

surface texture error

site specific installation, celeste im berg
projektion auf rohe wand
martin chiettini aka norbert unfug, 2012

ein fehler den man nur aus computerspielen kennt wird hier in die realitaet uebersetzt und ermoeglicht somit dem betrachter eine erfahrung die sonst dem computerspieler vorbehalten bleibt.
eine eigens erstellte software transformiert live aufgezeichnete oberflaechen aus der umgebung, diese werden auf vordefinierte flaechen projiziert, durch eine art bewegungsmelder erhaelt das ganze den klassischen texturerror effekt, die texturen verhalten sich



videostill, surface texture error, 2012



screenshot aus sims 2, texture error

normal, veraendern jedoch beim aendern des betrachtungswinkels sowie rein zufaellig kurz ihr aussehen und kehren anschliessend wieder in den bekannten zustand zurueck.