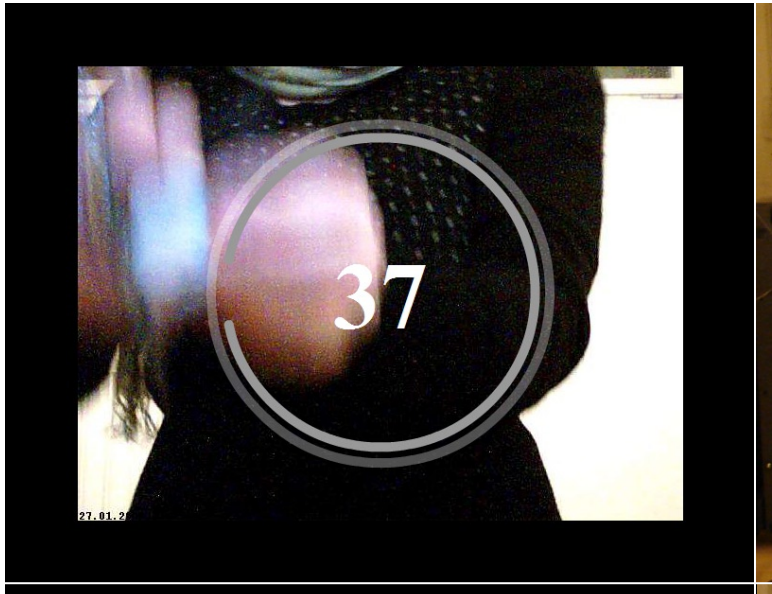
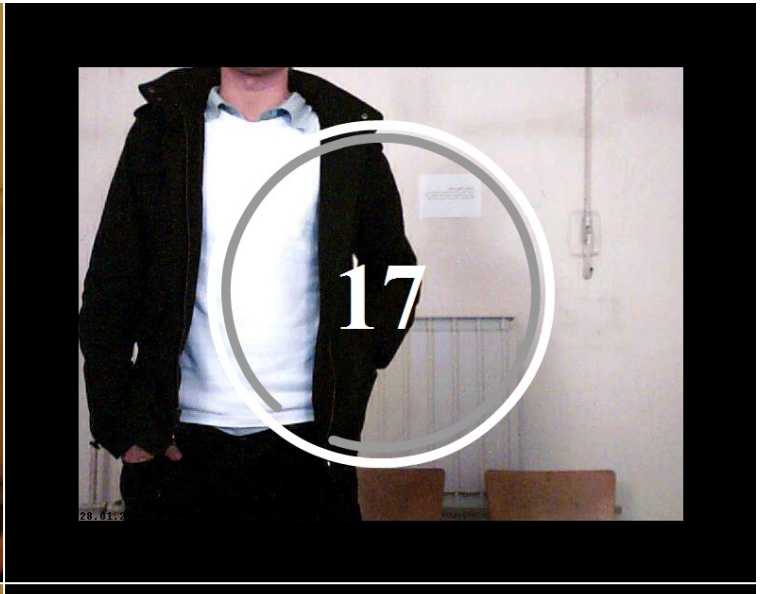
# w e g I / II

Martin Arndt
2007

**w e g** ist eine minimalistische interaktive computergestützte Videoinstallation die sich dem Menschen, seinem Erscheinen und Verschwinden zuwendet.

**w e g Funktionsweise:** Ein großer Fernseher und eine Webcam sind in den Raum gerichtet. Der Fernseher zeigt schwarz. Registriert die Kamera eine Bewegung setzt sich das Video solange in Gang, wie die Bewegung registriert wird. Auf dem Fernseher beginnt eine Zahl in zufälligen Schritten zwischen 0 und 9 zu steigen. Ein sich drehender Kreis zeigt die Progression an. Um diesen befindet sich ein statischer, nur seine Intensität verändernder Kreis, der den Wert der Progression widerspiegelt. Nach einer kurzen Anlaufzeit, wenn die Zahl den Wert 10 überschritten hat, beginnt die eigentliche Videophase. Ab hier werden Bilder aufgenommen und wiedergegeben. Registriert die Kamera bspw. bei 11 keine Bewegung mehr, wird das aktuelle Bild der Webcam kurz eingeblendet und ein Videostill aufgenommen, welches an der Stelle 11 gespeichert wird.
Registriert die Kamera nun erneut eine Bewegung, beginnt es von vorn. Kommt man zufällig wieder über die 11, sieht man nun an dieser Stelle das soeben aufgenommene Bild. Bereits vorhandene Bilder werden überschrieben. Die ersten Bilder werden demnach permanent überschrieben, wohingegen ein Bild bei Nummer 122 seltener, eines bei Nummer 2105 fast nie überschrieben wird. Bei der Betrachtung der Bilder wird man nie denselben begegnen, da die Progression zufällig vor sich geht.

# w e g II / II

Martin Arndt
2007