



s.h.e. frames from 3D animation

Nataša Teofilović

s.h.e.

s.h.e. is an interactive ambience composed using an installation and a 3D character animation. The installation is built using 5 computer screens positioned at a person's eye level. Displayed on the screens are 3D characters, facing the visitors' faces. All 5 animations are synchronous and interlinked into a single image by using custom software in a networked environment.

The Work is ambient in nature, due to the fact that the audience and the architecture of the space are key ingredients of the setup. The screens are set apart so that the virtual actresses, who pass from screen to screen, „pass through“ the real space as well, from an observers' point of view. Thus the two spaces overlap—the virtual one with the real. The *s.h.e.*(s) pass through „our“ space while we pass through “theirs”.

Conceptually, the Work is based on an analysis of virtual space and the virtual actor.

The virtual space is emptied; its spatiality is defined by the virtual characters through their movement and behavior (the animation). In the void-space, the virtuals are left to explore their own virtual identities. That's why they knock on the insides of the screens, touch the boundary (the edge) of the picture, enter their own virtual bodies or meet themselves. They are “skins”, virtual membranes without any organs, with animated shaders.

The elements of the personal, the private and the auto portrait are present throughout all segments of the Work. The virtual actresses' portraits have been derived from my own. The digital lighting was captured (HDR IBL) from the ambient I am living in. The sound—the rhythm of the beating on the screen, the knocking on the glass surface of the screen on which the *s.h.e.*(s) were created. Mimics, movement and gesture are privately mine.

Nataša Teofilović: concept, character design, 3D animation, editing, sound cooperater
Đorđe Feketić: communication and video synchronization software



s.h.e. ist ein interaktives Ambiente, das sich aus einer Installation und einer 3D-Character-Animation zusammensetzt.

Die Installation besteht aus fünf in Augenhöhe aufgestellten Computermonitoren, auf denen 3D-Figuren zu sehen sind, die den Besuchern gegenüberstehen. Die fünf Monitore mit den Animationen sind durch eine eigens entwickelte Software in einem vernetzten Environment miteinander synchronisiert und verknüpft.

Bei der Arbeit handelt es sich insofern um ein Ambiente, als das Publikum und die Beschaffenheit des Raums ein wesentlicher Bestandteil des Arrangements sind. Die Monitore sind voneinander abgesetzt, damit sich die von Monitor zu Monitor bewegendenden virtuellen Akteurinnen auch den – vom Betrachterstandpunkt aus gesehen – „realen Raum“ durchqueren müssen. So bewegen sich die *s.h.e.*(s) durch „unseren“ Raum, während wir uns durch den „ihren“ bewegen. Konzeptuell basiert die Arbeit auf einer Analyse des virtuellen Raums und des virtuellen Akteurs. Der virtuelle Raum ist leergeräumt; seine Räumlichkeit wird durch die virtuellen Figuren – ihre Bewegungen und Verhaltensweisen (die Animation) – definiert. In dem leeren Raum müssen die virtuellen Figuren ihre eigene virtuelle Identität finden. Darum stoßen sie innen am Monitor an, berühren den Rand des Bildes, treten in ihre eigenen virtuellen Körper ein oder begegnen sich selbst. Sie sind „Häute“, virtuelle Membranen ohne Organe, mit animierten Shadings.

In sämtlichen Teilen der Arbeit sind persönliche, private und selbstporträthafte Elemente zu finden. Die Porträts der virtuellen Akteurinnen orientieren sich an meinem eigenen. Die digitale Beleuchtung wurde mittels HDR IBL¹ aus meinen Umgebungsbedingungen erfasst. Ton – der Rhythmus des Anstoßens am Monitor, an der Glaswand des Bildschirms, auf dem die *s.h.e.*(s) geschaffen wurden –, Mimik, Bewegung und Gestik sind ebenfalls meine eigenen.

Aus dem Englischen von Wilfried Prantner

1 Anm. d. Ü.: *High Dynamic Range Image Based Lighting*; Ausleuchtung virtueller Szenen auf der Basis von Bildern mit hohem Dynamikumfang.