

Inhalt

1. rückwärts (als Einleitung) | 11

2. ‚Blick in den Mensch‘, Ende des letzten Jahrhunderts | 13

Rahmen und Guckloch | 15

Oberfläche und Tiefe | 16

Ins Ich | 18

Geschlechtliche Wunden | 19

Wiederholung | 21

Wieder Holen des traumatischen Kerns: a-historisch | 21

3. Schneid/en | 25

Medialität eines zerschnittenen Körpers,
der Körper des Schnitts | 26

Untoter zerstückelter Körper | 28

Le deuxième tour auf dem Möbiusband | 30

4. ‚Lebende Bilder‘ aus dem Computer, mediengeschichtliche Konstruktion | 37

Das Bild in Anführungszeichen: lebend | 37

„Lebende Bilder-Apparat“ | 38

Katalepsie des Lebenden Bildes: hysterisch, photographisch | 46

Photographie als mechanisch-logische Suspension | 54

Lebende Photographien der leuchtenden *force vitale* | 61

Mechanisch/logische Suspension

in der echten Scheinbewegung: Film | 66

Sehr vollständige Illusion | 70

Stop-Motion und Puppentrick | 74

Artificial Life | 77

Game of LIFE | 83

Kosmologische Bewegungssimulation | 94

Genetik zwischen den Bildern | 99

The Visible Human Project | 104

Querschnittsanatomie, digital photographiert | 106

National Library of Medicine,

Planungskommission ‚Electronic Imaging‘ | 108

Geschlecht versus Information | 114

Stanford Visible **H**uman, female | 119

Häutung des ‚Lebens‘, Visible Male | 125

Für den Computer zerlegt | 131

Chirurgische Simulation | 137

Künstlich lebender Tod | 140

Pathology Generator mit Raytracing | 141
Anführungsstriche um ein ausgelassenes Wort
und ein Schnitt | 147
Logische Suspension der Simulation
im geschlechtlichen Raum | 152

5. Defense Human Simulator Project:

Leere digitale Szene, im Traum | 155
Ökonomischer Dual Use des Traums | 162
Force XXI | 163
Threats to freedom do not sleep | 171
The 5th Dimensional Human | 176
Im Schutz der totalen virtuellen Realität? | 179

6. Bildliche Durchdringungen, zur Obszönität des Visible Human | 183

Drei Negationen | 184
Vorbilder | 186
Virtuell schneidende Kameraflüge | 195
Selbstdurchdringungen des ‚plan projectif‘ | 197
Joystick-Chirurgie | 198
Unheimliche Szene | 201
Attrappen, abseits der Szene fotografiert | 206

7. Sichtbarer Mensch/unsichtbarer Computer, Raster und Differenz beim Visible Human Project | 209

Das Leben lebt nicht | 209
Formalisierung | 210
Raster | 211
Lückenhafte Aufzeichnung | 214
Am Bildrand | 221
Fehlende Unterschiede | 223
Unsichtbare Computer | 226

8. Kinematographische Serienschchnittanimation, Körperbücher, Image Browsing | 229

Serie und Simulation | 229
Karl Reicher: Arzt, Trickfilmer | 232
Ungewisse Lebensbewegungen | 236
Die Neuronenfrage im Film | 239
Gewebeschnitte auf Filmstreifen geklebt | 241
Oskar Fischinger: Künstler, Ingenieur | 244
Körperbuch, Horizontal- und Vertikalschnitt | 249
Drei orthogonale Schnittebenen, Visible Human Project | 252

9. Hard Core oder der mathematische Kern Gottes | 257

- Rekursion der Renaissance | 257
- Leonardo da Vincis letzter Grund | 263
- Nicht(s) im Bild | 267
- Ungeborenes Leben, ohne Nabelschnur | 276
- Allsehendes Ich-Spermium | 284
- Vertauschte Köpfe | 286
- Nackttanz als ‚sichtbarer Mensch‘ | 289
- Verpixelung | 292

10. „Der reale kleine Penis des Weibes“ in neuen Abbildungen, Klitoris-Darstellungen im Verhältnis zur Bedeutung des Phallus | 299

- Vom *Journal of Urology* zur Popkultur | 303
- Irreführungen | 307
- The Truth about Women | 309
- Der Penis als inneres Organ | 311
- Der absolute Schlüssel | 313
- Objektive Bildtechnologien | 316
- Lesbischer Phallus | 317
- Weibliche Kastration und digital-klitorale Metamorphosen | 321

11. vorwärts (als Rückblick) | 327

- Neurologische Fratze | 327
- (In)Transparenz, Obskurantismus | 332
- Neue ‚virtual‘ und ‚living Humans‘ | 343
- Blue Brain Project | 347
- True digital clones, Phallophanie | 352
- Doppelter Umlauf als *sinthôme* | 353
- Sinthôme* Visible Human | 357

Abbildungen | 361

Literatur, Websites | 367

Film, Video, TV, Online-Movie, CD-ROM, DVD, Laserdisc | 391