

I  
72

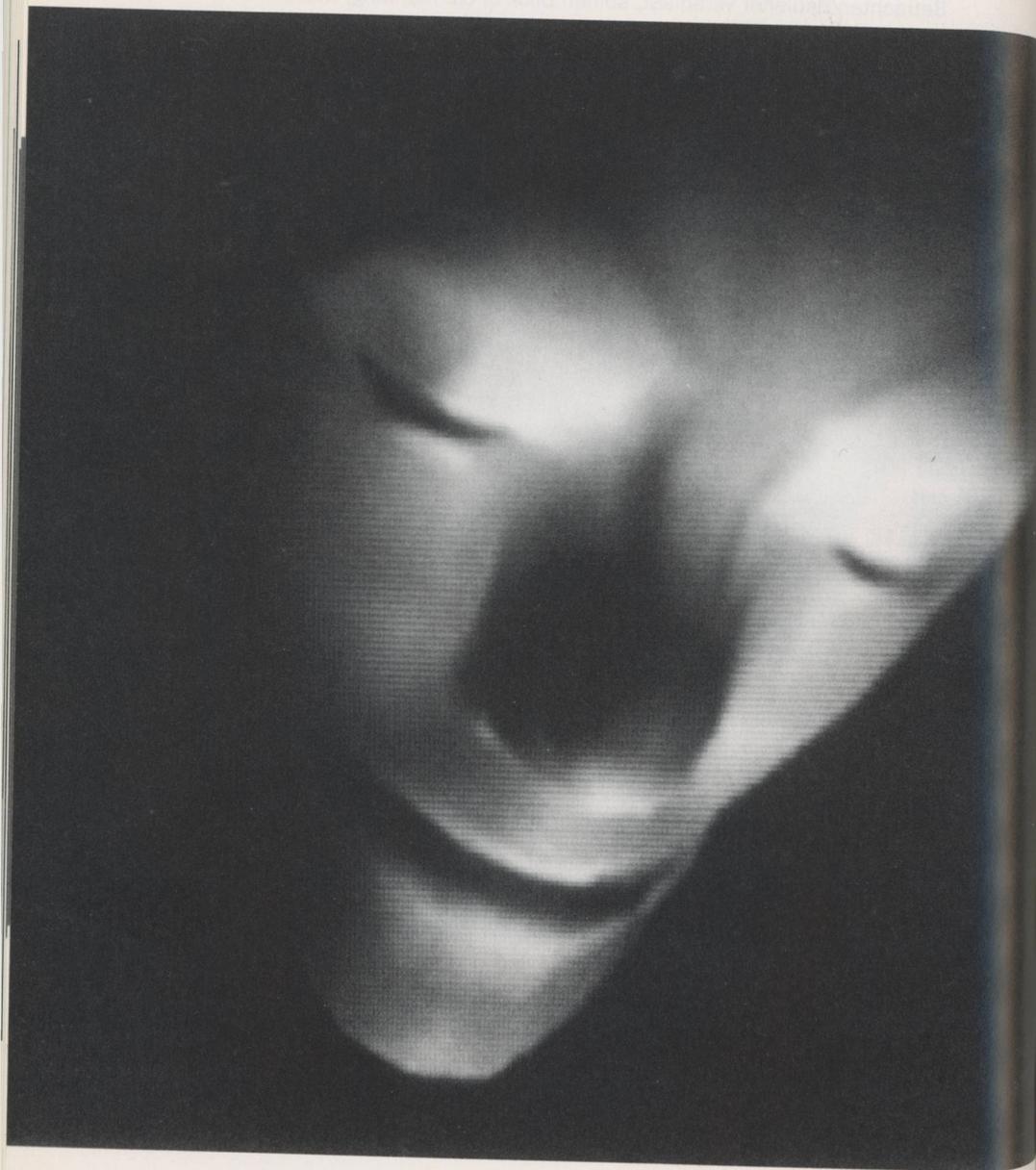


# videonale5

CHTSEXEMPLA

DM 29.-

## the other



## CATHERINE IKAM & LOUIS-FRANÇOIS FLÉRI

„Le visage qui me regarde m'affirme.“

Emmanuël Levinas, „Entre nous“, Essays über das Denken an einen anderen Menschen.

Seit ewigen Zeiten existieren zwischen den Menschen und den Göttern hybride Wesen: Chimären, Automaten, Androiden, die das „andere“ Gesicht des Menschen widerspiegeln.

Begegnungen mit „The Other“, Minotaurus, Phantom, digitaler Golem. Irgendwo, ganz am Ende des Labyrinths, wartet ein Computergesicht in 3D. Wesen aus der Zwischenwelt, Gefangener seines Algorithmus, wird es nur bei einer virtuellen Begegnung immer wieder auf andere Art und Weise lebendig. Eine mathematische Matrix schleift es durch eine Kombination von Modellen und Softwareprogrammen zu einem sensoriiellen Computerspiel.

Ein verdunkelter Raum mit einer Video-Projektion an einer der Wände. Kabel oder schwerer Kopfhörer sind nicht notwendig, nur ein kleiner Apparat. Bei dieser virtuellen Installation ist der Besucher ein menschlicher Joystick, eine 3D-Maus, deren einzelne Bewegungen (im Raum) vom Computer verfolgt, analysiert und interpretiert werden.

Emmanuël Levinas, „Entre nous“, Essais sur le penser à l'autre.

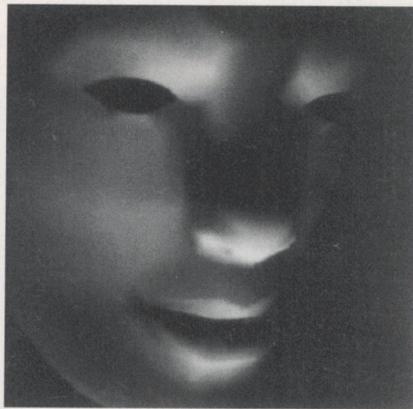
For ages, there are between men and gods hybrid beings: chimera, automats, androids which reflect men's „other“ face.

Encounter with „The Other“, minotaur, simulacrum, digital golem. Somewhere at the far end of the labyrinth, a 3D computer face is waiting. Intermediate being, prisoner of his algorithms, he becomes alive, only in a virtual encounter each time different. Mathematical matrix, he is tied through a combination of models and softwares to a sensory play area.

A dark room with a video-projection on one of the wals. No wire, no heavy headset, only a small device is necessary.

In this virtual installation, the visitor is a humann joystick, a 3D mouse whose every motion (in the space) is detected, analysed and interpreted by the computer.

The face follows the visitor's movements, changes, transforms itself and from time to time, (in certain spots of the virtual labyrinth), finds a life of its own.



Das Gesicht folgt den Bewegungen des Besuchers, verändert sich von selbst und entwickelt von Zeit zu Zeit (an bestimmten Punkten des virtuellen Labyrinths) ein Eigenleben. Diese Installation (Bild/Raum/Skulptur) entdeckt die Möglichkeiten der Modellierung und der Interaktion von

- Entwicklung von modellierenden Softwareprogrammen für die Animation und Umsetzung eines 3D-Gesichts in Echtzeit (wobei die verbesserte „Elan“-Karte auf einem Silicon Graphics-Rechner benutzt wurde);
- Konstruktion eines speziellen Apparates für die Raumüberwachung und die Computeranalyse der Bewegungen der Besucher;
- Entwicklung einer geeigneten Software zum Verbinden des virtuellen 3D-Raums und des tatsächlichen Raums.

Der Entwicklungsprozeß dieser Installation ist noch nicht abgeschlossen.

This installation image/space/sculpture explores the possibilities of modelisation and interaction of virtual environments within a specific configuration that had needed a three piece research developed by Mac Guff Ligne.

- Design of modeling softwares for animation and transformation of a 3D face in real time (using the upraged „Elan“ card on Silicon Graphics station);
- Design of a specific device for space detections and computer analysis of the visitors movements;
- Development of the appropriate softwares to interconnect the virtual 3D and the real spaces.

It is an open-ended installation, a work in process.