

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	7
Methodische Überlegungen	9
Aufbau der Arbeit	18
Technische Grundlagen	21
»Apparition«: Die Arbeit der Monade	27
Szenenanalyse	30
Pozzo: Vom Raum zum Bild	52
Leibniz: Notierte Welt im Innen	72
Der Tanz der Monade	83
»Hier«: Kalkül des Blicks	87
Szenenanalyse	90
Zelluläre Automaten: Berechenbarkeit zwischen Spiel und Bild	115
Differenzbild: Schalten und Codieren	136
Lacans Auge-Blick-Modell	143
Blickkalküle: Schalten und Gestalten	154
»Mortal Engine« und »Forest II«: Schwingende Bilder und bewegte Schrift.	157
»Mortale Engine«: Körperliche Selbstaufzeichnung	158
»Forest II«: Verräumlichtes Display	192
Imaginierte Wirksamkeit – Bewegung als Kulturtechnik.	239
Ergebnisse	240
Ordnungen der Wirksamkeit.	245
Bewegung, Subjekt und Welt.	251
Ausblick: Bewegung als Kulturtechnik	254
Literaturverzeichnis.	259
Abbildungsverzeichnis.	267
Webseitenverzeichnis.	269
Danksagung	271

Einleitung

Der gegenwärtige Alltag (in den westlichen Industrienationen) ist auf vielfältige Art von digitalen Technologien und Medien durchdrungen. Das Handy ist Telefon, Aufnahme- und Abspielgerät zugleich. Mittels Computer lassen sich mediale Inhalte weiter verarbeiten, abspielen und verwalten. Im Internet werden die Inhalte veröffentlicht, wobei es mehr und mehr selbst zum Ort nicht nur des Zugriffs auf Inhalte, sondern auch der Verwaltung von Daten wird. Gleichzeitig entziehen sich die Daten immer stärker der eigenen Kontrolle, und die Effekte der Datenzirkulation sind für den Einzelnen schwer absehbar. Über Paybackkarten und Social Networks sammeln die Anbieter Massen persönlicher Daten, die sie beispielsweise für Werbezwecke nutzen können. RFID, Videoüberwachung des öffentlichen Raumes und die Mobilfunknetze erlauben potenziell, Bewegungsprofile Einzelner auszuwerten. Wer auf welche Daten welchen Zugriff hat und sie zu welchen Zwecken nutzt, liegt nur noch begrenzt in der Macht des Einzelnen. Die Nutzer¹ dieser digitalen Technologien und Medien können produzieren sowie technisch vermittelt kommunizieren und handeln. Gleichzeitig werden sie auf unterschiedliche Weise erfasst, repräsentiert und adressiert. In den Formen des alltäglichen Umgangs mit digitaler Medientechnologie werden spezifische – möglicherweise neue – Praktiken, Wahrnehmungsformen und Darstellungsweisen ausgebildet. Genau diese, so der Verdacht, veränderten unter anderem auch das Verständnis von Subjektivität und Identität.² Vor diesem Hintergrund werden in der vorliegenden Arbeit vier zeitgenössische Performances untersucht, in denen die Akteure mittels Videotechnologie eine computergesteuerte Bühne beeinflussen. In den Inszenierungen »Apparition« von Klaus Obermaier (2004) und »Mortal Engine« von der Gruppe Chunky

¹ In der vorliegenden Arbeit wurde versucht, geschlechtsneutrale Begriffe zu nutzen. Sofern dies nicht möglich war, umfasst die männliche Pluralform männliche und weibliche Personen.

² Seit 2008 hat der Begriff der »Generation Internet« oder der »Digital Natives« Konjunktur, wie er durch das gleichnamige Buch geprägt wurde [Palfrey und Gasser, 2008]. Im März 2009 nahm sich der »Spiegel« des Themas an – in dem Artikel wird beschrieben, wie die Social Networks den Umgang Jugendlicher miteinander bestimmen [siehe Blech et al., 10/2009].

Move (2008) verändern die Tanzenden Projektionen – die körperliche Bewegung und die der projizierten grafischen Elemente oder Muster verzahnen und überlagern sich. In der Inszenierung »Hier« der Gruppe blackhole-factory (2005) hängt eine Performerin in einer zylinderförmigen Installation aus Papierbahnen. Sie beeinflusst die Stellung der sie umgebenden Papierbahnen, die Projektionsflächen für Videoaufnahmen ihres Körpers sind. In »Forest II« von Chris Ziegler (2008) beeinflussen die Akteure den Lichtraum der Inszenierung. Eine große Installation aus Neonröhren stellt einen Wald dar, der auf die Figuren reagiert, ihre Bewegungen aufzeichnet oder vorgibt.

Den untersuchten Performances ist gemeinsam, dass die Akteure die medialen Phänomene zwar erzeugen oder beeinflussen, aber nicht vollständig beherrschen. Die technisch-mediale Bühne zeichnet sich durch eine gewisse Selbsttätigkeit bzw. eine Art Eigenleben aus und entzieht sich darin dem intentionalen Zugriff der Performenden. Die Inszenierungen schaffen jeweils räumliche Anordnungen, in denen die Körper durch ihre Bewegungen computergesteuerte medientechnische Darstellungen beeinflussen, die ihrerseits die Bühne konstituieren. Indem die Performances die Aspekte von Beherrschbarkeit und Unbeherrschbarkeit oder intentionalem Zugriff und Selbsttätigkeit herausstellen, thematisieren sie das Verhältnis zwischen den sich bewegenden Körpern und ihrer technisch-medialen Umgebung.

Die zentrale These der vorliegenden Arbeit ist, dass in diesen Verhältnissen, die von den verschiedenen Performances je unterschiedlich gesetzt sind, die Körper eine spezifische Subjektivität erhalten. Die Hypothese ist, dass die technisch basierten und künstlerisch inszenierten Verhältnisse von Akteuren und medientechnischen Darstellungen je bestimmte Vorstellungen nahe legen, was der sich bewegende Körper als zu anderen Körpern und zu seiner Umgebung in Bezug tretender Körper sei. Diese Vorstellungen implizieren jeweils ein bestimmtes Subjekt-Welt-Verhältnis.

Methodische Überlegungen

Mit der Frage nach dem Subjektbegriff, der durch das Verhältnis zwischen den Körpern und ihrer Umgebung nahe gelegt wird, bewege ich mich in einem Forschungskontext, in dem der Zusammenhang zwischen Körpern und Technologie oder Medien in Hinblick auf Subjektivität untersucht wird. Dabei ist allerdings zu beachten, dass sich die Inszenierungen an die Wahrnehmung des Publikums richten. Das Verhältnis zwischen Akteur und Umgebung wird in einer Situation etabliert, die auf die Wahrnehmung Dritter eingerichtet ist. Das heißt, es geht weniger um die Erfahrung der Performenden, die mit der Steuerungstechnologie und den technisch-medialen Darstellungen umgehen, sondern vorrangig darum, wie dieser Umgang inszeniert ist. Die Performances implizieren gleichzeitig einen Aspekt des Vollzugs und einen der Darstellung.

Das Entscheidende ist dabei, dass die Technik in den Performances weitgehend unsichtbar ist. Kamera und Beamer sind zwar zu sehen, werden aber nicht als konstituierende Medientechnik inszeniert. Die Computer, deren Programmierungen die medientechnischen Darstellungen erzeugen oder steuern, bleiben aus den eigentlichen Bühnensituationen verbannt. Wahrnehmbar sind für die Zuschauenden die Körper, ihre Bewegungen und die medialen Phänomene in ihrer je räumlich-installativen Anordnung. In diesem Szenario lassen sich teilweise Korrespondenzen zwischen den menschlichen Bewegungen und den Veränderungen der medientechnischen Darstellungen erkennen, die manchmal als Ursache-Wirkungs-Zusammenhang lesbar sind. In anderen Momenten sind solche Übereinstimmungen nicht erkennbar, die technisch-mediale Umgebung scheint selbsttätig zu sein und sich sogar dem Zugriff der Agierenden zu entziehen.

Die Frage danach, wie den Körpern im Prozess des darstellenden Vollzugs eine je unterschiedliche Form von Subjektivität zugewiesen wird, beinhaltet vier miteinander verwobende Aspekte: Welche Art von Körper wird durch die Inszenierung erzeugt? Wie werden diese Körper ins Verhältnis zu den medientechnischen Darstellungen gesetzt? Wie wird in diesem Verhältnis die menschliche Bewegung wirksam für diese Darstellungen? Daran anschließend wird nach dem spezifischen Subjektbegriff gefragt, der in dem jeweiligen Verhältnis nahe gelegt wird. Das heißt, die untersuchungsleitende Frage zielt auf die Ebenen von Darstellung (hier gefasst als Inszenierung) und Vorstellung (gefasst als Modell oder Begriff des Subjekts) und ist damit auf der Ebene des

Symbolischen³ zu verorten. Es wird davon ausgegangen, dass erst durch die Inszenierungen bestimmte Vorstellungen von Körper, Raum und technisch-medialen Phänomenen erzeugt werden. Insofern ist es sinnvoll, die Performances ohne vorab festgelegte Begriffe oder Diskurse von Körpern oder Technik/Medien zu analysieren.

Diesem Forschungsinteresse folgend werden die Inszenierungen als technisch-künstlerische Konstellationen betrachtet, die in der Überlagerung von körperlichen und technisch-medialen Darstellungsweisen ein je bestimmtes Verständnis dessen nahe legen, was Körper und die eingesetzte Technologie in Bezug auf die Herausbildung eines konkreten Subjektbegriffes sind. Deswegen werden Subjekthaftigkeit, Bewegung und Technologie bzw. Medien vorerst als weitgehend offene Suchbegriffe benutzt. Die Hoffnung dabei ist, dass die Argumentation der Analysen transparent bleibt und nicht durch eine vorab vorgenommene Festlegung bestimmt wird.

In den Performances als Konstellationen von digitaler Technik und ihren Programmierungen, Darstellungsweisen und Körpern erscheint je ein spezifisches Verhältnis zwischen den Körpern und ihrer Umgebung. In der jeweiligen Konstellation erscheinen Körper als bestimmte Körper. Sie werden auf spezifische Weise sichtbar, sie sind beispielsweise von den Visualisierungen streng unterscheidbar oder werden im Gegenteil zu Bestandteilen der Visualisierungen. Gleichzeitig erhalten die Körper bestimmte Eigenschaften, sie sind z.B. in ihrer Schwerkraft betont oder erscheinen als eher schwerelos. Die in der Darstellung je hergestellten Körper werden als bestimmte Einheiten oder Entitäten gesetzt. Darüber hinaus lässt sich die Bewegung als rudimentäres Verhalten lesen oder als Bezugnahme auf die Umgebung und gegebenenfalls andere Körper auffassen. Damit etwas Subjektstatus erhalten kann, müssen also bestimmte Bedingungen erfüllt sein. Subjekthaftigkeit wird vorläufig als Eigenschaft einer Einheit gefasst, die visuell abgegrenzt ist. Diese abgrenzbare Einheit steht in einem Verhältnis zu dem Abgegrenzten. Sie besitzt eine gewisse rudimentäre Intentionalität, welche das Verhältnis als Bezugnahme lesbar macht.

³ In einer vorläufigen Annäherung basiert der Begriff des Symbolischen auf der Vorstellung, dass es keinen unmittelbaren Zugang zur Realität (gefasst als physische Materialität) gibt. Vielmehr sind Wahrnehmungen immer schon durch unterschiedliche Vorstellungen und Praktiken formiert. Gleichmaßen findet der Zugriff auf und das Wissen um Realität immer innerhalb von Zeichen, Darstellungen, Vorstellungen, kulturellen und sozialen Codes und/oder Konventionen statt. Der Begriff des Symbolischen umfasst damit eine Art verallgemeinerten Zeichenbegriff, insofern er auf die Konstitution von Bedeutungen zielt.

Die digitale Technologie ist in diesen Konstellationen das, was den Körpern durch Bewegung Zugriff auf die Umgebung verleiht oder sich diesem Zugriff entzieht. Gleichzeitig benutzen oder zitieren die Projektionen bzw. Lichtereignisse bestimmte Medientechnologien und deren Darstellungsform. Insofern lässt sich die Technologie, wie sie in den Performances eingesetzt wird, angelehnt an ein allgemeines Verständnis digitaler Medien beschreiben. Demnach sind digitale Medien dadurch charakterisiert, dass sie auf digital vorliegende Daten zugreifen und/oder diese speichern. Der Umgang der Nutzer mit den Daten ist rechnergestützt, d. h., er impliziert die Beteiligung eines Computers am Prozess des Datenumgangs oder der Herstellung der Daten. Darüber hinaus ist der Umgang durch technische Interaktivität gekennzeichnet, womit gemeint ist, dass die Veröffentlichung und Manipulation von Daten in so genannter Echtzeit erfolgt.⁴

Um den Zusammenhang zwischen Körper und Technologie in Hinblick auf Subjektivität zu analysieren, bietet es sich an zu prüfen, ob die jeweiligen Inszenierungen ein Verhältnis zwischen Körpern und technisch-medialen Darstellungen etablieren, welches aktuellen Körper- und Mediendiskursen entspricht.

So lässt sich fragen, ob einzelne Inszenierungen die Vorstellung eines vorgängigen Körpers nahe legen, der durch Erfahrungen in seinen Wahrnehmungs- und Darstellungsweisen geprägt und diskursivierbar gemacht wird. In dieser Form würden die Inszenierungen an Merleau-Pontys Leib-Körper-Konzept anknüpfen, das von einem vorgängig gegebenen Leib ausgeht [siehe Merleau-Ponty, 1966]. Dieser sei die Grundlage für gewissermaßen vordiskursive Erfahrungen. Der Begriff des Körpers meint in diesem Kontext die Vorstellung dessen, was den Körper ausmacht. Dieser Körper konstituiert sich durch die Erfahrungen – die auch durch Technologie, Medien und deren Wahrnehmungs- sowie Darstellungsformen geprägt sind – sowie ein bestimmtes diskursives Wissen um den Körper. Auch die Historische Anthropologie fragt ausgehend von dem Körper in seinen je historischen Wahrnehmungs-, Ausdrucks-, Repräsentationsformen nach »dem Menschen« und seinem Selbstverständnis [siehe Wulf, 2004, S. 137ff.]. Es ist zu ermitteln, ob einzelne der untersuchten Inszenierungen ähnliche Körperdiskurse aufrufen. Da die Frage nach der Subjektvorstellung in den Bereich des diskursiven Wissens fällt, scheint diese Perspektive auf Körper allerdings nicht ausreichend.

⁴ Diese vage Bestimmung dessen, was digitale Technologien und Medien kennzeichnet, ist an den deutschen Wikipedia-Eintrag zu »Neue Medien« angelehnt, siehe http://de.wikipedia.org/wiki/Neue_Medien, letzter Zugriff am 20.04.2011.