

Pressemitteilung

Fachhochschule Joanneum

Cornelia Schuss

27.04.2011

<http://idw-online.de/de/news419991>

Buntes aus der Wissenschaft, Studium und Lehre
Kunst / Design, Medien- und Kommunikationswissenschaften
überregional



Kunsthhaus-Fassade wird zur öffentlichen „Spielwiese“

Matthias Esterl, Absolvent des Studiengangs „Informationsdesign“ an der FH JOANNEUM, hat den Spiele-Klassiker „Pong“ für die Fassade des Grazer Kunsthauses adaptiert. Im Rahmen des Festivals „Lendwirbel“ können ab 2. Mai alle Passantinnen und Passanten am Kunsthaus digital Tischtennis spielen.

Die BIX-Medienfassade des Grazer Kunsthauses wird immer wieder für mediale Installationen im öffentlichen Raum, wie etwa Kurzvideos, genutzt, bislang jedoch meist ohne Interaktionsmöglichkeit für das Publikum. „Ich wollte die Fassade einmal etwas mehr fordern. Dabei war es mir wichtig, Umgebung und PassantInnen mit einzubeziehen und ihnen die Möglichkeit zu geben, das Geschehen zu beeinflussen. Mit einem öffentlichen Spiel am ‚Lendwirbel‘ ist dieses Ziel wohl nicht besser zu erreichen“, sagt Matthias Esterl, der sich dem Projekt „BIX Entertainment System“ in seiner Bachelor-Arbeit am Studiengang „Informationsdesign“ an der FH JOANNEUM in Kooperation mit dem Kunsthaus Graz gewidmet hat. Die Installation läuft von 2. bis 7. Mai, am 2. Mai um 21:00 Uhr findet das Eröffnungsspiel statt.

Die Spiele-Installation basiert auf dem Spiel „Pong“ von Atari, das in den 70er Jahren als eines der ersten Videospiele weltweit bekannt wurde. Das mit Tischtennis vergleichbare Spiel ist leicht verständlich, wie Esterl betont: „Es war mir wichtig, ein simples und bekanntes Spiel zu realisieren, um niemanden abzuschrecken. Jeder, der an der Fassade vorbeikommt, soll die Möglichkeit haben, mitzuspielen.“ Gespielt werden kann „Pong“ nach Einbruch der Dunkelheit über Joysticks, die an der gegenüberliegenden Murbrücke montiert sind – jeder Spieler kann damit einen Schläger auf der Fassade des Kunsthauses, die damit zum Spielmonitor wird, bedienen und den Ball zurückschlagen. Die Joysticks sind auf einer eigens angefertigten Spielkonsole montiert, die so angelegt ist, dass sie beispielsweise auch von Kindern oder Menschen im Rollstuhl bedient werden kann.

Mit der Stadt kommunizieren

Orhan Kipcak ist Lehrender am Studiengang „Informationsdesign“ und betreute die Bachelor-Arbeit. Er hebt hervor, dass die Spiel-Installation die dominante Kommunikationsrichtung in einer von Displays und Monitoren durchdrungenen Stadt aufbricht: „All die Public-Screens dienen nicht nur der Werbung, sie funktionieren auch als Kommunikations- und Serviceschnittstelle der Stadt zu ihren EinwohnerInnen. Während also die Stadt jederzeit zu uns sprechen kann, haben ihre BewohnerInnen kaum Möglichkeiten, ihr zu antworten. Das ‚BIX Entertainment System‘ unterläuft diese Regeln spielerisch: ‚Pong‘ etabliert einen Rückkanal zwischen der Öffentlichkeit und dem prominentesten Public Screen der Stadt Graz.“

Die Vorbereitungen für die Installation haben vor einem Jahr begonnen, technisch herausfordernd war vor allem die Herstellung der Schnittstelle zur Fassade. Denn während diese ansonsten über eine Animation oder ein Video angesteuert wird, erfordert das „Pong“-Spiel eine direkte Interaktion. „Ohne die Unterstützung von John Dekron, einem der Entwickler der Fassade, wäre dies ein fast unmögliches Unterfangen gewesen“, so Esterl. Seitens des Kunsthauses wurde das Kooperationsprojekt von Chefkuratorin Katrin Bucher Trantow betreut.

„BIX Entertainment System“
eine Kooperation zwischen der FH JOANNEUM, Studiengang „Informationsdesign“ und dem Kunsthaus Graz, im
Rahmen des Lendwirbel 2011
2. – 7. Mai, Eröffnungsspiel am 2. Mai um 21:00 Uhr

URL zur Pressemitteilung: <http://madcit.at/pong> - Projekt-Website

URL zur Pressemitteilung: <http://www.museum-joanneum.at/de/kunsthau/bix-medienfassade-2> -
Kunsthau-Medienfassade



Mit dem „BIX Entertainment System“ wird die Kunsthaus-Fassade zum Spielmonitor
Matthias Esterl, Abdruck honorarfrei