

interactive installation - deep_sleep

autoren:

marie wagnier & matthias branger

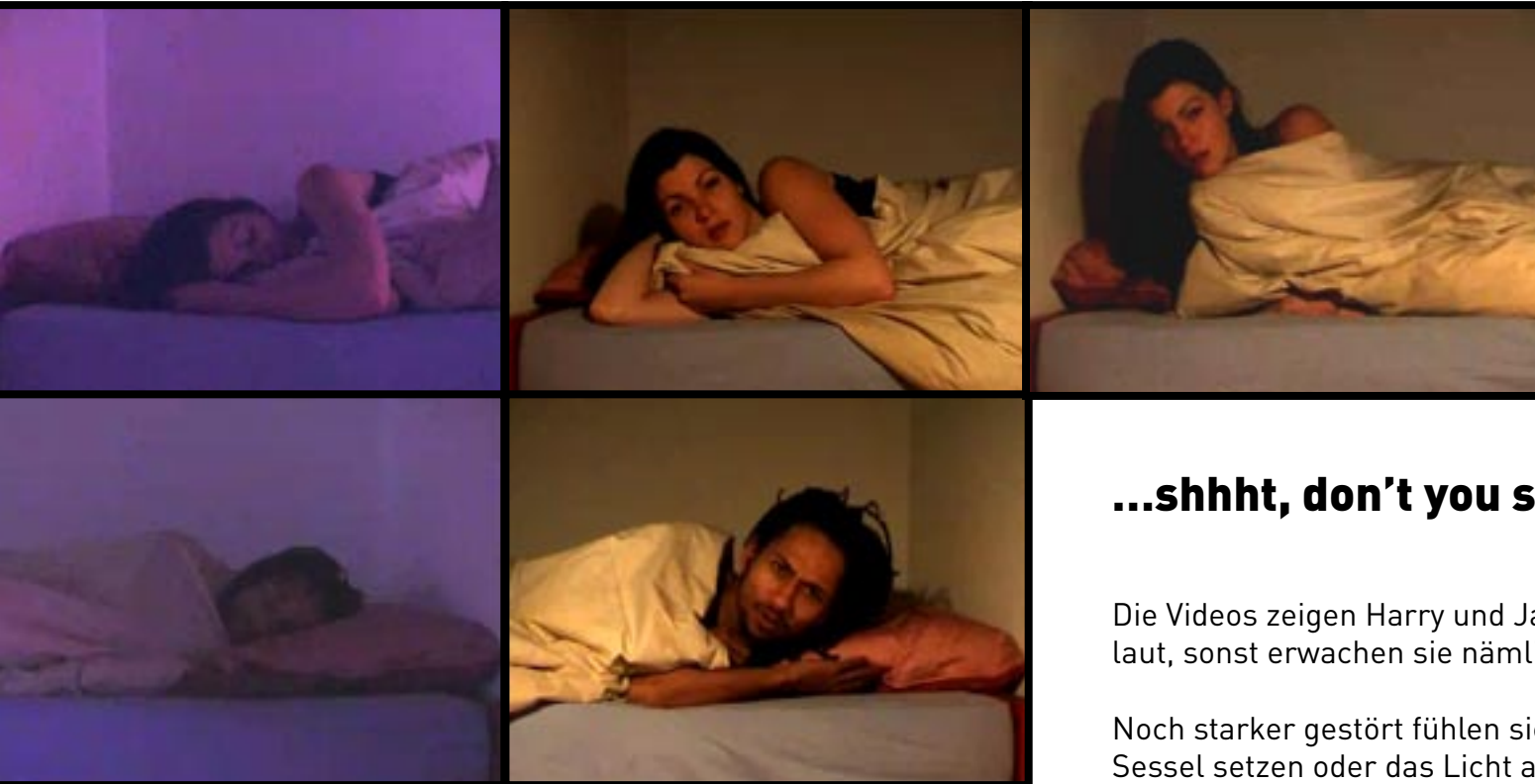
mitwirkende/team:

marie wagnier,
matthias branger,
chris hailes

format/produktionsjahr:

responsive movie (DirectorMX), 2003/04
2nd version (Max/MSP-installation), 2005





...shhht, don't you see, they're sleeping!

Die Videos zeigen Harry und Jane am schlafen. Seien sie also nicht zu laut, sonst erwachen sie nämlich aus ihrem "deep sleep".

Noch starker gestört fühlen sich die beiden, wenn Sie sich auf einen Sessel setzen oder das Licht anmachen – verwirrt und verzweifelt versuchen sich die beiden dann gegenseitig zu beruhigen um endlich wieder einzuschlafen...

deep_sleep ist ein Prototyp eines interaktiven Films. Die zwei Personen im Bild versuchen zu schlafen. Betritt nun jemand den Raum, wachen sie auf und reagieren mal verwirrt, mal verängstigt oder belästigt. Obwohl sie uns nicht wirklich 'sehen', scheinen Sie uns doch irgendwie wahrzunehmen, als wären wir Gespenster oder so.

{...nehmen wir sie nicht auch irgendwie so wahr?!...}

reflections

Wir sehen einen Film – was wenn der Film auch uns “sieht”?

Normalerweise schauen wir Filme im Glauben das wir von den Personen im Film nicht gesehen werden.

Anders bei deep_sleep. Hier wird das ungewohnte Gefühl vermittelt, vom Film wahrgenommen zu werden.

Die Personen im Film scheinen uns wirklich zu sehen und reagieren plötzlich auf unsere wirkliche Welt.

Real – Virtual, wo ist die Grenze?

Wie real ist ein Film und wie virtuell unsere Realität? Hinter dieser Frage verbirgt sich das Problem der Wahrnehmung.

Da wir sowohl Film und auch Realität zum grossen Teil mit Augen und Ohren wahrnehmen, ist es vorallem die Fantasie, die entscheidet, was Realität sein kann.

So kann die virtuelle, actiongeladene (active) Realität im Film überaus real erscheinen, die wahre (passive) Realität (dass man einen Film schaut) rückt dabei oft in den Hintergrund oder wird ganz ignoriert.

Beim ersten Film der Welt, in dem ein Zug in einen Bahnhof einfährt, rannten die Zuschauer aus dem Kino, weil Ihnen diese virtuelle Realität so real vorgekommen ist.

Bei deep_sleep kehrt sich das ganze um: Die Personen im Film schlafen und bieten weder Action noch sonst aktive Attraktion.

Dieses passive Verhalten des Films provoziert, dass der Zuschauer selber aktiv bleibt und gelangweilt anfängt zu reden oder sich auf einen Sessel setzt.

Erst wenn das passiert, werden aber auch die virtuellen Personen im Film aktiv und scheinen auf den Zuschauer im realen Raum zu reagieren. Gleichzeitig wird dem Zuschauer so seine Handlung und Präsenz doppelt bewusst gemacht.

Der virtuelle Film lenkt die Aufmerksamkeit auf die wirkliche Realität im Raum (in dem er gezeigt wird), und überrascht so den Zuschauer mit Reaktionen auf seine eigene Realität, statt ihn mit einer spannenden Story in eine virtuelle Welt zu entführen.



Department HyperWerk



exhibitions:

- MetaWorx 2003, VIPER Basel, Genf
- Videofilmtage Basel

vielen dank:

andreas krach, tomas losi, max spielmann,
rasso auberger, sascha roche,