

# Gesichtsraum—CAVE

Eine Metapher für die Interaktion mit einem Menschen, für das Einsteigen in dessen Gefühlswelt: CAVE-BesucherInnen können mit den Emotionen, den Erscheinungsbildern des *Raum-Gesichtes* interagieren. Mit ihren individuellen Bewegungen lösen sie Gefühlsveränderungen als Farb- und Formkompositionen aus.

Eine künstlerische Arbeit kann ich in meiner Vorstellung verändern, indem ich den Emotionen, Reaktionen und Impulsen, welche das Werk in mir hervorruft, folge. Aber das Werk selbst verändert sich nicht. Im Leben interagiere ich mit meinen Kommunikationspartnern auch, indem ich ihre nonverbalen emotionalen Antworten auf meinen eigenen Kommunikationspart sofort implementiere und damit diesen modifiziere. In der Folge perzipieren meine Partner, dass ich ihre emotionalen Antworten, ihre Reaktionen bereits wahrgenommen habe – und so fort.

*Gesichtsraum* ist dementsprechend ein Wand- und Raumgemälde, welches durch nonverbale, emotionale Antworten der CAVE-BesucherInnen verändert werden soll. Es stellt den Versuch dar, durch das Auslösen von Emotionen mittels Farb- und Formkompositionen und durch die Möglichkeit zur Interaktion eine kommunikative emotionale Sequenz für die CAVE-BesucherInnen zu erreichen.

Realized within the Ars Electronica Research & Residence Program 2002.

