

Jonathan den Breejen / Marenka Deenstra

The PingPongPixel



Public spaces are increasingly invaded by commercial display-systems, predominantly in the form of adverts or public information displays.

Providing information to people in the most efficient and fastest way has always been the main purpose of display-systems. *PingPongPixel* is an alternative system that stands in contrast to these display-systems. It competes for attention merely by its slow, basic and entertaining way of presenting information.

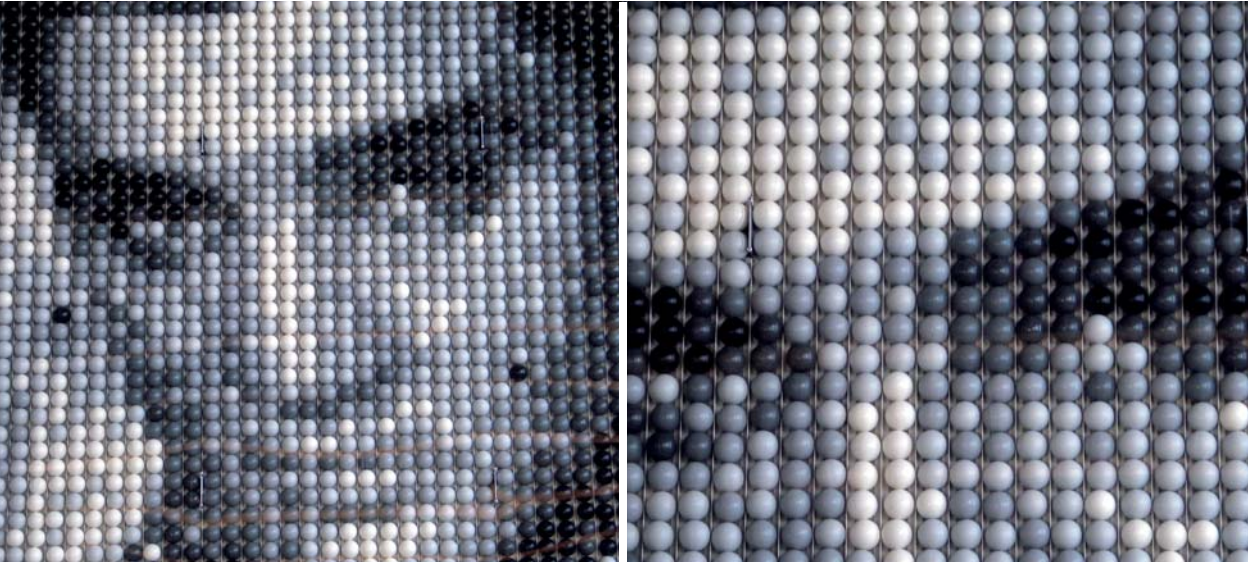
The PingPongPixel is an interactive non-luminescent display-system, that consists of 8100 table tennis balls in 6 grey tones, so it can display portraits using table tennis balls as pixels. The spectator can have his/her portrait loaded onto the screen.

The installation consists of 2 units. The first is the display unit, the other one is the cabinet where the table tennis balls are stored and from which they are dispensed.

The display unit is about two by three meters; the produced picture is approx. 2,40 meters high by 1,80 wide! One pixel is 38 millimeters. Each image is built out of 2700 tennis table balls in 6 grey tones!

The system works as following: When an image is shown, the lowest line will fall away so that the whole image moves one row down. This row of balls is transported back, by air, to the storage cabinet and sorted back into their color-specific basket. By dispensing 45 new balls in the right order a new line is formed. This line is blown to the top of the display screen, and dropped onto the balls that are already visible. This goes on until a new picture is fully visible. The portrait is then visible for a couple of minutes. Then the new image is built up as mentioned before, this way there is always something to see! Simple, almost like a matrix printer.

With many thanks to: Paul Jansen Klomp, Alex Geilenkirchen, Koen Koevoets & Comhan Holland



Öffentliche Räume erleben eine Invasion kommerzieller Anzeigesysteme, die in erster Linie Werbe- und öffentlichen Informationszwecken dienen.

Stets war der Zweck solcher Anzeigesysteme, Informationen den Menschen möglichst effizient und schnell zur Verfügung zu stellen. *PingPongPixel* steht in krassem Gegensatz zu diesen Displays. Es versucht ausschließlich durch seine langsame, simple und unterhaltsame Form der Informationsdarbietung die Aufmerksamkeit zu erregen.

The PingPongPixel ist ein interaktives, nicht-leuchtendes Anzeigesystem, das mithilfe von 8.100 Tischtennisbällen in sechs Graustufen, die als Pixel dienen, Porträts darstellen kann. Der Betrachter kann sich sein Konterfei auf die Anzeigetafel laden.

Die Installation besteht aus zwei Einheiten – der Anzeigeneinheit und dem Schrank, in dem die Tischtennisbälle gelagert bzw. aus dem sie ausgeteilt werden.

Die Anzeige ist ca. zwei mal drei Meter groß, und das dargestellte Bild hat ungefähr die Maße 2,40 mal 1,80 Meter. Ein Pixel hat einen Durchmesser von 38 Millimeter und jedes Bild besteht aus 2.700 Tischtennisbällen in sechs Graustufen.

Das System funktioniert folgendermaßen: Wird bereits ein Bild angezeigt, so fällt die unterste Reihe weg, und das gesamte Bild rutscht um eine Zeile nach unten. Die Bälle werden per Gebläse zurück in den Speicher transportiert und in den jeweiligen Farbkorb sortiert. 45 neue Bälle werden in die richtige Reihenfolge gebracht und als oberste Reihe in die Anzeige geblasen, wo sie auf den bereits vorhandenen Bällen zum Liegen kommen. Dies wird solange wiederholt, bis das neue Porträt fertig ist, das dann ein paar Minuten sichtbar bleibt. Anschließend wird auf die eben beschriebene Weise das nächste Bild generiert, so dass immer etwas zu sehen ist. Einfach – fast wie ein Matrixdrucker.

Aus dem Englischen von Michael Kaufmann