

# **ANTRHOPOSKOP**

**LAURENT MIGNONNEAU / CHRISTA SOMMERER**

## **ANTHROPOSKOP — ERFORSCHUNG VON KÜNSTLICHEM LEBEN**

### **1. KONZEPT**

Das Anthroposkop schafft Einblicke in die verborgenen Bereiche der Beziehung "Mensch-Pflanze", indem es den unbekannt und sensitiven Dialog dieser beiden Lebensformen untersucht und darstellt.

Das Anthroposkop ist ein Instrument zur Erforschung der interaktiven Beziehung Mensch-Pflanze, es gibt Einblicke in die Lebenssignale beider Organismen, indem es deren äußerst feine Spannungsfelder untersucht und in einem dreidimensionalen mikroskopischen Wachstumsprogramm grafisch zum Ausdruck bringt.

Das "Leben des Betrachters" und das "Leben der Pflanze" werden aufeinander reagieren und "künstliches Leben" im Computer erzeugen.

Dieses "künstliche Leben" ist gekennzeichnet durch Wachstum, Bewegung Differenzierung und Determination; Bereiche also, die für die Evolution lebender Organismen charakteristisch sind.

"Individualität" als Hauptmerkmal des Lebens, wird durch die Individualität des Betrachters und durch die Individualität der Pflanze in die Individualität der künstlichen Mikroorganismen" des Wachstumsprogrammes implementiert, dem artifiziellen Biotop also "künstliches Leben eingehaucht".

Damit ist das "Anthroposkop" ein weiterer Schritt in Richtung zur Erforschung des Geheimnisses "Leben", indem es unbekannt Bereiche der Kommunikation in künstlerisch freier Interpretation untersucht.

Ähnlich einem Scanning Electron Mikroskop (SEM=REM) werden dreidimensionale molekular-, atomar- und neuronentartige künstliche Formen im virtuellen Raum des Grafik Computers (Silicon Graphics Reality Engine oder VGX 320 oder Indigo2 Extreme) erzeugt und in die Optik eines Mikroskops eingeschleust.

Im Vergleich zum SEM, das an aufwendige Präparationsprozesse gebunden ist, reagieren jedoch diese künstlichen Organismen direkt auf den Betrachter, indem sie seine Spannungsfelder interpretieren und darstellen.

### **2. INTERAKTION:**

Das Entstehen und Wachsen dieser programmgebundenen Bio-Organismen ist abhängig von der Individualität des Betrachters, der mit der vor ihm stehenden Pflanze kommuniziert, indem er durch seine Annäherung die eigenen Spannungssignale an die Pflanze weitergibt.

Abhängig von der seelischen und körperlichen Verfassung des Betrachters, werden sich diese Spannungssignale verändern und mit den pflanzeneigenen Signalen, die sich ebenfalls laufend ändern können, verglichen.

Dieser "Spannungsdiallog" zwischen Mensch und Pflanze wird nun mittels eines Interfaces an das Wachstumsprogramm des Computers weitergegeben und in den molekularen virtuellen Mikrokosmos eingebunden. Dieser besteht aus dreidimensionalen, grafischen, sich selbst generierenden freien künstlichen Organismen. Diese Organismen erzeugen sich selbst, können wachsen, expandieren, sich frei im Raum bewegen und auch wieder verschwinden.

Ihre Erscheinung, Ausformung, ihr Entstehen und Wachsen ist ausschließlich abhängig von der Personalität des Betrachters, der durch seine Präsenz und durch seine Annäherung an die lebende Pflanze das eigene Spannungsfeld weitergibt.

Verändert der Betrachter zum Beispiel seine Spannung oder seine Distanz zur Pflanze, wird er neue Mikroorganismen im Mikroskop entstehen lassen können.

Da dieser Dialog der Spannungsdifferenzen ein sehr feiner ist, werden die grafischen Ergebnisse im Mikroskop stets unterschiedlich sein.

Unterschiedliche Betrachter werden zu völlig unterschiedlichen Wachstumsbiotopen gelangen; diese sind direkter Ausdruck der Personalität des Betrachters und seiner Beziehung zur lebenden Pflanze.

Auch die selbe Person wird im Lauf des "Mikroskopierens" immer wieder neue molekulare Wachstumsformen hervorrufen, da sich ihr Spannungsfeld ständig ändert und auch die Beziehung und Distanz zur Pflanze laufend variiert wird.

Daneben sind die Stufen der Modulationen und Veränderungen im Wachstumsprogramm so fein, umfassend und offen wie möglich gehalten, wodurch eine große Fülle an Variationen, Individualität in der Mensch-Pflanzen Beziehung und Offenheit für zusätzliche Einflüsse garantiert wird.

Das Anthroposkop bietet also die Möglichkeit die unbekanntten Bereiche der "Mensch-Pflanze"-Kommunikation zu erforschen und die grafische dreidimensionale Interpretation diese Dialoges in Echt-Zeit mitzuverfolgen und mitzubestimmen.

Alle Veränderungen in der Ausbildung und Darstellung dieser künstlichen Mikrostrukturen sind durch den Betrachter beeinflussbar und steuerbar.

Die Modulationsstufen und Variationsmöglichkeiten der Mikrostrukturen sind jedoch so offen und flexibel gehalten, daß auch ohne bewußte Steuerung durch den Betrachter individuelle persönliche Wachstumsbiotope entstehen.

### **3. PROGRAMM:**

Das molekulare Wachstumsprogramm wurde programmiert von Laurent Mignonneau und Christa Sommerer am Städelschule Institut für Neue Medien in Frankfurt.

Es verwendet spezielle Wachstumsalgorithmen zur Erzeugung von autogenerierenden künstlich lebenden Formen, die an den Molekular-, Atomar-, Zell-, oder Neuronenbereich erinnern.

Diese Formen können nur durch den Mensch / Pflanze-Spannungsdiallog aktiviert werden.

Alle Formen diese "Artificial Biotops" folgen der "Entwicklung in der Zeit". Während ihres Entstehungsprozesses determinieren ausschließlich die menschlichen / pflanzlichen Spannungswerte die Ausformung und die Entwicklung der künstlichen Organismen.

Es wird sozusagen "human and plant randomizing" (life) wesentlich die Evolution der wachsenden und sich bewegenden Organismen durch Differenzierung bestimmen.

Damit soll also ein möglichst "offenes System" erzeugt werden, das sowohl menschliches als auch pflanzliches Leben einbindet, um dem "artificial life" ein größtmögliches Potential an Variation und Differentiation zu ermöglichen.

Das Projekt wurde an der Städelschule, Institut für Neue Medien, Frankfurt am Main, produziert.