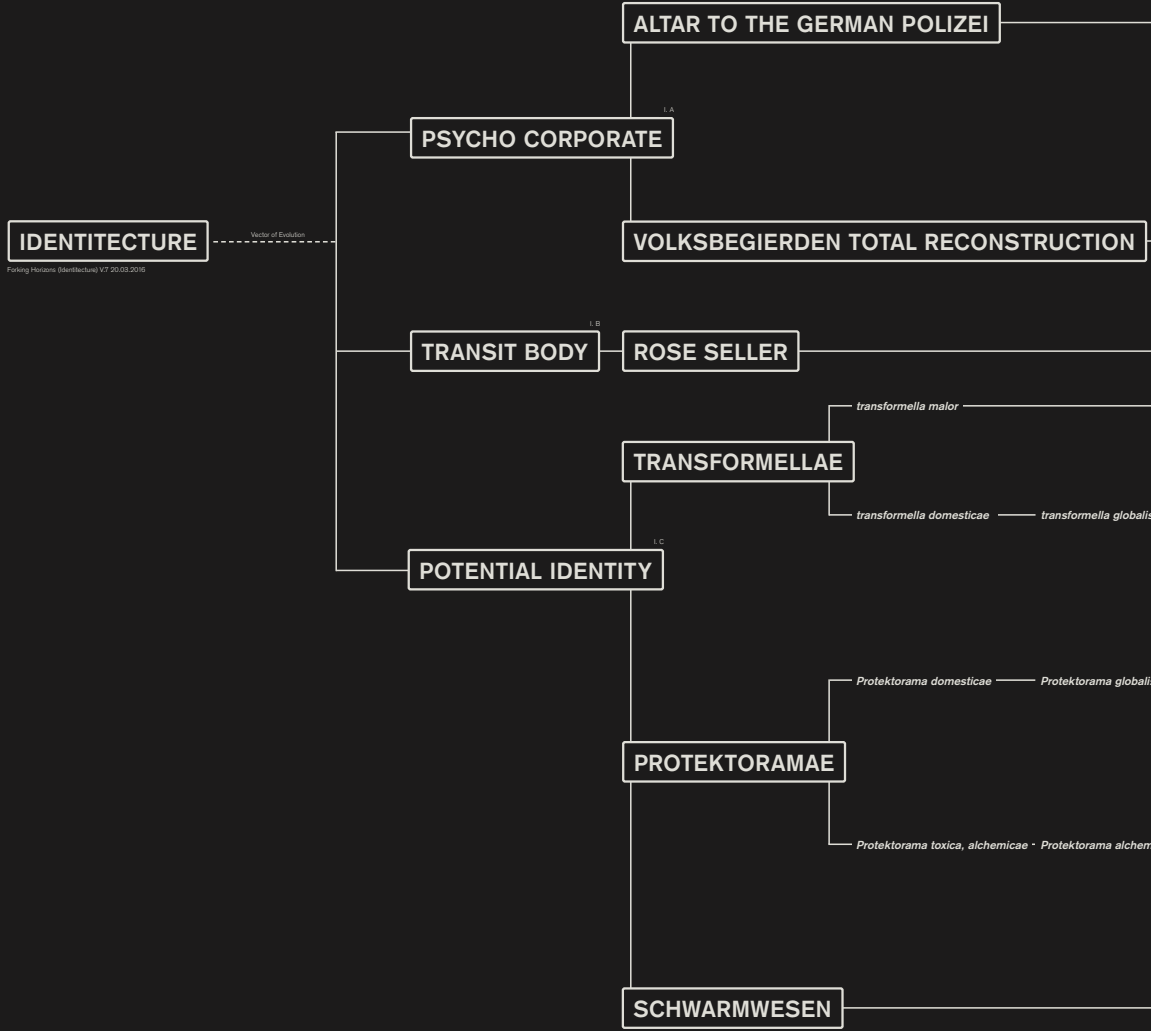
von Donnarumma und den performativen Fabulationen von Raether wird der Körper selbst in seiner fleischlichen Sensibilität spekulativ. Beide setzen beim Körper in seinen ihn überschreitenden Relationalitäten an und verstehen die ästhetische Spekulation nicht mehr als auf den eigenen Körper zentriert. Donnarumma verschränkt den spürenden Leib mit den Feedback-Schleifen digitaler Technologien. Das neue, empfindsame Techno-Fleisch, das er entwirft, zielt auf utopische Körper, die die Bewegungen der ästhetischen Spekulation insofern radikalisieren, als sie ein hybrides Anders-Werden implizieren. Das verleblichte Spekulieren, das Raether vorführt, verlässt das eigene Denken zugunsten einer Selbst-Exposition, die sich mit den umgebenden Milieus und seinen Bewohner_innen verbindet. Auch seine ästhetischen Figuren, mit denen er körperlich denkt, sind einem Werdensprozess überantwortet. Anders als Lyotard, der den Körper zwar in seiner geschlechtlichen Bezüglichkeit berücksichtigt und dadurch das Denken ästhetisch-spekulativ reformuliert, zeigen die künstlerischen Arbeiten, dass der Körper selbst spekulativ ist, sich aufgrund seiner Relationalität fremd wird, von Instabilität gezeichnet und daher mit dem Index des Werdens – in der Hoffnung auf ein neues Denken – versehen ist.

ORDER

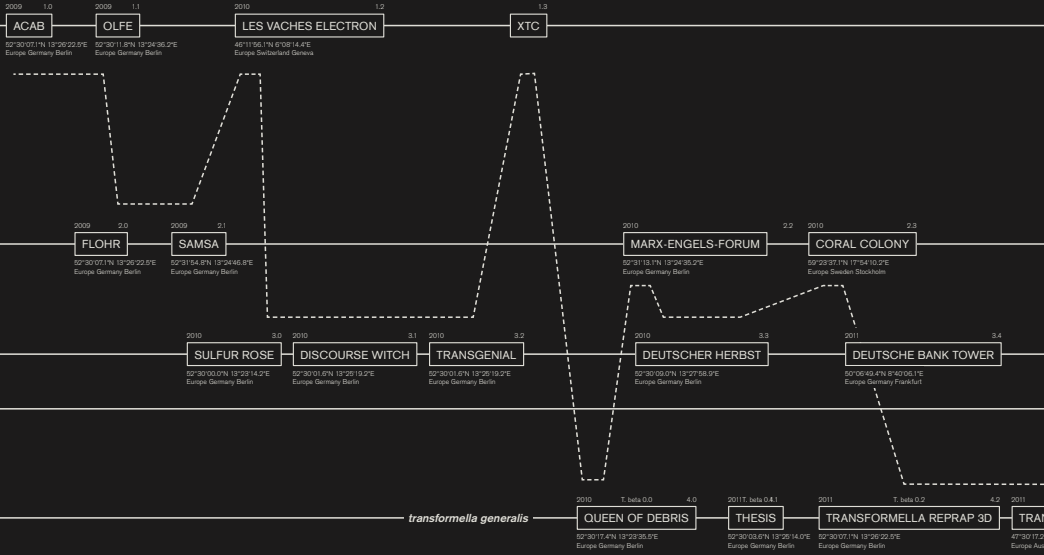
RETROGRADE FORK

FAMILY

GENUS



Forsting Helms (Identitectures) V7 20.03.2016

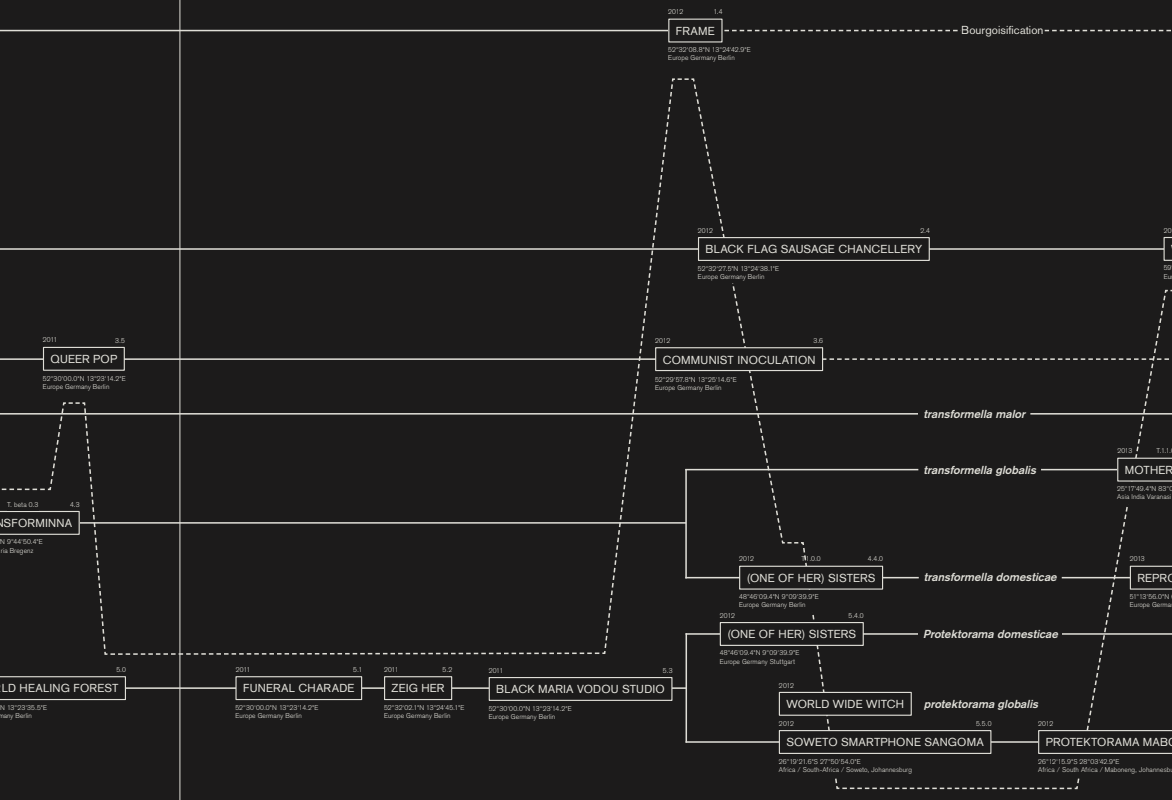


2011

2011

2012

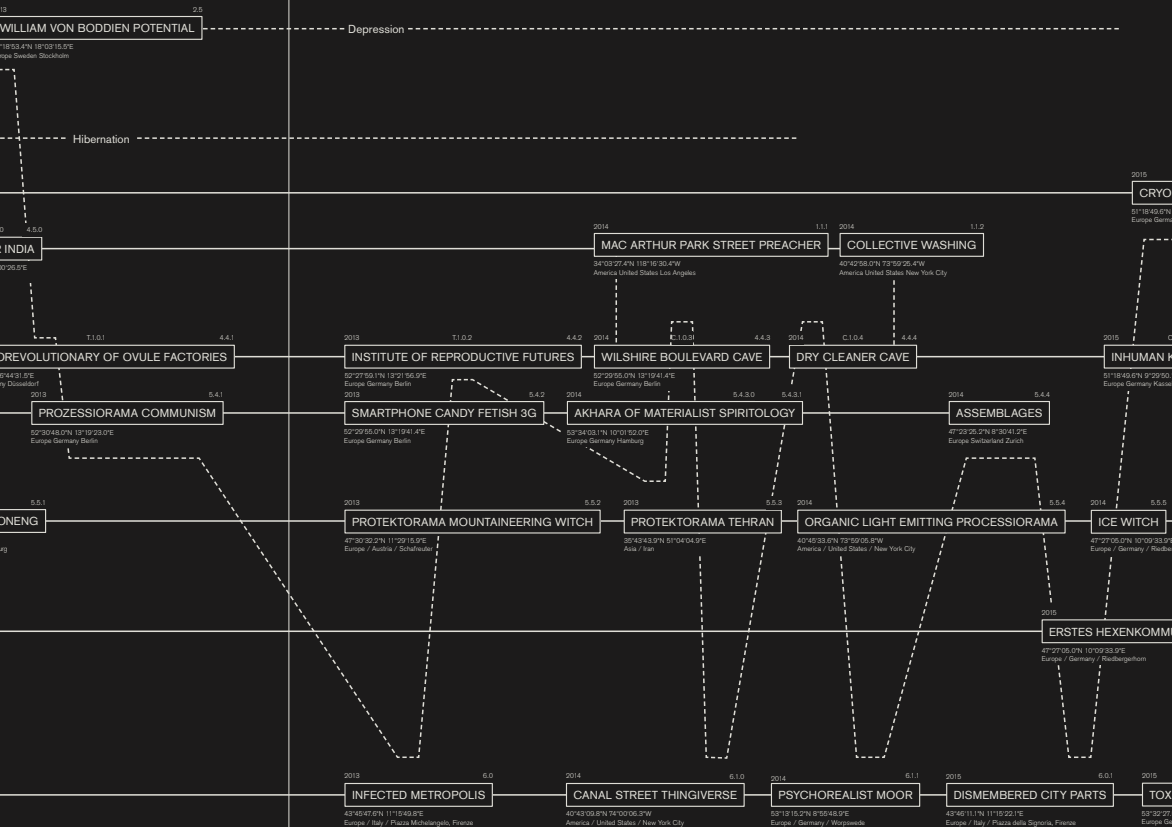
SPECIES



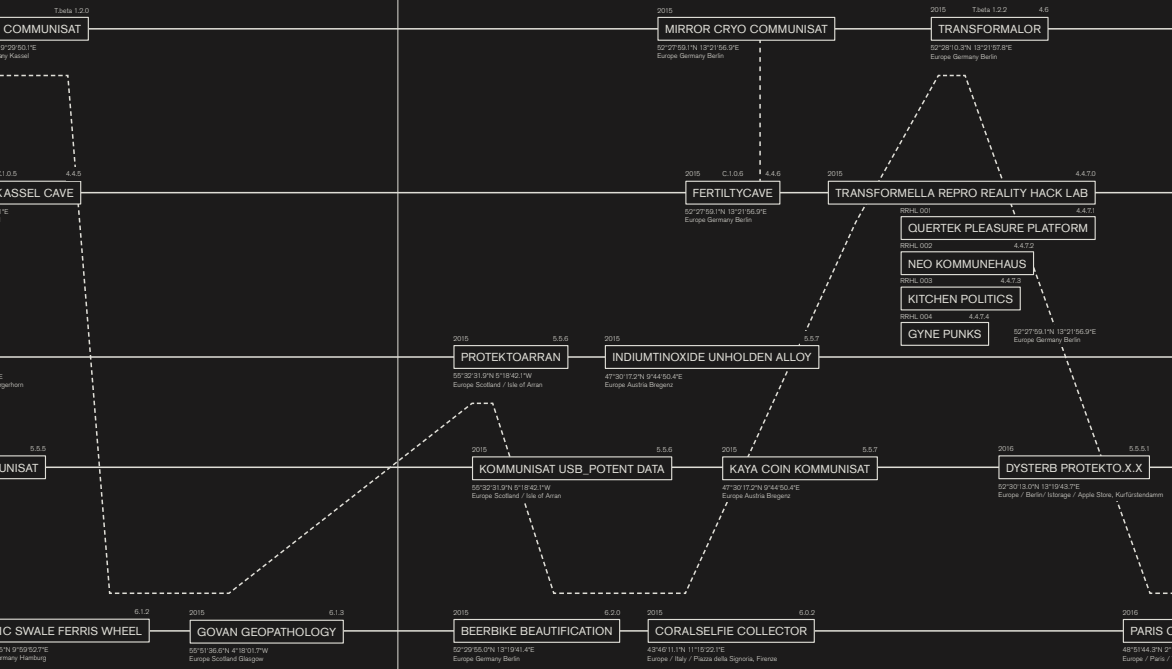
2013

2013

2014



FORKING HORIZON



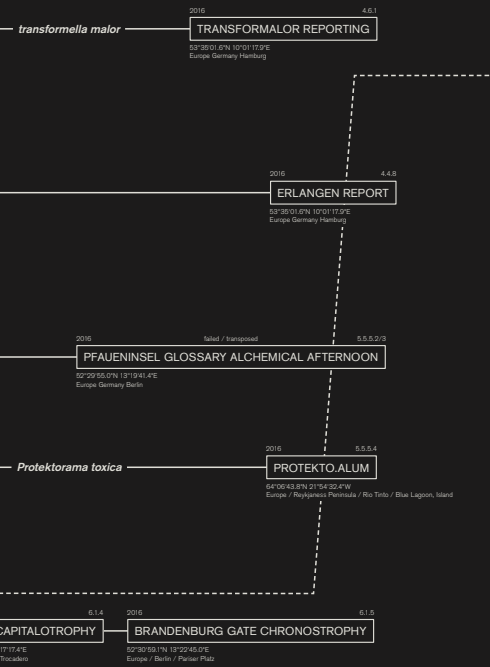


Abb. 9: Johannes Paul Raether, *Identitecture*

BILDNACHWEISE

James Hoff, sämtliche Abbildungen: mit freundlicher Genehmigung des Künstlers

Umschlag *Ghosting* (2018)

- S. 8 *Shadow Broker* (2018), Detail
S. 13, 14 *Ghosting* (2018)
S. 31, 32 *Social Engineering* (2018)
S. 40 *Skywiper No. 82* (2015)
S. 62 *Skywiper No. 84* (2015)
S. 86 *Skywiper No. 69* (2015)
S. 110 *Skywiper No. 88* (2015), Detail
S. 132 *Skywiper No. 77* (2015)
S. 153, 154 *Left of Launch* (2018)
S. 177, 178 *The Deluge* (2018)
S. 192 *Network Fever* (2018)
S. 212 *Accidentally on Purpose* (2018), Detail
S. 223, 224 *Shadow Broker* (2018), Detail
S. 242 *Skywiper No. 73* (2015)
S. 254 *Skywiper No. 68* (2015)
S. 267, 268 *Skywiper No. 85* (2015), Detail
S. 284 *Skywiper No. 94* (2015), Detail
S. 290 *Skywiper No. 95* (2015), Detail
S. 303, 304 *The Death of Distance* (2018)
S. 327, 328 *Swedish Disaster* (2018), Detail
S. 348 *Left of Launch* (2018), Detail
S. 368 *Skywiper No. 69* (2015), Detail
- S. 70–71 Marco Donnarumma, *Amygdala* (2017–2018), Installationsfotos, mit freundlicher Genehmigung des Künstlers
S. 73 Marco Donnarumma, *Corpus Nil* (2016), Foto: Onuk und Alessandro Altavilla, mit freundlicher Genehmigung des Künstlers
S. 80–85 Johannes Paul Raether, *Identitecture* (2019), mit freundlicher Genehmigung des Künstlers
S. 87–107 Johannes Paul Raether, *SelfSisters* (2019), Performance-Fotos, mit freundlicher Genehmigung des Künstlers
S. 166–174 *2001 – A Space Odyssey* (USA 1968), Filmstills
S. 197, 209 Neil Beloufa, *Kempinski. Imaginer le futur au présent* (2007), Videostills, mit freundlicher Genehmigung des Künstlers
S. 198, 199 Tyler Coburn, *Ergonomic Futures* (2016), Installationsansichten, mit freundlicher Genehmigung des Künstlers
S. 206 Basim Magdy, *The Everyday Ritual of Solitude Hatching Monkeys* (2014), Filmstills, (in Auftrag gegeben von Art in General, New York, in Kollaboration mit HOME, Manchester, UK)
S. 244 Installation *Arkestrated Rhythmachine Komplexities* im Rahmen der Ausstellung *Mobile Welten*, Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg, 2018; Korg Rhythm 33; Preset-Schalterleiste des Maestro Rhythm King, alle Fotos: Malte Pelleter
S. 250 Preset-Schalterleiste des Maestro Rhythm King, alle Fotos: Malte Pelleter
S. 253 Wurlitzer Sideman (ohne Gehäuse), Foto: Malte Pelleter
S. 261 Omer Fast, *5.000 Feet is the Best* (2011), Videostills, mit freundlicher Genehmigung des Künstlers
S. 265 Omer Fast, *Continuity* (2012), Videostills, mit freundlicher Genehmigung des Künstlers
S. 286, 288, 289 Sascha Pohflepp / Chris Woebken
S. 295 Augustin Augier, *Arbre botanique* (1801), aus: ders.: *Essay d'une nouvelle classification des végétaux*, Lyon 1801, S. viii–ix
S. 297 Charles Darwin, *Ohne Titel* (Skizze), aus: ders.: *Notebook B* (Transmutation of Species [1837–1838]), S. 36
S. 332 Daniel Falb, *Manual der Fossilisierungen*, 2019
S. 334 Daniel Falb, *Dispositiv einer Ästhetik der Fossilisierung*, 2019
S. 350–353, 361–362, 364–365 Marguerite Humeau: *Sphinx Otto Protecting Earth from Humankind* (from the Riddles series), 2017, mit freundlicher Genehmigung der Künstlerin sowie CLEARING New York/Brüssel, Fotos: Julia Andreone
S. 355, 358 Marguerite Humeau: *Deep Past, High Skies, Far Future, Earth Crust, Deep Past*, mit freundlicher Genehmigung der Künstlerin sowie CLEARING New York/Brüssel