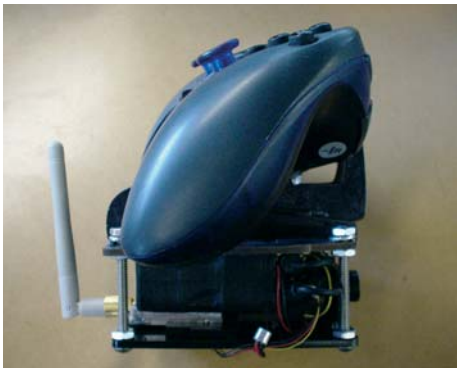

Key Grip

Justin Manor

Das Projekt *Key Grip* will die unterhaltenden und expressiven Elemente von Fernsehen, Videospielen und audiovisuellen Performances in einer Plattform vereinen. Per Arcade-Gamepad kann der User aufgezeichnete und Live-Streams in einer dreidimensionalen Umgebung manipulieren. Mithilfe der Gamepad-Tasten kann er die Video- und Audiosequenzen scratchen, loopen und in einen expansiven virtuellen Raum überführen.
Da für Live-Performances kreierte Visuals immer öfter dreidimensional sind und ständig komplexer werden, eignen sich die Input-Elemente von Videospielen bestens für diese Art der Manipulation. Die PC- und Konsolen-Games der jüngsten Generation spielen in naturgetreuen Nachbildungen von Städten und Landschaften oder in den Weiten ferner Galaxien. Dank maßstabgetreuerer und realistischerer Darstellungen und kreativer Steuerungsmetaphern und Breitband-Eingabegeräten kann der User nun wesentlich flüssiger durch das Envirnoment navigieren und die Umgebung besser betrachten.
Der Spieler nimmt das Drücken der Knöpfe und die Bewegungen des Joysticks gar nicht mehr wahr: Er „wird" die Figur im Spiel, die springt, geschickt ausweicht und sich den Weg zum Sieg freischießt. Mit seiner transparenten Steuerung und der einfachen dreidimensionalen Navigation ist das Gamepad das ideale Input-Device für die Audio-Video-Manipulation in Echtzeit oder für VJ-ing.
Indem wir die Steuerung der räumlichen und zeitlichen Darstellung von Live-Videosequenzen direkt ins *Key Grip*-System einprogrammierten, konnten wir die Bedienungsfreundlichkeit einer Modelling-Software mit den gestalterischen Möglichkeiten direkter Szenenmanipulation kombinieren. User von *Key Grip* können interessante Filmausschnitte loopen oder aus einem beliebigen Winkel mit beliebiger Geschwindigkeit in einen winzigen Ausschnitt einer Szene zoomen. Dadurch, dass zeitliche Änderungen und dreidimensionale Verzerrungen der Live-Videosequenzen fein dosiert oder abrupt vorgenommen werden können, taucht der Zuseher in eine Welt ein, die zugleich real und irreal ist. Und da sich Performer und Publikum in ein und derselben Umgebung befinden, kann diese beliebig neu interpretiert werden, um hervorstechende Merkmale zu überzeichnen oder ihnen eine neue Bedeutung zu verleihen.

Aus dem Amerikanischen von Michael Kaufmann

Realisiert im Rahmen des Siemens Artist in Residence Project at Ars Electronica.