

BlinkenArea

Guten Tag,

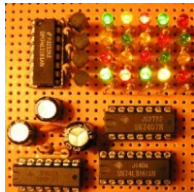
vielen Dank für Ihr Interesse an der BlinkenArea. Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Vorstellung der BlinkenArea sowie einen Überblick über die bisherigen Projekte. Sollten Sie weiterführende Fragen oder Interesse an unseren Projekten haben, stehen Ihnen zur Verfügung:

Stephan Kambor	st@blinkenarea.org
Juliane Pilster	juliane@blinkenarea.org
Stefan Schürmans	stefan@blinkenarea.org

**Sie sind Redakteur?** Dann benutzen Sie die vorliegenden Texte gerne als Vorlage. Falls Sie die Texte in digitaler Form sowie Bilder benötigen, wenden Sie sich bitte an [presse@blinkenarea.org](mailto:presse@blinkenarea.org). Wir danken Ihnen schon jetzt recht herzlich für Ihr Interesse und würden uns über eine Veröffentlichung aus Ihrem Hause sehr freuen.

Ihr BlinkenArea-Team

**<http://wiki.blinkenarea.org>:** Die BlinkenArea unterhält ein eigenes Wiki, in dem alle Projekte gesammelt werden, die von Mitgliedern der BlinkenArea erdacht und realisiert wurden. Das Wiki enthält zu jedem Projekt eine Projektseite, auf der ausführliche und weiterführende Informationen über die einzelnen Projekte zur Verfügung stehen.



# Willkommen

Die BlinkenArea ist ein Zusammenschluss von computer- und elektronikbegeisterten jungen Menschen, die inzwischen mehr als 30 blinkende Hard- und Softwareprojekte entwickelt und umgesetzt haben. Die Gruppe wächst stetig und ebenso steigt die Anzahl an größeren und kleinen Projekten.

Neben der Umsetzung von Projekten hat sich die BlinkenArea von Beginn an zum Ziel gesetzt, zum Beispiel durch Spendenaktionen im Rahmen von größeren Projekten oder durch den Verkauf von selbst entwickelten Bausätzen Gelder zu sammeln, die dann gemeinnützigen Zwecken zu Gute kommen. Das Hauptaugenmerk liegt hierbei auf der Unterstützung von Kindern, Bekämpfung von Armut und der Verbreitung von Bildung.

Bei den meisten Projekten handelt es sich oftmals um blinkende Elektronik-Spielereien, so zum Beispiel ArcadeMini, ein Modell der Bibliotheque national de France, BlinkStroemAdadvanced oder ein LED-Display im IKEA-Style.

Neben diesen kleineren Projekten sind vor allem zwei Projekte zu erwähnen. Littlelights, ein Projekt aus der Geburtsstunde der BlinkenArea und die Lichtinstallation bluebox. Auf den folgenden Seiten finden Sie zu diesen Projekten weitere Informationen.

In der BlinkenArea jeder herzlich willkommen, der sich für blinkende Projekte interessiert und mitarbeiten möchte, egal ob Soft- und Hardwareentwickler, Übersetzer, Redakteur, Graphiker, Musiker oder Filmemacher.



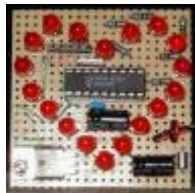
# BlinkenArea

Die Blinken Area war im Jahr 2003 ein Bereich des so genannten Art & Beauty Villages auf dem 2. Chaos Communication Camp des Chaos Computer Clubs, auf dem sich alle vier Jahre technisch interessierte Menschen versammeln, um sich über verschiedene Themen auszutauschen und um Projekte zu entwickeln und vorzustellen. Hier trafen sich zum ersten Mal diejenigen Camp-Teilnehmer, die an verschiedenen blinkenden Projekten arbeiteten.

Vorbild dieser ersten blinkenden Projekte war die Lichtinstallation Blinkenlights vom Chaos Computer Club im Haus des Lehrers am Berliner Alexanderplatz im Jahr 2001, in dessen Rahmen die Fassade des Gebäudes in ein riesiges Computerdisplay verwandelt wurde. Auf dieser 13x8 Fenster großen Matrix gelang die Darstellung von animierten Bildern, Liebes- und Grußbotschaften sowie das Spielen von einfachen Computerspielen mit einem Mobiltelefon, indem die vor den Fenster positionierten Lampen durch einen Computer angesteuert werden konnten.

Der Erfolg der Blinken Area bei den Camp-Besuchern führte zur Gründung einer Gruppe bestehend aus denjenigen, die bereits auf dem Camp gemeinsam ihre blinkenden Projekte entwickelt und umgesetzt hatten. Diese neue Gruppe sollte als Plattform dienen, um enger zusammenzuarbeiten, sich gegenseitig zu unterstützen und um Energie und Kreativität zu bündeln.

Natürlich stand außer Frage, dass der Name des neuen Zusammenschlusses "BlinkenArea" lauten musste.



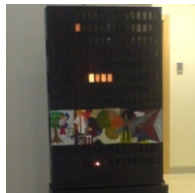
# Hintergrund

LittleLights ist ein Modell vom Haus des Lehrers in Berlin im Maßstab 1:42 und besitzt die gleichen Funktionen wie die BlinkenLights-Installation am Berliner Alexanderplatz aus dem Jahr 2001. Ist das Haus mit einem ISDN-Anschluss verbunden, kann man es anrufen und Pong gegen den Computer oder einen zweiten Anrufer spielen. Außerdem ist es wie bei der Originalinstallation möglich, vorher eingesandte Filme per Telefon zu starten.

Das Haus wurde von Oktober bis Dezember 2002 entwickelt und gebaut, aber erst im Laufe der Zeit kamen alle bis jetzt verfügbaren Funktionen hinzu. Zusätzlich zu den Blinkenlights-Funktionen kann LittleLights als Lichtorgel arbeiten sowie News, Wetter und verschiedene Statusmeldungen ausgeben.

Seine ersten Auftritte hatte LittleLights beim Chaos Communication Congress im Jahr 2002 und auf dem Chaos Communication Camp im darauffolgenden Jahr, wo es als Teil der Blinken Area nicht nur blinkte sondern auch weiterentwickelt wurde. Zusätzlich wurde es im Jahr 2003 beim Tag der offenen Tür und beim Girls' Day der Naturwissenschaftlich Technischen Akademie in Isny präsentiert.

Inzwischen ist LittleLights Teil der Ausstellung pong.mythos, die sich rund um das Kult-Computerspiel von Atari aus den 70er Jahren dreht und mit der das Haus zur Zeit auf Tour ist. Stationen im Rahmen dieser Ausstellung waren unter anderem die Games Convention in Leipzig, das Museum für Kommunikation in Frankfurt am Main sowie das Kornhausforum in Bern.

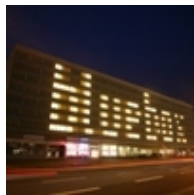


# LittleLights

Im Rahmen des Projekts bluebox wurde im Jahr 2006 die Fassade eines leer stehenden Plattenbaus im Zentrum der sachsen-anhaltischen Landeshauptstadt Magdeburg in ein interaktives Computerdisplay verwandelt. Vorbilder der Installation war unter anderem das Projekt Blinkenlights. Mit Hilfe eines handelsüblichen 150W-Baustrahlers wurde jedes der 686 Fenster der Gebäudefront zu einem Pixel, einem Bildpunkt und so zu einem kleinen Teil eines riesigen computergesteuerten Bildschirms.

An der Gebäudefront konnten nicht nur einfach Graphiken sondern sogar bewegte Bilder dargestellt werden. Das besondere daran war, dass die einzelnen Fenster dabei nicht nur an und aus geschaltet, sondern in 128 Helligkeitswerten variiert werden konnten. Weiterhin war es möglich, mit einem Mobiltelefon den Steuercomputer via ISDN anzurufen und an der Hausfassade Pong, Pacman sowie Symmetris (eine Art Tetris) zu spielen. Mit den Tasten des Telefons wurde zwischen den Spielen ausgewählt und anschließend das jeweilige Spiel gesteuert. Außerdem konnte jeder mit einem zur Verfügung gestellten Programm eigene Animationen oder Grußbotschaften erstellen, diese einsenden und anschließend über ein Telefon mit dem erhaltenen Code starten.

Die Idee für das Projekt bluebox entstand bei einem lokalen Verein aus Magdeburg, der auf der Suche nach technischer Unterstützung im Sommer 2006 mit der BlinkenArea einen Partner fand. Innerhalb von fünf Monaten wurde das Projekt inklusive Entwicklung umgesetzt.



bluebox