

STELARC

Jara Reker

Kultur- und Medienwissenschaften

Prof. Dr. Phil. Sabine Fabo

Semester 2019/20

Master Kommunikations- und Produktdesign

LEBEN & AUSZEICHNUNGEN

Stelarc ist Medien und Performance Künstler. Er befasst sich vor allem mit den Themenschwerpunkten Prothetik, Robotik, Virtual Reality Systeme und dem Internet als Medium zwischen Körper und Geist.

Der 1946 unter seinem bürgerlichen Namen Stelios Arcadiou in Limmasol geborene Stelarc ist australisch zypriotischer Herkunft.

Seine offizielle und anerkannte Namensänderung in Stelarc erfolgte im Jahre 1972. Studiert hat er an der Monash University und der Universität Melbourne. Seit 1970 ist er mit seinem Schaffen tätig.

Sein Portfolio ist sehr breit gefächert, international und umfasst etliche Seiten.

Stelarc hat ausgiebige Performances in Australien, Japan, Europa und den Vereinigten Staaten durchgeführt. 1995 bekam Stelarc ein Forschungsstipendium für Visual Arts und Craft Board vom Australia Council. 1997 erhielt er eine Ehrenprofessur an der Carnegie Mellon University für Art and Robotics an der Pittsburgh University. 1998 bekam er eine „Artist in Residence“ für die Stadt Hamburg. 2000 folgte der Ehrentitel of Laws der Monash University, an der er auch selbst studierte. 2003 ging er für eine weitere Artist in Residence der Fakultät für Art and Design an die Ohio State University in Columbus.

2006 wurde er Forschungsbeauftragter der Abteilung Performance Arts and Digital Research an der Nottingham Trent University. 2010 wurde ihm der Ars Electronica Golden Nica in der Kategorie „Hybrid Art“ in Linz, der Schweiz verliehen.

Bevor ich nachfolgend auf seine einzelnen Werke in katalogisierter Reihenfolge eingehen möchte, ein paar Informationen zu seiner grundsätzlichen Arbeitsweise. Stelarc beschäftigt sich seit über 30 Jahren mit dem Verhältnis zwischen Mensch und Maschine.

Seine Werke sind dabei teils kontrovers, oft sehr technisch und voller Ingenieurskunst.

Für seine Arbeiten arbeitet er mit vielen Forschern und Ingenieuren zusammen und hat im Laufe der Zeit eine Vielzahl von Werken erschaffen, die eine Hybridartige Symbiose zwischen Mensch und Maschine ergeben.

Ohne sich mit seinen Werken auseinanderzusetzen, wirken viele Performances sehr technisch, ohne den künstlerisch-konzeptionellen Ansatz sofort zu erkennen.

Durch eine differenzierte Betrachtungsweise seines gesamten Schaffens ergibt sich allerdings ein roter Faden, der sich stringent fortführt. Stelarc selbst agiert als ständiger Teil seiner eigenen Arbeit, indem er eine dauerhafte Prothetik in Form eines Ohrs an seinem Unterarm trägt.

Hierzu später mehr....

SUSPENSIONS

Von 1980-2002 hat Stelarc 25 Suspensions über den gesamten Globus durchgeführt. Bei einer Suspension wird ein Mensch mit mehreren Haken, die in seinem Fleisch befestigt werden, in die Höhe gezogen. Dabei schwebt er im Raum.

Heute, vor allem in der Bodymodification Szene eine gängige Praktik, um die Grenzen seines eigenen Körpers zu definieren, eine maximale Ausschüttung von körpereigenen Botenstoffen zu erzielen oder aber eine spirituelle Reise zu machen.

In vielen Religionen sind Suspensions seit Jahrhunderten Teil ihrer Kultur. Einige Initiationsriten verschiedener indigener Völker praktizieren ebenfalls Suspensions.

Stelarc distanziert sich in seinem Schaffen klar von jeglicher Spiritualität.

Für ihn ist eine Suspension ein Mittel, um den Körper aus seiner Form zu bringen.

Er nennt das ganze „Gravitationslandschaft“. Durch die Haken im Fleisch wird der Körper also unnatürlich aus seiner Form gebracht, der Körper ist nicht mehr festes Element, er wird manipuliert und verändert. Es wird eine Veränderung des Körpers, der Form, der Schwerkraft und des Seins erzielt.

Ursprünglich wollte Stelarc nur eine Suspension durchführen, merkte dann jedoch, dass es so viele verschiedene Arten der Aufhängung gibt und diese immer eine andere Wirkung haben, dass er viel experimentierte.

Stelarc selbst äußert sich zu den Suspensions wie folgt: „Das hat Wünsche, drückt sie aber nicht aus. Das tut weh, bleibt aber stumm und stoisch. Ein Körper, der weder denkt noch Gefühle ausdrückt. Der Körper wird als obsolet, leer, ohne eigene Handlungsfreiheit und weitgehend unfreiwillig entlarvt. Ein suspendierter Körper ist ein Zombie-Körper.

Er denkt nicht, weil er weder einen eigenen Geist noch überhaupt einen Geist im traditionellen metaphysischen Sinne hat. Suspendiert sein heißt zwischen Welten sein.

Weder der eine noch der andere zu sein. In der Spannung zu sein bedeutet weder, an der Gegenwart teilnehmen zu können, noch das Ergebnis vorwegnehmen zu können.

Performing ohne Vergangenheit und ohne Zukunft.“

Die verschiedenen Settings seiner Suspensions waren aufsehenerregend.

Wohl das bekannteste Bild seiner Performances stammt aus einer Galerie in Japan, in der er inmitten des Raumes im Schneidersitz hing, mit Haken in Armen, Beinen und dem Rücken und umringt wird von ebenfalls aufgehängenen Steinen.

Die Fotografien des in der East 11th Street in Manhattan hoch über der Straße hängenden Stelarcs aus dem Jahre 1984 wirken fast surreal.

In der Seaside Suspension wird Stelarc visuell Teil der Landschaft, man hat nicht mehr das Gefühl einen Menschen zu sehen, er wird Teil seiner Installation und der Umgebung.

In einigen seiner Suspensions wurde Stelarc vom Wind bewegt, von äußeren natürlichen Einflüssen auf die er nicht einwirken konnte.

Es waren Wellen und Wasser, manchmal aber auch Motoren und Maschinen, die ihn in seinen Performances gedreht oder bewegt haben.

Vereinzelt wurde das Geräusch seines eigenen Herzschlags und die Muskelvibrationen als Audiosignal laut abgespielt, um die Performance zu untermalen.

THIRD HAND 1980-1998

Third Hand ist eine Mensch-Maschine Installation.

Hierbei hat Stelarc eine Maschinenhand nach den Maßen seiner eigenen Hand gefertigt. Diese wird durch elektrische Signale der Muskeln (EMG) gesteuert.

Typischerweise von den Bauch- und Beinmuskeln, sodass unabhängige Bewegungen der drei Hände entstehen.

Bei einigen seiner Installationen ist man sich nicht sicher über die wirkliche Steuerung der Geräte. Stelarc erzeugt stets eine Illusion die er als real und technisch nachvollziehbar darstellt.

Bei der näheren Betrachtung fällt jedoch auf, dass einige Installationen sehr Fremdgesteuert wirken. Die Hand wurde 1980 in Yokohama, Japan fertiggestellt und ist technisch sehr weit entwickelt. 1980 gab es noch keine bewegliche, vom Körper gesteuerte Prothetik.

Stelarc hingegen, hat mit seiner dritten Hand gemalt.

Ursprünglich hat er geplant, die dritte Hand als dauerhafte Erweiterung seines Körpers zu tragen, allerdings waren die Klebepads und Metallpunkte stets mit einem Fluid bestrichen, das zu langfristigen Hautschädigungen geführt hätte.

„Die Dritte Hand ist zu einem Werk geworden, das die intime Schnittstelle zwischen Technologie und prothetischer Argumentation erforschte - nicht als Ersatz, sondern als Ergänzung des Körpers.“, so Stelarc. Die Hand sieht absichtlich nicht aus, wie eine menschliche Hand.

Sie soll weiterhin wie ein mechanisches Instrument zur Körpererweiterung aussehen.

„Diese künstliche Hand - eher eine Addition denn ein prothetischer Ersatz - wird am rechten Arm befestigt.

Sie ist unabhängiger Bewegungen fähig, verfügt über ein Druck- und Greifsystem, eine 290° Gelenkrotation (im sowie gegen den Uhrzeigersinn) und besitzt über ein taktilen Feedback-System sogar einen rudimentären Tastsinn.« (Stelarc über »Third Hand«) Oberflächlich betrachtet mag die »Third Hand« als ein applizierter Roboterarm erscheinen, mit dem das menschliche Handlungsspektrum Physio-logisch um zusätzliche Kapazitäten ergänzt wird.

Tatsächlich aber handelt es sich um eine Apparatur, die nicht nur anders als die beiden von Natur aus vorhandenen oberen Extremitäten, nämlich über elektromuskuläre Stimuli aus Abdomen und Beinen bewegt wird, sondern die im selben Moment, da sie den Radius des einen Armes erweitert, zugleich über eine Rückkopplung auch die Bewegungen des anderen Armes steuern kann.

Damit wird nicht nur das Verhältnis zwischen willkürlicher und unwillkürlicher, habitueller und zielgerichteter Motorik reorganisiert, sondern letztlich das gesamte Bewegungssystem neu strukturiert.“ - Verena Kuni, »Lost Medium Found

STOMACH SCULPTURE 1993

Stomach Sculpture war eine kleine Sonde, die sich öffnen und schließen konnte, an der ein Licht angebracht wurde und die Stelarc 40cm tief in die Magenhöhle eingeführt wurde. Sie dient nicht als Prothesenimplantat, sondern als ästhetische Ergänzung. Es war eine Performance, bei dem der Körper Stelarcs als Hülle, als Raum der Performance agierte. Der Körper ist kein Ort für die Psyche, keine soziale Inschrift, er dient nur noch als Ort für ein Kunstwerk. Die Aufführung fand in einer Privatklinik statt, die fünf Minuten von einem großen Krankenhaus entfernt war, falls der Magen versehentlich durchbohrt wurde. Die Haut ist nicht mehr die glatte und sinnliche Oberfläche einer Website oder eines Bildschirms, sondern wird von einer Technologie gedehnt, durchbohrt und durchdrungen. Haut bedeutet also nicht mehr Verschluss, sondern wird interaktiv. Die Skulptur wurde mit Hilfe eines Juweliers, eines mikrochirurgischen Instrumentenbauers und eines Musikers konstruiert. Die verwendeten Materialien (Gold, Silber und Edelstahl) waren biokompatibel und reagierten nicht auf den sauren Mageninhalt. Die Skulptur war an eine externe Steuerbox gebunden und wurde von einem Servomotor und einer Logikschaltung betätigt. Der Schnecken- und Verbindungsmechanismus war einfach und zuverlässig. Die Skulptur musste sich in eine Kapsel schließen, damit sie sicher über die Speiseröhre in den Magen eingeführt werden konnte. Der Magen wurde mit Luft aufgepumpt, um die Einführung sicherer zu machen. Die Insertion wurde mit einem medizinischen Endoskop gefilmt. Die Skulptur musste geschlossen werden, um in den Magen eingeführt zu werden. Andernfalls hätte dies zu einer Reihe von Komplikationen geführt. Der Durchmesser des Skulpturensteuerkabels betrug 8 mm und der des Endoskops 10 mm. Der Künstler leitete die Einfügung und die Videodokumentation, während er den Monitor betrachtete. Es waren bis zu sechs Einfügungen über einen Zeitraum von zwei Tagen erforderlich, um etwa fünfzehn Minuten Video aufzunehmen. „The body is experienced as hollow with no meaningful distinctions between public, private and physiological spaces. The hollow body becomes a host, not for a self but simply for a sculpture. As surface, skin was once the beginning of the world and simultaneously the boundary of the self.“ - Stelarc.

EXOSKELETON 2002

Eine sechsbeinige, pneumatisch angetriebene Laufmaschine, die Stelarc selbst konstruiert hat. Der Bewegungsapparat bewegt sich mithilfe von Wellen- oder Stativgang vorwärts, rückwärts, seitwärts und kann sich auf der Stelle drehen. Er kann hocken und leben, indem er wie eine Spinne die Beine spreizt oder zusammenzieht. Der Körper Stelarcs ist dabei auf einem Drehtisch positioniert, so dass er sich um seine eigene Achse drehen kann. Er trägt ein Exoskelett am Oberkörper und an den Armen. Dabei ist der linke Arm ein verlängerter Arm mit pneumatischem Manipulator und 11 Freiheitsgraden. Das Exoskelett ist teils menschlich in seiner Form, hat aber mehr Funktionen. Die Finger öffnen und schließen sich und werden dadurch zu zusätzlichen Greifarmen. Es gibt individuelle Beugungen der Finger, mit Daumen und Handgelenksrotation. Der Körper betätigt also den Bewegungsapparat, indem er seine Arme bewegt. Unterschiedliche Gesten bewirken dadurch andere Bewegungen. Eine Übersetzung der Bewegungen von den Gliedmaßen in die Beine des Skeletts.

Die Arme des Körpers von Stelarc leiten die Choreografie der Bewegungen und bilden so aus Geräusche die aus mechanisch und sensorischen Abläufen, die während der Performance abgespielt werden und die Dramatik der steigern.

MUSCLE MACHINE 2003

Stelarc stellt hiermit erneut das Zusammenspiel von menschlicher Erweiterung des Körpers dar.

Die Muscle Machine ist ein sechsbeiniger Laufroboter mit einem Durchmesser von fünf Metern. Es ist ein hybrides Mensch-Maschine-System, das pneumatisch über fluidische Muskelantriebe angetrieben wird. Die Gummimuskeln ziehen sich im aufgeblasenen Zustand zusammen und dehnen sich bei Erschöpfung aus.

Dies führt zu einem flexibleren und konformerem Mechanismus, der ein zuverlässigeres und robusteres Konstruktionsdesign verwendet.

Der Körper steht auf dem Boden der Maschine, das über ein unteres Körperexoskelett mit dem Roboter verbunden ist. Encoder an den Hüftgelenken liefern die Daten, die es dem menschlichen Controller ermöglichen, die Maschine zu bewegen und zu lenken sowie die Geschwindigkeit zu variieren, mit der sie sich fortbewegt.

Wenn der menschliche Bediener ein Bein anhebt, werden die drei alternativen Maschinenbeine angehoben und nach vorne geschwenkt. Durch Drehen des Rumpfes lässt der Körper die Maschine in die Richtung laufen, in die sie blickt. Das Interface und die Interaktion sind somit direkter und ermöglichen eine intuitive Mensch-Maschine-Choreografie.

Das Laufsystem mit angeschlossenen Beschleunigungssensoren liefern die Daten, die computergestützte Geräusche erzeugen und die akustische Pneumatik und den Betrieb der Maschine verbessern.

Die Töne registrieren und verstärken die Bewegungen und Funktionen des Systems. Der Bediener setzt die Geräusche zusammen, indem er die Bewegungen der Maschine choreografiert. Sobald die Maschine in Bewegung ist, kann nicht mehr gefragt werden, ob der Mensch oder die Maschine die Kontrolle hat, da sie vollständig integriert sind und sich als eine Einheit bewegen.

Der 6-beinige Roboter dehnt den Körper aus und verwandelt seinen zweibeinigen Gang in eine insektenähnliche Bewegung mit 6 Beinen.

Das Aussehen und die Bewegung der Maschinenbeine sind sowohl gliedartige als auch flügelartige Bewegungen. Sobald die Maschine sich bewegt, kann nicht mehr ermittelt werden, ob der Mensch die Maschine oder die Maschine den Mensch lenkt.

Es entsteht eine vollkommene Integrität die sich als eine Einheit bewegt.

Stelarc stellt hiermit erneut das Zusammenspiel von menschlicher Erweiterung des Körpers dar. Muscle Machine ist eine der Installationen Stelarcs, bei denen nicht vollkommen klar ist, ob alle Abläufe wirklich so passieren oder Stelarc eine gute Geschichte erzählt.

Unabhängig vom Wahrheitsgehalt bietet die Performance viel Raum zur Interpretation, auch im Bezug auf künstliche Intelligenz und die Integrität zwischen Mensch und Maschine. Wann werden wir gesteuert, wann steuern wir?

1/4 SCALE EAR 2003

1/4 scale ear ist die Nachzucht von Stelarc's Ohr, jedoch nur mit einem Viertel seiner echten Größe. In Zusammenarbeit mit Oron Catts und Ionat Zurr von Tissue Culture & Art wurde die Replik im Maßstab 1:4 mit eigenen Zellen gezüchtet.

Ein Abguss des Ohrs wurde hergestellt, aus dem das verkleinerte biologisch abbaubare Polymergerüst hergestellt wurde. Es wurde mit lebenden Zellen besät und das Ohr wurde in einem rotierenden Mikrogravitations-Bioreaktor kultiviert, der es den Zellen ermöglichte, in einer 3D-Struktur zu wachsen. Der Inkubator wurde bei 37 ° C gehalten.

Das Ohr wurde alle 3–4 Tage in einer sterilen Haube mit Nährstoffen gefüttert.

Ohren im Maßstab 1/4 wurden mit menschlichen Spenderzellen, den Zellen der HeLa-Zelllinie und Mauszellen gezüchtet. Das Projekt stellt einen erkennbaren menschlichen Teil dar und sollte letztendlich als weiche Prothese in den Körper eingebaut werden.

Es wird jedoch als Teil des Lebens dargestellt und stellt die Vorstellung von der Ganzheit des Körpers in Frage. Es konfrontiert auch die kulturellen Wahrnehmungen der Gesellschaft mit der zunehmenden Fähigkeit, lebende Systeme zu manipulieren.

Tissue Culture & Art befassen sich mit ethischen Wahrnehmungsfragen, die sich aus der Erkenntnis ergeben, dass lebendes Gewebe außerhalb des Körpers erhalten, wachsen und funktionieren kann. Die Prothese ist jetzt eine teilweise Lebensform - teilweise konstruiert und teilweise lebendig.

EXTRA EAR `97 / EAR ON ARM `08

„I have always been intrigued about engineering a soft prosthesis using my own skin, as a permanent modification of the body architecture.

The assumption being that if the body was altered it might mean adjusting its awareness. Engineering an alternate anatomical architecture, one that also performs telematically. Certainly what becomes important now is not merely the body's identity, but its connectivity- not its mobility or location, but its interface. In these projects and performances, a prosthesis is not seen as a sign of lack but rather as a symptom of excess. As technology proliferates and microminiaturizes it becomes biocompatible in both scale and substance and is incorporated as a component of the body. These prosthetic attachments and implants are not simply replacements for a part of the body that has been traumatized or has been amputated. These are prosthetic objects that augment the body's architecture, engineering extended operational systems of bodies and bits of bodies, spatially separated but electronically connected. Having constructed a Third Hand (actuated by EMG signals) and a Virtual Arm (driven by sensor gloves), there was a desire to engineer an additional ear (that would be speak to the person who came close to it). The project over the last 12 years has unfolded in several ways. The EXTRA EAR was first imaged as an ear on the side of the head. THE 1/4 SCALE EAR involved growing small replicas of my ear using living cells. And recently, THE EAR ON ARM which began the surgical construction of a full-sized ear on my forearm, one that would transmit the sounds it hears.“ Stelarc

Bisher hat Stelarc zwei Operationen für das Ear on Arm benötigt. Es wurde ein zusätzliches Ohr auf Stelarc's Unterarm angebracht. Ein linkes Ohr an einem linken Arm. Ein Ohr, das am Ende nicht nur hören, sondern auch senden soll. Bisher würde überschüssige Haut mit einem implantierten Hautexpander im Unterarm erzeugt.

Durch die Injektion von Kochsalzlösung in eine subkutane Öffnung dehnte das nierenförmige Silikonimplantat die Haut und bildet eine Tasche mit überschüssiger Haut, die beim chirurgischen Aufbau des Ohrs verwendet werden konnte.

Der Körper ist ein lebendes System, das chirurgisch nicht einfach zu formen ist. Nach den Eingriffen wird eine Erholungszeit benötigt. Es traten hierbei mehrere Probleme auf: Eine Nekrose während des Hautexpansionsprozesses erforderte das ausschneiden und Drehen der Ohrposition auf dem Arm.

Der Unterarm ist anatomisch eine gute Stelle für die Ohrkonstruktion.

Dort ist die Haut dünn und glatt und durch die ergonomische Anordnung auf dem inneren Unterarm wird ein versehentliches Klopfen oder Abschaben des Ohrs minimiert. Bei einer zweiten Operation wurde ein Medpor-Gerüst eingesetzt und die Haut darüber gelegt. Das Medpor-Implantat ist ein poröses, biokompatibles Polyethylenmaterial mit einer Porengröße zwischen 100 und 250 Mikrometern.

BLENDER 2005

BLENDER war die erste Kooperation mit seiner Lebensgefährtin Nina Sellar.

Es handelt sich um ein Gefäß mit Pumpen, die 4,6 Liter Körperfett, Gliedmaßen, Zylocain (Lokalanästhetikum), Adrenalin, O + Blut, Natriumbicarbonat, periphere Nerven, Salzlösungen und Bindegewebe enthält. In einer Zeit, in der der Körper häufiger weder gesehen noch gehört wird, ist BLENDER ironisch anarchisch: eine hörbare, viszerale Darstellung von „ontologischer“ Substanz. Zuerst klingt Blender nach einem nicht unbedingt durchdachten Projekt. Wer sich allerdings Operationen unterzieht, der verwirkt seinen Anspruch auf die abgetrennten Körperstücke, Flüssigkeiten, Knochen etc. In einigen amerikanischen Bundesstaaten ist der persönliche Anspruch auf jene noch gegeben.

Stelarc und seine Frau haben mit juristischer Hilfe ihre eigenen Körperflüssigkeiten entnehmen und selbst verwalten können. Die Installation selbst ist etwas mehr als 1,6 Meter hoch und in Maßstab und Struktur anthropomorph.

Alle paar Minuten zirkuliert oder „mischt“ BLENDER seinen Inhalt automatisch über ein System von Druckluftpumpen und einen pneumatischen Antrieb. BLENDER wird unter einem einzigen dramatischen Scheinwerfer installiert und ist auch für den Ton verdrahtet. Das Sounddesign von Rainer Linz verstärkt, verzerrt und verzögert das Audio, das der Mischmechanismus selbst erzeugt. Das Projekt ist ein unvermeidliches Ergebnis der langjährigen Faszination von Stelarc und Sellar für „alternative Körperarchitekturen“ und Körperfunktionen. Es ist jedoch auch ein schlauer Wegweiser für die umstritteneren Fragen, die sich aus der Verschmelzung von zeitgemäßer Technologie und Körperlichkeit ergeben. In einer Zeit, in der der Körper häufiger weder gesehen noch gehört wird, ist BLENDER ironisch anarchisch: eine hörbare, viszerale Darstellung von „ontologischer“ Substanz. Beide Künstler wurden vor den chirurgischen Eingriffen einer Blutuntersuchung unterzogen. Das Biomaterial wurde alle fünf Minuten belüftet und gemischt. Eine automatisierte Choreografie des Sprudeln und Mischens.

STELARC & HAVVE FJELL 2012/13

Spinning / Breathing: Event for multiple suspensions

Die Performance wurde für das Oslo Suspension Symposium 2012 mit Havve Fjell und Wings of Desire entwickelt. Fünf Menschen wurden aufgehängt, und ihre Atmung wurde durch drahtlose Mikrofone verstärkt, die an ihren Wangen befestigt waren. Zwei Körper wurden auf einer Stange ausgeglichen und drei Körper wurden auf einer anderen Stange ausgeglichen. Ein menschliches Mobile entstand.

Nach dem Anheben wurden die Stangen gedreht und die Körper um ihre Achse gedreht. Die sich drehende und drehende Choreografie der verschiedenen Körper wurde durch ihre manchmal synchronisierte, manchmal arrhythmische Atmung registriert.

Drei Kameras wurden im Raum positioniert, um den Suspendierungsprozess mit einer zusätzlichen mobilen Handkamera zu überwachen.

Die Aufführung wurde live ins Internet gestreamt, aber teilweise während der Aufführung zensiert. Die Vorstellung wurde beendet, als einer der Teilnehmer ohnmächtig wurde. Die tatsächliche Suspendierungszeit betrug ungefähr 21 Minuten.

Eine zweite Kollaboration fand 2013 statt - die Shadow Suspension war eine weitere Zusammenarbeit mit Havve Fjell für den Dallas Suscon 2013.

Organisiert wurde die Performance von Allen Falkner. Durchgeführt im Lakewood Theater am 30.03.

Sechs Körper, drei Frauen und drei Männer, waren in einer sechseckigen Installation horizontal Gesicht zu Gesicht aufgehängt.

Die Körperstruktur wurde gedreht, während sie auf- und abwippen und die Töne verstärken. Über Kameras wird ein ästhetisches Überwachungssystem generiert, die über, unter und in den Händen gehalten werden und dadurch das Streamen aus mehreren Blickpunkten ermöglichen.

Die Suspension dauerte 23 Minuten. Die entstehenden Schatten durch harte Lichtsetzung verstärken hierbei den künstlerischen Charakter und geben der Performance mehr visuelle Tiefe. Havve Fjell ist einer der bekanntesten Suspensionartists und agiert streng nach Stelarc's konzeptioneller Vorlage, allerdings stets mit Blick auf die Teilnehmer.

PROPEL: BODY ON ROBOT ARM PROPEL: EAR ON ROBOT ARM 2015

Propel ist eine Performance, bei der die Flugbahn, Geschwindigkeit und Position und Orientierung des Körpers im Weltraum von einem Industrieroboterarm mit 6 Freiheitsgraden, der in einem Arbeitsbereich von 3 m Durchmesser arbeitet, choreografiert wurde. Die Choreografie erzeugt Rhythmus durch Wiederholung durch intermittierende Schleifen von Bewegungsabläufen.

Die daraus resultierenden Geräusche der Roboter motoren registrieren die Bewegung und Geschwindigkeit und verstärken die Choreografie akustisch.

Die Programmierung erfolgte offline und wurde dann an die Robotersteuerung übertragen. Die Aufführung wurde mit einem der Programmierer durchgeführt, der seinen Daumen auf den Kill-Schalter legte, falls der Roboter etwas Unerwartetes tat.

Der Körper und der Roboter werden ein interaktives und ästhetisches Betriebs- und Leistungssystem.

Die Leistung wurde mit Kameras überwacht und dokumentiert, die am, über und um den Roboter montiert waren.

Nach Beendigung der 30-minütigen Aufführung wurde der Künstler durch eine körpergroße Skulptur des gescannten Ohrs des Künstlers ersetzt. Der Roboter, der das Ohr choreografiert, ist derselbe Roboter, der es geschnitzt hat.

Ursprünglich war geplant, einen Nachmittag in der Lawrence Wilson Gallery zu spielen, dann das Ohr am Roboterarm zu befestigen und die Choreografie für den Rest der Ausstellung wiederholen zu lassen.

Da der Betonboden der Galerie das Gewicht des Roboters ABB IRB 6640 nicht tragen konnte, erfolgte die Leistung bei Autronics, dem Unternehmen, in dem sich der Roboter befand. Es wurde eine Videodokumentation mit der Ohrskulptur und der Körperstützstruktur gezeigt.

RE-WIRED / RE-MIXED: EVENT FOR DISMEMBERED BODY 2015

Re-Wired/Re-Mixed ist eine internetfähige Performance, die die physiologische und ästhetische Erfahrung eines fragmentierten, desynchronisierten, abgelenkten und unfreiwilligen Körpers erforschte - verkabelt und online überwacht.

Fünf Tage lang, sechs Stunden am Tag, konnte der Künstler mit einem Video-Headset und Kopfhörern mit Geräuschunterdrückung nur mit den „Augen“ einer Person in London sehen, während er nur mit den „Ohren“ einer Person in New York hörte.

Der Körper wurde außerdem durch ein Exoskelett mit 7 Freiheitsgraden erweitert, mit dem jedermann die unfreiwillige Bewegung seines rechten Arms über eine Online-Benutzeroberfläche programmieren kann.

„Der Körper war gleichgültig, aber nicht unempfindlich. Verstört, aber nicht bestürzt. Kein gespaltener Geist und Körper, sondern nur ein Körper mit gespaltener Physiologie. Es gab Bewegung, aber keine Mobilität.“ Stelarc.

Sein Körper war an Ort und Stelle angebunden. An drei verschiedenen Orten.

Eigentlich war sein Oberkörper woanders. Sein Unterkörper war geerdet und in Position gebracht. Was der Körper hörte und sah, war das, was am Vortag zwischen 11:00 und 17:00 Uhr in New York und London geschah - die entsprechenden Galeriezeiten in Perth. Im Galerieraum selbst konnte die Choreografie über einen großen Touchscreen generiert werden. Was der Künstler sah und hörte, konnte im Galerieraum mit Videoprojektion und Soundsystem erlebt werden.

Mit seinem Schatten an der Wand hinter sich wurde die Choreografie zu einem visuellen, zusammenhängenden Spektakel zusammengefasst.

„Der Künstler wird optisch und akustisch de-synchronisiert und tritt teilweise unfreiwillig auf. Es ist, als ob der Körper elektronisch zerstückelt, räumlich verteilt und von mehreren Stellen besessen wäre.“ - Stelarc

STICKMAN 2017

Stickman ist ein minimales, aber ganzkörperliches Exoskelett, das den Künstler mit sechs Freiheitsgraden algorithmisch ansteuert. Vierundsechzig mögliche Kombinationen von Gesten werden generiert. Sensoren am Stickman erzeugen Geräusche, die das pneumatische Geräusch verstärken und die Bewegungen der Gliedmaßen registrieren. Ein Ring von Lautsprechern verteilt die Töne.

Der Klangkünstler Petros Vouris und der Tontechniker / Programmierer Alwyn Nixon-Lloyd haben eine Reihe kleiner Kontaktmikrofone an den beweglichen Gliedmaßen von Stickman in die erzeugten Klänge integriert, die auf einem externen Computer behandelt werden. Durch das Hinzufügen einer I.S.U (Inertia Spacialiser Unit) wird die Wirbelsäule von Stickman wie ein Monochord gespannt, um schwankende Schallwellen zu erzeugen, wenn der Körper von Srickman mit Bewegung vibriert.

Beschleunigungsmesser und Gyroskope werden bei der Stickman-Körperverfolgung an jedem beweglichen Glied angebracht und übertragen die über ein Mehrkanal-Lautsprechersystem erzeugten Geräusche. Dadurch werden die Geräusche selbst zu einer Erweiterung von Stickmans Körper. Stickman wurde zweimal durchgeführt. Eine 30-minütige Vorstellung zur Eröffnung und eine 5-stündige Vorstellung am nächsten Tag. Stickman wurde im Rahmen der Fringe World 2017 in Perth für das Daedalus-Projekt bei Chrissie Parrot Arts entwickelt und aufgeführt.

FAZIT:

Stelarc ist ein Künstler, dessen Arbeit man ganzheitlich betrachten sollte.

Im Einzelnen wirken seine Arbeiten teilweise wie Experimente und hin und wieder auch unzusammenhängend. Betrachtet man jedoch seine Entwicklung, die jeweilige Zeit und den Anspruch immer weiter die Auseinandersetzung zwischen Mensch und Maschine zu suchen, so wird seine Arbeit schnell sehr komplex und tiefgreifend.

Stelarc war oftmals seiner Zeit voraus, er hat die Bodymodification Szene maßgeblich geprägt. In einer Gruppe die weitestgehend als Subkultur agiert hat es Stelarc geschafft Performances wie Suspensions in einen künstlerischen Kontext zu transferieren.

Meiner Meinung nach sind seine Arbeiten gesellschaftlich relevant und vollkommen am Puls der Zeit. Schaut man sich beispielsweise Third Hand an, so wird einem schnell klar wie innovativ die Ideen Stelarcs sind. Eine Protethik zu erschaffen, die die körpereigenen Mechanismen übernimmt, war zu jener Zeit kaum vorstellbar.

Die Grundidee, den menschlichen Körper immer weiter auszubilden und zu transformieren ist nicht neu. Stelarc denkt allerdings in verschiedene Richtungen und betrachtet den Menschen in seiner Arbeit nicht als das höchste Glied in der Kette.

Viel mehr stellt er immer wieder in Frage wer wen benutzt. Der Mensch die Maschine?

Die Maschine den Menschen? Stelarc versucht sich selbst immer weiter zu modifizieren und auszubilden. Oft haben Kritiker behauptet, er würde einige seiner Ideen nicht umsetzen, bisher hat er allerdings stets alle vom Gegenteil überzeugt.

Ob alles was er sagt, wirklich genauso funktioniert wie er es behauptet oder es sich hin und wieder um gut dargestellte Fiktion handelt, schmälert sein Schaffen hierbei nicht. Ich persönlich nehme seine Werke als sehr inspirierend wahr. Sie werfen Fragen auf und regen dazu an, sich selbst zu hinterfragen.

Ab wann fängt beispielsweise die Modifikation eines Körpers an? Ist ein implantiertes Hörgerät zb. eine dauerhafte Modifikation?

Wieso schockiert es Menschen, wenn sie Stelarc's Ohr Implantat betrachten. Müssen wir uns ständig weiterentwickeln oder übernimmt die Maschine irgendwann die Arbeit für uns? Die Fragen der künstlichen Intelligenz und der Abspaltung von Körper und Geist sind elementare Fragen der Menschheit. In einer Zeit, in der wir medizinisch und technisch in der Lage sind aktiv Transformationen am menschlichen Körper durchzuführen gewinnt Stelarc's arbeit für mich mehr und mehr an Relevanz.

Stelarc provoziert den Betrachter durch radikale Performances, er schafft es in seiner Arbeit die technischen Mechanismen nicht zu stark in den Vordergrund zu stellen und dadurch seine Arbeit auch für nicht Technikbegeisterte attraktiv zu gestalten.

Die oftmals sehr lauten und unangenehmen Geräusch- und Soundinstallationen stören den Betrachter und lösen ein Unwohlsein aus, das einen mehr in den eigenen Körper zurückfinden lässt. Man nimmt sich selbst mehr wahr, während man die Manipulation eines anderen Körpers betrachtet.

Quellen:

1. <http://stelarc.org/projects.php>
2. <https://www.sleek-mag.com/article/stelarc-interview-posthumanism/>
3. <https://de.wikipedia.org/wiki/Stelarc>
4. <https://link.springer.com/article/10.1007/s15012-018-2720-y>
5. <https://www.peshawar.ch/tech/mm-stelarc.htm>
6. <https://www.youtube.com/watch?v=QAHagdSBATM&t=29s>
7. <https://www.youtube.com/watch?v=Y1SPish8ZwQ&t=1472s>
8. <https://www.youtube.com/watch?v=vxLAMTpFvX8&t=361s>
9. <https://www.youtube.com/watch?v=R2MntBUwUxY>
10. <https://www.youtube.com/watch?v=OKEfJRe4uys>