

Face à Face The Interactive Landscape



In meinen Arbeiten setze ich mich mit Identität und Künstlichkeit, der Idee des Eigenen und des Anderen im Hinblick auf die Beziehung zwischen Realraum und virtueller Welt auseinander.

Mein Partner Louis Fleri und ich entwickeln seit 1992 3D-Figuren mit realistischen menschlichen Gesichtern. Diese Figuren interagieren nach den analogen und zufälligen Verhaltensmustern, die wir ihnen mitgeben, in Echtzeit mit Besuchern von Virtual-Reality-Installationen.

Wir wollen damit die Illusion einer emotionalen Begegnung mit einem menschenähnlichen Artefakt erzeugen. Trotz oder vielleicht sogar wegen unseres Wissens, dass es sich um ein Artefakt handelt, fühlen

wir uns von diesen synthetischen Gesichtern emotional berührt. Uns interessiert dabei vor allem, wie andere Menschen darauf reagieren.

Wie reagieren sie aufeinander durch ein hybrides mechanisch-menschliches Interface?

Uns geht es darum, Emotion und Interaktivität, An- und Abwesenheit zu erkunden.

Welche Verhaltensmuster müssen wir diesen mitgeben, um die Illusion zu erzeugen, sie verfügten über Autonomie, Intentionalität und Handlungsfähigkeit?

www.ubikam.com

Realisiert im Rahmen des Ars Electronica Research & Residency Program 2000 mit Unterstützung des Institut Image ENSAM, Cluny.

