



## Auf dem Heimtrainer durch die Galaxie

Videospielkultur e. V. bringt Kunstprojekt SPACE TRASH nach München

**München, 9. Dezember 2008** – Mit einem ausrangierten Heimtrainer den Weltraum bereisen: das klingt für die meisten Menschen nach Science-Fiction wie in Douglas Adams „Per Anhalter durch die Galaxis“. Für die Macher von SPACE TRASH ist dieses Recycling von Haushaltsgegenständen nur logisch, in ihrer Installation geht es ja darum, Müll zu beseitigen anstatt neuen zu schaffen.

Der Videospielkultur e. V. lädt am 16. Dezember Christoph Anthes, Teamleiter des Projekts SPACE TRASH nach München ein. Anthes wird um 20 Uhr in den Räumen der Mediadesign Hochschule die Virtual-Reality-Installation vorstellen. Sie wurde von Studenten der Kunstuniversität Linz und der Johannes Kepler Universität entworfen und soll im kommenden Jahr auf der Ars Electronica präsentiert werden.

Im November wurde die Installation erstmals auf der Langen Nacht der Forschung in Österreich vorgestellt. 30 Studenten aus den Bereichen Virtual-Reality-Software-Entwicklung, Interface Design und 3D-Modellierung haben sich auf künstlerische Weise eines ernsten Themas angenommen: der Beseitigung des stetig wachsenden Müllbergs. Doch statt mit erhobenem Zeigefinger gehen die Studenten das Thema mit einem Augenzwinkern an.

In der Installation befreien die Spieler in ihren Raumschiffen die Umlaufbahn der Erde von Weltraumschrott, um Platz für neue Satelliten zu schaffen. Ihr virtuelles Raumschiff steuern die Spieler dabei mit Eingabegeräten, die von den Studenten aus eher ungewöhnlichen Materialien gebaut wurden: ein alter Heimtrainer, ein ausgedienter Plattenspieler und ein ausgemusterter Rasentrimmer.

„Das Tolle am Projekt SPACE TRASH ist, dass es wieder einmal beweist, wie nahe sich doch Videospiele und die bildende Kunst als Teil unserer Gegenwartskultur sind“, meint Johannes Lesser, Vorstand des Videospielkultur e. V. „Wir werden auch in Zukunft weiter alles daran setzen, erstklassige Vorträge wie den von Christoph Anthes nach München zu bringen.“

Der Eintritt zum Vortrag „SPACE TRASH - Eine interaktive Virtual Reality Installation“ von Christoph Anthes ist frei. Alle Kultur-Interessierten sind herzlich eingeladen; eine Anmeldung ist nicht erforderlich. Die Zahl der Plätze ist begrenzt. Um pünktliches Erscheinen wird deshalb gebeten.

Bildmaterial und mehr Informationen zu SPACE TRASH finden Sie auf der Website des Videospielkultur e. V. unter [http://videospielkultur.org/download/pdf/news/space\\_trash.pdf](http://videospielkultur.org/download/pdf/news/space_trash.pdf)

### **Der Vortrag**

„SPACE TRASH - Eine interaktive Virtual Reality Installation“

Dienstag, 16. Dezember 2008 – 20:00 Uhr

MEDIADESIGN HOCHSCHULE für Design und Informatik

Berg-am-Laim-Straße 47

81673 München

### **Über Videospieldkultur e. V.**

Der 2006 gegründete Videospieldkultur e. V. setzt sich für die gesellschaftliche und akademische Anerkennung von Videospielen als wertvolles Kulturgut ein. Zu den Zielen des Vereins zählen die Aufklärung über die Videospield-Kultur und die Förderung wissenschaftlicher Arbeit zum Thema Games. Die direkte Auseinandersetzung mit aktuellen Spielen ist Ziel der regelmäßig veranstalteten Games Lounge. Der Verein unterhält eine umfangreiche Sammlung von Videospielen und Hardware, die professionell erfasst und archiviert wird. Zusammen mit seinen Fördermitgliedern werden Vorträge von renommierten Experten und Künstlern ausgerichtet.

### **Pressekontakt**

TriplePoint  
Martin Fischbacher  
Sendlinger-Tor-Platz 6  
80336 München  
+49 (0)89 945 060 - 002  
[martin@triplepointpr.com](mailto:martin@triplepointpr.com)

### **Vereinskontakt**

Videospieldkultur e. V.  
Tobias Wildner  
Augsburgerstraße 8  
80337 München  
[twildner@videospieldkultur.org](mailto:twildner@videospieldkultur.org)