



Auf spielerische Weise nähert man sich dem Schaltersystem: ein Tastsensor wird zur Schaukel, ein Wippschalter zur Wippe.



Durch die Interaktion des Menschen wird „Play to the Gallery“ zu einem lebendigen Zusammenspiel.

# Play to the Gallery

**An oder aus, auf oder zu, warm oder kalt: Schalter und Systeme sind aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken. Aber was geschieht da eigentlich? „Play to the Gallery“ macht das Unsichtbare sichtbar.**

Die Installation, die für das Unternehmen Jung entsteht, wird im April erfolgreich auf der Milan Design Week 2018 präsentiert. Unter der Leitung von Prof. Ulrich Nether und Ricarda Jacobi (Mitarbeiterin in Lehre und Forschung) nähert sich Jung gemeinsam mit Studierenden dem System Schalter auf unkonventionelle Weise. Entworfen wird das Projekt von Sarah Gmelin, Marielle Kanne, Mona Makebrandt sowie Marisa Spieker.

Im Mittelpunkt der Installation steht der Schalter LS 990, der das Unternehmen Jung in den 1960er Jahren zu einem Pionier seines Faches macht. Mittlerweile sind die meist unscheinbaren kleinen Helfer der modernen Haustechnik, die das Leben komfortabler machen, selbstverständlich geworden.

Bei „Play to the Gallery“ wird auf spielerische Weise die Gelegenheit geboten, selbst in das Zusammenspiel von Schalter, Stromkreis, Licht und Klang einzugreifen. Sichtbar ist gewöhnlich der Schalter, der täglich mehrfach berührt wird, während System sowie Verkabelung im Verborgenen bleiben.

Der quadratische LS 990 wird zum Protagonisten der „Play to the Gallery“-Inszenierung: Betätigt ein Besucher den Schalter, wird ein Foto mit Langzeitbelichtung ausgelöst. Ein Lichtband weist während der Belichtung den Weg zur Kamera. Das Foto hält aus der Vogelperspektive das Zusammenspiel zwischen Mensch und System fest.

Durch zusätzliche Spielgeräte kann der Besucher die Verknüpfung der Elemente selbst spüren: Das Betätigen und Einschalten einer oder mehrerer Bestandteile der Installation löst eine ganze Szenenfolge aus. Der Schalter, der Stromkreis, das Licht, der Klang – sie alle sind Teil des Systems, sie bedingen oder ergänzen sich zu einem großen Ganzen.

Werden die Spielgeräte genutzt, beginnen sie zu leuchten und lösen darüber hinaus eine eigens von dem französischen Klangkünstler Stéphane Clor für das Projekt entwickelte Klangfolge aus, die durch die Bewegungsrhythmen beeinflusst wird.

