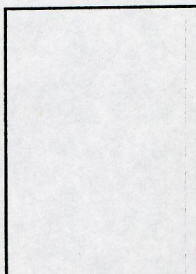


KEVIN RUSTON

Kevin Ruston (GB), geb. 1968, ist Lehrbeauftragter für Kommunikation und Forschungsangelegenheiten an der Bristol University W.E. Kunststudium am Gwent College in Wales. Vor der Spezialisierung auf interaktive Medien experimentelle Arbeiten mit Video, Klang, Fax, Computernetzwerken und Multiscreen Video. Arbeitet derzeit über die Thesen von Jean Baudrillard.



Kevin Ruston (GB), born 1968, is a Lecturer in communications and research topics at Bristol University W.E., and studied at the Gwent College of Higher Education in Wales. Before specializing in interactive media he experimented with video, sound, fax, computer networks and multiscreen video. He is now working with the theories of

Jean Baudrillard.

■ «Meine Programmierung erlaubte mir, den Film ‚Rear Window‘ von Hitchcock in eine Reihe von Komponenten zu dekonstruieren, die dann wieder zu einer vorfallsorientierten interaktiven Struktur zusammengesetzt werden können. Dazu müssen visuelle Schnittstellen eingerichtet werden, mittels derer bestimmte Ereignisse bestimmten Bildern oder Geräuschen zugeordnet werden können. Die Installation arbeitet grundsätzlich so, daß der Beobachter mit dem Mauszeiger in die Hauptszene klicken kann. Dies löst eine Animationsfolge und entsprechende Geräusche aus. Klickt man auf James Stewart oder auf Grace Kelly, kann eine bestimmte Musik erklingen, oder die Träume von James Stewart werden offenbart. Bei der Kußszene wird romantische Klaviermusik eingespielt, während der Auftritt des Bösewichts von Donnerrollen und Grillengezirpe begleitet wird. Die Interaktion taucht nicht als eine festgelegte Anzahl von Wahlmöglichkeiten über geordnete Pfade auf, sondern präsentiert sich als ein Raum, der erforscht werden will. Meine grundlegende Absicht ist es daher, eine ironische Art der Anwesenheit zu erwirken, poetisch gesagt, eine postmoderne Subjektivität und Verwandtschaft zur Simulationstechnologie.» (Kevin Ruston)

■ «‘My program enabled me to deconstruct the film ‘Rear Window’ by Hitchcock down into a set of component parts which could then be reconstructed into an event-driven interactive structure. This involves building visual interfaces where the interaction is based on ‘scripting’ - each object (sound, image, text, button etc.) can have a script attached which will describe a series of events which can be arranged to be executed in relation to any other event in the final system. The interaction generally works as in the following; the viewer can ‘click’ with the mouse/cursor in the windows of the main scene. This will trigger an animation file from the film to be played in that window accompanied by sound samples. Clicking on the figures of James Stewart or Grace Kelly may trigger an argument in sound samples, or may reveal James Stewart’s dreams, in animations. If the ‘screen kiss’ animation is triggered it will be accompanied by the romantic piano music, whilst the sinister man appears with thunder and cicadas sound samples. The interaction does not occur as a controlled set of choices through particular ordered paths, but rather it is firstly a space to be explored. My intention is for this to result in an ironic sense of presence, one which may speak poetically of the situation of postmodern subjectivity and the relationship to simulation technology.» (Kevin Ruston)