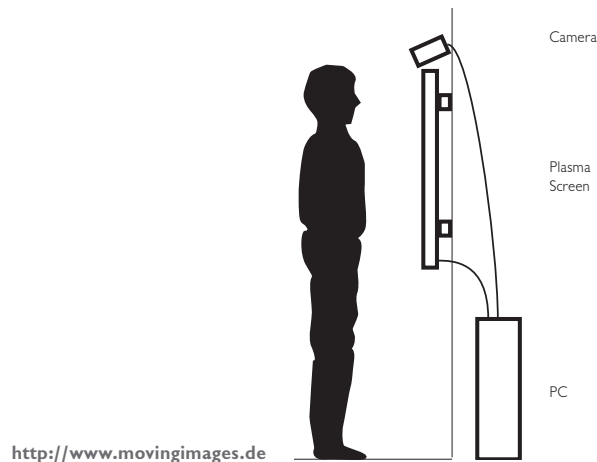


In einer closed circuit-Anordnung sieht der Betrachter sein Spiegelbild - entrückt ("displaced"). Teile des Bildes werden in Echtzeit wiedergegeben, wogegen andere sich im Zeitverzug befinden: ein deformierender Schatten verwischt das eigene Abbild, ein räumlicher Wischfinger zieht im Abstand von etwa fünfzehn Sekunden durch das Bild. Der Betrachter vollzieht ein Pas de deux mit dem Abdruck zurückliegender Ereignisse.

Ein Plasmabildschirm ist mit einer Videokamera an einen verdeckten PC angeschlossen. Das Videosignal wird, bevor es zum Bildschirm gegeben wird, durch den Rechner geschleift, der einen Videostrom von etwa fünfzehn Sekunden zwischenspeichert. Zwei Bildströme werden erzeugt: einer, der das Videobild in Echtzeit darstellt, durch den sich der Betrachter wie in einem Spiegel selbst sieht. Ein zweiter Videostrom wird in Hell-Dunkel-Informationen zerlegt, die eine räumliche Deformation des Videobildes erzeugen. Diese zweite "Spur" wird erst nach der Verzögerung mit dem Echtzeitbild verrechnet. Durch diese Entkoppelung der zeitlichen Ereignisse kann der Betrachter mit sich und anderen in einen visuellen Dialog treten. Dieses Spiel der Ebenen kann natürlich auch getauscht werden. Dadurch verschieben sich wechselseitig zeitliche und räumliche Ebenen. Die Präsenz des Betrachters erscheint relativ im Vexierspiel von Echtzeit und Verzögerung.



Interaktive Installation

In a closed-circuit setting, the beholder can see his or her mirror image – displaced. Some parts of the image are reproduced in real-time, others are delayed: a spatial finger whisks through the image after a fifteen-second delay. The beholder performs a Pas de deux with the imprint of past events.

A plasma screen and a video camera are connected to a hidden PC. The video signal, before passed on to the screen, is dragged through the computer, which integrates a second video current of about fifteen seconds. Two image streams are generated: one that shows the video image in real-time and through which the observer can see him- or herself just like in a mirror. Another stream is split into light/dark data, causing a spatial deformation of the video image. This second "trace" is only reintegrated into the real-time image after the delay. This isolation of chronological events enables the viewer to enter a visual dialog with him- or herself and others. Of course, this playing with layers can also be turned around. Thus, temporal and spatial layers shift reciprocally. The beholder's presence appears to be relative in the picture puzzle of real-time and delay.

