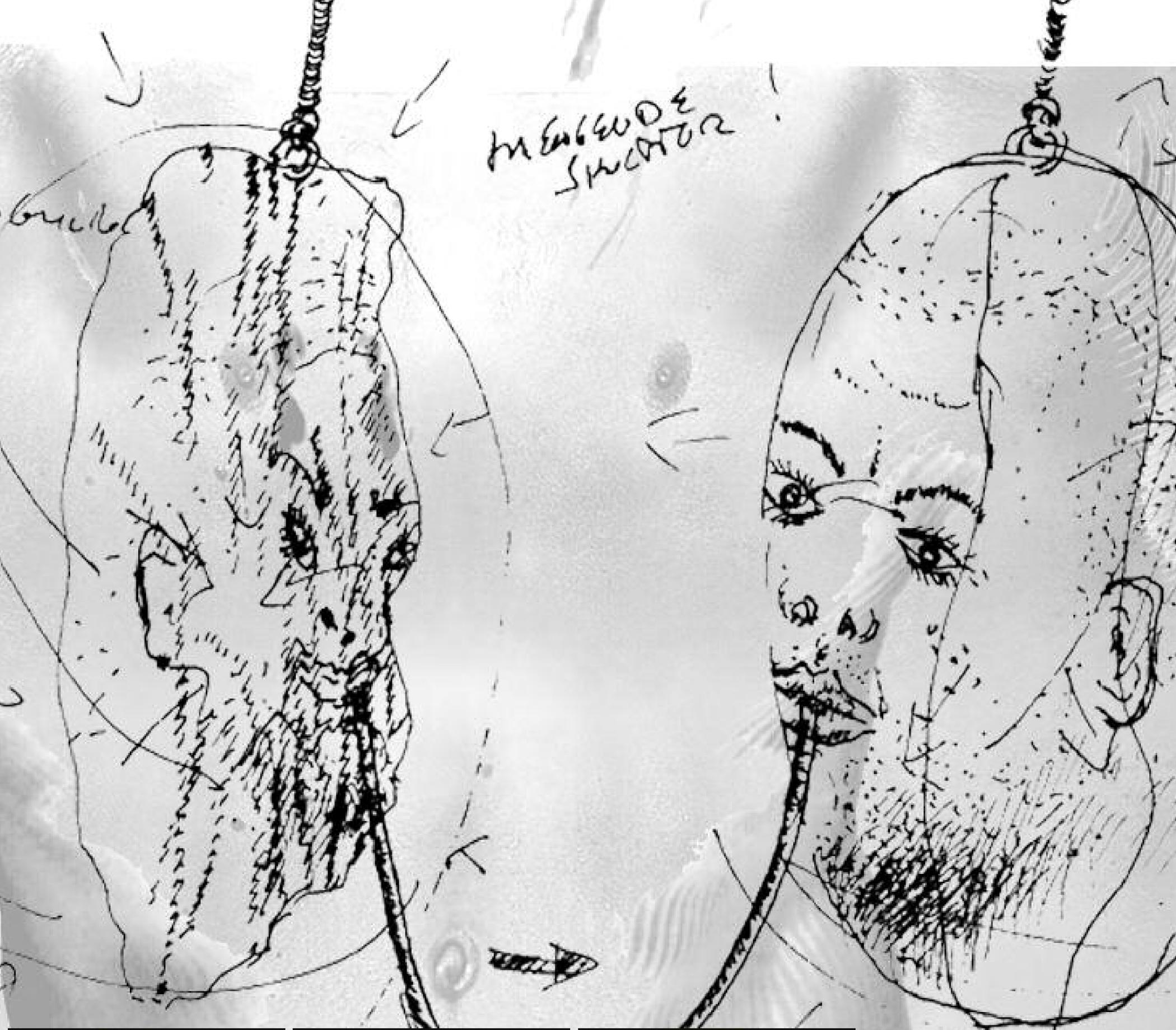
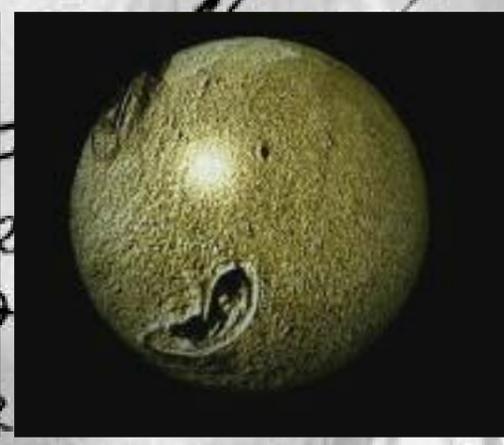


i n a n d o u t s i d e m y b o d y



MENSCHLICHE STRUKTUR!



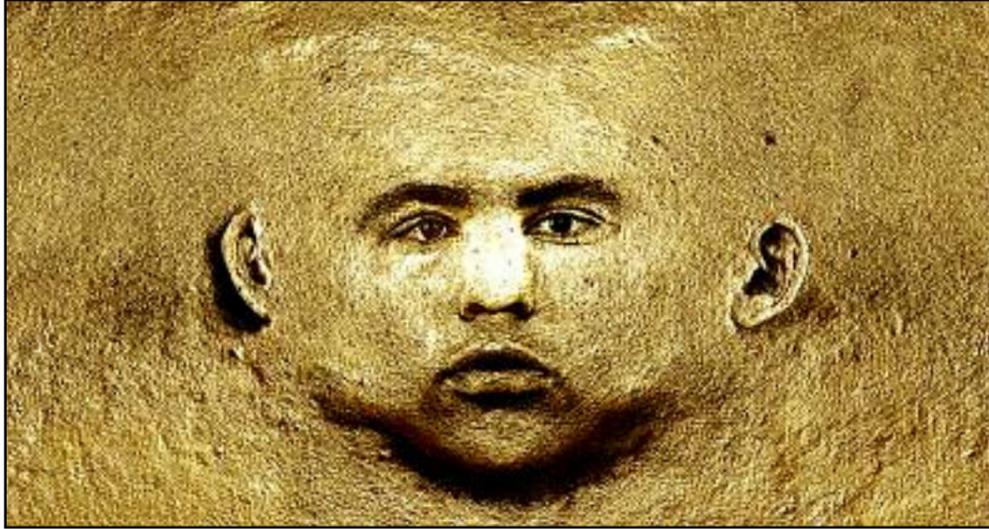
OBSCURUNGES
 LOGISCH, MITTEN

BEI DER VERBUNDENHEIT DER ALLEN, SO SEIN N
 ANSCHAUUNG DER
 WERDEN GEFÜHREDES PUKSTIVEN

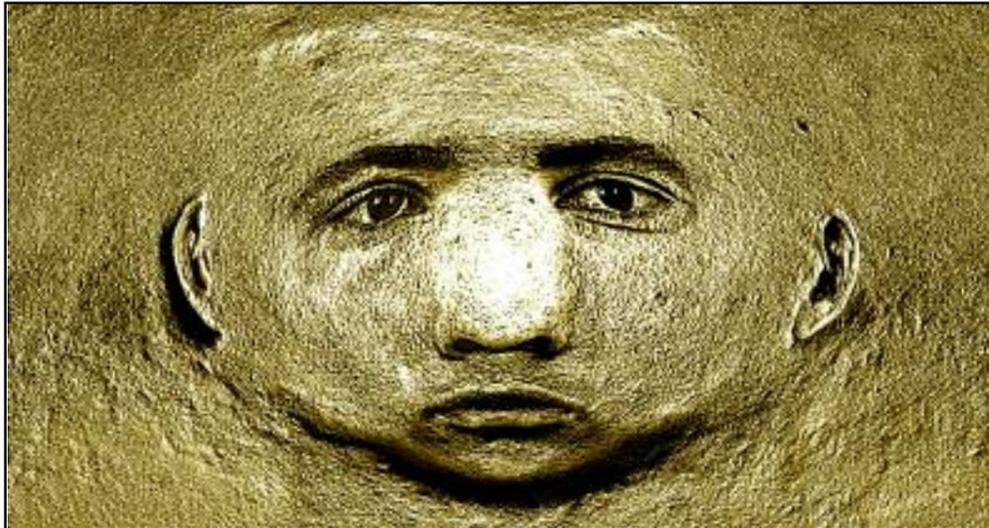
DIE VERBUNDENHEITSSAMUNG WIRD ES WIRD LER
 IN EIN STARKES KONTAKT DES AUSSTRECKEN, DER
 BEFINDLICHKEIT UND WERDEN GEFÜHRE

DIE VERBUNDENHEITSSAMUNG WIRD ES WIRD LER
 IN EIN STARKES KONTAKT DES AUSSTRECKEN, DER
 BEFINDLICHKEIT UND WERDEN GEFÜHRE

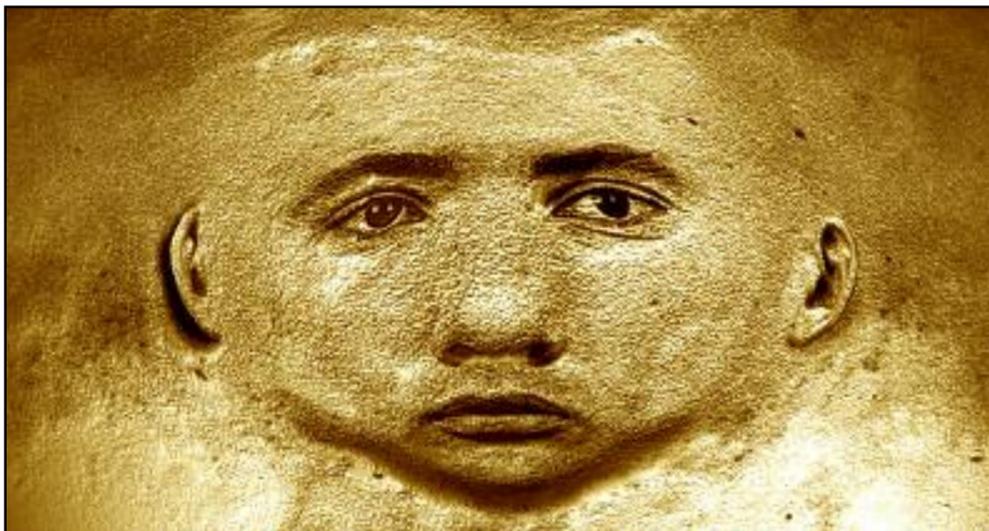
AUSSTRECKEN WIRD ES WIRD LER



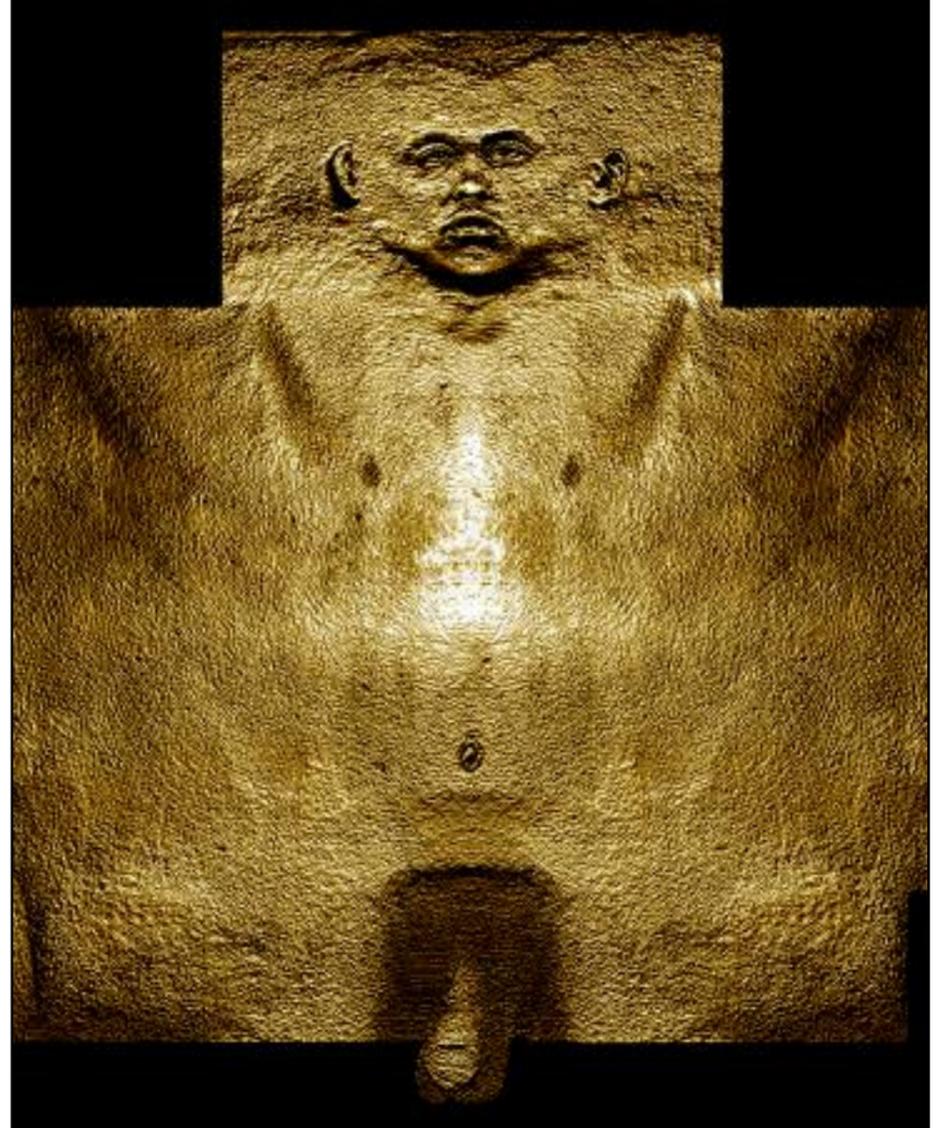
Körperraum-Hautraum, Pathfinder, Selbstporträt I
Digitalplot, gröÙe 210x112,5cm, kaschiert auf Alu, laminiert



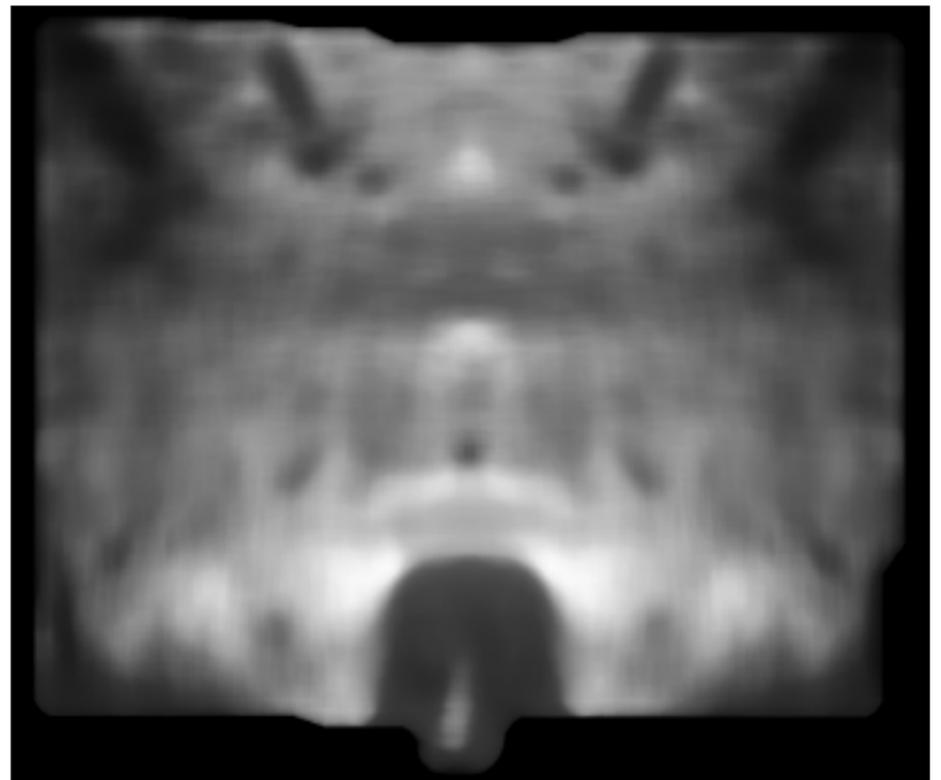
Körperraum-Hautraum, Pathfinder, Selbstporträt II
Digitalplot, gröÙe 210x112,5cm, kaschiert auf Alu, laminiert



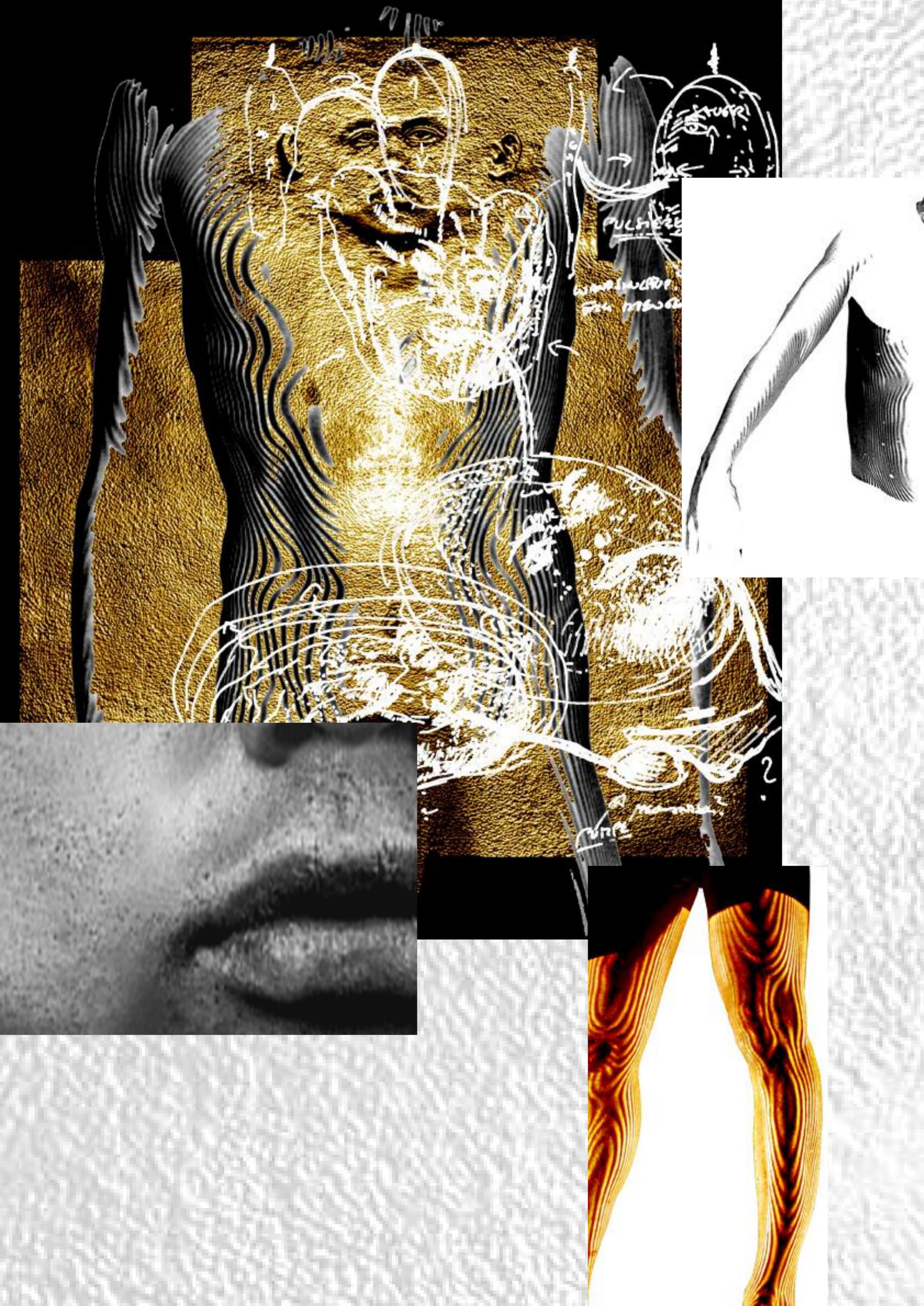
Körperraum-Hautraum, Pathfinder, Selbstporträt III
Digitalplot, gröÙe 210x112,5cm, kaschiert auf Alu, laminiert

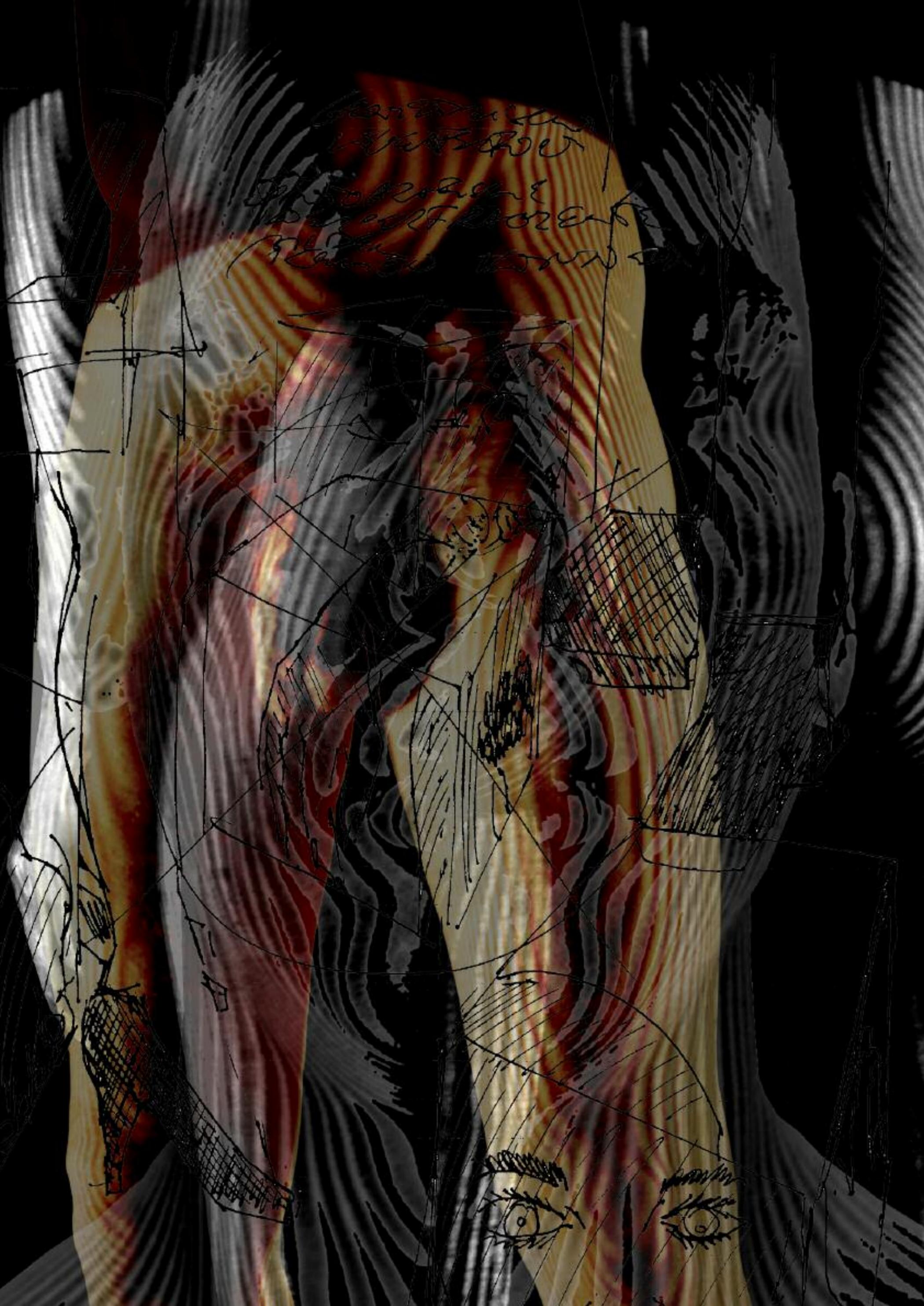


Körperraum-Hautraum, Pathfinder, Hülle I
Digitalplot, gröÙe 195x240cm, kaschiert auf Alu, laminiert



Körperraum-Hautraum, Pathfinder, Hülle II
Digitalplot, gröÙe 195x168cm, kaschiert auf Alu, laminiert





PATHFINDER

in and outside my body

**Arbeitsserie bestehend aus Zeichnungen,
Fotoobjekten, Digitalkopien,
Computeranimationen,
CD-Rom, Multiple**

Ein in Segmente unterteilter Körper wird in Einzelschritten mit Makrofotographie aufgenommen und am Computer zu einer homogenen Oberfläche zusammengesetzt. Die digitalisierte Körperoberfläche dient als Ausgangsmaterial weiterer Untersuchungen, stellt Basismaterial dieser Arbeitsserie dar.

Einerseits wird die Oberfläche oder Teile davon im Computer durch verschiedene Manipulationsmöglichkeiten in ihrer Textur verändert, andererseits wird sie über gerechnete Körperformen gelegt und wiederum animiert, oder als Fläche mit einer simulierten Kamera überflogen, und erscheint so wiederum als dreidimensionaler Körper.

Der abgewinkelte Körper wird zur subtil abgestuften Oberfläche eines Landschaftsraumes, welcher mit diesem simulierten Kameraauge abgetastet wird. Durch das Ein- und Auszoomen entsteht Nähe oder Distanz, Schärfe oder Unschärfe. Das Bild wird zu einem abstrakt flirrenden Pixelbild oder gibt in der Distanz seinen Inhalt preis.

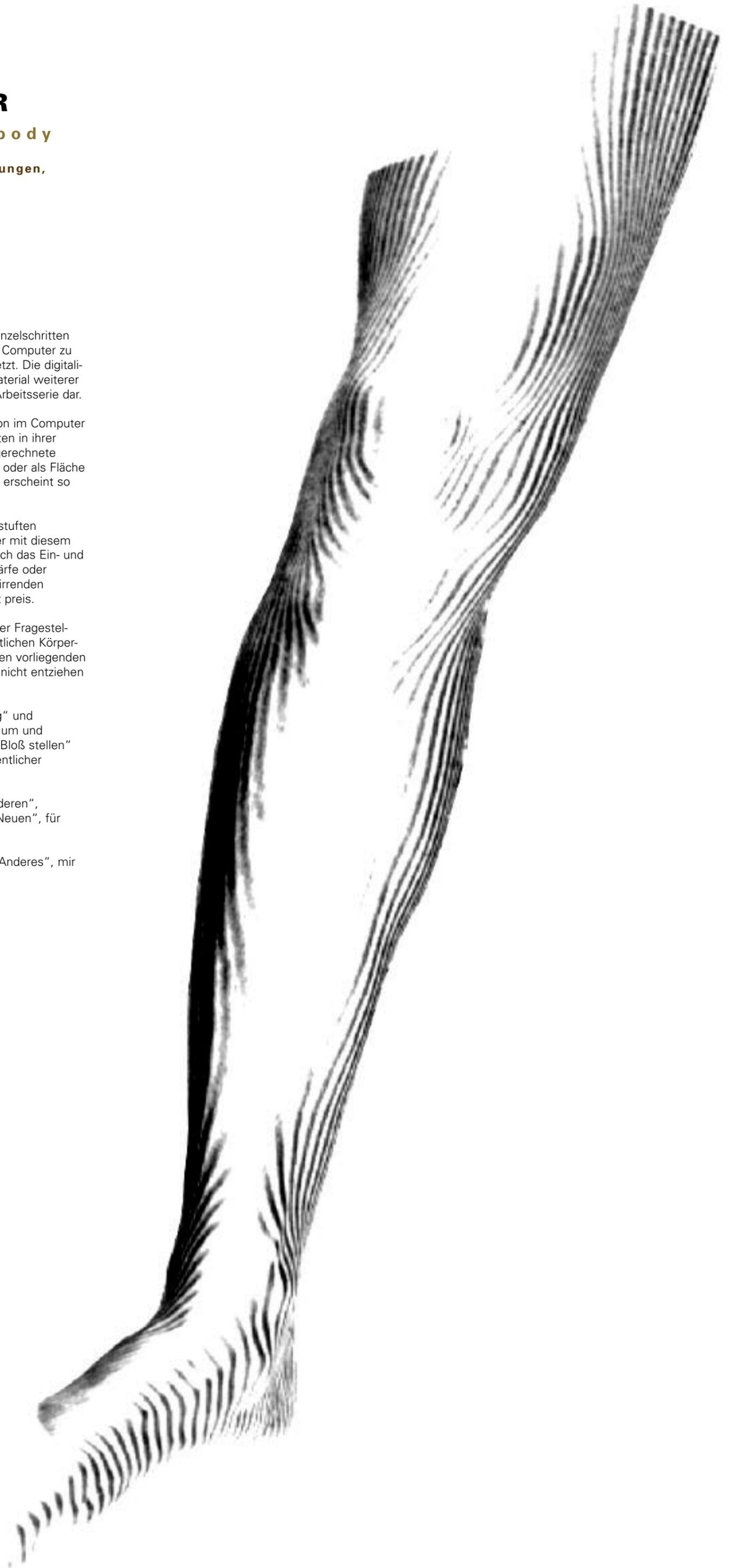
Ein wichtiges Moment dieser Arbeit liegt in der Fragestellung der Wahrnehmung von Volumen, der zeitlichen Körperauffassung, wobei sich die Fragestellung in den vorliegenden Ergebnissen einer persönlichen Komponente nicht entziehen möchte.

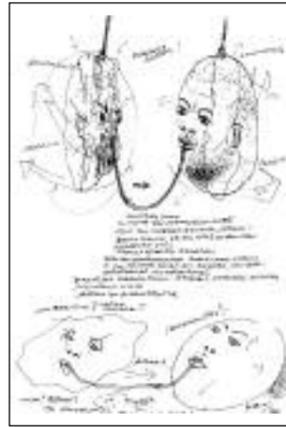
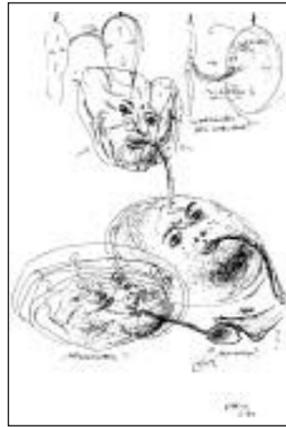
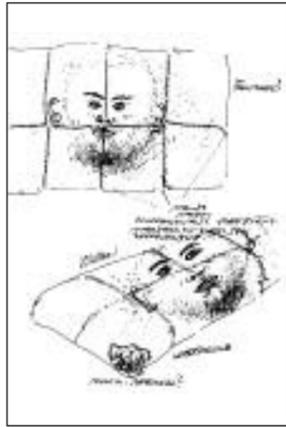
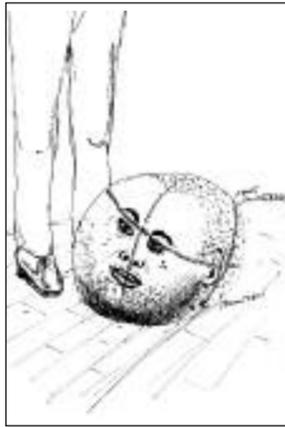
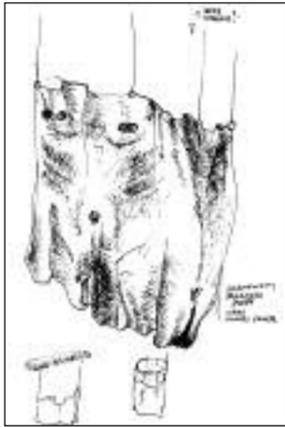
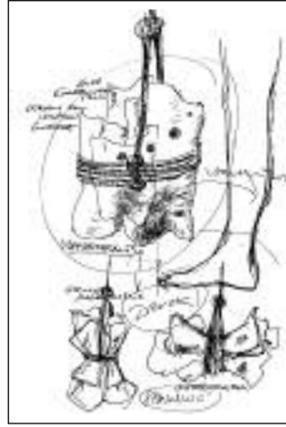
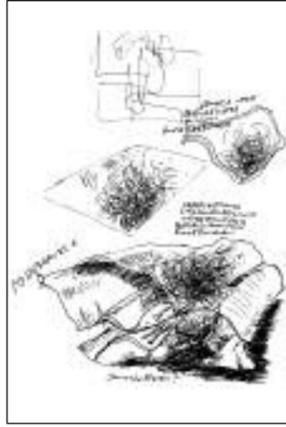
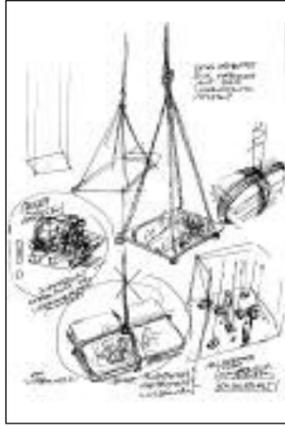
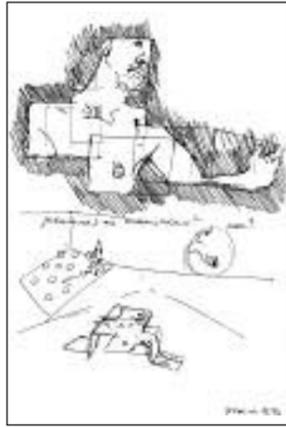
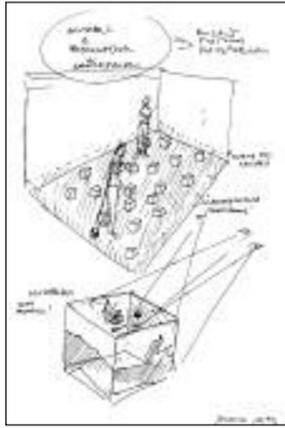
Meine Präsenz, die Abwicklung, „Entflachung“ und Entgrenzung meiner selbst, ein Herumgehen um und Hindurchgehen durch mich selbst, ein mich „Bloß stellen“ und in den Raum stülpen, sind von außerordentlicher Wichtigkeit.

Mein Außen, meine Trennfläche zu dem „Anderen“, Fremden, wird in der Bildfindung zu einem „Neuen“, für mich wiederum „Anderen“.

Auf der Suche nach mir selbst finde ich ein „Anderes“, mir jedoch „vertraut Fremdes“.

Markus Wintersberger. Wien 1997





Körperraum-Hautraum, Pathfinder, Zeichnungen gescannt, gröÙe je 30x40cm

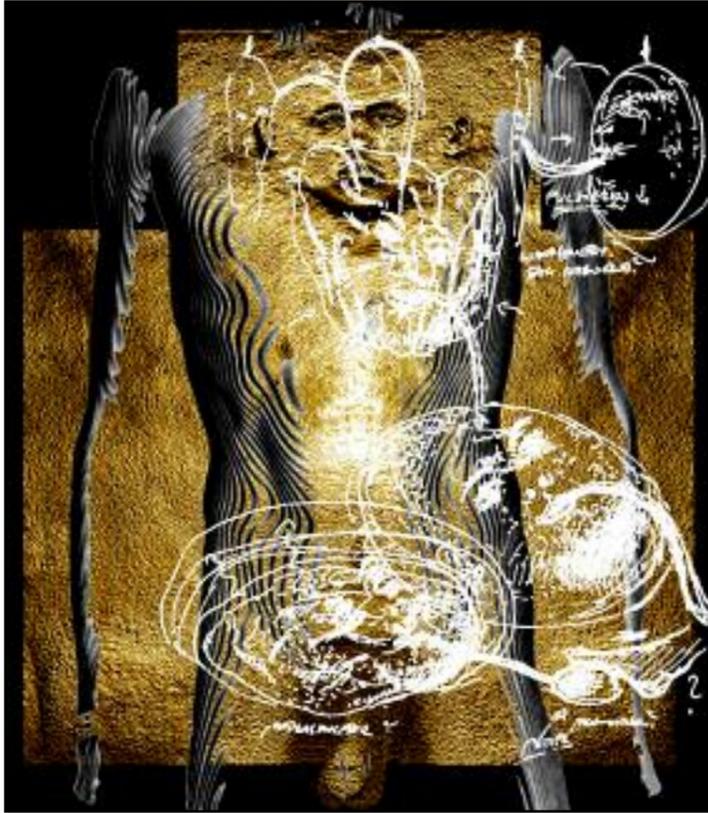


Handwritten text in a cursive script, possibly a name or signature, located in the upper left quadrant.

Handwritten text in a cursive script, possibly a name or signature, located in the middle left quadrant.

Handwritten text in a cursive script, possibly a name or signature, located in the lower middle quadrant.

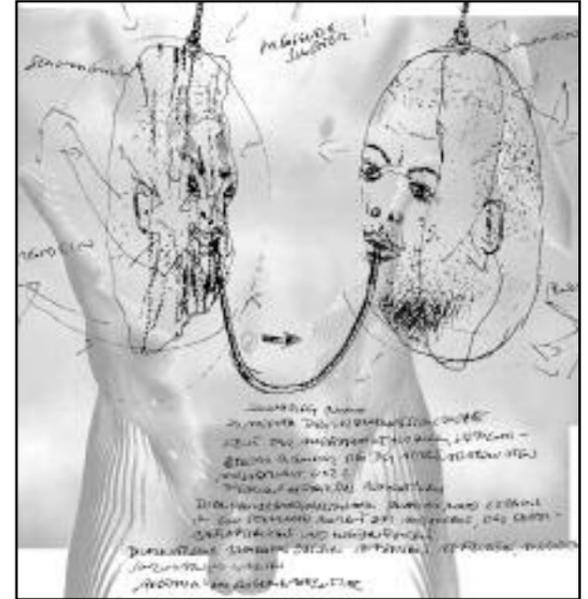
Handwritten text in a cursive script, possibly a name or signature, located in the middle right quadrant.



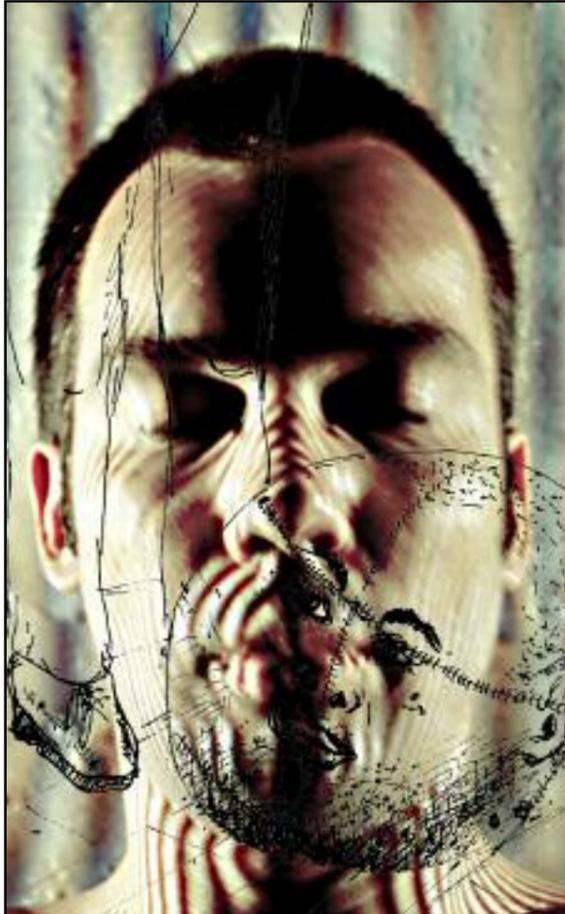
Pathfinder I
Digitalplot, grÖße 200x230cm, kaschiert auf Alu, laminiert



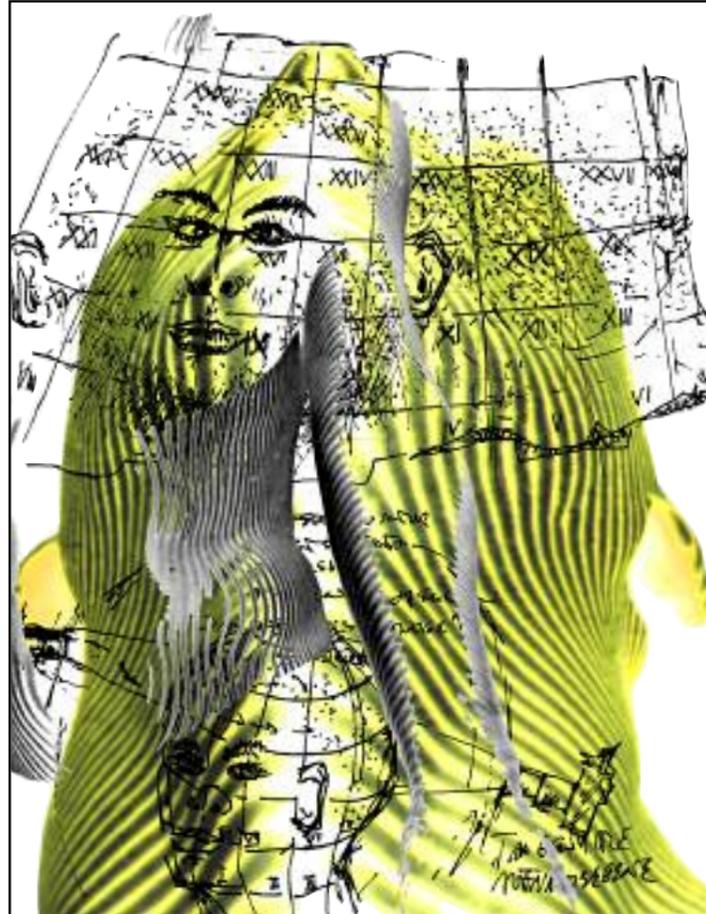
Pathfinder II
Digitalplot, grÖße 120x187,5cm, kaschiert auf Alu, laminiert



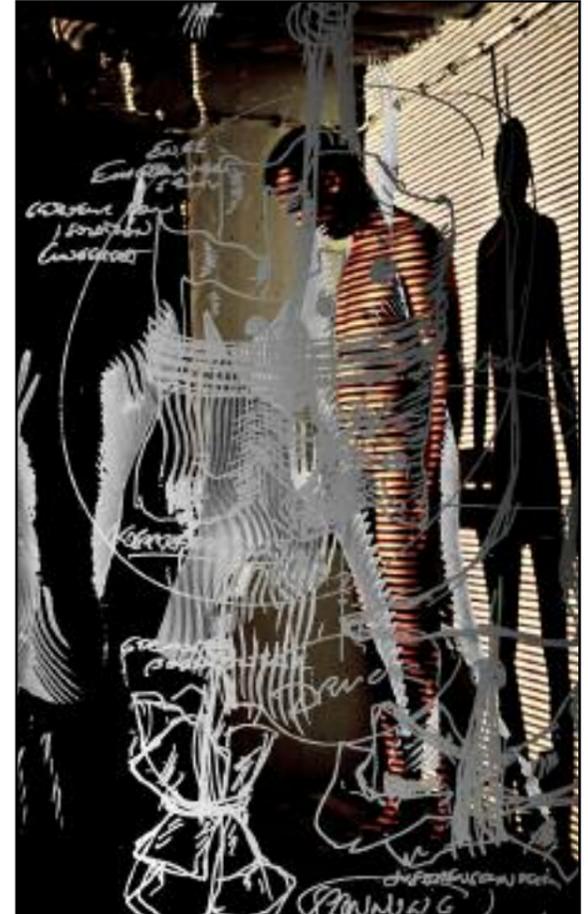
Pathfinder III
Digitalplot, grÖße 160x170cm, kaschiert auf Alu, laminiert



Pathfinder IV
Digitalplot, grÖße 120x195cm, kaschiert auf Alu, laminiert

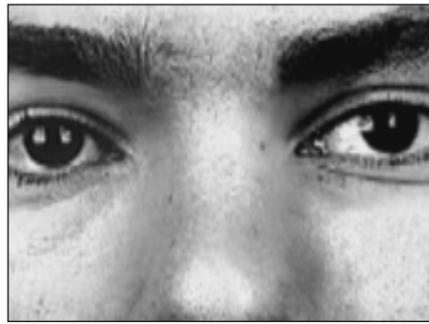
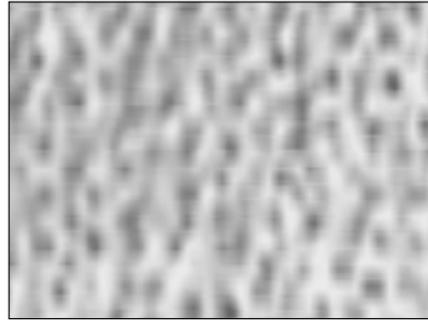
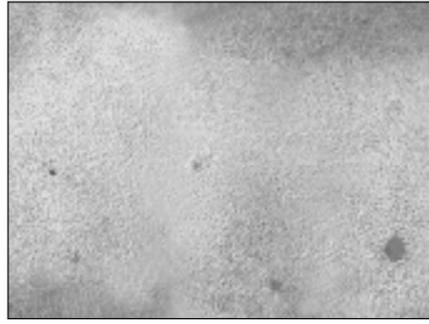
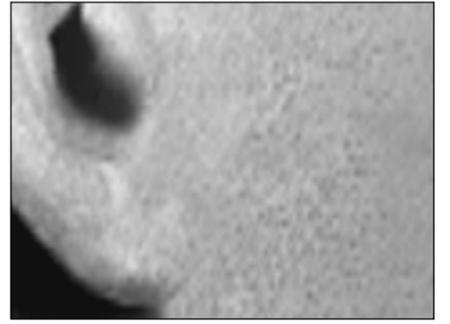


Pathfinder V
Digitalplot, grÖße 150x195cm, kaschiert auf Alu, laminiert

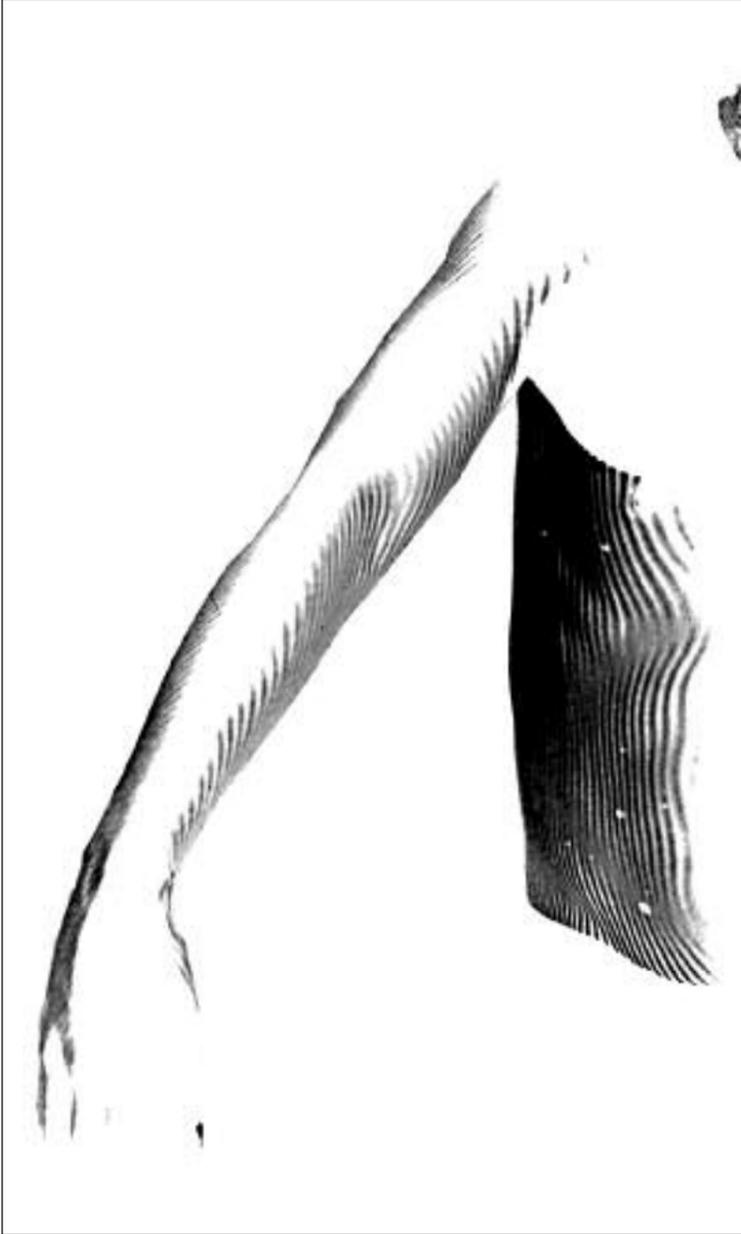


Pathfinder VI
Digitalplot, grÖße 120x195cm, kaschiert auf Alu, laminiert

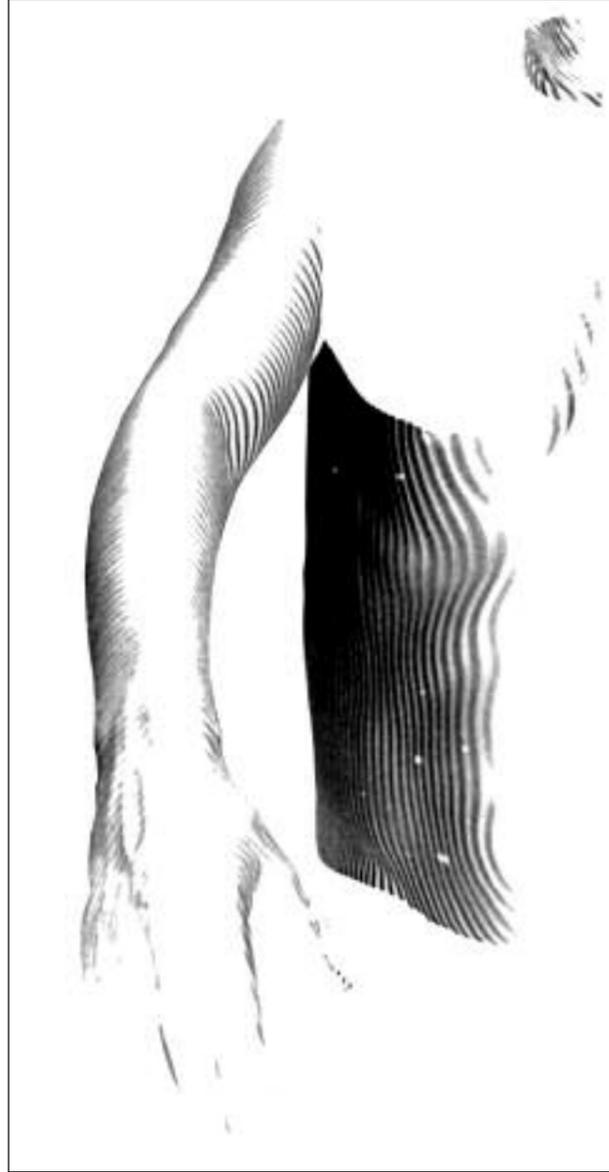




Pathfinder, Videostills, Digitalplots, gröÙe je 30x22,5cm



Pathfinder-Wireframe I
Digitalplot, gröÙe 105x175cm, kaschiert auf Alu, laminiert



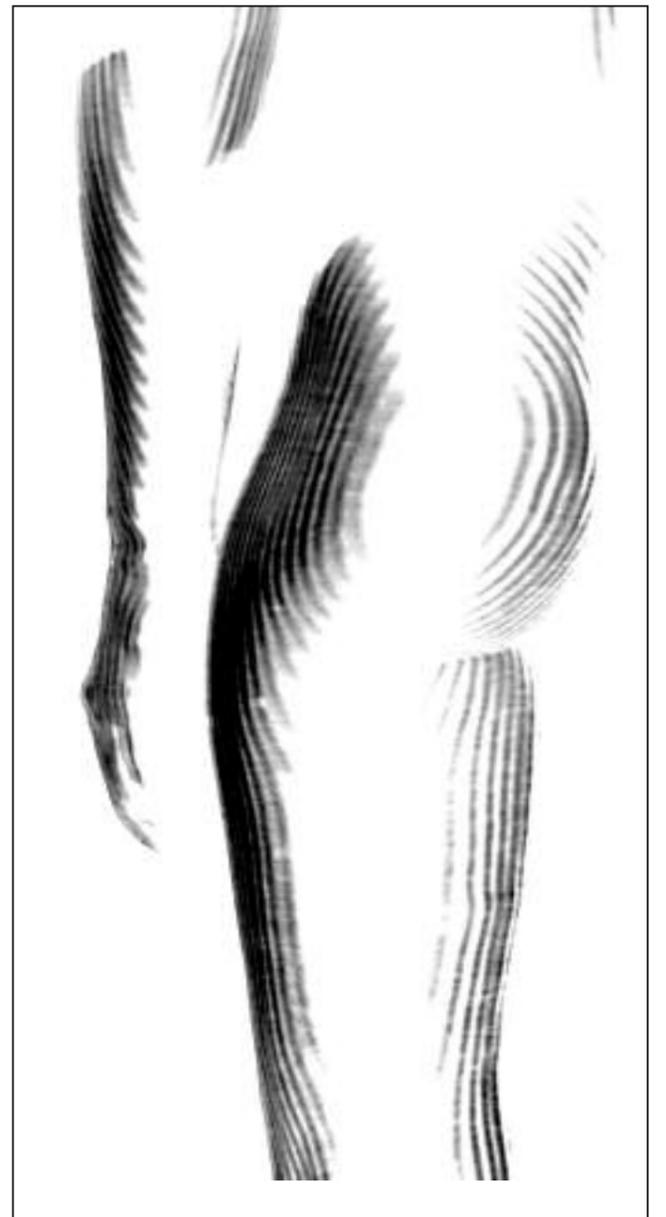
Pathfinder-Wireframe II
Digitalplot, gröÙe 86x166cm, kaschiert auf Alu, laminiert



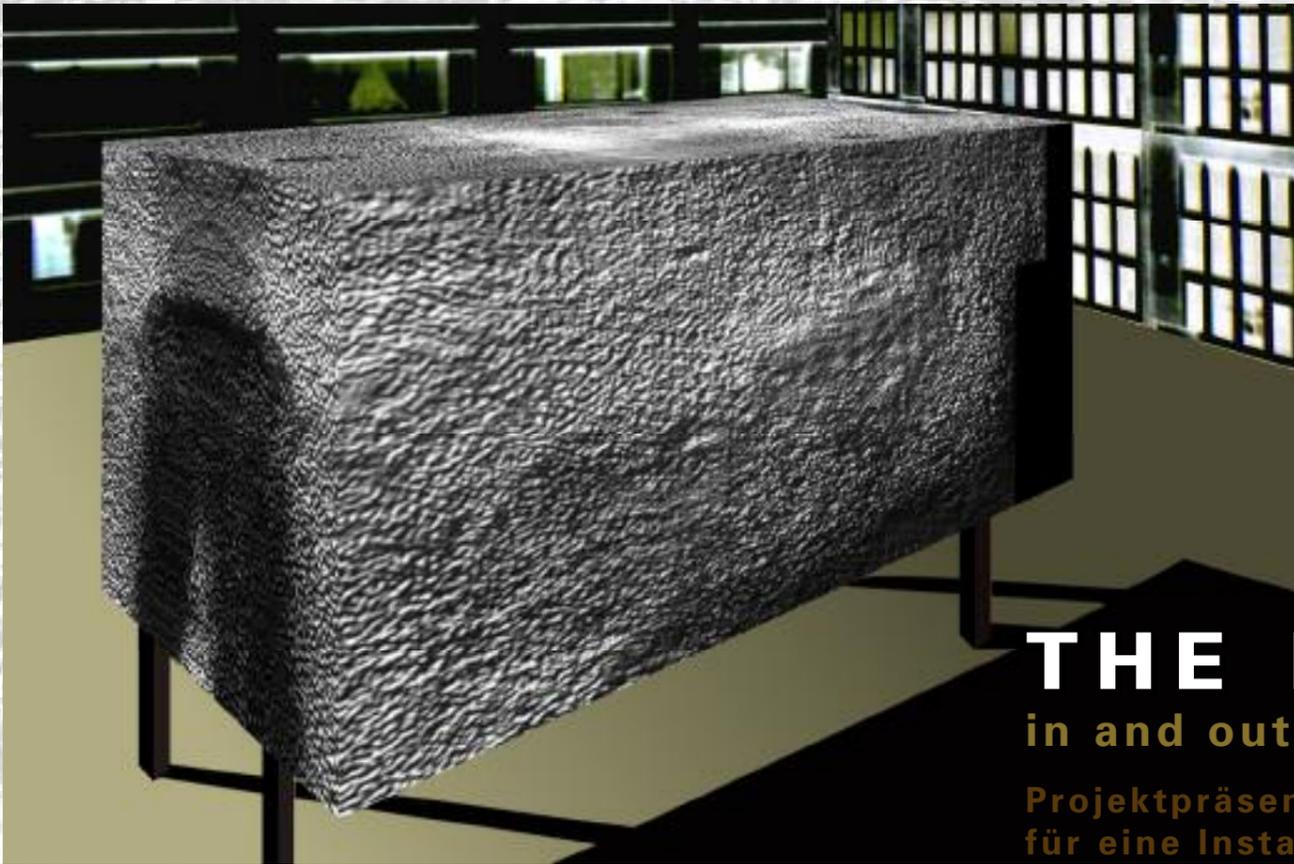
Pathfinder-Wireframe III
Digitalplot, gröÙe 90x186cm, kaschiert auf Alu, laminiert



Pathfinder-Wireframe IV
Digitalplot, gröÙe 90x186cm, kaschiert auf Alu, laminiert



Pathfinder-Wireframe VI
Digitalplot, gröÙe 90x130cm, kaschiert auf Alu, laminiert



THE BODYBOX

in and outside my body

Projektpräsentation (Computersimulationen)
für eine Installation im öffentlichen Stadtraum
(Linz, August 1998)

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.

Durch die Nutzung von Außenhaut - aufgeklebte Körperrausschnitte - und Innenraum - Körperprojektion - wird das Eindringen in und Durchwandern des Körperinneren verdeutlicht.

