

# Inhalt

- Schachtel sein 9  
Paul Richer und die *boîte crânienne*. Büchse der Pandora: wenn das Denken sich seinem eigenen Ort zuwendet, ihn öffnet und dabei riskiert, den Kopf zu verlieren.
- Zwiebel sein 15  
Leonardo da Vinci und die Tiefe des Schädels. »Wenn du eine Zwiebel in der Mitte teilst, dann siehst du...«. Das wunderbare Rhizom.
- Schnecke sein 21  
Albrecht Dürer und der »Übertrag« der Menschenköpfe. Eine Umkehrung von Raum und Sichtbarkeit: ausgehöhlter Anthropomorphismus, das Unheimliche.
- Seinsort sein 29  
»Psyche ist ausgedehnt, weiß nichts davon«. Der Schädel, Objekt, Ort und Kartographie des Denkens (der hl. Hieronymus und Vesal). Seinsort: der offene Ort und das Innerste.
- Fluß sein 41  
*Essere fiume*: Penone, der Schöpfer von Seinsorten. Wenn eine Skulptur machen heißt, sich auf die Dynamik des Orts einzustellen. *Natura naturans* und *sculptura sculpens*.
- Grabung sein 49  
Die Skulptur als materielle Anamnese: eine Grabung vornehmen. Wenn das Gedächtnis eine Qualität des Materials ist. Negative Köpfe und werdende Köpfe.

Fossil sein	57
Eine Skulptur, deren Sache es wäre, das Denken zu berühren. Die »taktile Blindheit« des Gehirns gegenüber dem Schädel. Frottage und Entwicklung. Das fossile Gehirn.	
Blatt sein	67
Die Skulptur arbeitet mit Spuren statt mit Objekten. Bescheidenheit des Abdrucks und Erkenntnis durch Kontakt. Topische Entwicklungen: das Blatt-Gehirn.	
Ort sein	77
Ort, um sich zu verirren, Ort, den Raum zu verleugnen und ihn umzustülpen. Der Abdruck kehrt um und entwickelt. Wenn, was uns bewohnt, uns verkörpert.	