

Seminar mit Ausstellung

Art in Action

*Dr. Daniel Cermak-Sassenrath, Dr. Bernd Robben, Dr. Susanne Grabowski
Universität Bremen, WS 2009/2010*

18 Studierende der Studiengänge Informatik und Digitale Medien befassten sich an der Universität Bremen ein Semester lang mit inhaltlichen und praktischen Aspekten von Spiel, Interaktion und Kunst.

Die Studierenden lernten Genres und Merkmale des (Computer-)Spiels kennen. Sie begegneten Künstlern, Werken und Techniken aus Dadaismus, Fluxus, Computerkunst und interaktiver Medienkunst – auch durch Exkursionen zu aktuellen Kunstorten. Sie befassten sich mit verschiedenen Methoden der Mensch-Computer-Interaktion. Die folgenden Abbildungen geben exemplarische Einblicke in die Veranstaltung.



Besuch der Ausstellung Norman White



Ergebnis einer Übung



Beim Workshop Spiele entwerfen



Prototypen vorführen

Aus all diesen Eindrücken zogen die Studierenden die Inspiration für die eigentliche Aufgabe: Die Entwicklung eines Dada-Spiels als interaktive Installation.

Die Spiele, die verschiedene Aspekte aus dem Dadaismus integrieren (z.B. Collagentechnik, Laute oder die Verwendung von Alltagsgegenständen), enthalten drei Komponenten:

- ein Maskottchen zum Spaß;
- ein Haushaltsgerät zur Steuerung;
- und eine gewisse Süße.

Entscheidend für die Qualität der Installationen ist das „Gameplay“, dass für die Dynamik und Bewegung im Spiel sorgt. Zusätzliche Rahmenbedingung ist: Spielbar für mindestens 2 Spieler, von denen eine(r) am Ende gewinnen wird.

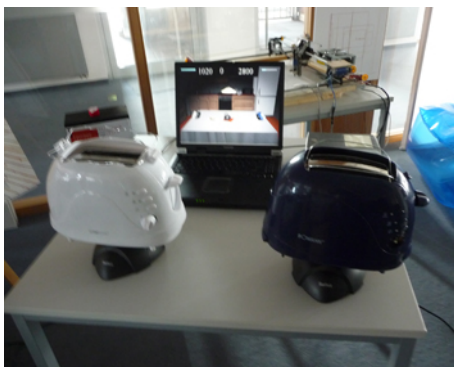
Die folgenden Spiel-Installationen zeigen die Ergebnisse, die vom 18. März – 05. April 2010 in der Weserburg, Museum für moderne Kunst, in Bremen ausgestellt waren:

1) BreakfastWAR (2010)

Dima Boger & Matthias Kirschner

Typ: Dada-Spiel-Installation: Frühstückstisch mit realen Utensilien, 2 Toaster, Beamer

Bei BreakfastWar benutzen zwei Spieler jeweils einen Toaster um sich gegenseitig mit Toasts abzuschießen oder mit Früchten und anderen Frühstücksutensilien Punkte zu sammeln.

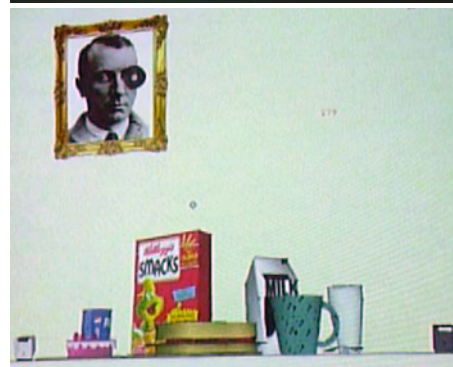
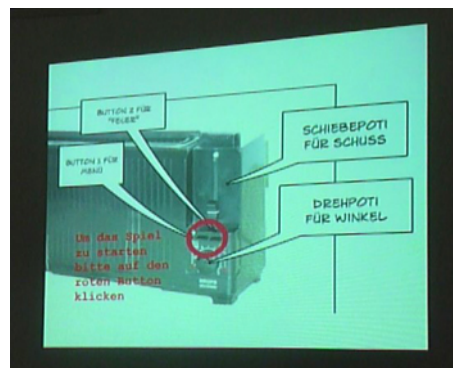


2) Cabaret Tostaire (2006)

Maxim Bex

Typ: Dada-Spiel-Installation: Frühstückstisch mit realen Utensilien, 2 Toaster, Beamer

Beim Cabaret Tostaire versuchen zwei Spieler auf elegant französische Art sich mit Toasts am Frühstückstisch zu bekriegen. Gespielt wird mit einem Toaster, der auch dazu dient, Punkte einzusammeln und merzische Lautgedichte in Gang zu bringen.

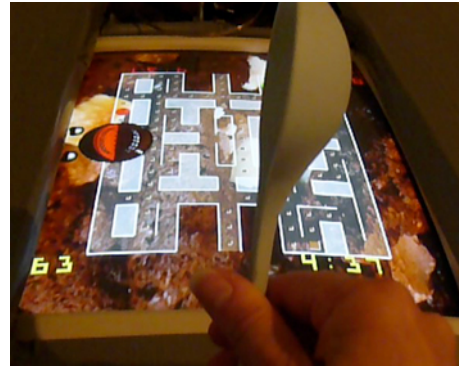


3) Choco-Pacman (2006)

Malgorzata Dabrowska & Florian Keßler

Typ: Dada-Spiel-Installation mit Musik von Markus Pitzer (www.dreamweaver.at)
Spielstation aus Holz mit Türchen für Schokoladenfüllung, 2 Kochlöffeln, 2 Kopfhörer

Choco-Pacman erinnert zunächst an einen ganz gewöhnlichen Pacman. Aber natürlich ist er das nicht, denn beim Choco-Pacman wird mit einem Kochlöffel gespielt. Im Spiel taucht ein Schoko-Monster auf, das einem Lügen über Schokolade erzählt. Ein richtig guter Spieler bekommt sogar Schokolade, die aus einem Türchen geflogen kommt.

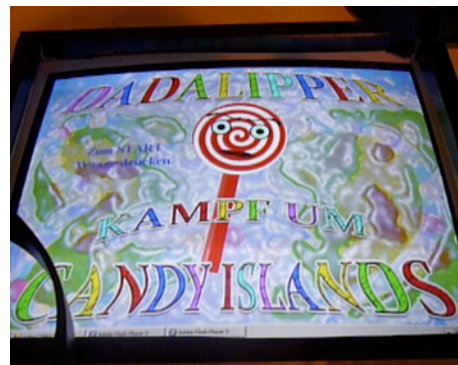


4) DadaLipper (2010)

Sebastian Janoschek & Marek Majewski

Typ: Dada-Spiel-Installation | Spielstation mit Waage und Kopfhörer

Bei DadaLipper befinden sich die Spieler auf den Candy Islands, wo alles aus Zucker besteht. Die DadaLipper (Lollies) sammeln Zuckertaler, um die Vorherrschaft im Land zu erhalten. Zuckertaler sammelt man durch das Betreten von gelben, grünen oder roten Feldern (so ähnlich wie bei Mensch-Ärgere-Dich-Nicht), die ein Spieler durch das Würfeln mit einer Waage erreichen kann.

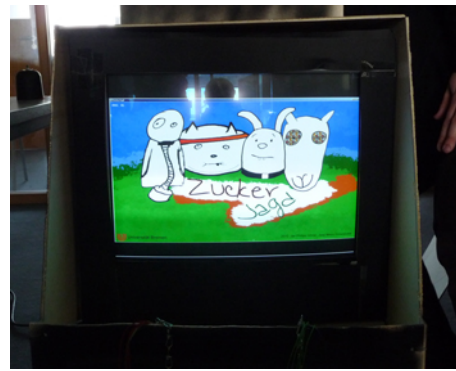


5) ZuckerJagd (2010)

Jan Philipp Görler & Jaap Groeneveld

Typ: Dada-Spiel-Installation: Spielestation im Höhlenambiente, Sofa, 2 Wählscheiben, Druckknopf

Vater Hase möchte Drogenabhängigen helfen – und zwar indem Zucker gesammelt wird. Den Zucker erhalten zwei Spieler beim Durchlaufen mehrerer Minispiele, die sie zum Teil gemeinschaftlich meistern müssen. Ein Spiel erfordert sogar die Mitwirkung der Umwelt, indem eine zufällig vorbeilaufende Person in das Spiel einbezogen wird. Die Eingabegeräte sind selbst gebaute Tresorwählscheiben und Druckknöpfe.

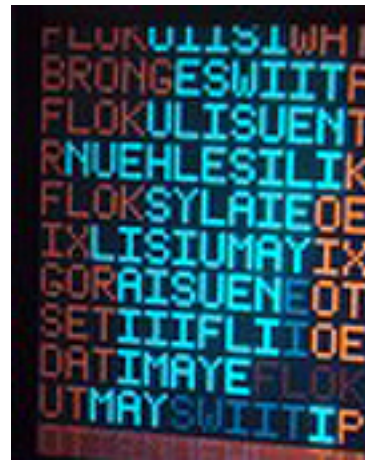


6) Hugo-Ball (2010)

Julian Ewers-Peters & Matthias Libert

Typ: Dada-Spiel-Installation: Holz-Plexiglas-Konstruktion, 2 Föhns, Camera, Beamer, 2 Tischtennisbälle

Hugo-Ball greift die Geschichte mit den Lauten des Dadaisten Hugo Ball auf. Laute werden auf spielerische Weise durch die Navigation eines Balles durch ein Wörterlabyrinth mit einem Föhn erzeugt und abgespielt. Wahrlich ein Geschicklichkeitsspiel!

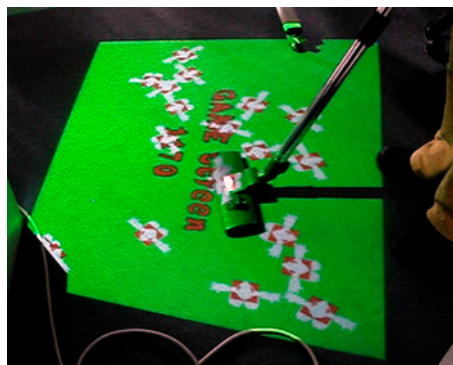


7) Silly Hoover (2010)

Dmitry Alexandrovsky & Karl Trzebiatowski

Typ: Dada-Spiel-Installation: Wii, Beamer, 2 Staubsauger

Silly Hoover erlaubt einem Spieler mit einem Staubsauger beliebig viele Kuscheltiere von einem Teppich einzusaugen. Beliebtes Geschenk für Männer, die nicht so gerne im Haushalt helfen.



8) PoliShot (2010)

Daniel Cermak-Sassenrath, Susanne Grabowski & Jörn Ketelsen

Typ: Dada-Spiel-Installation | Lehrbeispiel: Bügelbrett, Bügeleisen, Joystick, Maus, 2 Kopfhörer, Blumenwiese (jetzt auch mit Schwimmreifen + Steinschleuder)

PoliShot ist ein einfaches Schießspiel, das für die Abwehr des Schwindels der Politik (z.B. Harz IV, Bildungs-, Familien-, Umwelt und Außenpolitik) durch einige Dadaisten steht. Aufgabe der Spieler ist es, gemeinschaftlich die auftauchenden Politiker, die man an ihren Waffen erkennt, mit dem Bügeleisen platt zu machen (Punkte sammeln). Aber Vorsicht! Im Feld tummeln sich auch waffenlose Dadaisten, die man leben lassen sollte. Und so geht's: Waffe und Szene wählen, Waffe laden und Politiker platt machen!

