

DIGITALE CHOREOGRAPHIE

) BODY / TRANS / MEDIA (

) DIE FREIHEIT ZU SEHEN

Aus der Freiheit zu Sehen sich die Freiheit zu nehmen Dinge zum Vorschein und zum Verschwinden zu bringen. Die physische Präsenz einer Tänzerin als kontinuierlich anwesende und begleitende Person begibt sich in ein offenes Handlungsfeld. Sie setzt sich verschiedenen Konzepten aus - diskutierend, reflektierend, analysierend - ist bereit sich auf kurzfristige technisch-künstlerische Veränderungen einzulassen und bestimmt sehr wohl durch ihr „Agens“ den tatsächlichen Inhalt und die Geschichte des „Werks“. Aus dem Miteinander von diversen Erfahrungsmustern und Kenntnissen werden neue Wege gesucht um eine Einheit / Verschränkung zu finden. Nichts steht im Dienste vom Anderen. Im Mittelpunkt steht eine Gleichwertigkeit der Pole und der zugeordneten Koordinaten. Mit der Kamera Choreographieren - über die Kamera zu Agieren und zu Begreifen - und darüberhinaus seine Raumbewegungen zu steuern.

Schauen lernen - Fragen formulieren - Mögliche Antworten finden

Über die Implementierung und Verschränkung von technisch-ästhetischen Versuchsreihen und dem subjektiv-lebendig anwesenden Körper zur Freiheit der künstlerisch-perspektivspielerischen Horizonterweiterung. (

) Realzeit / Echtzeit / Nachzeit () Nachhall () Infiltration und Intermovement () Skizze / Piece / Artpiece - Dancepiece () Skulptur / Enviroment / Bühne (

) Aus der Kenntnis um die Möglichkeiten der zeitgemäßen Produktionsmittel - dem selbstverständlichen Umgang mit diesen und den sich aus diesem Umgang herauskristallisierenden Fragestellungen soll die „Form“ und die „Ausformulierung“ des bildnerischen Werks erforscht werden.

Hauptansatzpunkt ist die Vermittlung von Kenntnissen und Fähigkeiten zeitgemäßer Produktionsmittel, sowohl technisch pragmatisch - Hard- und Software als Basissubstrat - also auch aus einem sinnlich, spielerischen Lustprinzip heraus.

Die Maschine nicht nur als streng medientechnische Programmierereinheit sondern als haptisch erlebbares Kunstproduktionselement. Warum setze ich folgende Software ein? Wie wird die Idee durch den Codifizierungsprozess verändert, neu gedacht und damit positiv durch diese Transformation geschleift? Wie entkomme ich den ablesbaren aktuellen Programmeinheiten mit ihren scheinbar unbegrenzten Möglichkeiten der Ideentransformation und Manipulation?

Womit die Frage nach der grundsätzlichen Wertigkeit von aktuellen Informationsaufbereitungssystemen und deren manipulativen Identitätsmustern zu einer zentralen Bedeutung gelangt.

Wie fließt der immaterialisierte digitale Code, das informationstechnologische Substrat, in eine „neue“ bildnerische Formen ein? Das „Durchdenken“ dieser wert- und zeitdiskreten Musterketten, auf denen unsere heutige Wirklichkeitskonstruktion basiert, damiteinhergehend die unendliche Reproduktionskette dieses „Bilderbogens“ erscheint ebenso wesentlich als Frage als auch als mögliche Handlungskette.

Daraus werden Fragen nach den diffizilen Koppelungs- und Rückkoppelungserscheinungen im Spannungsbogen von analog-digital sowohl in der Ausgangsform als auch in der Endformulierung umkreist.

Aus diesem fundierten „Wissen“ und tastendem „Begreifen“ mündet das Filtrat des Seminars in der Fragestellung der „Verhältnismäßigkeiten“ zeitadäquater Kunstproduktionsmittel. (

Markus Wintersberger

) „THE EYE INBETWEEN / THE MIDDLE MAN“

Seminar / Workshop

Markus Wintersberger / Laura Moro

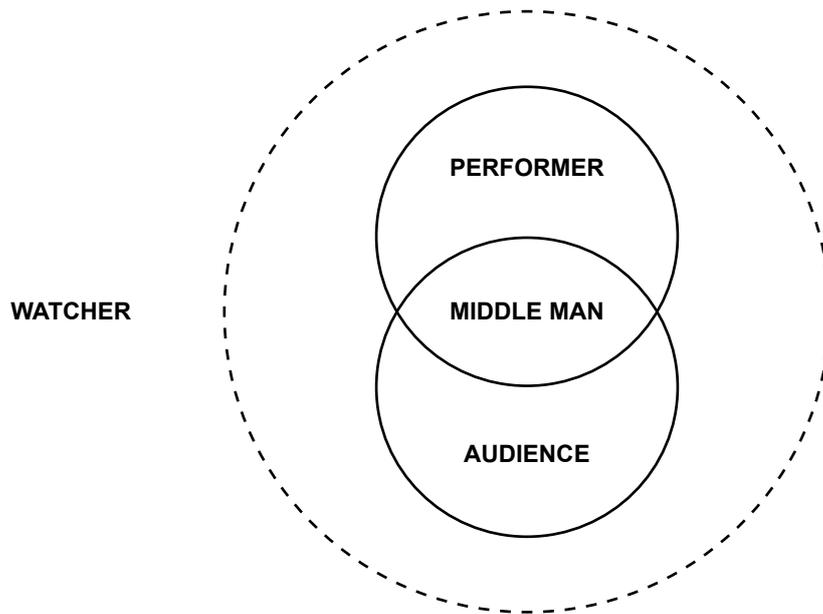
Erstbesprechung: Freitag 14. März 11.00 Uhr.

Projektbesprechung der Arbeiten des letzten Semesters mit Laura Moro.

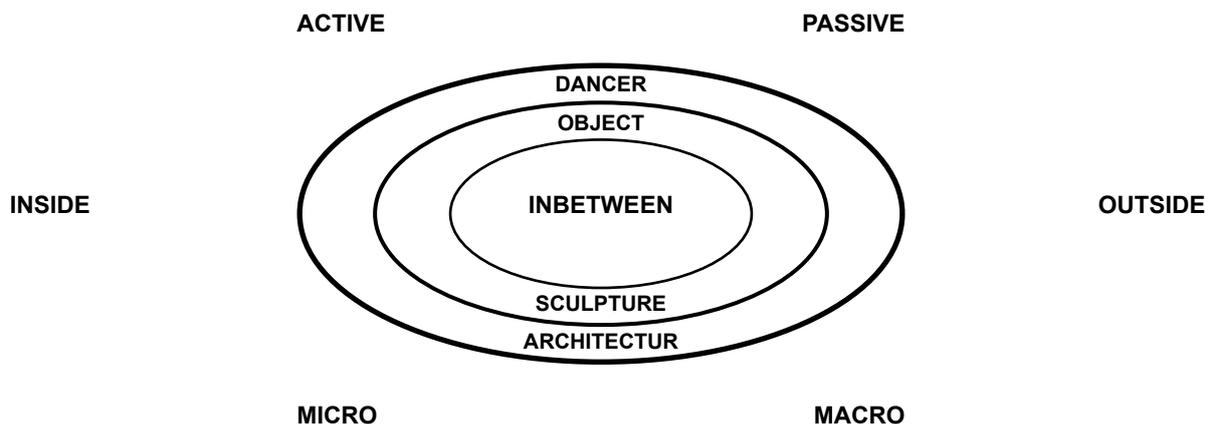
Weiterführung des Arbeitsprozesses aus dem letzten Wintersemester.

Arbeit mit Laura Moro von März bis April 2003.

Literatur: Vladimir Tatlin. Friedrich Kiesler. Oskar Schlemmer



-) Thinking about figure - also of the figures of the students
-) Thinking about the role of the artist - in between a viewer and a performer
-) Big revolution on the figure of the spectator - from a passive to an active way of looking
-) Power of going closer to a dancer
-) Question of the viewer
-) Dancer - Object - Sculpture
-) Bringing the focus on the watching



) S c h r i t t
d u r c h
R a u m /
R a u m d u r c h
S c h r i t t (

) Mag. Markus Wintersberger () SS 2002 () Inhalte (

) VorlesungsÜbungsbogen SS 2002 (

) Schritt durch Raum / Raum durch Schritt () Freitag 11.00 Uhr ()

) Ich setze * zueinander in Beziehung? (

) Gehen / Gesten / Fallen

Gehen / Gesten / Fallen

Gehen / Fallen Mitte / links – rechts, langsam, schneller

Trippeln / Fallen Mitte / links – rechts, langsam, schneller

Ausmessen / Fuß an Fuß, Fallen Mitte / links – rechts, langsam, schneller

Laufen / Fallen Mitte / links – rechts, langsam, schneller

Hüpfen / Fallen Mitte / links – rechts, langsam, schneller

Große Schritte / Fallen Mitte / links – rechts, langsam, schneller

Kleine Schritte / Fallen Mitte / links – rechts, langsam, schneller

Tänzeln / Fallen Mitte / links – rechts, langsam, schneller

Hopsen / Fallen Mitte / links – rechts, langsam, schneller

Rennen / Fallen Mitte / links – rechts, langsam, schneller

Springen / Fallen Mitte / links – rechts, langsam, schneller

Seitwärts Gehen / Fallen Mitte / links – rechts, langsam, schneller

Rückwärts Gehen / Fallen Mitte / links – rechts, langsam, schneller

Schreiten / Fallen Mitte / links – rechts, langsam, schneller

Zehenspitzen Gehen / Fallen Mitte / links – rechts, langsam, schneller

Fußballen Gehen / Fallen Mitte / links – rechts, langsam, schneller

Schlendern / Fallen Mitte / links – rechts, langsam, schneller

Kniegang / Fallen Mitte / links – rechts, langsam, schneller

Torkeln / Fallen Mitte / links – rechts, langsam, schneller

Einbeinig Hüpfen / Fallen Mitte / links – rechts, langsam, schneller

Fallen

Stand Mitte / Fallen, Zusammenfallen, Zusammensacken / vor – links – zurück – rechts, langsam, schneller

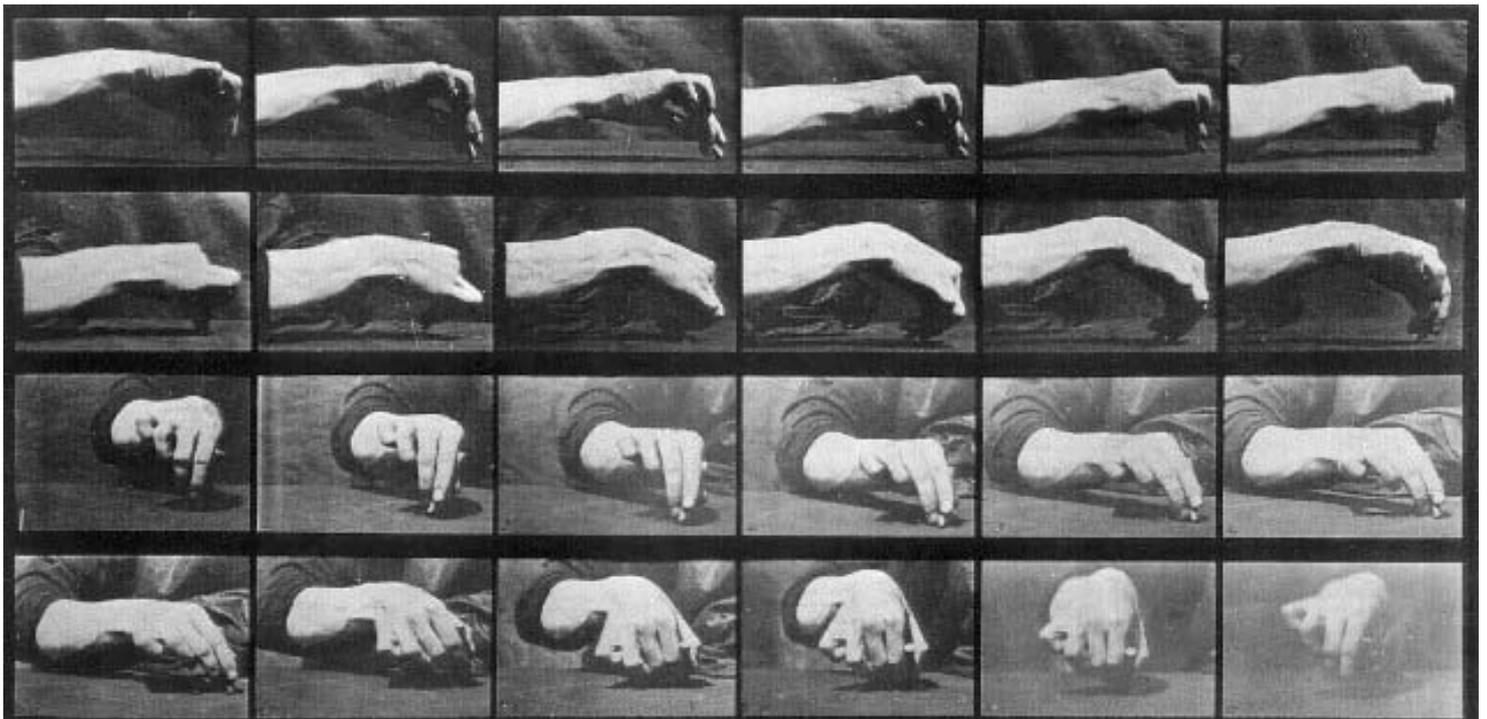
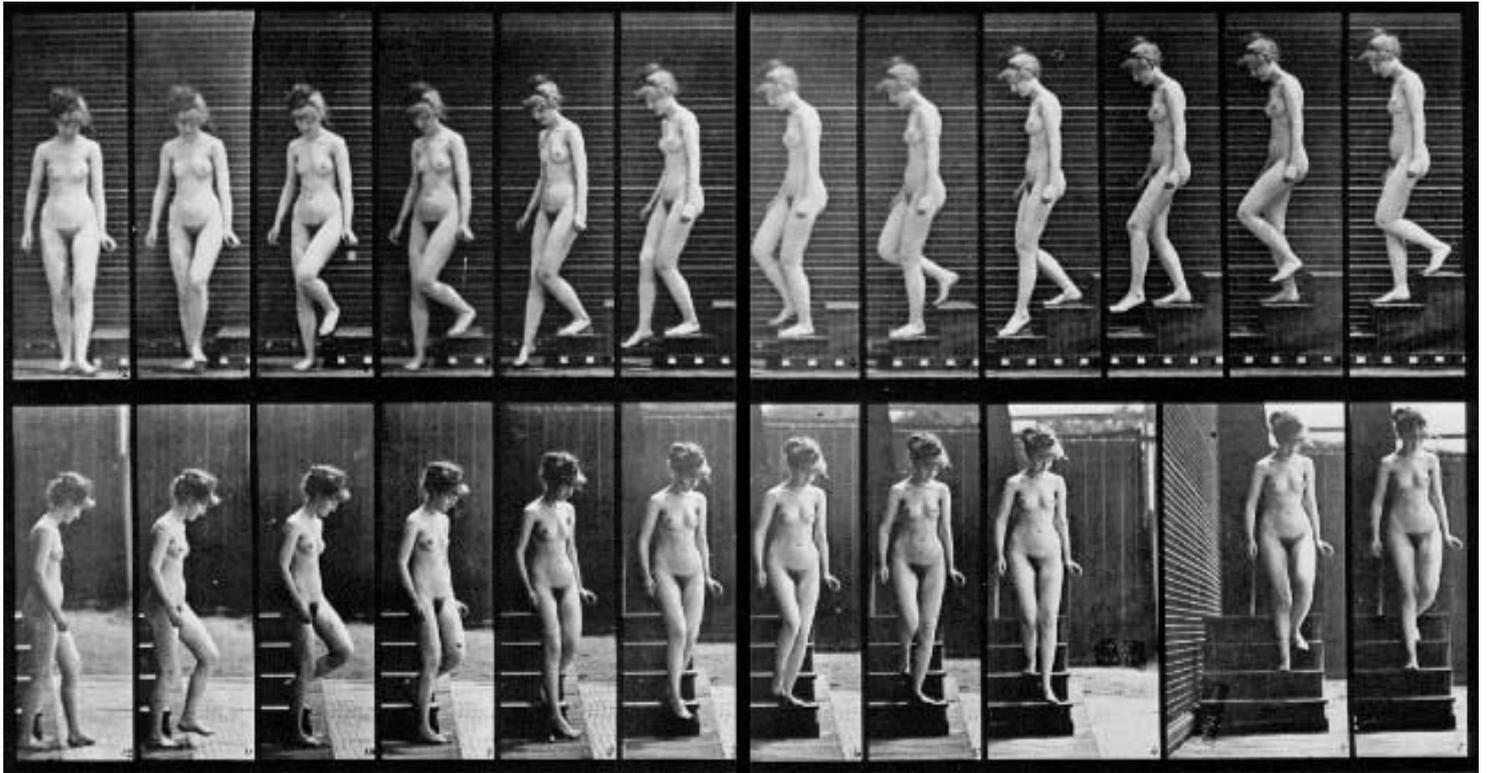
Körperhaltung / natürlich, überzeichnet, betont, verzögert

Arme □

Kopf gerade nach vor (

) EADWEARD MUYBRIDGE () OSKAR SCHLEMMER () BRUCE NAUMAN (

) S c h r i t t
 d u r c h
 R a u m /
 R a u m d u r c h
 S c h r i t t (



) BILDER () EADWEARD MUYBRIDGE (

Bühne / Tanz / Medialität

LIVESTAGE / AUSSENRAUM / VERSCHWINDEN / SYNCHRON / ASSYNCHRON / KONTINUIERLICH / DISSKONTINUIERLICH
/ VERZÄHNUNG / KOPPELUNG / ENTKOPPELUNG / RÜCKKOPPELUNG / SOUNDMODULATION / PROJEKTION / MODUL
/ ENTKÖRPERLICHUNG / VERZÄHNUNG / PIXELFLUG / DISKRET / ZEITADÄQUAT / RELEVANZ / SYNTAX / GRAMMATIK /
ZEICHENSPRACHE / RAUMTASTEN / RAUMRAUSCHEN / ENTRÄUMLICHUNG / ELEKTRONENFLUSS / MAGNETISMUS /
SPANNUNGSBOGEN / RHYTHMUS / PIXELRAUSCH / BESCHLEUNIGUNG / ENTSCHLEUNIGUNG / VERDOPPELUNG / SPIEGELUNG
/ VERHALTEN / VERHÄLTNISMÄSSIGKEIT

Quellmaterial:

Buster Keaton / Chinese Ghost Story 1, 2 / Matrix / Jaque Tati / Laurie Anderson / Das Tier Mensch / Edward Muybridge

) Mag. Markus Wintersberger () SS 2002 () Inhalte (

) VorlesungsÜbungsbogen SS 2002 (

) Von Bitmap bis Gebrausanleitung () Von Max Bill bis John Maeda () Mittwoch 14.30 Uhr (

) Bitmap - ein technischer Terminus, eine digitale Begrifflichkeit, ein einfacher Codex, ein Suffix, ein Fileformat, eine Sinneswahrnehmung, ein Bild- und damit Formungsprinzip, ein formales und gleichzeitig inhaltliches Regelwerk? (

) Bei digitalen Computerbildern (graphics) wird zwischen zwei vollkommen verschiedenen Kategorien unterschieden:

Vektorgrafiken und Bitmapbilder.

Eine Computergrafik, genauer Vektorgrafik, kurz Grafik, ist aus grafischen Primitiven aufgebaut und durch deren Attribute spezifiziert. Grafische Primitive sind beispielsweise Linien, Rechtecke, Polygone, Kreise, Ellipsen usw.

Attribute sind beispielsweise Linienstärke, Linienfarbe und Linienart.

Übliche Grafikformate sind z.B. PostScript, EPS, CDR, DXF,...

Ein digitales Bild, genauer Bitmapbild, kurz Bild, besteht per Definition aus n Zeilen mit m Bildpunkten in einem Raster. Die einzelnen Bildpunkte werden als Pixel (Picture Element) bezeichnet.

Übliche Bildformate sind z.B. BMP (MS-Windows), MAC (Apple), RAS (Linux) TIFF,...

Eine Metagrafik enthält sowohl Rasterinformationen als auch Vektorinformationen.

Übliche Metaformate sind z.B. WMF, WPG, CGM und PICT.

Bilder, egal welcher Art, sind rasch sehr groß. Deshalb ist das Konzept der Komprimierung sehr wichtig.

Weit verbreitete komprimierte Bildformate sind beispielsweise GIF und JPEG.

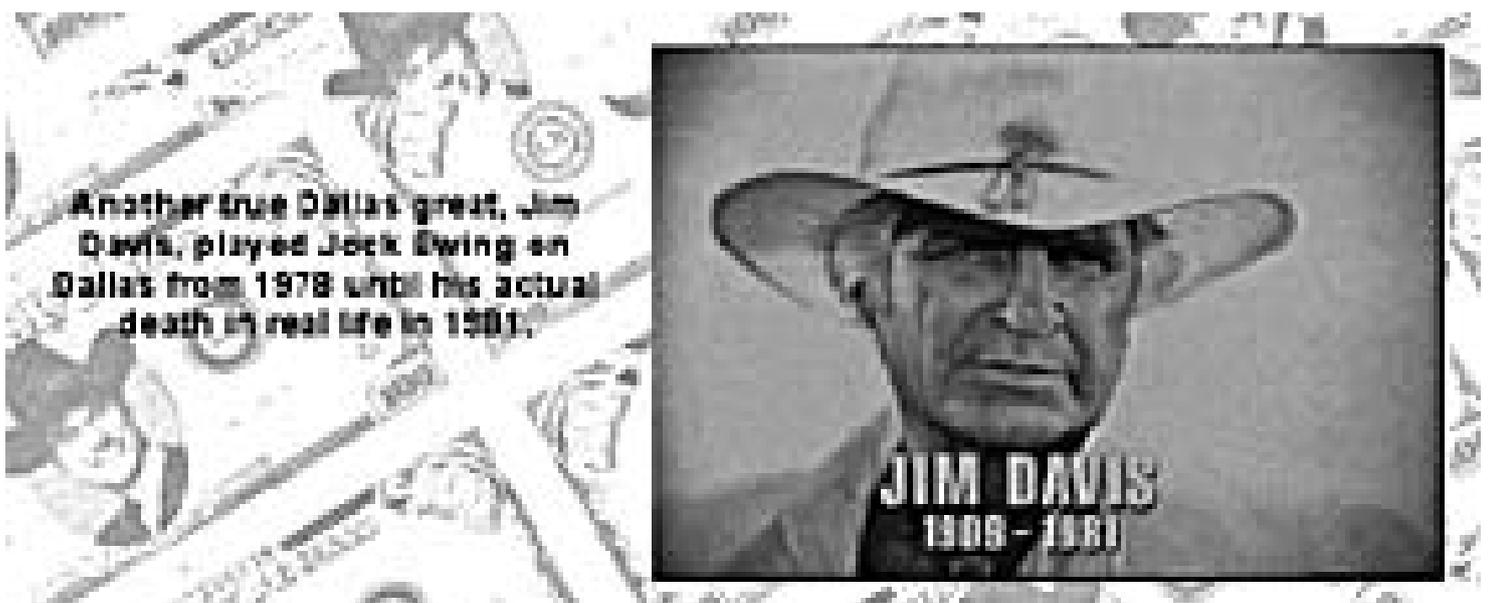
aus: Andreas Holzinger. Basiswissen Multimedia. Band 1: Technik. Vogel Fachbuch. Würzburg 2000 (

) BAUHAUS () DADA () RUSSISCHER KONSTRUKTIVISMUS () FUTURISMUS () SERGEJ EISENSTEIN () HERBERT BAYER () JAN TSCHICHOLD () MAX BILL () ADRIAN FRUTTIGER () RICHARD PAUL LOHSE () OTTLAICHER () NEVILLE BRODY () DAVID CARSON () WHY NOT () BUREAU DESTRUCT () TOMATO () JOHN MAEDA (

B I T M A P



) DATEIFORMAT FENSTER () FARBTIEFE 1 BIT (



) DATEIFORMAT FENSTER () FARBTIEFE 8 BIT (

S P E E D

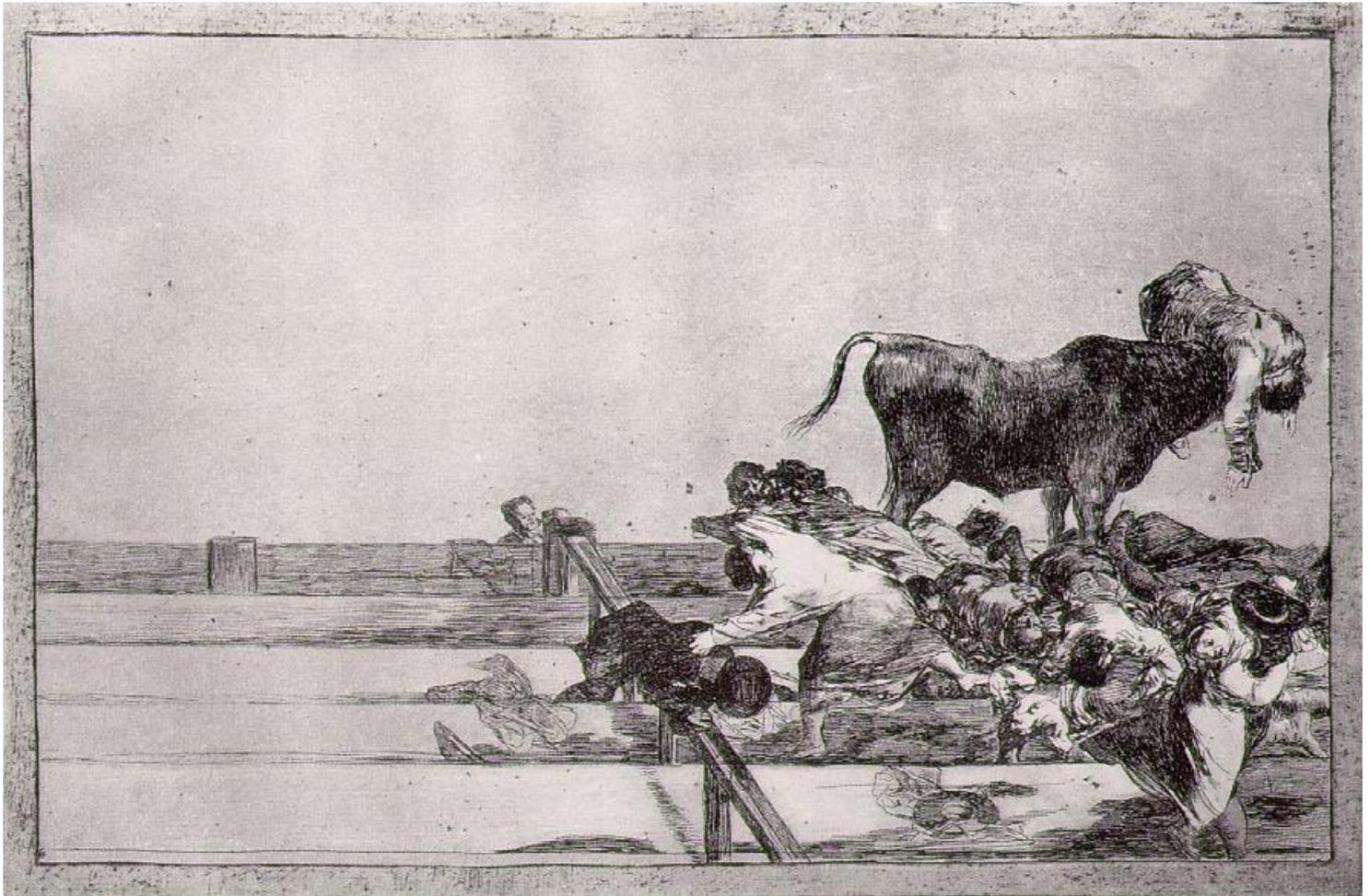
) „Kunst und Geschwindigkeit“

Seminar / Vorlesungsbogen

Markus Wintersberger

Beginn: Mittwoch 16. Oktober 2002, 14.00 Uhr

Wöchentlich



Unfall, der sich in den vorderen Zuschauerreihen der Arena von Madrid ereignete, und Tod des Bürgermeisters von Torrejón. Francisco de Goya y Lucientes. Radierung, Aquatinta. lavis, Kallnadel und Grabstichel

Camouflage
Tarnung / Ideal / Täuschung

Digitale Montage als statisches Statement

Ernst Haeckel, Kunstformen der Natur / Propaganda / Militarismus / Werbestrategien, Bp. Benetton / Dadaismus / Kurt Schwitters /
Biologie / Mimikri / Brautkleid / Aufmerksamkeitsstrategien

Mittwoch 14.00 - 17.00 Uhr / Ordinariat für Medienübergreifende Bild-, Ton- und Raumgestaltung Prof. Bernhard Leitner