

Impalpability

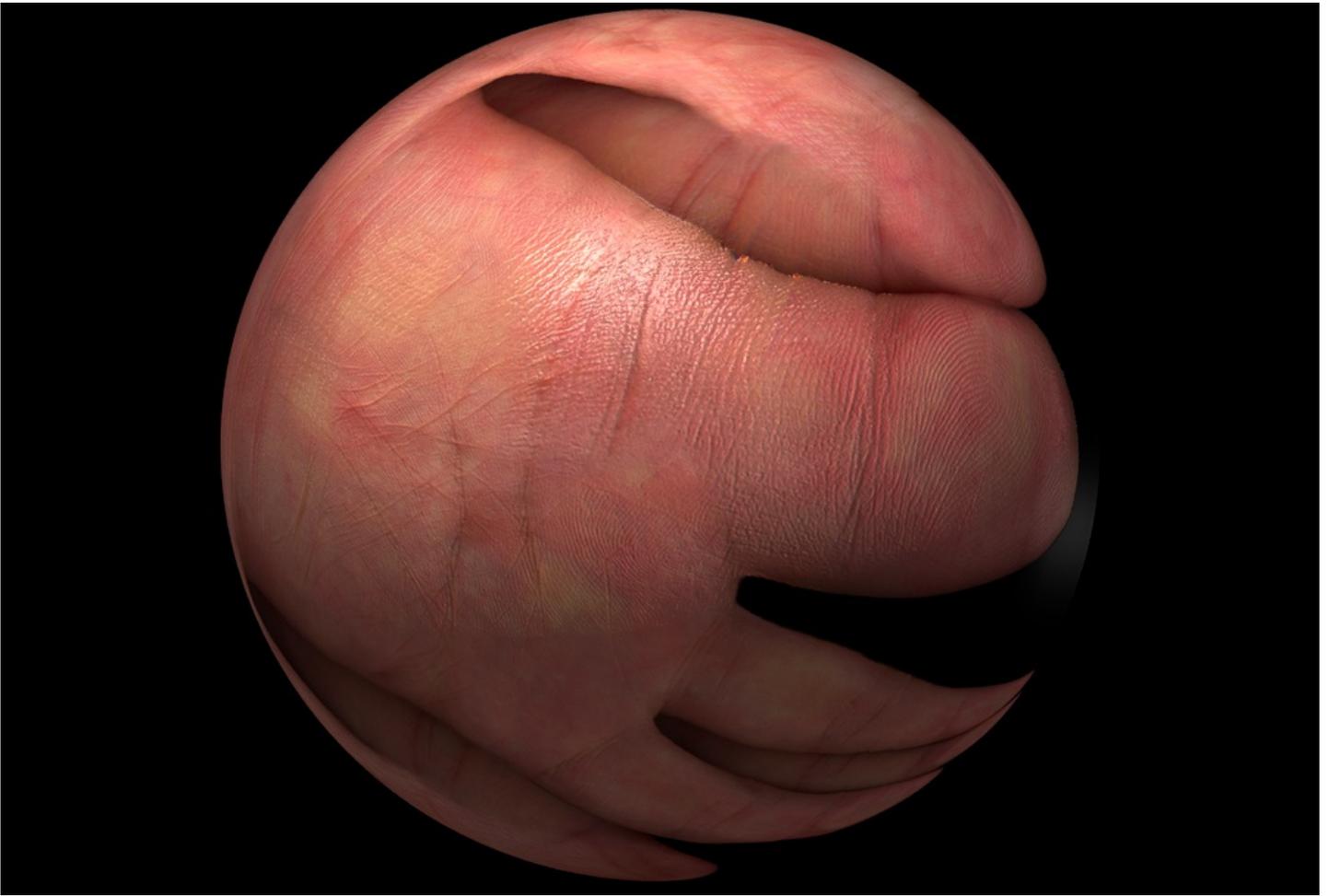
[Institut für Bildmedien](#) [1] [interactive work on dvd/cd-rom](#) [2] [publication](#) [3]

Werk - wird als solches in IMAGINING MEDIA@ZKM gezeigt

[artintact 5](#) [4]

1998





Auf dem Computermonitor sieht der Betrachter eine Kugel, deren Oberfläche Nahaufnahmen menschlicher Haut zeigt. Hebt er die Computermaus an und bewegt mit dem Finger die darunter liegende Kugel, manipuliert er die Bewegung des virtuellen Objekts.

Impalpability ist ein Versuch, die Beziehung zwischen digitalem Bild und Interface zu bestimmen. Der tägliche Umgang mit dem Computer bewirkt, dass zunehmend über ein Interface erkannt, gedacht und reagiert wird. Um einen „virtuellen Sinneseindruck“ zu vermitteln, wählt Fujihata Detailaufnahmen eigener Hautpartien, die als Oberfläche um die computergenerierte Kugel gelegt werden. Die Bewegung des Fingers wird als bewegliches Blickfeld auf dem Monitor sichtbar. Der zugleich abstrakte wie körperlich-sinnliche Eindruck des Objekts stellt auf beunruhigende Weise die Frage, was genau man eigentlich berührt: Die Maus oder das Bild – das Bild oder die menschliche Haut?

Die Arbeit wurde publiziert in [artintact](#) [4] 5 (1999).

technique/material/hardware, software:

Software: Macromedia Director/ Apple QuickTime

credits:

Konzept und Realisierung: Masaki Fujihata/ Ton: Kiyoshi Furukawa, Zusätzliche Programmierung: Volker Kuchelmeister/ Produktion: ZKM | Institut für Bildmedien

producer:

ZKM | Institut für Bildmedien, 1998.

Künstler:

Masaki Fujihata
[Institut für Bildmedien](#) [interactive work on dvd/cd-rom](#) [publication](#)

Quellen-URL: <http://m.at.zkm.de/node/259>

Verweise:

- [1] <http://m.at.zkm.de/taxonomy/term/12>
- [2] <http://m.at.zkm.de/taxonomy/term/16>
- [3] <http://m.at.zkm.de/taxonomy/term/9>
- [4] <http://at.zkm.de/node/170>