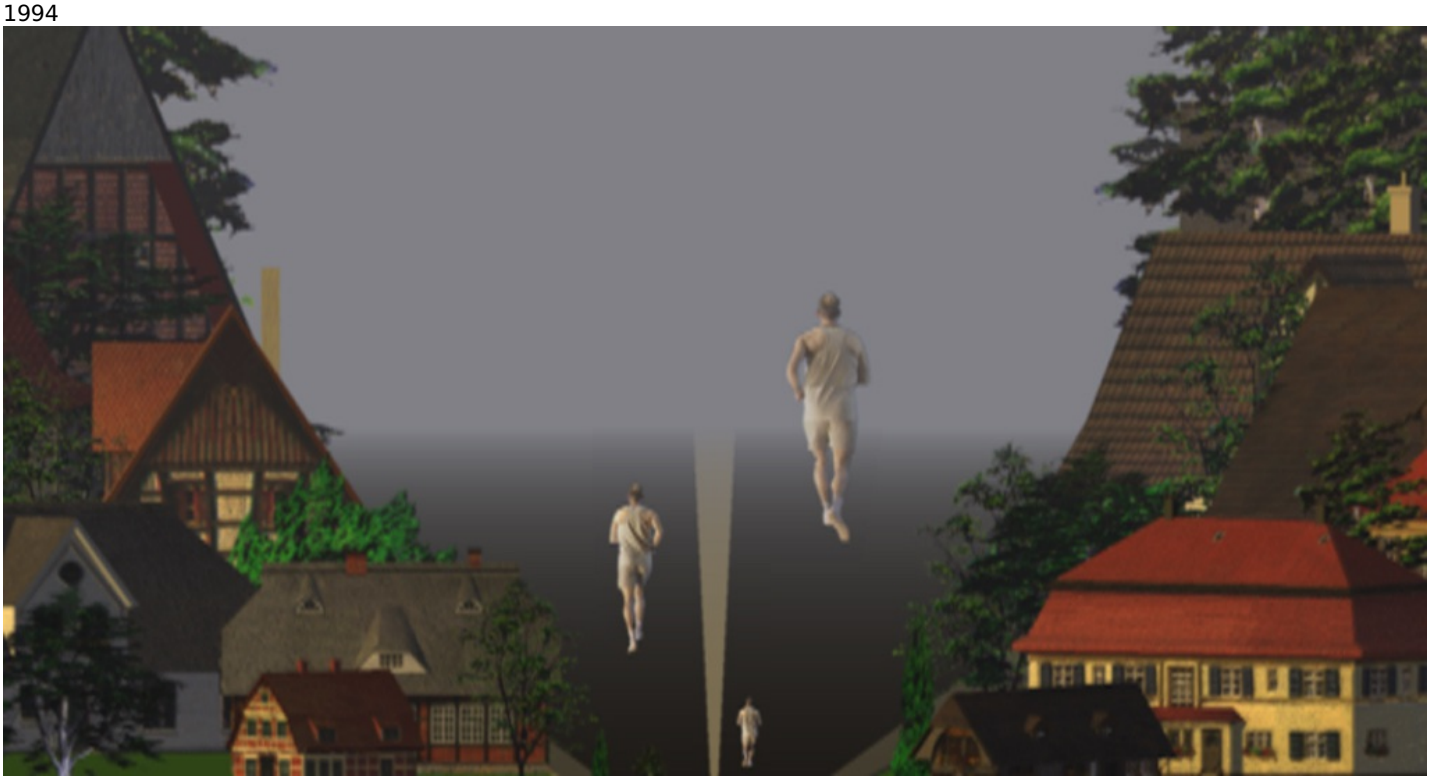
The Way

Institut für Bildmedien [1] computer animation [2]
Werk - wird als solches in IMAGINING MEDIA@ZKM gezeigt
1994



The Way kombiniert 3-D Computeranimation und Video. Die Betrach-terInnen nehmen den Standpunkt eines Läufers ein, der durch eine typische deutsche Kleinstadt joggt.

Die Arbeit ist als eine offene Form mit umgekehrter Perspektive gestaltet, wie sie in Darstellungen vor der Renaissance durchaus üblich war. Der Fluchtpunkt befindet sich hier am unteren Rand der Leinwand, unmittelbar vor dem Besucher, während sich am Horizont parallele Linien zu einem nebligen Weiß weiten. Man sieht drei Läufer, die unermüdlich den Weg entlang joggen. Von der virtuellen Kamera gefolgt, behalten sie ihre Positionen auf der Projektionsleinwand und scheinen auf der Stelle zu laufen. Gleichzeitig bewegen sich die Häuser nach vorne, wobei sie immer kleiner werden, bis sie schließlich unten von der Projektionsfläche kippen. Das Ergebnis ist verwirrend, ein Rätsel und in jedem Falle ein ironischer, wenn nicht pessimistischer Blick auf Bewegung, auf das, was wir gemeinhin mit der Zukunft oder dem Lebensweg assoziieren.

premier:

„La Métafort“, Aubervilliers (F), 1994.

technique/material/hardware, software:

Software: Softimage/ Adobe Photoshop/ Eigens entwickelte Software von Chris Dodge und Sebastian Egner

Hardware: Silicon Graphics Indigo Elan/ Macintosh Quadra

dimensions:

2:41 Min., Farbe, Ton, auf Laserdisk / BetaCam SP

credits:

Konzept: Tamás Waliczky und Anna Szepesi/ Animation: Tamás Waliczky/ Darsteller, Musik: Manfred Hauffen/ Anwendungssoftware: Chris Dodge, Sebastian Egner, Lutz Kettner/ Kamera: Uwe Teske, Stefan Joachim/ Produktion: ZKM | Institut für Bildmedien

producer:

ZKM | Institut für Bildmedien, 1994.

Künstler:
Tamás Waliczky
Institut für Bildmedien computer animation

Verweise:
[1] http://m.at.zkm.de/taxonomy/term/12
[2] http://m.at.zkm.de/taxonomy/term/7