



Takahiro Matsuo

Phantasm

Phantasm is an interactive installation in which participants light up in a small dreamlike world in space. As you take hold of a glowing sphere that releases a pale light, the area lights up in pale blue light and white butterflies appear from nowhere as a soft piano melody flows. Butterflies fly slowly and gloriously, gathering toward the sphere, and chase you as you move the sphere. The sphere is the key to the real world and fantasy. Participants can experience the nostalgia of playing with butterflies by moving around or holding the sphere in the air. Beautiful white butterflies draw wing strokes in the air as if they are symbols of the fantasy world; they delicately lead you into their world.

If you cover the sphere with your hands to shut out the light, the butterflies gradually disappear, leaving silence and lingering light, bringing you back to reality. You will find yourself perplexed as if it were a fleeting dream.

LEDs are used as the light source for the sphere that is the interface, so that the sphere glows in uniformity and makes possible the interaction of hiding the light or releasing the light with the participants' hands. Light, color tone, and the position of the sphere is monitored with a sensor camera placed on the ceiling, and by connecting with real time CG, the butterfly movements (appearance, disappearance, gathering, and chasing) become possible.

Real-time CG is projected onto a transparent screen with a projector. The image will not only appear on the screen but also appears on the farther wall as the projected image bleeds through the screen. Therefore, because the realm of interactive space includes the space between the screen and the wall, the participant is surrounded by the image. Those who observe from outside the screen will see a harmonized view of human and image, as if the participant is playing a role in a movie scene.



Phantasm ist eine interaktive Installation, in der der Teilnehmer Licht in eine kleine, traumartige Fantasiewelt bringt. Nimmt man die schimmernde, ein fahles Licht verbreitende Kugel in die Hand, leuchtet die Projektionsfläche in schwachem blauen Licht auf, und weiße Schmetterlinge flattern aus dem Nichts hervor, begleitet von sanfter Klaviermusik. Die Schmetterlinge bewegen sich langsam und majestätisch in Richtung der Kugel und verfolgen den Spieler, während dieser die Leuchtkugel bewegt. Sie ist gleichzeitig der Schlüssel zur realen wie auch zur Fantasiewelt. Die Teilnehmer können im nostalgischen Gefühl schwelgen, mit den Schmetterlingen zu spielen, indem sie die Kugel bewegen oder hochhalten. Die eleganten weißen Schmetterlinge malen mit ihren Flügelschlägen Pinselstriche in die Luft, wie Symbole in einer Welt der Fantasie; vorsichtig geleiten sie einen in ihre Welt hinein.

Bedeckt man die Kugel mit den Händen und verblasst so langsam das Licht, verschwinden die Schmetterlinge nach und nach; sie hinterlassen eine Stille und ein dahinschwindendes Licht, das einen in die Wirklichkeit zurückholt. Man empfindet ein leichtes Gefühl der Verwirrung, als ob man gerade aus einem flüchtigen Traum erwacht wäre.

Als Lichtquelle dienen LEDs, damit die Kugel gleichmäßig schimmert und durch die Handbewegungen der Teilnehmer gedämpft werden kann. Lichtstärke, Farbton und Position der Kugel werden durch eine an der Decke montierte Sensorkamera überwacht. Die Bewegungen der Schmetterlinge (d. h., ob sie gerade auf die Bildfläche flattern, verschwinden, sich in Richtung Kugel bewegen oder den Spieler verfolgen) werden durch Echtzeit-Computeranimationen erzeugt.

Die in Echtzeit computergenerierten Bilder werden mit einem Projektor auf eine durchsichtige Leinwand und durch die Leinwand hindurch auf die dahinter liegende Wand projiziert. Der interaktive Raum umfasst den Bereich zwischen Leinwand und Wand, wodurch der Spieler von den Bildern umgeben wird. Für die außen stehenden Zuschauer entsteht der Eindruck des absoluten Einklangs zwischen Mensch und Bild, als ob die Teilnehmer eine Rolle in einer Filmszene spielen würden.

Aus dem Englischen von Sonja Pöllabauer