

## **the bodybox - in and outside my body**

Begehbarer Industrie WAB,  
Videoprojektion-Computeranimation »pathfinder« im Inneren,  
Außenwände überzogen mit Digitalkopien (Klebefolien)  
720 x 265 x 250 cm



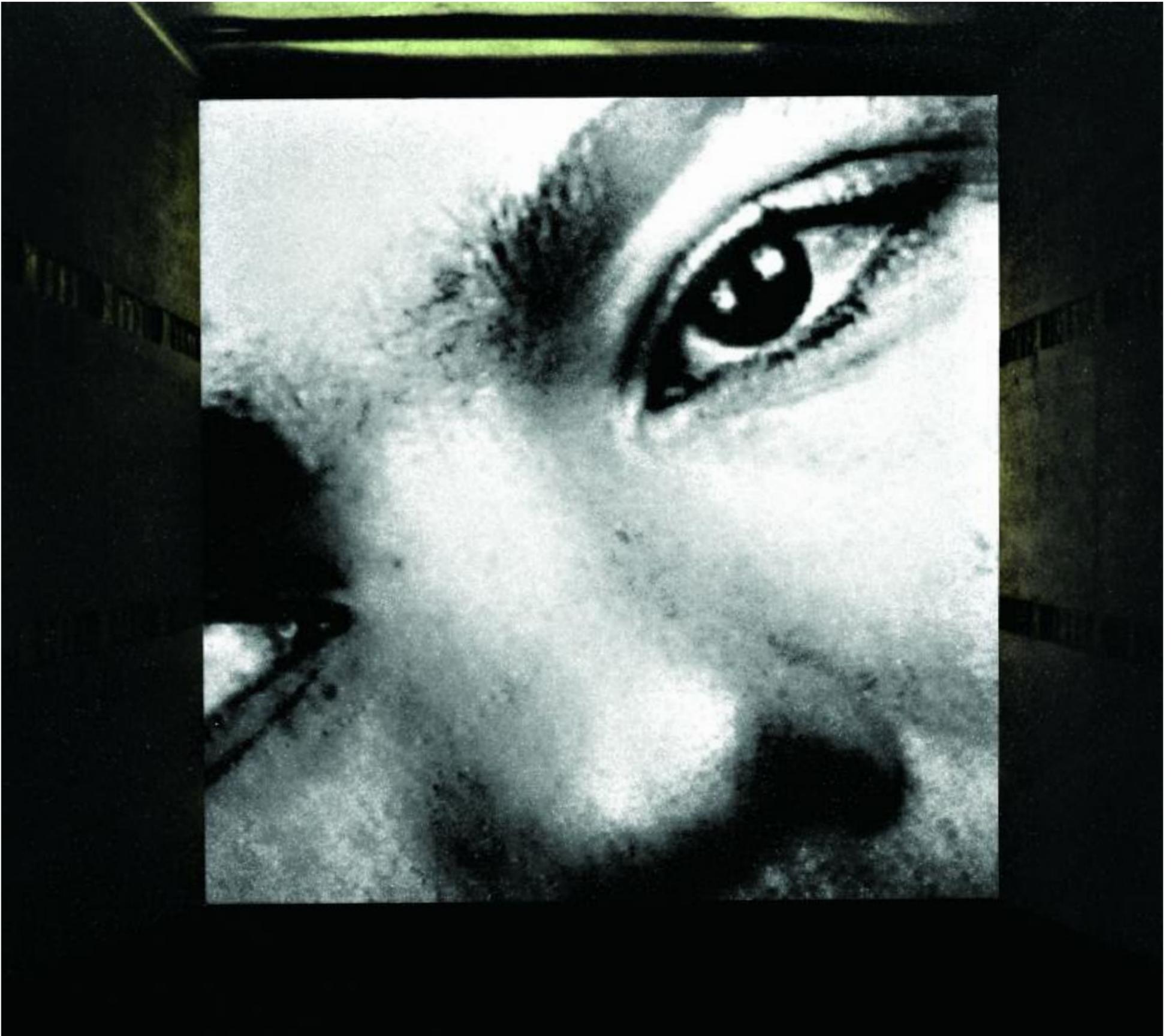
# t h e b o d y b o x

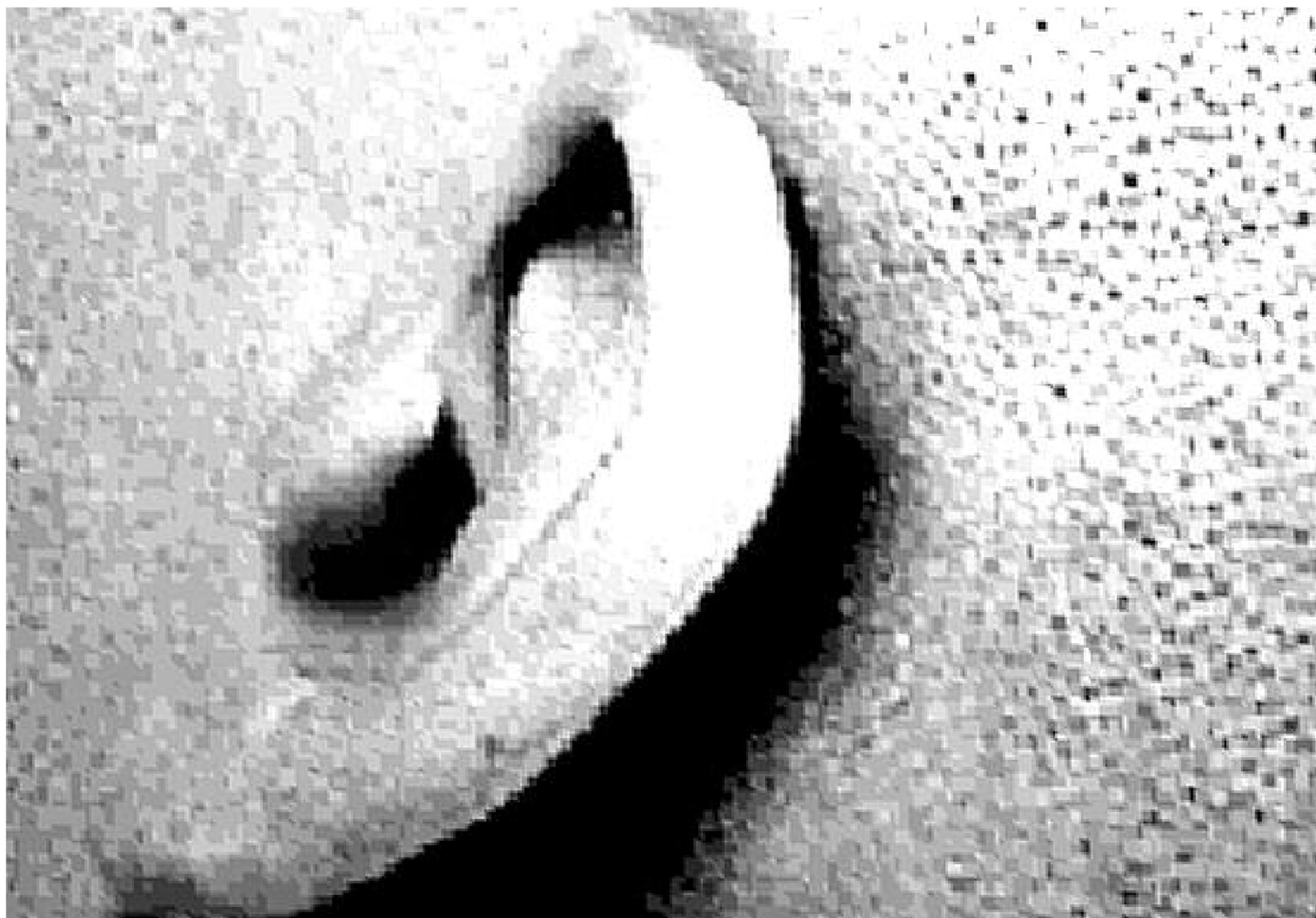
## I n n e n - A u ß e n r a u m i n s t a l l a t i o n

Ein Industriecontainer wird im öffentlichen Raum positioniert, dieser dient als „Trägerfläche“ für die digital verfremdete Körperlandschaft.

In seinem Inneren, der Stirnseite, wird ein computeranimierter Flug über den abgewickelten Kopf projiziert.

Der achiffierte Container steht als „Bodybox“ im Stadtraum. Die Körperoberfläche ist durch seine Verfremdung und in der Vergrößerung nicht eindeutig les- und erkennbar. Das Objekt soll einerseits anziehen, „Neugierde“ wecken, andererseits soll es abstoßen, auf „Distanz“ zum sozialen Gefüge gehen.





## **Wintersbergers Selbstporträt.**

Selbsterforschung geht von Makrofotografien einzelner Körpersegmente aus, die digital verändert und manipuliert zu einer homogenen Oberfläche zusammengesetzt werden, die eine arithmetische/ numerische Ausgangsbasis seiner Körperräume bilden. Diese digitalisierte Körperoberfläche wird im Computer, die Textur betreffend verändert, über gerechnete Körperformen gelegt und animiert oder als Fläche mit einer simulierten Kamera überflogen, ebenfalls einen dreidimensionalen Körper evozierend.

Es entsteht eine „Körperlandschaft“, die aus der Nähe oder Distanz einlädt oder sich verwehrt. Körper-Natur als Oberfläche und Raum als Basismaterial für konstruierte virtuelle Landschaften.

Körper-Oberfläche, Körper und Fläche, Volumen und Haut werden außen von Markus Wintersberger statisch durch den Aufdruck der digital veränderten Körperbilder auf den Container und innen aktiv durch das computeranimierte, den Körper abtastende Video repräsentiert.

Körpersegmente werden digitalisiert, der Körper im Computer neu generiert, Datenfelder, Formeln mit geometrischen Volumen angefüllt, architektonischen Strukturen vergleichbar. Der Körper als Haus, als Konstruktion oder auch als begehbarer Sarkophag mit Innenleben, eine Körperexpansion, bei der gleichzeitig architektonische, skulpturale sowie visuelle bildnerische Mittel kombiniert und stilisiert werden als „Gesamtkunstwerk Körper“. Der Körper mutiert zum künstlerischen Konstrukt, zum multiformalen Design, wird gespalten und neu zusammengesetzt, den immanenten Identitäten analog.

Eine Ausdehnung der Körperform ins Architektonisch-Räumliche, ein Heraustreten aus der natürlichen Physiologie, eine Sprengung der natürlichen Körpergrenzen impliziert eine Verlagerung des imaginären Selbst, um mehr Raum für den anderen in sich zu schaffen, ein Aufnehmen oder Einverleiben aus der neugeschaffenen Distanz. Die Geburt eines neuen monumentalen Ich, das sich Aussetzen, als der Versuch einer Entgrenzung um möglicherweise an andere, neue Grenzen zu stoßen, als psychoanalytischer Vorgang, um sich aus der Distanz als ein anderer zu erkennen.

Dieser begehbare, sich dem Betrachter öffnende Körperraum, vollzieht eine Spaltung des Selbst in Bewußtsein, die filmische Erinnerung an die Körperverwandlung/ Veränderung vorführend, und in den statischen tektonischen Körper. Die natürlich/ künstlich-Schnmittstelle der Trennung von Körper und Geist wird nachvollzogen.

Das innere Bild ist Projektion des Selbst nach außen. Das heißt, das äußere Bild ist verfestigter Ausdruck der inneren Veränderungsprozesses, in dessen Zwischenraum sich der Betrachter wiederfindet, im zwischenmenschlichen Raum, im „intersubjektiven Relationsfeld“. Der Aufenthalt im anderen, oder eine Begegnung mit dem anderen, wird durch die „dicke Haut“ gefiltert.

„Wir haben und selbst - unser 'Selbst'- als eine derartige 'digitale Streuung', als eine Verwirklichung von Möglichkeiten dank dichter Streuung zu begreifen.“ (Vilém Flusser, Digitaler Schein, in: Medienkultur, Frankfurt/ Main, 1997, S.212)

### **Sabine Winkler**

aus: Natürlich Künstlich, Besichtigung eines hybriden Gebildes, O.K. Centrum für Gegenwartskunst, 1998



