

Watch Yourself Timothy Binkley



Watch Yourself, 1991



Watch Yourself schafft ein Environment, in dem Teilnehmer mit computergesteuerten Videobildern ihrer selbst interagieren, die in aus der Kunstgeschichte bekannten Gemälden eingebaut sind. Nachdem sie sich selbst in diese verehrten Kultur-Ikonen "gesetzt" haben, können die Benutzer das Resultat in Form einer Postkarte ausdrucken. Diese interaktive Installation verwendet eine einfache VirtualReality-Technologie, die keine besondere Fertigkeit oder Übung benötigt. Die Benutzer-Interaktion ist leicht und sofort zufriedenstellend. Eine typische Benutzung dauert zwischen einer und fünf Minuten.

Wenn der Teilnehmer/die Teilnehmerin sich einem Videomonitor nähert, erscheint sein/ihr Bild dort. Eine kleine Ikone, die aus einem der zur Verfügung stehenden Gemälde herausgenommen wird, beginnt, von oben herunterzufallen. Wenn der Benutzer/die Benutzerin diese Ikone mit seinem/ihrem eigenen Bild fängt, greift der Computer nach dem Bild der Person und zeigt es sofort in dem Teil des Gemäldes, aus dem die Ikone genommen wurde. Wenn der Drucker nicht arbeitet, kann der Benutzer/die Benutzerin sich das Gemälde aussuchen, mit dem er/sie arbeiten möchte. In dem Moment, wo der Teilnehmer/die Teilnehmerin mit der Art wie er/sie in das Kunstwerk gestellt aussieht, zufrieden ist, aktiviert eine einfache Geste den Drucker, der eine Postkarte von dem, was auf dem Bildschirm zu sehen ist, anfertigt. Die Installation arbeitet automatisch.

Eine der vorrangigen Absichten dieser Installation ist es, die aktive Beteiligung eines Computers gegen die passive Rolle, die bei traditionellen Kunstwerken vorausgesetzt wird, zu spielen. Ein weiteres Ziel ist es, die persönliche Beteiligung mit unpersönlichen kulturellen Paradigmen zu verbessern. Sie macht den Bildersturm nachvollziehbar, indem sie dem

Benutzer/der Benutzerin erlaubt, diese geheiligten Bilder mit ihrem eigenen Abbild zu "beschädigen". Nicht wie die Bilderstürmer der Vergangenheit die oft nur für Ersatzikonen eintraten, ist ihre Absicht eher, die radikal unterschiedlichen kulturellen Möglichkeiten hervorzustellen, die durch die computerisierten virtuellen Realitäten eröffnet werden, die die beeindruckende Autorität der Tradition mildern und diversifizieren. Zwei spezielle Themen haben mit der Darstellung von Geschlecht in der Kunst und der Unerreichbarkeit des bildlichen Raumes zu tun.