

PLOT



- MAGAZIN

- VORSCHAU
- OUT NOW!
- AUSGABEN
- SFX/VFX

- | SZENE

- NEWS
- PRODUKTE
- STUDIUM
- DISKURS

- | TERMINE |

- JOBS |

- SHOP |

- ABOUT |

- NEWSLETTER |

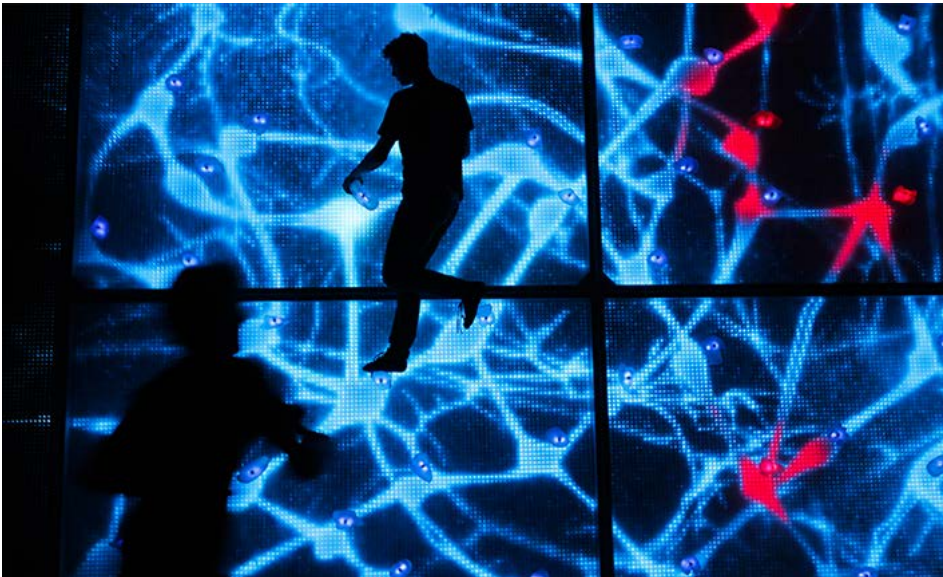


FOLLOW US

Neue Welten

Psycho Path – The Story of Peter who almost went crazy

POSTED 1. August 2014



▲ FOTOS (7)



▲ TEXT

◀ PREVIOUS • WO?

- Aachen
- Abu Dhabi
- Amsterdam
- Århus
- Augsburg
- Bad Wurzach
- Bahrain
- Basel
- Berlin
- Bern
- Binningen
- Bochum
- Bonn
- Bregenz
- Bremen
- Brüssel
- Cancun
- Chicago
- China
- Cuxhaven
- deutschlandweit
- Dortmund
- Dresden
- Duisburg
- Düsseldorf
- Elsinore
- Essen
- Esslingen
- Finsterwalde
- Florenz
- Frankfurt am Main
- Frankfurt an der Oder
- Freiburg

Klettere auf dem Pfad zwischen Wahnsinn und Genesung

„Psycho Path – The Story of Peter who almost went crazy“ ist das Ergebnis der Studioproduktion Eventmedia der Hochschule der Medien Stuttgart im Sommersemester 2014. Studenten der Studiengänge Audiovisuelle Medien, Medienwirtschaft und Computer Science and Media schaffen in dieser Produktion jedes Semester eine mediale und zugleich räumliche Inszenierung, welche für den Besucher zum Erlebnis wird.

Am Anfang des Projekts stand dieses Mal der selbstentwickelte Prototyp eines transparenten Klettersteins, der auf Berührung reagiert, indem ein integriertes LED-Licht die Farbe ändert. Die erste Aufgabe bestand daraufhin darin, ein ansprechendes inhaltliches Konzept für eine Installation zu finden, das die Klettersteine integrierte. Nach einigen Wochen gelang es dem Team schließlich, ein unkonventionelles und aufregendes Spielkonzept um eine Kletterwand zu spinnen, die mit den interaktiven Klettersteinen ausgestattet war:

In Psycho Path wird das Schicksal eines Mannes geschrieben. Sein Name ist Peter. Peter ist psychisch krank. Er ist kurz davor den Verstand zu verlieren. In der Schaltzentrale seines Körpers, in seinem Gehirn, herrscht Chaos. Das Gehirn, abgebildet als Neuronennetz, wird durch die interaktive Kletterwand dargestellt. Dabei ist jeder Kletterstein eine Neurone, die entweder rot oder blau leuchten kann. Schließlich breitet sich die psychische Krankheit in dem Neuronennetz aus und infiziert sukzessiv Peters gesamtes Gehirn. Um Peter heilen zu können, müssen kranke, also rot leuchtende Steine berührt werden, denn dadurch werden sie blau und sind geheilt. Sobald alle Steine blau sind, tritt Peters Genesung ein. Gelingt dies nicht, sind Peters Neuronen gänzlich infiziert und die Krankheit siegt über Peter. Er verliert den Verstand.

Die Installation Psycho Path teilt sich auf zwei Räume auf. Einen abgedunkelten Vorraum und einen Hauptraum mit der Kletterwand. Im Vorraum erklärt ein Video von Dr. FH Loboto die Ausgangssituation. Der Wissenschaftler, dessen Arbeit auf der Heilung von Peters Psyche beruht, führt die Besucher in Peters Schicksal ein und leitet sie in die Tiefen von Peters Gehirn, in den Hauptraum, weiter.

Der Besucher geht zur Interaktiven Kletterwand im Hauptraum. Hinter der diffusen, durchsichtigen Kletterfläche befindet sich eine über die Wand hinausragende bildgebende LED-Fläche. Die Wand befindet sich anfänglich im Ruhezustand – die Neuronen sind inaktiv. Zwei Spieler werden vom anwesenden Spielleiter ausgewählt. Es folgt eine weitere Einspielung von Dr. FH Loboto auf Monitoren rechts und links der Wand, wo dieser die Spielsystematik erklärt. Dann tritt die Krankheit auf. Es ist Peters raumgreifende Stimme des Wahnsinns. Sie provoziert und stachelt die Kletterer an – das Spiel beginnt, die Spieler klettern.

Eine Runde dauert je nach spielerischem Erfolg ca. 1-3 Minuten. Während des Spiels kommentiert die Stimme der psychischen Krankheit den Spielverlauf. Wird schnell genug geklettert und alle Klettersteine blau wird die Krankheit besiegt. Dann wird eine goldene Tasse an einem Seil von der Decke heruntergelassen. Dr. FH Loboto bittet die Spieler nun diese in den beleuchteten (Tassen-)Schrank zu stellen.

Verlieren die Spieler gegen die Krankheit, dann ist die Kletterwand rot und Peter bleibt bis zum nächsten Durchgang wahnsinnig. Die Stimme des Wahnsinns wird nur am Spielende gezeigt: ein roter Mund mit gelblichen Zähnen spricht zum Besucher. Der Kopf des Sprechers ist schwarz maskiert. Ein weiteres Video, das eines umfallenden Tassenschanks, wird eingespielt. Peter hat nun nicht mehr alle Tassen im Schrank.

Um eine lebendige Neuronen-Optik der Kletterwand realisieren zu können, musste ein transparentes Material, das von der Beschaffenheit für Belastungen wie das Klettern geeignet war, gewählt werden. Die Wahl fiel auf Makrolon (15mm Dicke). Die Wand weist eine Kletterfläche von ca. 25qm (6,10m breit x 4,10m hoch) auf, wobei die LED-Module, welche die animierte Neuronen-Grafik zeigen, eine Gesamtfläche von 8m x 4,80m bilden und somit die visuelle Fläche des Netzwerks erweitern. Diese Module sind mit einem Abstand von ca. 10 cm hinter den Makrolon-Platten angebracht. Für die gewünschte Wirkung eines zusammenhängenden Bildes musste ein Streumedium vor die LED-Fläche. Dazu wurde die Rückseite der transparenten Kletterfläche angeschliffen. Die Klettersteine wurden als Rohformen aus Steckschaum geschnitzt, anschließend Negativ-Formen mit Silikon hergestellt und diese schließlich mit Polyesterharz gefüllt.

Der Psycho Path profitierte in der Realisierung nicht nur von der interdisziplinären Zusammenarbeit zwischen den Studiengängen der Hochschule der Medien. Wichtige Kooperationen mit Firmen, sowie

- [Galtür](#)
- [Gelsenkirchen](#)
- [Genf](#)
- [Groningen](#)
- [Gross Schauener](#)
- [Seen](#)
- [Guben](#)
- [Hamburg](#)
- [Hannover](#)
- [Hansol](#)
- [Heidelberg](#)
- [Heilbronn](#)
- [Innsbruck](#)
- [Istanbul](#)
- [Karlsruhe](#)
- [Köln](#)
- [Kopenhagen](#)
- [Kortrijk](#)
- [Langenthal](#)
- [Lauffen am Neckar](#)
- [Leipzig](#)
- [Lindlar](#)
- [Linz](#)
- [London](#)
- [Los Angeles](#)
- [Ludwigsburg](#)
- [Mailand](#)
- [Mattighofen](#)
- [Mauthausen](#)
- [Mayen](#)
- [Messel](#)
- [Milwaukee](#)
- [Mörfelden-Walldorf](#)
- [München](#)
- [Neckarsulm](#)
- [Neu-Anspach](#)
- [Neuschönau](#)
- [Neuss](#)
- [New Orleans](#)
- [New York](#)
- [Nijmegen](#)
- [Nürnberg](#)
- [Nürnberg](#)
- [Oberrhein](#)
- [Oberstdorf](#)
- [Osnabrück](#)
- [Paderborn](#)
- [Paris](#)
- [Parkstein](#)
- [Passau](#)
- [Peking](#)
- [Pfarrkirchen](#)
- [Regensburg](#)
- [Rio de Janeiro](#)
- [Rom](#)
- [Roost](#)
- [Rostock](#)
- [Saarbrücken](#)
- [Salzburg](#)

der Universität Stuttgart und der Hochschule Esslingen haben in der Produktions- und Konzeptionsphase einen großen Beitrag zur erfolgreichen Umsetzung der Idee beigetragen.

FACTS

Projekt: Psycho Path – The Story of Peter who almost went crazy

Gestaltung: Event Media Produktion Sommersemester 2014, Hochschule der Medien Stuttgart > www.hdm-stuttgart.de/event-media

Projektteam: Alexander Rösch, Daniel Maternus, Fabian Fiess, Janieke Bekasinski, Jessica Peichl, Kristina Coric, Marius Heil, Marlene Thara, Tamara Frech, Tim Forstenhäusler, Tim Lofi, Felix Hundhausen

Betreuung: Prof. Ursula Drees und Steffen Mühlhöfer

Standort: Medianight der Hochschule der Medien, Stuttgart

Zeitraumen: 10.07.2014

Fotos: © Jessica Peichl

▲ KOMMENTARE

Twittern 0

Gefällt mir 186

Add a comment...

- [Santiago de Chile](#)
- [Schallaburg](#)
- [Schwäbisch Hall](#)
- [Schweiz](#)
- [Seesen](#)
- [Shanghai](#)
- [Sharjah](#)
- [Shenzhen](#)
- [St. Leonhard in Passeier](#)
- [Stuttgart](#)
- [Südwestfalen](#)
- [Tokyo](#)
- [Trier](#)
- [Ulm](#)
- [Unteruhldingen/ Bodensee](#)
- [Vake- Park](#)
- [Viterbo](#)
- [Wallisellen](#)
- [Wanderausstellung](#)
- [Warschau](#)
- [Weimar](#)
- [Weinstadt](#)
- [weltweit](#)
- [Wendisch Rietz](#)
- [Wien](#)
- [Wiesbaden](#)
- [Wolfsburg](#)
- [Yeosu](#)
- [Yokohama](#)
- [Ypres](#)
- [Zagreb](#)
- [Zürich](#)

• VON WEM?

- [.simple](#)
- [.PSLAB](#)
- [22quadrat](#)
- [3deluxe](#)
- [adNAU](#)
- [Agence NC](#)
- [Albert Concepts / Interior Architecture](#)
- [Alfred Peter](#)
- [Andrea Cuius and Roland Ellis](#)
- [Archimedes](#)
- [ArchiMeDes GbR](#)
- [Architecture and Vision](#)
- [argeMarie](#)
- [ARNO Design](#)
- [ART+COM](#)
- [Atelier Brückner](#)
- [Atelier Markgraph](#)
- [Atelier Mohr](#)
- [atelier oi](#)
- [atelier522](#)
- [at _____](#)