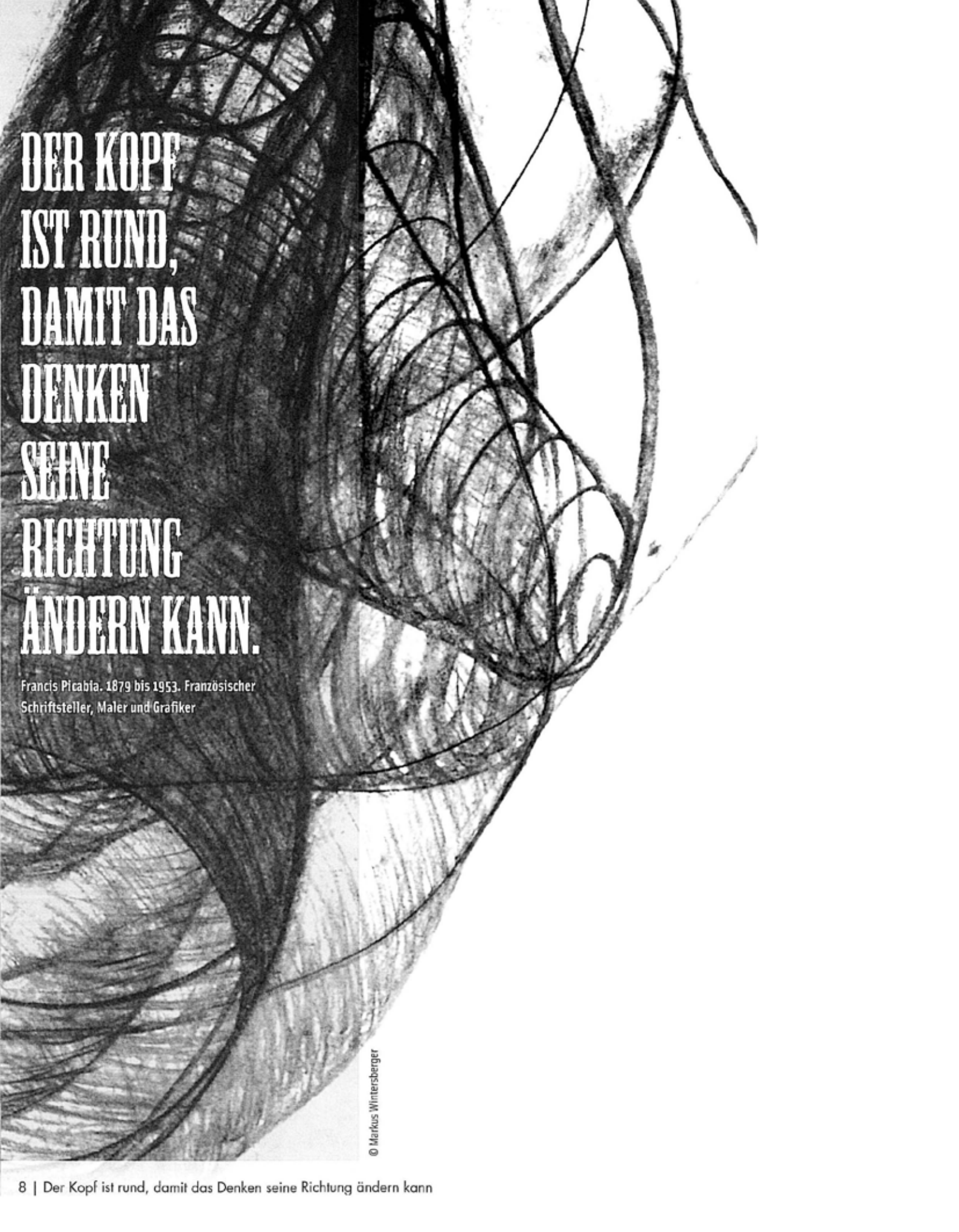




DER KOPF IST RUND, DAMIT DAS DENKEN SEINE RICHTUNG ÄNDERN KANN.

Francis Picabia. 1879 bis 1953. Französischer
Schriftsteller, Maler und Grafiker

© Markus Wintersberger

WAS BEDEUTET KREATION UNTER HEUTIGEN BEDINGUNGEN? ENTSTEHEN BILDER UND VISIONEN IM KOPF? UND WENN SIE IM KOPF ENTSTEHEN, UM WELCHE BILDER HANDELT ES SICH DABEI? SIND DIESE BILDER TATSÄCHLICH UNSERE BILDER, DIE IN UNSEREM KOPF ENTSTEHEN? ZUERST EINMAL MÜSSTE MAN DIESE FRAGEN KLÄREN, UM SICH VERTIEFENDEN DETAILS ZUZUWENDEN.



ist das Übersetzen von
Inhalten und Ideen in

Form von Produkten oder Projekten und findet heute auf fast allen Ebenen unseres Lebens statt. Kreation ist im 21. Jahrhundert ein Schlüssel für Innovation und Erfolg. Kreation ist per se Imageträger für Marken geworden. Sie ist heute ein vielgebrauchtes Marketingtool, sowohl das Marketing selbst, als auch die beworbenen Produkte werden über die Schlagworte Kreativität und Innovation beworben und dargestellt. Die gesamte westlich geprägte Gesellschaft verhält sich kreativ und ist in ein kreatives Lebensumfeld eingebettet. Kreation und Kreativität sind über die letzten Dekaden zu einem Zeitgeistphänomen geworden. Aktueller Fortschritt definiert sich nicht mehr nur über industrielle Produktionsindizes, sondern wird auch über die gesellschaftliche Innovations- und Kreativeffizienz bewertet. Ein Vorreiter dieser Entwicklung ist London, das diese Veränderungen früh erkannt und die nötigen Rahmenbedingungen, Stichwort Creative Industries, hierfür geschaffen hat.



Die Welt an sich ist Bild. Im Prozess des Sehens, der bei Menschen grundlegenden physiologischen Bedingungen gehorcht, wird das Außen / die Welt als Bild in unserem Kopf interpretiert und gespeichert. Die Bilder werden individuell kategorisiert, qualitativ bewertet und mit diversen Zusatzeindrücken kombiniert in das Kurzzeitgedächtnis überführt. Dieser Prozess findet bei aktivem Sehen und Wahrnehmen millionenfach statt. Ein „realtime“ Wahrnehmungsapparat aus Auge, Stäbchen und Zapfen, Sehnerven, blindem Fleck und Gehirn „scannt“ und „rastert“ gleichsam bei bewusstem Zustand seine Umgebung unwillkürlich ab. Die Information, sollte sie für den Träger als relevant erscheinen, wird über das Kurzzeitgedächtnis in das

Langzeitgedächtnis überführt. Dort bildet sich der so genannte Wissensspeicher eines Individuums. Ein geheimer und selbst für den Besitzer nur schwer zugänglicher Ort, in dem sich das Gesamtbild von subjektiver Welt darstellt. Dieses Gesamtbild ist wiederum einem stetigen Veränderungsprozess durch aktuelle, neu hinzukommende Eindrücke unterworfen.



Der Kopf befindet sich beim Menschen im Allgemeinen auf seinen Schultern und ist bei aufrechter

Haltung die höchste Stelle des Körpers. Die Augen sind paarförmig, etwa in der Mitte des Kopfes angeordnet und nach vorne gerichtet. Die Anordnung der Augen ermöglicht einen breiteren Sehwinkel und die stereoskopische = dreidimensionale Wahrnehmung der Welt. Der Kopf beherbergt zu einem Großteil das Gehirn, das sämtliche Informationen im Körper und die auf den Körper von außen eindringenden Sinneseindrücke verarbeitet. Ein neuronales Netzwerk speichert und verarbeitet Informationen gleichzeitig. Schätzungen zufolge kann das menschliche Gehirn etwa 100 Terabyte an Daten in chemischer Form in den Synapsen halten. Allerdings wird die Information im Gehirn nicht exakt und linear gespeichert wie in einem Computer, sondern unterläuft einen komplexen mehrstufigen Lernprozess, bei dem das Gehirn versucht, unwichtige Information temporal zu verwerfen und wichtige Informationen hierarchisch auf Basis bereits vorhandener Gehirnstrukturen zu generalisieren. Im Gehirn findet somit Interpretation und Kreation auf Basis von bewusstem und unbewusstem Erfahrungsschatz statt.

Kreation

Bild

Ko

Da die Welt für uns als Bild im Kopf existiert, wird dieses Bild in jedem Augenblick neu von uns subjektiv bemessen, interpretiert und gespeichert. Durch diese Fähigkeit können wir mittels unserer Kreativität auch wieder diese, unsere Welt neu gestalten und neu formen. Somit ergibt sich eine zwingende Logik: Das Individuum steht im Zentrum seiner Welt, ist per se Zentrum seiner eigenen Welt, als auch Teil einer aus vielen Zentren geformten Gesamtrealität. In dieser Gesamtrealität konkurrieren unzählige Individuen um Aufmerksamkeit, Raum, Erfolg und Zeit. Dies drückt sich in unserer ökonomisch ausgerichteten Welt meist in Form von individuellen Kreationen und Präsentationen aus. Diese Kreationen formen in erhöhtem Maße wieder unser Bild von Welt, und unsere Sicht der Welt.

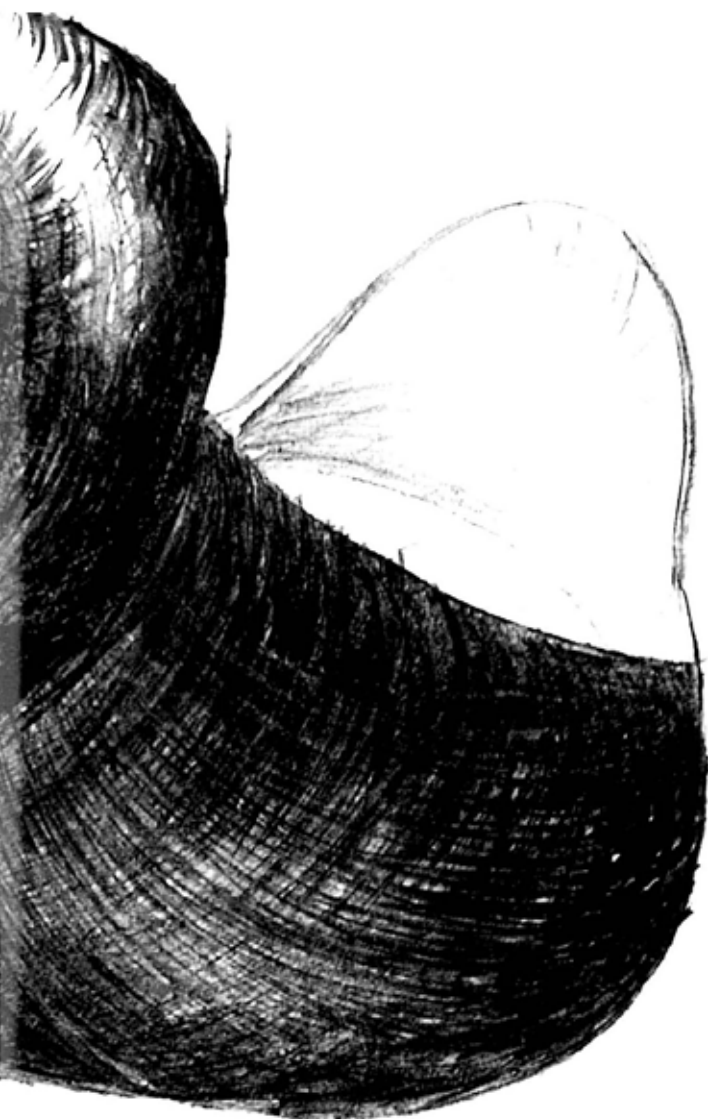
Die mittlerweile hochkomplex entwickelte mediale Parallelrealität mit den weltweit verzweigten Computernetzen und den Web 2.0-Technologien, Stichwort Social Web, erweitert die uns bislang vertraute Realität in den virtuellen Raum. Diese von mittlerweile nahezu allen Individuen der westlichen Zivilisation bevölkerte Cyberrealität, die wie einem Urknall entsprungen plötzlich vor uns lag, konnte über einen kurzen Zeitraum von 20 Jahren von uns allen – zuerst nur zögerlich, dann immer versierter und professioneller – erdacht, erschaffen und bis zum heutigen Tag transmorph und evolutiv umgesetzt werden. Ein riesiges Phantasma aus Myriaden von Einträgen, Ideen, Profilen und Gedanken hat sich parallel um uns entwickelt, umhüllt und vernetzt uns zu einem gewaltigen kreativen Imaginationsraum. Wieder sind wir gefordert uns dessen gewahr zu sein, wir, die wir selbst individuelle Zentren darstellen und nun über die virtuelle Welt zu einem geschlossenen Gesellschaftskörper zu verschmelzen scheinen.

Hier schließt sich nun der Kreis meiner Ausführungen: Die Bilder, die wir sehen, werden schon immer von uns, um uns und für uns produziert. Die Bilder, die wir sehen wollen, werden nicht immer gezeigt oder gesendet. Die Bilder, die wir nicht sehen wollen, werden in unserer zumeist negativ codierten Medienrealität zur Schau gestellt. Unsere positiven wie negativen Visionen und Bilder entstehen um uns herum und im Kopf, werden aber geformt und angeregt durch die Welt, in der wir leben; durch bewusste und unbewusste Inhalte, mit denen wir uns beschäftigen und die auf uns eindringen. Ein aktives und selbstbewusstes Agieren und Wahrnehmen gibt uns aber auch die Möglichkeit, jene Bilder zu produzieren, die wir sein wollen und in denen wir auch leben möchten. Das Ich als Bild im Bild. Das Wir als Bild im Bild im Bild.

Markus Wintersberger



Der Kopf ist rund, damit das Denken seine Richtung ändern kann | Bild Kreation



Markus Wintersberger. Geboren 1968 in Krems an der Donau. 1987 - 1995 Studium an der Universität für angewandte Kunst Wien bei Prof. Bernhard Leitner. Seit 1995 als freischaffender Künstler tätig. Seit 1996 diverse Lehrtätigkeiten an österreichischen Universitäten. Lektor an der Universität für angewandte Kunst Wien, Institut für Medienkunst,

von 1996 - 2005. Leitung des Bereichs Medientechnik an der Fachhochschule St. Pölten, 1999 - 2001. Lektor an der Universität für angewandte Kunst Wien, Institut für Kunst und kommunikative Praxis, 2005 - 2008. Lektor an der Universität für bildende Kunst Wien, Institut für Kunsterziehung, 2005 - 2008. Lektor an der FH St. Pölten, Bereich Medientechnik, 2006 - 2007. Zusammenarbeit mit der Musikuni Wien, Bereich Opernregie, 2006. Dozent für experimentelle Medienproduktion an der Fachhochschule St. Pölten, ab 2007. Mitte 2004 Gründung des Medienkunst Labels mit Sitz in Wien und Niederösterreich medienwerkstatt006. Zuerkennung des Anerkennungspreises für Medienkunst 2009 durch das Land Niederösterreich. Verleihung des Titels FH Professor an der Fachhochschule St. Pölten 2009.

Intensive Erforschung und ästhetische Nutzung von medialen Produktionsmechanismen, sowohl Hard- als auch Software. Hinterfragung aktueller Wirklichkeitsannahmen, dies aus dem Blickwinkel eines künstlerischen Forschungshorizontes. Intensive Zusammenarbeit und Beschäftigung mit künstlerischen Praxisfeldern wie Theater, Tanz, Schauspiel, Neue Musik, Oper, Multimedia, Internet, Architektur, Bild-Video, Zeichnung, Skulptur und Grafik. Erforschung, Konzeption und Umsetzung von „neuen“ künstlerischen Formaten in diesen Bereichen in- und außerhalb vorgefertigter institutioneller Räume, wie Musik-Theater Häuser, Museen, Galerien, Kino, sakrale Orte und dem öffentlichen Raum.



medienwerkstatt006.at



granat06.com



orfeus07.com



intermediarorfeus07.com



dieandereseite.eu



kindlyalien.eu