

Corps et Graphie

Marie-Hélène Tramus

Die Installation lädt den Betrachter ein, als Choreograph mit vereinfachten computergenerierten TänzerInnen eine Art lebenden Organismus zu kreieren, der sich in Echtzeit bewegen kann. Eigentlich orientiert sich diese Kreation an einer imaginären Choreographie, in der es um die Erschaffung eines pflanzenähnlichen, belebten Organismus geht. Die abgerundeten, flexiblen Bewegungen der TänzerInnen repräsentieren die imaginäre Vorstellung von einem Körper, der sich in pflanzen-, baum- und blumenähnliche Körper etc. verwandeln kann. Die Bewegungen der TänzerInnen sind nicht realistisch, da sie über die physischen Möglichkeiten echter Körper hinausgehen und imaginäre Bewegungen vollführen, die in der echten Welt nicht reproduziert werden können. Wie schon Oskar Schlemmer in *Mechanisches Ballett* schreibt, vollführen sie "uneingeschränkte imaginäre Formen in unbegrenzten Variationen".

Software Anyflo von Michael Bret