



Arrival composite still frame

Paul Kaiser, Shelley Eshkar

Arrival

Arrival (2003–4) is a multimedia installation that forms a companion piece to the earlier public artwork *Pedestrian* (2001). As in the earlier work, *Arrival* is meticulously constructed from human actions recorded through advanced motion-capture technology, in which the movement but not the appearance of the actor is preserved. Such movements are mapped onto synthetic 3D characters, which are then choreographed in an intricate 3D environment.

Where *Pedestrian* was a meditation on crowd movement in public spaces, *Arrival* reflects on the patterns of individuals moving in an interior space. This space is an ambiguous one, evoking office, apartment building, mall, and airport—and also the synthetic worlds of the video game. The piece presents viewers with not only a spatial, but also a temporal puzzle, for while half the figures move forward in time, the others move in reverse; and since the piece loops perfectly, it has no beginning or end. The relationships between the figures and their actions are complex and hard to decode, as they carry and exchange briefcases, edit surveillance videotapes, draw maps, write texts, answer phone calls, steal and photocopy pages, burrow below and clamber above.

The work demands close scrutiny of the kind one imagines a detective devoting to surveillance footage: playing, pausing, and rewinding it. It forms a disturbing mirror to the networked surveillance systems forming not only at our borders, but also in our minds.

Arrival was first presented in a gallery room designed to mimic its imagery, with walls painted blue and a desk, chair, and lamp roughly matching those at the center of the virtual frame. In later installations, the artwork was projected from above onto a desktop that became its screen.

Sound design: Terry Pender; Installation design: Marco Steinberg; Movement Actor: Alexander Horwitz
A prototype, entitled *Rivalry*, was commissioned for the 2003 Neuberger Museum of Art Biennial Exhibition of Public Art.



Installation at Yerba Buena Center for the Arts, San Francisco, 2004

Die Multimedia-Installation *Arrival* (2003–2004) ist als Ergänzung zu *Pedestrian* (2001), einer früheren Arbeit im öffentlichen Raum, zu sehen. Wie auch letztere wurde *Arrival* mit Hilfe einer hoch entwickelten Motion-Capture-Technologie konstruiert, die die Bewegungen des Darstellers, nicht aber sein Erscheinungsbild festhält. Diese Bewegungen werden auf synthetische 3D-Charaktere übertragen, die sodann in eine choreografisch angelegte, komplexe 3D-Umgebung integriert werden.

Während *Pedestrian* die Bewegung einer Menschenmenge im öffentlichen Raum thematisierte, beschäftigt sich *Arrival* mit den Bewegungsmustern einzelner Personen in geschlossenen Räumen. Diese Räume sind vieldeutig und erinnern sowohl an ein Büro als auch an ein Wohnhaus, aber auch an ein Einkaufszentrum oder einen Flughafen – und nicht zuletzt an die künstlichen Welten der Videospiele.

Die Arbeit stellt den Betrachter nicht nur vor ein räumliches, sondern auch vor ein zeitliches Rätsel, da sich die Hälfte der Figuren chronologisch vorwärts bewegt, während die andere Hälfte in die Vergangenheit zurückzukehren scheint; und da das Stück in einer Schleife durchläuft, hat es weder einen Anfang noch ein Ende. Die Beziehungen zwischen den Figuren und ihren Handlungen sind komplex und schwierig zu deuten: Sie tragen Aktentaschen mit sich herum, tauschen diese untereinander aus, bearbeiten Videobänder aus Überwachungskameras, zeichnen Landkarten, schreiben Texte, nehmen Anrufe entgegen, stehlen Dokumente und fotokopieren sie, graben sich in die Tiefe und klettern in die Höhe.

Das Projekt verlangt vom Betrachter genaueste Beobachtungsgabe, vergleichbar mit einem Detektiv, der die Aufnahmen eines Überwachungsvideos immer wieder vor- und zurückspult. Auf verstörende Weise nimmt diese Arbeit Bezug auf die vernetzten Überwachungssysteme, die nicht nur die Grenzübergänge prägen, sondern zunehmend auch unser Denken.

Arrival wurde erstmals in einer Galerie gezeigt, deren Gestaltung die Bilderwelt des Kunstwerks spiegelte: Blau gestrichene Wände, ein Tisch, ein Stuhl und eine Lampe erinnern an die zentralen Komponenten des virtuellen Kunstraums. In späteren Installationen wurde der Film von oben auf einen Schreibtisch projiziert, der als Filmleinwand diente.

Aus dem Englischen von Martina Bauer