

Fotos: Yvonne Klasen, FH Köln

Zwölf Dalí-Originale wurden den Studierenden der KISD für ihre Ausstellung zur Verfügung gestellt

SPIEL du dich SCHLAU

Erfolgreicher Auftritt auf der gamescom

(v. l.) Anne Poggenpohl, Simone Fahrenhorst, Christoph Claus und Mario Frank (nicht im Bild: Ann-Christin Zoppe)

Den spontanen Assoziationen von Menschen aus der ganze Welt zu den Gemälden konnten die Besucher via Analogtelefon zuhören



Große Kunst brachte ein Team aus fünf Studierenden der Köln International School of Design (KISD) unter Leitung von Prof. Dr. Michael Erlhoff auf die gamescom. In ihrer Ausstellung *Code of Surrealism* zeigten sie zwölf Originalwerke aus dem Don Quixotte-Zyklus des Surrealisten Salvador Dalí und machten sie mit modernen Technologien neu erlebbar. So wandelte etwa eine Software die Farben einiger Bilder in Töne um – und damit Dalís Grafiken in Musik wurde. Zu anderen Werken waren Men-

schen aus der ganzen Welt nach ihren spontanen Assoziationen gefragt worden. Diese konnten sich die Besucherinnen und Besucher in der Ausstellung von einer Computerstimme vorlesen lassen, um die Bilder aus der Perspektive anderer Menschen zu betrachten.

„Wir haben während der Messetage tolles Feedback bekommen, vor allem von der Presse und vom Fachpublikum“, erzählt Simone Fahrenhorst. „Von der jungen Ga-

mer-Generation hatten einige keine Lust auf Kunst. Viele haben sich aber doch das Konzept erklären lassen und Fragen gestellt, so dass wir dann lange und spannende Gespräche geführt haben.“

Eine Besonderheit war nicht nur die Verknüpfung der Dalí-Werke mit der Technik moderner Computerspiele, sondern auch die Präsentationsform. Ihren rund 50 Quadratmeter großen Messestand bauten die KISD-Studierenden aus rund 3.000 transpa-

renten Plexiglasrohren sowie etwa 10.000 Foldback-Klammern und installierten eine professionelle Lichttechnik. „Wir haben fünf Tage lang unseren Stand aufgebaut und dabei schon von den professionellen Messebauern sehr viele positive Reaktionen bekommen“, sagt Anne Poggenpohl. „Viele Besucher haben uns gesagt, dass man in den etwas düsteren Messehallen an unserem hellen Stand nicht vorbei kam und dass sie sich bei uns etwas vom Messetrubel erholen konnten“, ergänzt Christoph Claus.

Der Messestand kann nach der gamescom komplett zerlegt werden, erzählt Mario Frank. So könne man aus den Rohren beispielsweise Möbel bauen. Zu einem ihrer Tische hätte es bereits die Anfrage eines Designers gegeben. Ansonsten habe das Team „einen lebenslangen Vorrat an Foldback-Klammern“, scherzt Frank. Bevor die Ausstellung auseinandergebaut wird, geht sie vielleicht noch auf Tour. „Das Deutsche Computerspielmuseum in Berlin ist auf uns zugekommen und interessiert sich da-

für die Ausstellung zu zeigen“, sagt Fahrenhorst. Nach den vielen positiven Reaktionen hat das Team sich nun für den Deutschen Multimediapreis 2014 beworben.

Christian Sander

[Hier geht's zu den neuen Spielen des Cologne Game Lab >>](#)