

Diese flackernden Augen, die seltsame Miene und ruckartigen Gesten, fühlt ihr euch damit unwohl? Wir auch. Wahrscheinlich, weil diese Figuren versuchen, uns dazu zu bringen, zu glauben, sie wären wie wir. Aber irgendetwas stimmt nicht. Warum lösen diese fast menschlichen Gesichter Angst und Faszination bei uns aus? Willkommen in der Kunstschule Le Fresnois in Turquoise. Hier bereitet die polnische Videokünstlerin und Fotografin Agata Wiczerek ihre Werke vor. Ihre Palette? Eine in Japan hergestellte Love Doll, Latexhandschuhe und ziemlich gruselige Masken. Ihr Ziel? Fremdartiges Erschaffen. Es ist ein sehr ambivalentes Gefühl. Eine Mischung aus Angst, Abscheu und Faszination. In ihrer Arbeit bezieht sich Agata auf einen Begriff aus der Robotik. Die Akzeptanzlücke. Das Prinzip? Je mehr uns ein Roboter an einen Menschen erinnert, desto mehr Empathie erzeugt er. Ähnelt er uns jedoch zu sehr, macht uns das Angst. Unsere Empathie schwindet, dieser tal förmigen Kurve folgend. Um all diese Emotionen zu vermitteln, filmt und inszeniert Agata erotische Objekte, die das menschliche Aussehen nachahmen. Neben mir ist eine erotische Puppe, die ich für meine Arbeit verwende. Ich drehe gerade einen experimentellen Kurzfilm, der auf der Timelapse-Animation und der digitalen Nachbearbeitung des Gesichts dieses anthropomorphen Objekts basiert. Zweifel an dem, was wir sehen, und das Gefühl, eine lebende Person erkannt zu haben, erzeugen Angst und Ekel. Der Begriff Akzeptanzlücke stammt aus den 70er Jahren, vom japanischen Robotiker Masahiro Mori. Das Prinzip? Figuren, die sowohl menschlich als auch nichtmenschlich sind, senden uns widersprüchliche Informationen. weiß nicht, ob es sie als Objekte, Mitmenschen oder gar als Leichen betrachten soll. Und wenn wir etwas nicht einordnen können, fliehen wir davor. Akzeptanzlücke gibt es nicht nur bei Robotern. Es ist auch zum Schreckgespenst von 3D-Animatoren geworden. Denn Figuren, die ein wenig zu realistisch sind, sorgen oft für Gänsehaut. Beispiel dieses Baby, die erste menschliche Figur in den Pixar-Filmen. Ein völlig misslungener Versuch, realistisch zu wirken. Ein weiterer denkwürdiger Fehlschlag, die unheimlichen Kinder in Der Polarexpress. ihnen eher cartoon hafte züge doch genau dieses unbehagen sucht agata mit diesen werken die von der erotischen praxis des mass ging inspiriert sind männer die silikon masken tragen um sich als frauen zu verkleiden so verflochten sich in meinen werken der gegenstand mit dem körper es wird immer zu einem hybrid aus einem neuen künstlichen realistischen körper aus silikon und einem menschen agata folgt damit der strömung des hyper realismus aus den 60er jahren einer seiner berühmtesten vertreter ist der australier ron muick in seinen ultra präzisen skulpturen spielt er mit

maßstäben und Proportionen. Auch das Theater ließ sich davon inspirieren mit dem Stück *Uncanny Valley*, entwickelt vom Kollektiv Rimini Protokoll, inszeniert von Stefan Kägi. Auf der Bühne steht kein Schauspieler, sondern die Roboter-Version des deutschen Schriftstellers Thomas Melle. Wenn sie gekommen sind, um hier einen Burgschauspieler zu sehen, dann sind sie falsch. Mit die größte Akzeptanzlücke ist heute bei Jordan Wolfson zu finden. Mit seinen animatronischen Skulpturen, mit furchterregenden Gesichtern erforscht er die Düsternis der menschlichen Seele. Er will ein Gefühl des Schreckens hervorrufen, um die Grenzen des Menschlichen zu hinterfragen. Was passiert, Agata, wenn du deine Werke öffentlich zeigst? Ein Teenager sah Bilder und eine relativ realistische Maske, die aus einer gewissen Entfernung wie ein abgetrennter Kopf aussehen kann. Da schrie er ziemlich laut. Er rief nach seiner Mutter. Irgendwie verständlich.