

STADTFÜHRER

public play >>

Digitales Spiel und öffentlicher Raum

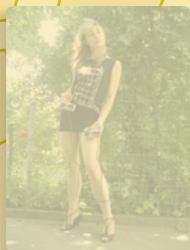
Spiel- und Experimentierlandschaft

Stadtplatz



Theater

Straße



City Hochhaus

Eine Ausstellung des
Computerspiele Museums im fjs e. V.

computerspiele
museum



Inhalt

public play >> Einführung 3

public play >> Stadtorte

City Hochhaus 5

Café 6

Stadtplatz 7

Straße 8

Theater 9

Straße 10

Straße 11

Park 12

Spielplatz 13

public play >> Geocache 13

public play >> Künstler und Werke 14

public play >> Das Computerspiele Museum 15

public play >> Kontakt 16

Auf einem Hochhaus werden per Handy Klassiker der Computerspielegeschichte gespielt. Ein Kriminalfall wird mitten in der Stadt gelöst, indem man Computerdisplays wie Schachfiguren auf einem Spielbrett hin- und herschiebt. Kinder springen auf dem Spielplatz über digital aufgespannte Seile. Mit bloßen Händen und einer Software wird aus dem uralten Handschattenspiel auf einem Großdisplay ein erstaunliches Figurentheater samt Geräuschen. Und der Urvater aller Computerspiele aus dem Jahr 1972 (PONG) wird direkt auf dem Kleid spielbar. Was wie eine futuristische Szene anmutet, entsteht in der Spiel- und Experimentierlandschaft **public play** real.

Das Computerspiele Museum Berlin präsentiert Exponate internationaler Künstlerinnen und Künstler zum Thema „Digitales Spiel und öffentlicher Raum“.

Digitale Techniken unterstützen heute unsere alltägliche Kommunikation und ermöglichen uns den Zugriff auf gigantische Wissens- und Informationsspeicher. Dabei wird der physisch reale Raum zunehmend mit virtuellen Informationen verknüpft. Navigationssysteme in Autos und Handys mit GPS-Fähigkeit sind erste, bereits alltäglich gewordene Vorboten einer Entwicklung, die speziell den urbanen Raum auch zu einem komplexen und dynamischen Datenraum machen, indem ein permanenter Austausch von Informationen unterschiedlichster Natur stattfindet. Dank der neuen Technologien kön-

nen Informationen individualisiert und somit hoch effektiv gesteuert werden. Sie geben den Nutzern darüber hinaus die Möglichkeit, sich als aktive Medien- und Stadtraumnutzer eigene Informationsfilter und -agenten zu schaffen. Unterhaltungsangebote werden einen entscheidenden Beitrag dazu liefern, diese neuen Formen des computer-gestützten gesellschaftlichen Miteinanders zu kreieren, zu etablieren und technisch mit dem Massenmarkt kompatibel zu machen.

public play stellt Arbeiten vor, die diese Entwicklung thematisieren, befragen und kommentieren. Die meisten Werke sind interaktiv und geben den Besuchern die Möglichkeit, sich in spielender Weise selbst ein Bild von aktuellen und zukünftigen Interaktionsszenarien zu machen. Neben einer historischen Spielhalle, die dokumentiert, dass die Games als öffentlich aufgestellter Spielautomat ihren Siegeszug begonnen haben, zeigt **public play** Werke, die innovativ, kritisch und unterhaltend zum Nachdenken und Mitspielen anregen.

public play versammelt Werke internationaler Künstler und Erfinder aus den Bereichen Medienkunst, GameArt, Performance und Interaction Design. Künstlerinnen und Künstler greifen uralte Spielideen wie das Seilspringen oder die Schattenspiele wieder auf. Die neue Generation junger Kreativer entwirft gleichsam Ideen und Geräte für den digitalisierten Spielplatz des

21. Jahrhunderts, der zugleich an Spieltraditionen anknüpft.

public play kann sowohl im realen Stadtraum als auch indoor gezeigt werden. Indoor entstehen im Rahmen der Ausstellung bekannte öffentliche Orte der ausstellenden Stadt in großformatigen Lichtprojektionen und mit Hilfe von Soundkulissen. Aus Wahrzeichen, typischen Stadttorten und den Exponaten internationaler Künstlerinnen und

Künstler wird die Spiel- und Experimentierlandschaft **public play**. *



* Die Ausstellung wurde erstmals als „public play Leipzig“ zur Games Convention 2007 realisiert.

public play >> Erster Aufschlag

Im Eingangsbereich der **public play** tronen Spieleautomaten. Videospiele begannen ihren kommerziellen Siegeszug wesentlich als öffentliches Spielgut – in Gestalt solcher Automaten. Innovator dieser Gründerzeit war vor allem die 1972 frisch gegründete Firma Atari. Deren Pong-Automat symbolisiert mit dem einfachen Tennisspiel Pong gleichsam den ersten öffentlichen „Aufschlag“ der Games. Der Reiz der Automaten-Spieleklassiker wird im einführenden Teil der **public play** wieder erlebbar.

In der Bundesrepublik Deutschland wurde aufgrund einer Novellierung des Jugendschutzgesetzes 1984 das öffentliche Aufstellen von Videospieleautomaten nur noch in Bereichen erlaubt, die für Heranwachsende nicht zugänglich sind. Während wir Videospieleautomaten in anderen Ländern – wie in den USA oder in Japan – bis heute an öf-

fentlichen Plätzen wie Bahnhofshallen oder Einkaufszentren antreffen, sind sie in Deutschland seit ihrer erzwungenen Nachbarschaft mit Geldspielautomaten in Kneipenhinterzimmern zunehmend mehr aus unserem Sichtfeld verschwunden. Hinzu kommt die rasante Entwicklung der Technik im Heimbereich, die es ermöglicht, dass Hightechkonsolen für relativ kleines Geld als Endkundenprodukte verkauft werden können.

Die Sichtbarkeit des ehemals neuen Mediums Computerspiel hat darunter allerdings kaum gelitten, lediglich die Form hat sich geändert. Mit dem Internet ist eine neue Ebene von Öffentlichkeit entstanden, und es ist spannend zu beobachten, welche Rolle Games als Generator und Early Adaptor beim Entstehungsprozess unserer zukünftigen Wissens- und Informationsgesellschaft spielen.

Blinkensim, Projekt Blinkenlights, Projekt blinkendes Hochhaus (2007),

Stephan 'ST' Kambor (D),
Stefan Schürmans (D), BlinkenArea

Blinkenlights war 2001 das größte Computerdisplay der Welt. Es wurde auf dem Haus des Lehrers am Berliner Alexanderplatz installiert. Die Stadtskulptur bietet viele Möglichkeiten zur

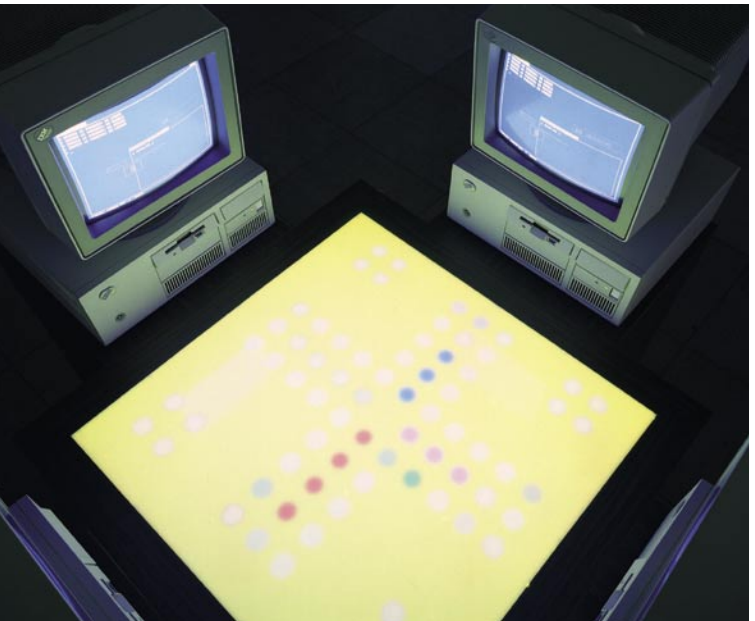
Interaktion. Mit dem Handy davorstehend, können Pong oder Snake gespielt werden. Vom heimischen Rechner aus konnten 2001 auch Animationen erstellt und zum Abspielen auf dem Hochhaus hochgeladen werden. Zur GC 2007 wurde eine großformatige Simulation des City Hochhauses von Leipzig bespielbar.



Gamblers (2002),
Hennig&Greif (D)

Gamblers überträgt das Prinzip des Gesellschaftsspiels auf Rechenmaschinen: Vier mit üblicher Netzwerktechnik verbundene Computer spielen in einem unendlichen Kreislauf „Mensch ärgere dich nicht!“

Vier Monitore gruppieren sich um die Spielfläche. Die Situation assoziiert eine gesellige Tischrunde. Menschen werden allerdings zum passiven Betrachten gezwungen, wohingegen den Rechnern die Rolle der Aktiven zugewiesen ist.



Living Room (2004),
Victoria Fang (USA)

Ein Kriminalfall – der Täter muss gefunden werden. In Victoria Fangs aufwändiger Installation lassen sich drei bewegliche Panels mit LCD-Monitoren wie ein Puzzle im Raum verschieben. Wenn alle drei Elemente korrekt positioniert sind, werden Erinnerungen in Form von Videosequenzen ausgelöst, mit denen sich das Rätsel entschlüsselt. Durch die permanenten Positionswechsel der Szenen verändert sich auch die räumliche Erfahrung der Mitspieler in jeder Szene. Die Installation fungiert so als ein gigantisches physisches Puzzle, das zugleich ein narratives Puzzle beinhaltet.



WoW (2006),
Aram Bartholl (D)



Immer mehr Menschen schlagen sich tagtäglich mit einer virtuellen Spielfigur durch die phantastischen Online-Abenteuer im Internet. Hunderttausende Spieler bewegen sich dabei gleichzeitig in diesen so genannten MMORPGs Massively Multiplayer Online Role-Playing Games in Spielen wie z.B. World of Warcraft. Nach bestimmten Regeln können die Spieler ihren eigenen Avatar kreieren, ihm ein individuelles Aussehen geben und mit besonderen Fähigkeiten und Eigenschaften versehen. Neben diesen eher allgemeinen Merkmalen ist im Besonderen der Name der Spielfigur ein unverwechselbares Wiedererkennungssymbol. Der so genannte Nickname schwebt ständig für alle Mitspieler sichtbar über dem Kopf der Spielfigur.

Die Performance WoW überträgt diese Eigenart des Spieles in die Realität. Mein Name als meine Identität schwebt, wie von Geisterhand getragen, ständig über meinem Kopf und ist für alle Mitmenschen weithin sichtbar. Leben wir alle in einem MMORPG? Wer bist du? Was ist deine Realität?
[Aram Bartholl]

Shadow Monsters (2005),
Philip Worthington (UK)

Shadow Monsters ist eine Software, die aus den einfachen Handschatten-Spielen konkrete Figuren inklusive Geräuschen in Echtzeit berechnet. So kann jeder auch ohne Vorkenntnisse und Übungen erstaunliches Figurentheater mit seinen bloßen Händen machen.



Busking 386DX (2004),
Alexej Shulgin (Ru)

Ein „ausrangierter“, alter Computer (386'er) verdient seinen Lebensunterhalt als Straßenmusiker. Mit Hilfe eines Text-to-voice-Programm singt er mit seiner scheppernden Computerstimme bekannte Melodien aus der Pop Geschichte.



Pong Dress (2006),
Ludic Society (CH, AT)

Die Künstler Max Moswitzer und Magarete Jahrmann der Ludic Society lösen mit Pong Dress die Grenzen zwischen Körper und Bildschirm auf. Getragen von Marguerite Charmante (alias Magarete Jahrmann), wird die unschuldige Tennis for Two Version zur dreidimensional geschwungenen Pong-Kampfzone, Mann gegen Mann. Durch die samtigschwarze Vorderseite des ärmellos hochgeschlossenen, figurbetonten Kleides schimmern weiße Leuchtdioden. In Hüfthöhe sind zwei Retro-Spielkonsolen-Controller eingesteckt, mit denen auf einem in das Kleid eingearbeiteten 5x7-LED-Raster Mini-Pong gespielt wird. Zwei Pixel bewegen sich an der Taille entlang rechts und links als Schläger auf und ab. Die grüne Spielstands-Anzeige blinkt bei jedem erreichten Punkt in Brusthöhe. Spätestens dann, wenn die Controller aus den Halftern des Kleides gezogen werden, versteht jedermann die Einladung, in der wohl erotischsten Version Pong zu spielen.



Private Public (2004),
Joe Malia (UK)

Joe Malias Haube ermöglicht das Spielen in der Öffentlichkeit ohne störende Lichteinflüsse oder andere Ablenkungen. Die Arbeit reflektiert die mit mobilen Games verbundene Ambivalenz von Privatheit und Öffentlichkeit.



Jumping Rope (2004),
Daphna Talithman, Orna Portugaly,
Sharon Younger (IL)

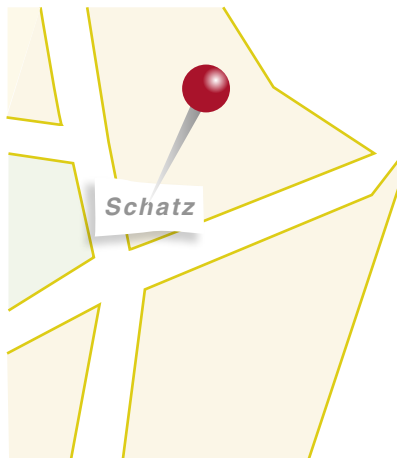
Die Spielenden testen ihre Geschicklichkeit beim virtuellen Seilspringen auf dem Spielplatz der Zukunft! Erfolg oder Misserfolg werden von zwei

digitalen Mitspielern kommentiert. Bei „Jumping Rope“ werden die Hüpfbewegungen der Spieler mit einer Videokamera getrackt und so der Erfolg bzw. Misserfolg des Seilspringenden an das System weitergeleitet. Aufgrund dieser Information erfolgt die Reaktion der beiden digitalen Seilschwinger.



public play >> **Geocache**

Beim Geocaching geht es um eine Schnitzeljagd. Die Spielenden müssen mit Hilfe eines GPS Gerätes einen Schatz im realen Raum finden. Dabei sind Rätsel zu lösen. Der Geocache wird im Rahmen der public play im nahen Stadt- bzw. Ausstellungsraum selbst veranstaltet. Er wird als Wettbewerb gestaltet und mit Preisen von Sponsoren verbunden. Für Besucher stehen GPS-Geräte zur Ausleihe bereit.



public play >> Künstler und Werke*

Blinkensim, Projekt Blinkenlights, Projekt blinkendes City Hochhaus (2007)

Stephan 'ST' Kambor (D), Stefan Schürmans (D), BlinkenArea

Busking 386DX (2004)

Alexei Shulgjin (RU)

Gamblers (2004)

Hennig&Greif (D)

Geocache public play (2007)

Ausführung Sebastian Sonntag (D)

Jumping Rope (2004)

Daphna Talithman, Orna Portugaly and Sharon Younger (IL)

Living Room (2004)

Victoria Fang (USA)

Pong Dress (2006)

Ludic Society (CH/AT)

Private Public (2004)

Joe Malia (UK)

Shadow Monsters (2005)

Philip Worthington (UK)

WoW (2006)

Aram Bartholl (D)

**public play Leipzig (August 2007)*

Partner public play @ GC Art 2007



LKI Sachsen e. V.

Ausstellungsdesign & -bau FAIRNET GmbH | Stadtfotos Leipzig www.transit.de | Bildbearbeitung Maria Schwabe | Präsentationstechnik www.av-connect.de | Spielautomaten www.retrogames.info | Ausstellungsmanagement www.pong-services.de

public play >>

Das Computerspiele Museum

Eine neue Attraktion in der Museumslandschaft

Computerspiele sind zum integralen und selbstverständlichen Teil unserer Medienkultur geworden. Sie sind das menschliche Antlitz der digitalen Technik, die viele Bereiche unserer Gesellschaft bereits revolutioniert hat. Das Informationsbedürfnis zum Thema ist auf Seiten der Spielenden wie der Eltern und Lehrer groß. Wo Angebote existieren, ist der Besucherandrang immens. Ausstellungen im Kontext des Computerspiels werden zu Wallfahrtsorten der neuen Mediengeneration und deren Familien.

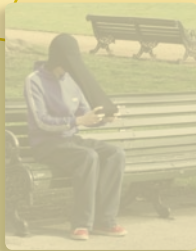
Das Computerspiele Museum begleitet diese Entwicklung bereits seit zehn Jahren. Wir eröffneten 1997 in Berlin die weltweit erste ständige Ausstellung zur digitalen interaktiven Unterhaltungskultur. Beheimatet ist das Museum beim fjs e. V., einem freien Träger der Jugendhilfe, der einen Schwerpunkt seines Engagements bei den Neuen Medien setzt.

Bis heute war das Museum für 29 nationale und internationale Ausstellungsprojekte selbst oder als Kooperationspartner verantwortlich. Das Museum ist Träger des Deutschen Kinderkulturpreises 2002 (Sonderpreis des Bundesministeriums für Familie) und wird u. a. von der Kulturstiftung des Bundes gefördert. Es verfügt über Europas größte Sammlung an Artefakten des Computerspiels. Auf dieser

Voraussetzung plant es die Wiedereröffnung seiner seit Ende 2000 geschlossenen ständigen Ausstellung. Auf dem Weg dorthin ist das Museum seit 2006 mit Deutschlands erfolgreichster Wanderausstellung zum Thema Computerspiel unterwegs. Allein in Stuttgart, Leipzig, Frankfurt am Main und Bern hatte die gefeierte Ausstellung pong.mythos mehr als 195.000 Besucher.

Die Förderung von pong.mythos durch die Kulturstiftung des Bundes war ein weiterer Meilenstein hin zur Anerkennung der digitalen interaktiven Unterhaltung als eine der interessantesten medialen Entwicklungen unserer jüngeren Geschichte und Zukunft. Computerspiele sind das interaktive Medium in einem crossmedialen Verbund. Dessen Grenzen werden durch die Digitalisierung zunehmend durchlässiger. Das Computerspiele Museum möchte mit seinen Ausstellungen diese Entwicklung fundiert, kritisch, unterhaltsam und inspirierend begleiten. Es stellt das Computerspiel dabei in den historischen Zusammenhang von künstlerischer Produktion und technischer Innovation im Bereich der Medien insgesamt und gibt Ausblicke auf zukünftige Entwicklungen.

www.computerspielemuseum.de
www.pong-mythos.net
www.fjs-ev.de



Park



Schatz



Straße



Café



Spielplatz



public play >> **Kontakt**

Kuratierung: Andreas Lange

Technische Leitung: Leo Bachmann

Ausstellungsmanagement & PR: K.-Peter Gerstenberger

Kontakt:

Andreas Lange

lange@computerspielemuseum.de

Tel. +49 (0)30 29 04 92 15

Computerspiele Museum im fjs e. V., Marchlewskistr. 27, D-10243 Berlin

www.computerspielemuseum.de