

Handsight
Agnes Hegedüs
Interaktives Computergrafik-Environment

Die Intention dieser Arbeit besteht darin, einige Aspekte der Virtualität wie Telepräsenz, Entkörperlichung und Wiedereinverleibung der Sinnesfunktionen, hervorzuheben. Ein anderes Ziel der Arbeit ist die Herstellung einer Querbeziehung zwischen dem Virtuellen und dem Realen mittels maßstäblicher Veränderung eines spezifischen physischen Gegenstands und seiner Darstellung in anderen Räumen und Dimensionen.

Dies erfolgt im Umkreis eines visuellen Environments, in dem die bildliche Darstellung zur sphärischen Anamorphose wird, die ein erweitertes Sichtfeld — den Begriff eines endoskopischen Auges — verkörpert. Die thematische Struktur dieser Arbeit ist als eine nach außen gerichtete Projektion psychologischer und symbolischer Räume impliziert.

Alle Elemente verschmelzen klarerweise in einem Environment, welches aus drei Hauptgeräten besteht: einer großen kreisförmigen Videoprojektionsfläche, einem augenförmigen interaktiven Interface und einem transparenten Gewölbe mit einem Loch, in das man dieses 'Auge' einfügt. Dieses Gewölbe verschafft dem Betrachter eine endoräumliche Umgebung, deren manuelle Erforschung direkt in die Darstellung des virtuellen Bereichs führt.

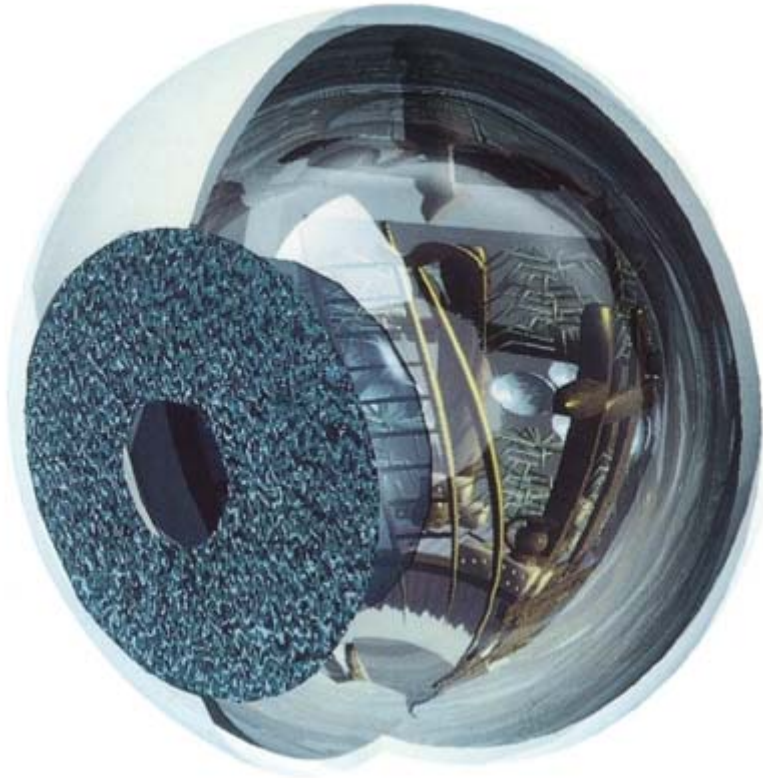
Application software: Gideon May

Computer system: Silicon Graphics 4D/310VGX

Produziert in Zusammenarbeit mit dem Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe



Agnes Hegedüs: Handsight ("Eingericht" made by Milhaly Jonas, 1983)



Agnes Hegedüs: Handsight





Agnes Hegedüs: Handsight