

■■■■■■■■■ **Watchful Portrait**

The work *Watchful Portrait* presents a move away from an artistic practice specifically interested in and reactive towards the human participant to a new paradigm in which the work is orientated toward the world at large, a world in which humanity is part of a greater system. The work consists of a pair of real-time 3D portraits of the same young woman, Caroline, who is interested in alternately following the sun and the moon through each night and day with her eyes. These portraits can be viewed through two centrally pivoting screens. Turning these screens allows the public to look around the portrait while it stays static, involved in its task.

Paradoxically both embedded in and reliant, in many respects, on this selfsame system, *Watchful Portrait* attempts to operate outside of the overarchingly human parameters of its worldview. The work primarily functions as a benign digital sentry, interested in a universal state. In this it is influenced by the Janus figure from Roman mythology and in its form by religious iconography, although it is a rational model to which it is subservient, not a spiritual one.

Janus, an intriguing entity, was the god of night and day and also of beginnings, of entrances and of doorways. His two-faced appearance allowed him to look both to the future and to the past, to preside over change and transitions.

Reflecting these contexts, the public has the choice to leave *Watchful Portrait* in any way desired, with the blank and minimalist side of the screen facing the gallery, or open with the portrait visible. The position, however, has no influence on the activities of the piece. Perhaps this is a fitting context for these times when the very reality of war can be a question of belief or perhaps of choice. I am not sure if many really understand how the all-encompassing war on terror actually functions, or what their levels of involvement are in its processes.

In practical terms, the work also tussles with new parameters of sculptural media, of real-time 3D objects which through position or motion sensing can be experienced as physical structures with visual if not tactile form. This advent of the 3D object powered by gaming engines presents a host of new temporal and conceptual contexts for artists to investigate. These differ significantly from those offered by older timeline-based media in that they have no finite consumable duration; they simply exist until catastrophe or indifference kill them off.



*Watchful Portrait* repräsentiert die Abkehr von einer künstlerischen Praxis, die speziell an der Partizipation des Menschen interessiert ist und auf diese reagiert. Es basiert auf einem neuen Paradigma, wonach sich das Werk an der Welt in ihrer Gesamtheit orientiert, an einer Welt, in der die Menschheit Teil eines größeren Systems ist. Die Arbeit besteht aus zwei Porträts, Echtzeit-3D-Modellen, einer jungen Frau namens Caroline, die jeden Tag, jede Nacht den Lauf der Sonne und des Mondes verfolgt. Diese Porträts können über zwei schwenkbare Bildschirme betrachtet werden. Eine Drehung der Bildschirme ermöglicht dem Publikum, das Porträt aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten, während es statisch in seiner Aufgabe verharret. *Watchful Portrait* – paradoxerweise in vielen Aspekten im selben System verankert und auch von diesem abhängig – versucht außerhalb der alles umspannenden Parameter der menschlichen Weltsicht zu wirken. Die Arbeit versteht sich in erster Linie als wohlwollender digitaler Wächter, der sein Augenmerk auf das Allumfassende richtet. Es ist von der Janusfigur



der römischen Mythologie beeinflusst, die Form lässt – obwohl einem rationalen und nicht einem spirituellen Denkmodell verpflichtet – an religiöse Ikonografie denken.

Janus, eine interessante Figur, war der Gott des Tags und der Nacht, der Anfänge, der Eingänge und Tordurchgänge. Seine Doppelgesichtigkeit ermöglichte ihm sowohl einen Blick in die Zukunft als auch in die Vergangenheit und die Kontrolle über Veränderungen und Übergänge. Diesen Kontext berücksichtigend, hat das Publikum die Wahl, von *Watchful Portrait* entweder die leere und minimalistische Rückseite des Bildschirms oder das Porträt zur Galerie hin sichtbar zu belassen. Die Position hat jedoch keinen Einfluss auf die Aktivitäten des Objekts. Vielleicht ist dies ein passender Kontext für eine Zeit, in der die Realität des Kriegs eine Frage des Glaubens oder auch der Wahl sein kann. Ich bin mir nicht sicher, ob viele wirklich verstehen, wie der allumfassende Krieg gegen den Terror tatsächlich funktioniert und auf welchen Ebenen wir in diese Prozesse verstrickt sind.

In seiner Ausführung setzt sich *Watchful Portrait* auch mit neuen Parametern skulpturaler Medien auseinander, mit Echtzeit-3D-Objekten, die mit Hilfe von Position- oder Motion-Sensing-Systemen als physische Konstruktionen visuell, ja taktil erfahrbar sind. Die Entwicklung des 3D-Objekts, die durch Game-Engines beschleunigt wurde, brachte eine ganze Reihe neuer zeitlicher und konzeptueller Kontexte, die interessante Forschungsbereiche für Künstler sind. Sie unterscheiden sich signifikant von jenen älterer zeitleistenbasierter Medien, da sie keine endliche, begrenzte Dauer haben – sie existieren einfach, bis sie durch eine Katastrophe oder durch Gleichgültigkeit vernichtet werden.

Aus dem Englischen von Martina Bauer



Concept: John Gerrard; Interaction design: Erwin Reitböck; 3D portrait development: Werner Pötzelberger and John Gerrard.

This work was made within the Siemens Artist-in-Residence program at the Ars Electronica Futurelab.