

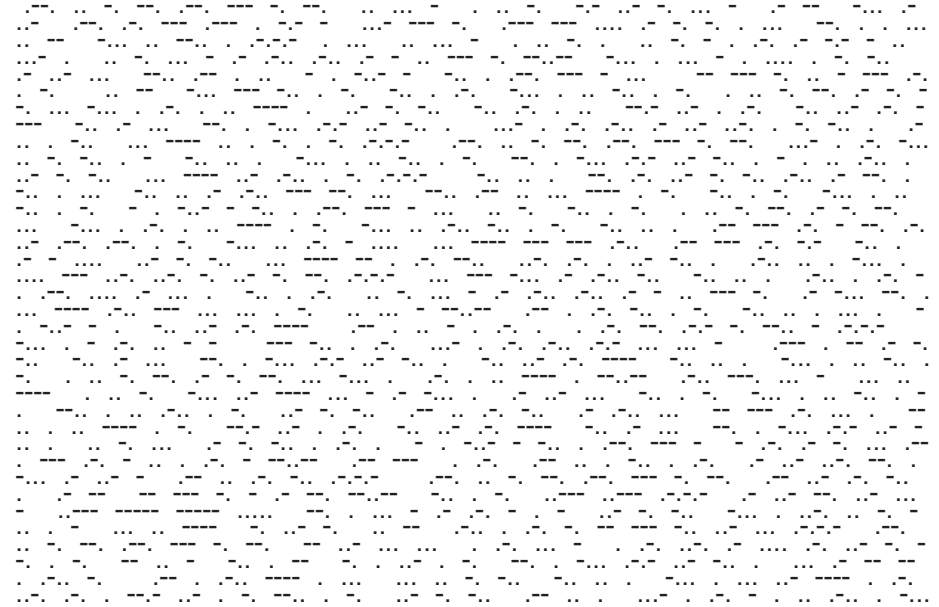
PingPong ist ein Kunst am Bau-Projekt von Johannes Gees im BiZE.
Es ist eine interaktive Installation, bestehend aus zwei Textdepots (Monitoren) im Boden der beiden Eingangsbereiche und drei quer durch das Gebäude verlaufende LED-Schienen.
PingPong verbindet die beiden Gebäudeteile und Schulen.

Die Grundlage des Dialogs zwischen den beiden Textdepots in den Eingangsbereichen bilden die Wortgruppen **BIRTH SCHOOL WORK DEATH** und **SCHMERZ FREUDE LIEBE HOFFNUNG**. Sobald die Lernphase der Installation abgeschlossen ist, werden diese Texte durch weitere ergänzt.

Betritt (oder verlässt) jemand das Gebäude durch die beiden Eingangsbereiche, löst sich ein Buchstabe aus den beiden Zeilen und wird als Morsezeichen quer durch das Gebäude ins andere Textdepot transportiert, wo er wieder aufgebaut wird.

PingPong wurde am Montag, den 22. August 2005 gestartet und befindet sich nun im Lernmodus. PingPong muss erst Erfahrungen mit dem neuen Gebäude sammeln: Welches sind die Besucherfrequenzen und wie verteilen sie sich auf die beiden Eingänge? Wann ist Stosszeit? Wann wird es hell, wann dunkel? Wie schnell bewegen sich die Besucher in den Gängen und auf der Treppe?

In einigen Wochen wird PingPong in den "Normalbetrieb" überführt und mit einer Vernissage eingeweiht.



PingPong ist ein Kunst am Bau-Projekt von Johannes Gees im BiZE.
Es ist eine interaktive Installation, bestehend aus zwei Textdepots (Monitoren) im Boden der beiden Eingangsbereiche und drei quer durch das Gebäude verlaufende LED-Schienen.
PingPong verbindet die beiden Gebäudeteile und Schulen.

Die Grundlage des Dialogs zwischen den beiden Textdepots in den Eingangsbereichen bilden die Wortgruppen **BIRTH SCHOOL WORK DEATH** und **SCHMERZ FREUDE LIEBE HOFFNUNG**. Sobald die Lernphase der Installation abgeschlossen ist, werden diese Texte durch weitere ergänzt.

Betritt (oder verlässt) jemand das Gebäude durch die beiden Eingangsbereiche, löst sich ein Buchstabe aus den beiden Zeilen und wird als Morsezeichen quer durch das Gebäude ins andere Textdepot transportiert, wo er wieder aufgebaut wird.

PingPong wurde am Montag, den 22. August 2005 gestartet und befindet sich nun im Lernmodus. PingPong muss erst Erfahrungen mit dem neuen Gebäude sammeln: Welches sind die Besucherfrequenzen und wie verteilen sie sich auf die beiden Eingänge? Wann ist Stosszeit? Wann wird es hell, wann dunkel? Wie schnell bewegen sich die Besucher in den Gängen und auf der Treppe?

In einigen Wochen wird PingPong in den "Normalbetrieb" überführt und mit einer Vernissage eingeweiht.

