

absturzlounge

Ein Konzept von Christoph Helms
und Hyun-Jea Lee

Als Kind der 80er Jahre ist es wohl in unseren Breiten fast unausweichlich nicht einmal in seiner Jugend ein Computerspiel gespielt zu haben. Bei manchen bleibt es nicht nur bei einem Spiel. Als passionierte Spieler von Konsolen und Computern wie NES, Megadrive, C64, Atari... verbrachten wir gerne und viel Zeit mit diesen Systemen. Aus diesem gemeinsamen Nährboden entstand so eine Zusammenarbeit an einer Installation, die sich mit den Ursprüngen und den Anfängen der elektronischen Unterhaltungsindustrie beschäftigt.



Die bislang nie zum Einsatz gekommen Terrasse musste entrümpelt und entstaubt werden

Unsere Gäste hatten dabei die Möglichkeit auf zwei Arten ihren Spieltrieb auszuleben. Für die Freunde des analogen Vierspieler-Vergnügens gab es einen Tischkicker und für die digitalen Nostalgiker hatten wir Spiele wie Space Invaders, Asteroids oder Darius parat. Die Spieler sollten dabei die Bilder generieren, die wir live in unsere Visuals verwendeten. Um dies zu ermöglichen, wurden 4 Kameras und 2 Lichtschranken in den Kicker installiert. Das laufende Spiel wurde von den Kameras eingefangen und bei jedem Tor wurde eine Wiederholung gezeigt. Das Signal des Kickers wurde von uns anschliessend gemixt und auf Beamer ausgegeben.

Als geeigneten Ort für unsere Installation wählten wir die Terrasse oberhalb des Hauptsaaes, von der aus die Hauptbühne sowohl gehört als auch gesehen werden konnte. Wer zu faul war,



Jan Strehlow und Christoph Meissner verbauen die Lichtschranken



Kicker Live Action

aufzustehen oder sich von seinem Spiel nicht lösen konnte, guckte einfach auf den Fernseher, der das Geschehen unten einfiel.

An technisches Equipment hatten wir weiterhin 2 leistungsstarke Notebooks, ein 19" Monitor, 6 Fernseher, 3 DVD Player, ein Beamer, 2 MiniDV Kameras und eine durchgehende Rückproleinwand für die Visuals.

Nachdem wir die vielen Kanäle über unsere 2 Rechner kombinieren konnten, mischten wir die Kickerleute mit den Zockern oder die Zocker mit sich selbst. So entstanden Bilder wie das untere, das zwei Kinder der 80er Jahre beim Zocken des Klassikers Space Invaders zeigt.



Die 3 Fernseher zeigten das Spiel Darius (1986), welches damals einzigartig durch seine Widescreen Technik war

