

Beim Eintraten "Der Andere" lebt innerhalb eines virtuellen Raums, der mit dem physischen Raum des Zimmers verbunden ist. Wenn man ins Zimmer hineinkommt, tritt man auch in den virtuellen Raum "des Anderen" und kommuniziert mit ihm.

"Der Andere" besitzt auch sein eigenes Leben: zahlreiche Parameter regulieren das System und berechnen dabei mit mehr als 25 Bildern pro Sekunde seine Gesichtsausdrücke und Bewegungen in seinem Raum.

Um mit dem Gesicht Kontakt aufzunehmen, genügt es, sich mit einer kleinen Schachtel ^{auszustaken} zu versehen und jede Bewegung des Besuchers im Raum löst in Echtzeit eine Interaktion mit dem Gesicht aus.

Der Besucher befindet sich in dem selben virtuellen Spielareal wie das numerische Modell, und er interveniert, wie ein lebender Joystick oder eine 3D-Maus.

Es findet eine Verschiebung vom physischen Raum zum virtuellen Raum statt.

Diese Einrichtung ist nicht starr. Es handelt sich um ein offenes, entwicklungsfähiges Werk, an dem sich mehrere Besucher beteiligen und untereinander mittels Televirtualität kommunizieren können.

KONZEPT

Mehr noch als die Darstellung imaginärer Welten, war es die Darstellung einer Begegnung, die von der Idee der Umgebung ausgegangen ist.

Begegnung mit dem Trugbild: Minotaurus oder numerischer Golem.

Seit der Antike existieren zwischen den Menschen und den Göttern Hybriden, deren Natur sich mit der Zeit entwickelt hat. Schimären, Automaten, Androiden widerspiegeln den Menschen ihr anderes Gesicht.

Das Treffen mit dem Engel der Verkündigung bleibt eines der stärksten Themen der Kunstgeschichte. Heute kann dieser Engel ein numerisches Modell sein, ein synthetisches Wesen, das uns zahlreiche Wirklichkeiten verkündet, geboren aus künstlichen Erinnerungen, von denen der Schriftsteller

Die Idee für diese Installation stammt tatsächlich von einer sehr alten Faszination, die ich beim Entdecken des Werkes von Philip K. Dick verspürt habe.

Diese Welt von parallelen Wirklichkeiten, von synthetischen Wesen, halb künstlich, halb menschlich, hat meine Arbeit seit mehreren Jahren inspiriert.

Von "VALUS", ein Labyrinth bevölkert von Attrappen und Trugbildern, das ich 1988 im Forum von Beaubourg anlässlich des zehnten Geburtstags des Centre Georges Pompidou installiert habe, bis zu den großen Gemälden "Les Ubiks", durch den Computer gestaltet, hat mich diese Welt nicht verlassen.

Mit "Identité III", 1980 in Beaubourg geschaffen, die uns unser eigenes, zerkleinertes, im Raum zersplittertes Bild zurückwarf, bis zur Installation von "La Cité des Anges", die ich gerade in Berlin montiert habe und die eine unmögliche Begegnung zwischen Androiden und einem synthetischen Wesen darstellt, habe ich nie aufgehört, die andere Seite von uns selbst zu suchen, diejenige, die uns die Begegnung mit den Zwischenwesen enthüllt, die für mich die Engel unserer Zeit sind.

Die virtuellen Umgebungen ändern nicht die Wirklichkeit, sondern sind das Mittel für eine andere Leseart des Wirklichen. Sie erlauben die Bildung einer neuen Wirklichkeit: der Zwischenwirklichkeit, von der Philippe Quéau viel gesprochen hat.

Das Konzept der Andersartigkeit ist in den virtuellen Umgebungen von großer Bedeutung. "Anders" werden und gleichzeitig der selbe bleiben ist eines der großen Phantasmen des kollektiven Unterbewußtseins.

Catherine Ikem, Februar 1993

TECHNISCHE DATEN

(Bildnachweis)

Systemkonzeption: Mac Guff Ligne

Mit der Unterstützung von Silicon Graphics

IM KATALOG

NICHT

VERGESSEN