

Salon des Ombres Luc Courchesne



Interaktives Theater für vier virtuelle Wesen und Live-Publikum. Fünf miteinander vernetzte Macintosh-Computer, auf denen HyperCard läuft, tauschen über Chat Server und TCP/IP Informationen im System der Installation aus.

Die Besucher treffen auf eine Gruppe neugieriger Freunde, die in einer Galerie versammelt sind. Während sich langsam Unterhaltungen zwischen den beiden Gruppen entspinnen, kann sich eine Art Zusammengehörigkeitsgefühl herausbilden, das die Besucher vor eine schwere Wahl stellen wird ...

Für die Kommunikation mit den virtuellen Wesen verwenden die Besucher ein Touch-Pad. Aus einer vorgegebenen Liste werden Fragen ausgewählt, die auf einem virtuellen Computermonitor erscheinen, der dem Videobild der vier Charaktere überlagert ist. Die Eingabe über jede der vier Stationen [virtuelle Geschöpfe] löst je nach Kontext entweder ein lokales [Gespräch unter vier Augen] oder ein allgemeines Ereignis [Gruppeninteraktion] aus.

Ebene 1: Die vier virtuellen Geschöpfe plaudern miteinander.
Ebene 2: Der Besucher kann sich vorstellen und versuchen, Bekanntschaft zu schließen.
Ebene 3: Aus einer angeregten Konversation entwickelt sich eine allgemeine Debatte.

Die beiden Gruppen können über verschiedene Themen diskutieren.

Ebene 4: Die Existenzkrise der virtuellen Wesen wird offenbar. Der Besucher steht vor der Wahl, ihnen zu helfen, oder sie ihrem Schicksal zu überlassen.

Während das dramatische Potential der Installation wächst, wandelt sich die Beteiligung der Besucher von individueller zu kollektiver Interaktion, von einer anfangs eher ablehnenden Haltung zu einer zunehmend angeregten Auseinandersetzung.

Die vier virtuellen Wesen entstanden aus Videoaufnahmen, die von wirklichen Schauspielern in einem Studio gemacht und auf Laserdiscs gespeichert wurden. Riesige Glasscheiben spiegeln das projizierte Bild vom Plafond und lassen die vier Wesen in dem mit den Besuchern geteilten Raum geisterhaft erscheinen. Während des Interaktionsprozesses werden verschiedene Fragen aufgeworfen: Worauf gründet das Menschsein? Welche Art von Politik wird in der Zukunft vorherrschen? Wie sieht das Verhältnis zwischen Mann und Frau aus? Welchen Einfluß hat das Licht auf Verhalten und Vorstellungskraft? Alles in allem hinterfragt die Installation die Bedeutung und den Wert des menschlichen Lebens im Zeitalter der Cyberkultur.

