

# BLACKBOXER

netzspannung | digital sparks 08  
[www.blackboxer.net](http://www.blackboxer.net)

Bernhard Pompej  
Johannes Brückner

Machtspiele begegnen uns überall. In Politik und Wirtschaft, am Arbeitsplatz, selbst in der eigenen Familie bestimmen sie unser Leben. Wir finden uns als Spieler und Spielball ihrer wieder. Doch was ist Macht eigentlich? Wie kommt man in ihren Besitz? Wie sieht sie aus? Wie fühlt sie sich an? Kann man sie greifbar machen?

Blackboxer setzt sich mit diesen Fragestellungen auseinander. Mit Hilfe der Interaktivität werden dabei die Grenzen des Monitors gesprengt und die körperliche Agilität wird zum Machtmittel.

Durch den Einsatz von Licht und Dunkelheit spielt Blackboxer mit klaustrophobischen Gefühlen und lässt den Benutzer mit Hilfe seiner Bewegung gegen die Dunkelheit ankämpfen.

Obgleich interaktive Anwendungen bisher nur selten Einzug in kommerzielle Produkte finden, sind sie auf dem unaufhaltsamen Vormarsch. Vor allem im Bereich der Kunst und des Design werden die Relationen zwischen Gegenstand, Raum und Mensch neu verteilt. Es entstehen neue Welten, die immer mehr vom Betrachter selbst gestaltet werden können. Dabei wird der Wandel der Bildwahrnehmung, wie wir ihn schon seit dem 19. Jahrhundert kennen auf eine neue Stufe gehoben: das Erlebnis Kunst findet im Kopf des Rezipienten statt, fordert seine Kreativität heraus und kann somit unterschiedlich wahrgenommen werden. Der Künstler selbst fördert dabei weniger das reine Anschauen als viel mehr die Sinneswahrnehmung, die Verknüpfung mit Erfahrung, Gefühlen und Erlebnissen.

## Technik

Blackboxer ist ein Mixed Reality Project zum Thema Machtspiele. In einer 9 qm großen Box treten zwei Spieler in separaten Räumen gegeneinander an und kämpfen gegen die Dunkelheit. Wer sich schnell genug bewegt, kann seinen langsameren Gegner in totaler Finsternis enden lassen.

In 45 Sekunden Spielzeit geht es darum, sich möglichst schnell und geschickt zu bewegen. Der Raum des jeweils schnelleren bzw. geschickteren Spielers erhellt sich, während sich der andere Raum verdunkelt.

In den identischen Räumen befinden sich an der Decke jeweils eine Lichtquelle (in diesem Fall ein Beamer) und eine Kamera, welche die Bewegung aufzeichnet. Über einen Server werden die Bewegungen verrechnet (mittels Waterfront, einem Programm des Rechenzentrums der Uni Freiburg) und an die Lichtquelle weiter gegeben.

Dezember 2007