

DAS ZIMMER BRETTSPIEL.

Ergebnis eines Meetings.

Teilnehmer:
Marnie
Lucy
Florian

Inhaltsverzeichnis

Entwurf Projektstruktur.....	2
Ergebnisse aus Konzeptsession.....	3

Entwurf einer Projektstruktur

1. Konzept
 - 1.1. Koordinatensystem im Raum
 - 1.2. Jede Koordinate eine Aufgabe
 - 1.2.1. Koordinaten
 - 1.2.1.1. „ZEIT“ Sinne
 - 1.2.1.1.1. Hören, Schmecken, Sehen, Riechen, Fühlen, „6. Sinn“
 - 1.2.1.2. „ORT“ Universum/Sphären
 - 1.2.1.2.1. Mars, Venus, Erde, Jupiter, Pluto, Saturn, überirdisch, unterirdisch, drinnen, draußen, usw
 - 1.2.1.3. „RAUM“ (Audiovisuelle) Darstellung
 - 1.2.1.3.1. Zeichen, performative Handlung, Modell
 - 1.2.1.3.2. Foto, Film, Malerei, Basteln/Werken/Deko/Bühne, Schreiben
2. Ziel
 - 2.1. Ein lebender Raum.
 - 2.2. Storyline für die Kinder: „Daniel Düsentrieb sucht im Labor etwas Gutes!“
3. Material
 - 3.1. Alles, was da ist...
4. Hilfsmittel/Werkzeuge
 - 4.1. Gerüst (Dielen, Böcke, Leitern, etc.)
 - 4.2. Fäden und Tischtennisbälle
5. Durchführung
 - 5.1. Vorbereitung
 - 5.1.1. Sammeln und Besorgen von Material
 - 5.1.2. Aufhängen der Fäden und TT-Bälle bzw. Bestimmen der Koordinaten
 - 5.1.3. Tür und Schaufenster für die Öffentlichkeit geschlossen; Videostream aus
 - 5.2. Durchführung
 - 5.2.1. 7 bis 14 Tage während der Intervention, zwischen Ende Oktober 2016 und Anfang Januar 2017
 - 5.2.2. Filmen, Dokumentieren und ggf. Veröffentlichen
 - 5.2.3. Tür für die Öffentlichkeit geschlossen; ggf Videostream an
 - 5.3. Schluss
 - 5.3.1. Tür für Öffentlichkeit geöffnet; ggf Videostream an;
 - 5.3.2. Rede oder Performance
 - 5.3.3. der Gast gibt sämtliche elektronische Geräte an der Tür ab
 - 5.3.4. Party: Alle Anwesenden nehmen eine Extasy-Pille zu sich
 - 5.3.5. Abbau und Entsorgung
 - 5.3.5.1. Abbau: Alle, die sich auf der Party freiwillig gemeldet haben, bauen mit ab
 - 5.3.5.2. Entsorgung: Alle, die das Material gesammelt und besorgt haben, kümmern sich um die Entsorgung

Ergebnisse aus Konzeptsession

Die folgenden Skizzen sind in der dargestellten Reihenfolge bei einer Konzeptsession am Samstag, 10. Januar 2015, 13:19-ca. 16:00, entstanden. Sie wurden für die Kunst-Ausstellung 2016/17 in Euskirchen modifiziert.

Die Idee oder das Ideale: In einem durch drei Achsen bestimmten Raum entscheiden drei entsprechende Würfel, wo im Raum ein Kunstwerk geschaffen wird (vgl. Abbildung 11, S.6).

Anhand eines kleinen Papiermodells haben wir (Marnie, die kleine Lucy und ich) das Spiel getestet.

Meiner Meinung nach entstanden anfängliche Probleme bei der Umformung der abstrakten „Aspekte“ der Koordinaten (Beispiel: Riechen. Film. Außerirdisch. Abbildung 9, S. 5) in eine künstlerisch-materielle Form.

Aus Pluto, Schmecken und ... hat Lucy „Esspapier in Form von Pluto“ kreiert. Wie sie ihre Idee in einem Zimmer an Koordinate XYZ umsetzen sollte blieb unklar.

→ „Das kann meine Nichte auch, und die ist erst fünf.“ Kann sie auch Pluto und Schmecken in ein Esspapier-Planet verwandeln und dies anschließend in der Realität bauen?

→ Wie triggere ich den „Ring des Konzepts“(Abbildung 13, S. 6).

Abbildung 1 "...man könnte auch ganz viele Kartons in einen Raum schmeißen..."

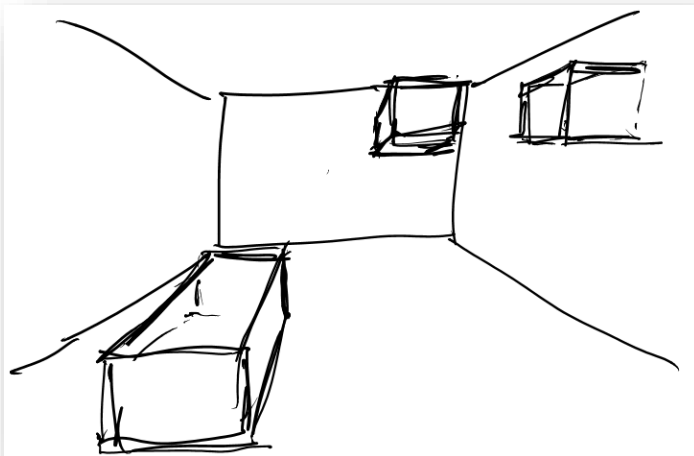
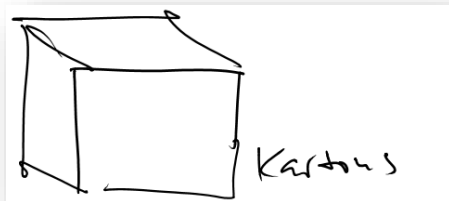


Abbildung 2 Konzept des virtuellen Raums: "...kubische Sphären in einem virtuellen Raum..."

Abbildung 3
Konzept der
DINA4-
Spielfelder: "...Als
Kinder haben wir
DINA4-Zettel wird
in verschiedenen
Zimmern verteilt.
Die Zettel stellen
die Felder eines
großen Spielbretts
dar, wie bei
Mensch ärgere
Dich nicht oder
Monopoly. Auf jedem
Feld musste man eine
Aufgabe lösen, die man
sich vorher ausgedacht
hatte und jedem Feld
zuwies..."

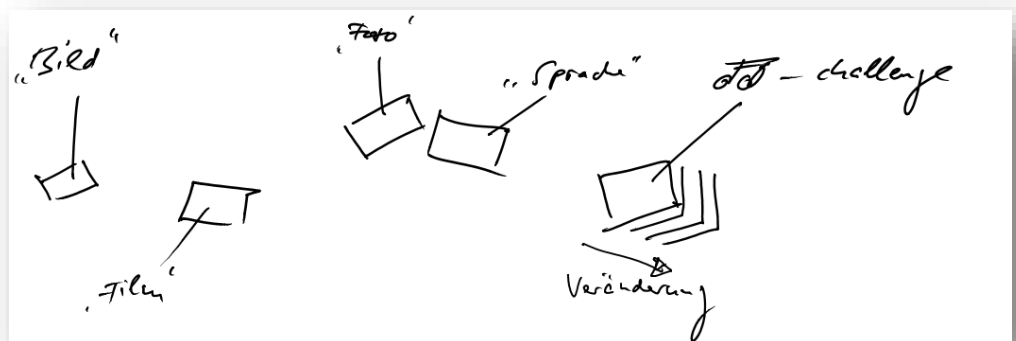


Abbildung 4 "...der öffentliche Bücherschrank wird als Plattform für den Drogenhandel mißbraucht. Der Käufer versteckt im Buch XY einen 10Euro Schein. Am nächsten Tag tauscht der Dealer den Papierschein gegen ein Plastiktütchen Gras."

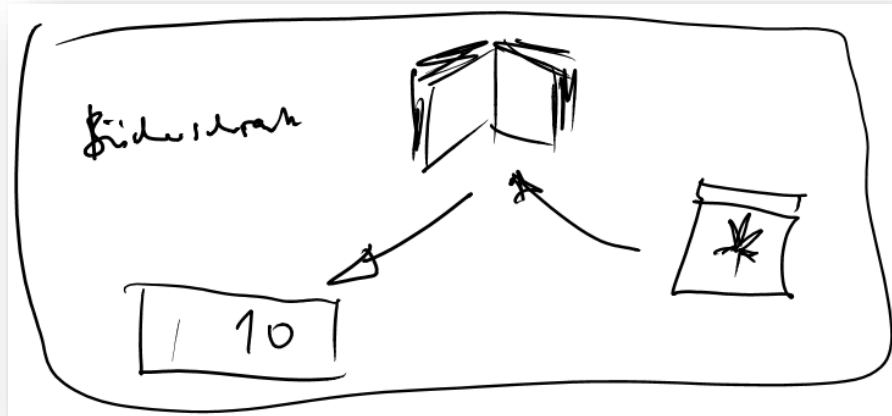


Abbildung 5 Das Konzept der Schatzkiste: Angewendet wird dieses heute zum Beispiel beim GEO Caching oder in Form des Kinder Überraschungseis.



Abbildung 6 Das Ü-Ei Prinzip einmal veranschaulicht...

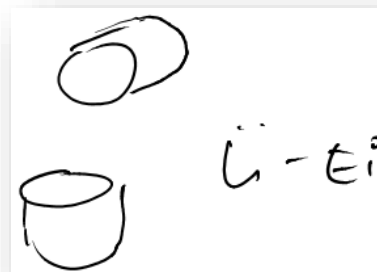
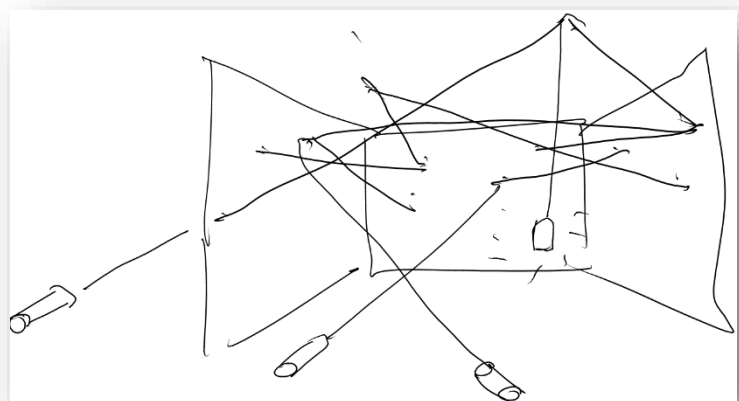


Abbildung 7 "... das Prinzip der Vernetzung (in einem Zimmer in Form von einer Kordel) verschmolzen mit dem Prinzip des Dosen-Telefons..."



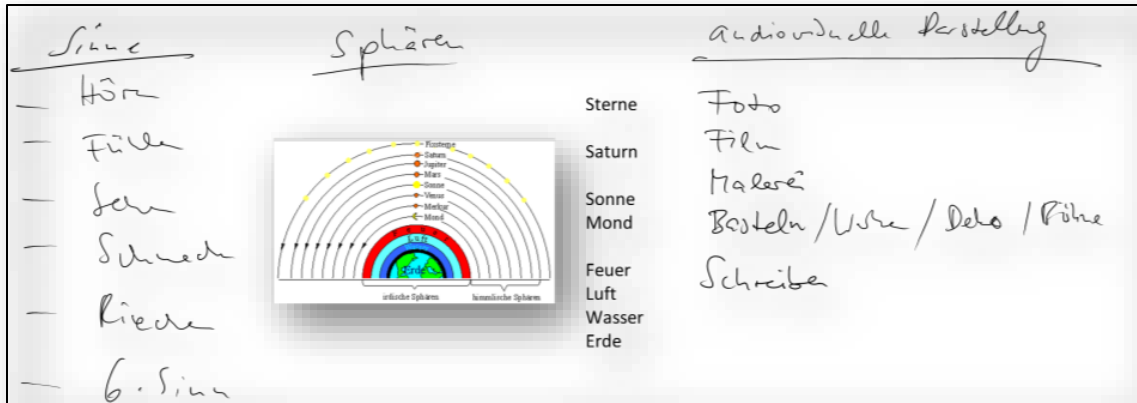


Abbildung 8 Dies ist eine erste Auflistung und Kategorisierung von „Elementen des Produkts“.

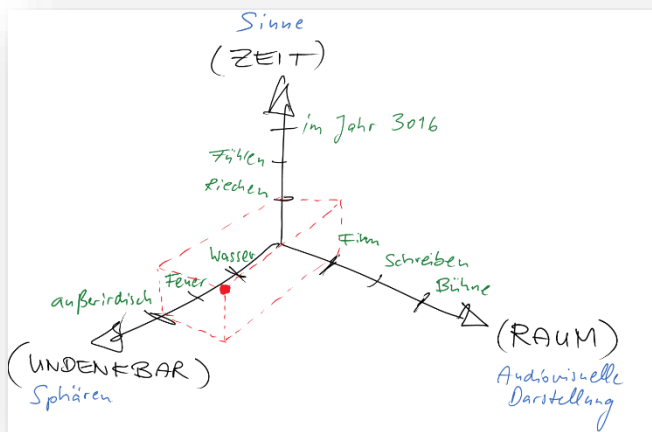
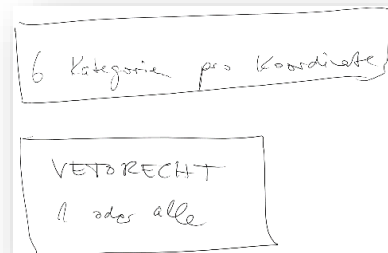


Abbildung 9 Das Konzept des Koordinatensystems wurde hier kombiniert mit den Kategorien Sinne, Sphären und audiovisuelle Darstellung (und den beispielhaften entspr. Elementen) aus Abbildung 8. Die durch den roten Punkt dargestellte Koordinate wird folgendermaßen beschrieben: "Riechen. Film. Außerirdisch." (Die Koordinatenbeschriftung Raum, Zeit und Undenkbar sind hier angegeben, weil dies wahrscheinlich ältere Ideen waren. Der Leser möge diese Beschriftung zwecks besseren Verständnisses des Spieleprinzips getrost vergessen.)

Abbildung 10 Zwei Prinzipien: 1) "...6 Kategorien pro Koordinate..." und 2) "... Vetorecht: Einer oder alle..."



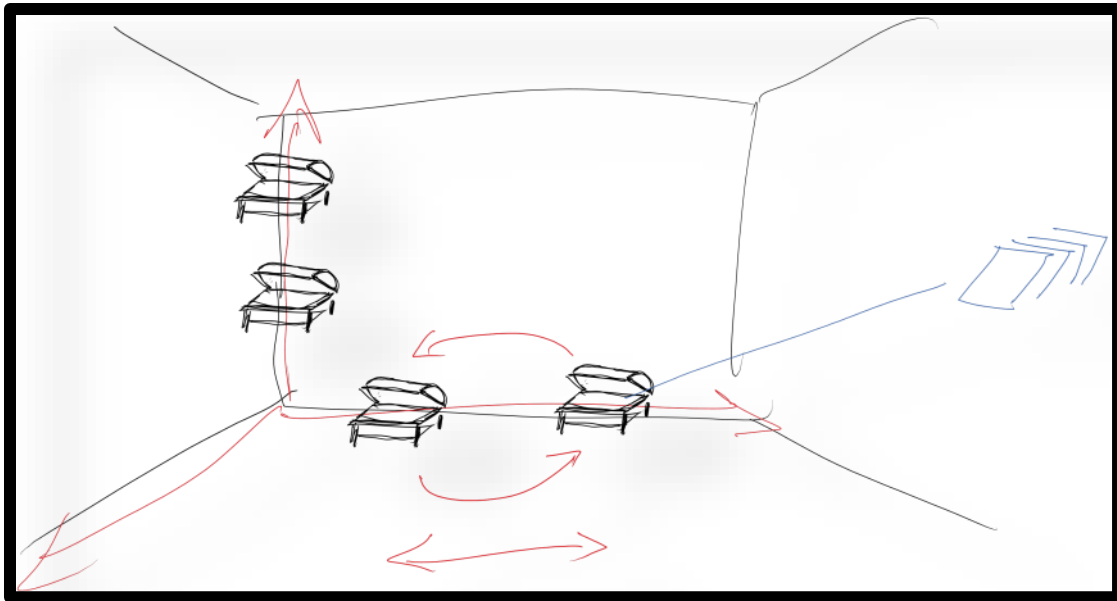


Abbildung 11 Hier sind folgende Konzepte miteinander kombiniert: 1) Der virtuelle Raum. 2) Das Koordinatensystem. 3) Die Schatzkiste. 4) DINA4-Spielfelder.

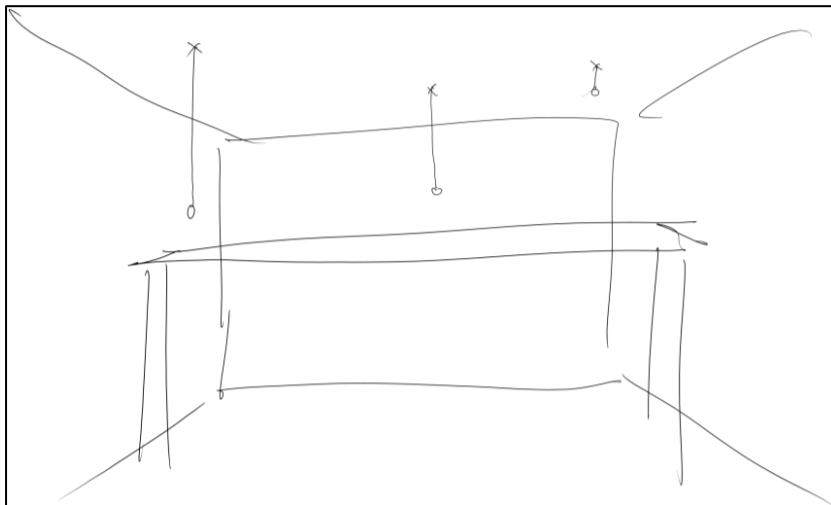


Abbildung 12 "Wie können die Koordinaten umgesetzt werden?" Abgebildet wird ein Zimmer mit einem Gerüst (zwei Böcke, eine Diele). Von der Decke hängen Golfbälle oder Tischtennisbälle.

Abbildung 13 "Ring des Konzepts": Instinkt-->Intuition-->Assoziation-->Logik-->Meditation

