



Blog Biografie Werkauswahl Hochschularbeiten Forschung Archiv Kontakt & Impressum

PSYCHOPATH THE STORY OF PETER WHO ALMOST WENT CRAZY VON DER HOCHSCHULE DER MEDIEN, STUTTGART

Posted on 8 Juli, 2014 in Allgemein, Animation, Exhibition Design, Installationen, Inszenierung, Medien Architektur, Performance, Spiel, Wissenschaft



©ICT_HDM_StudioProduktion Event Media

„PsychoPath“

Das Projekt der Studioproduktion Event Media „PsychoPath“ ist eine interaktive, 6 (Breite) x 4 (Höhe) m Kletterwand und gleichzeitig Spiel. Kletterwände werden im Fachjargon Boulderwände genannt. Bouldern ist horizontales Klettern in geringer Höhe, wodurch aufwändige Sicherheitsmaßnahmen entfallen. Eine Boulderwand (engl. Boulder = Felsblock) ist eine künstlich eingerichtete Kletterwand, die ohne Seilsicherung beklettert werden darf.

Das Magazin PLOT berichtet ebenfalls.

Die Geschichte des Spiels „PsychoPath“-Klettere auf dem Pfad zwischen Wahnsinn und Genesung!

Peter ist kurz davor, den Verstand zu verlieren. Seine Neuronen sind Klettersteine und sie infizieren sich. Schnell. Sehr schnell. Die blauen Steine sind gesund, die roten jedoch müssen geheilt werden. Dazu reicht

LINKS

LETZTE BETRÄGE

Magical Mirrors von Daniel Michelis

MEDIANIGHT | 10.07.2014 Hochschule der Medien

PsychoPath_the Story of Peter who almost went crazy von der Hochschule der Medien, Stuttgart

SensFloor von Future Shape

SUCHE

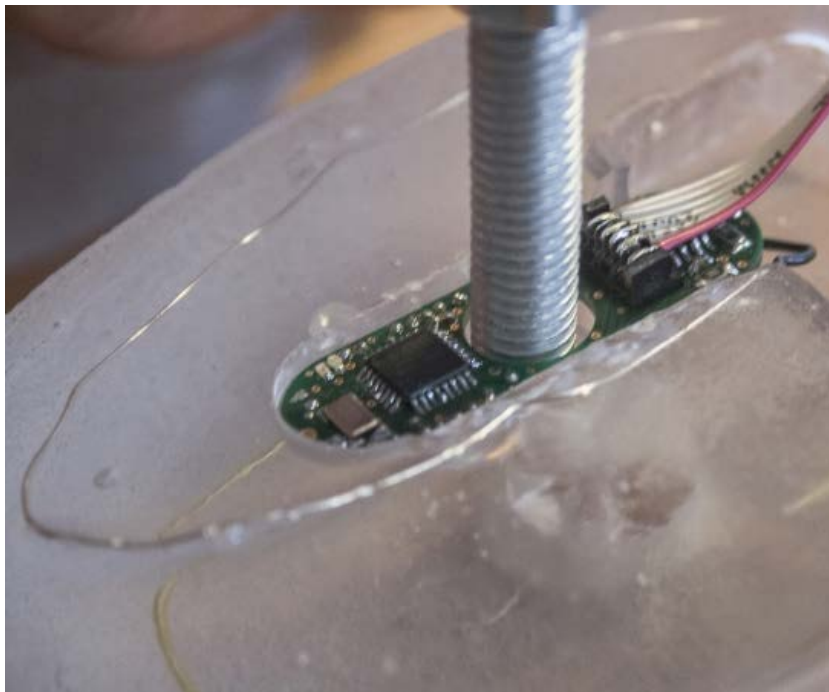
SCHLAGWORTE

application Arduino Ars
Electronica Augmented
Media **Bewegung**
biennale Venedig 2013 bildschirm
Cinder Cyborg Design Thinking
Dramaturgie generativ
hybrid art Hybrid Media
Idee **Inszenierung**
interactive **Interaktion**
Inversion Kinect Kinetische
Installation **Kunst** LED
Lichtkunst Mad Mapper
media architecture
Medien Mensch
Maschine
Schnittstelle Museum

eine Berührung. Aber wird es in der vorgegebenen Zeit möglich sein, alle zu erreichen?

Es gilt in einem festgelegten Zeitraum alle Klettersteine zu berühren, damit sie gesunden. 2 Spieler sind beteiligt. Ein Spieler klettert, der andere gibt Anweisungen. Die hinter der transparenten Kletterwand aufgestellte LED Powerwall zeigt die infizierten und gesunden Neuronen. Der Kletterer wird durch den Helfer zu den infizierten Steinen geleitet. Ausserdem darf ein Auswechseln der Kletterer durchgeführt werden.

Jeder Kletterstein ist mit einem Touchsensor, mit einem Microcontroller und RGB LED Lichtern ausgestattet. Die Berührungen der Hände und Füße werden gemessen. Ein Impulssignal wird an ein LED Licht im Kletterstein geschickt. Gleichzeitig werden Daten an eine hinter einer aus Plexiglas gefertigten Kletterwand befindliche eine LED Wand weitergeleitet.



©ICT_HDM_StudioProduktion Event Media

Die Klettersteine sind Einzelanfertigungen. Sie weisen eine Verdrahtung zur Berührungswahrnehmung im Stein auf. Ausserdem befindet sich ein eigen für diese Wand entwickelter Microcontroller in jedem einzelnen Stein. Das Institut für Polymerchemie (IPOC) an der Uni Stuttgart hat uns ihre Labore für den Guss zur Verfügung gestellt.

Die Microcontroller sind für die Datenvermittlung verantwortlich. Felix Hundhausen, Student der Mechatronik der Hochschule Esslingen-Göttingen im Fachbereich Electronic hat uns massgeblich mit der Entwicklung unterstützt. Die Platine wurde geätzt, bestückt, verkabelt und mit einem Programm bespielt.

©ICT_HDM_StudioProduktion Event Media

Ebenso hat das ILEK Institut für Leichtbau Entwerfen und Konstruieren (ILEK) der Universität Stuttgart bei der Statik der Wand beraten.

Die interaktiven Klettersteine als auch der Microcontroller sind eigenständige Entwicklungen. Sie sind im wahrsten Sinne des Wortes angewandte Forschungsprojekte. Genauso verhält es sich mit der Kletterwand als Konzept. Bis jetzt gibt es weltweit keine Kletterwand die als interaktives Spiel funktioniert.

“Für dieses Projekt wurde alles bewegt. Wir haben Kooperationen mit dem Institut für Polymerchemie (IPOC), dem ILEK Institut für Leichtbau Entwerfen und Konstruieren an der Uni Stuttgart, der Hochschule Esslingen-Göttingen Fachbereich Electronic erwirkt. Ausserdem haben wir interdisziplinär mit den Fachbereichen Medienwirtschaft und Medieninformatik, Game Development, Software Engineering unter der Leitung von Stefan Radicke an der Hochschule der Medien zusammen gearbeitet. Das spricht für die Komplexität und den Anspruch des Projekts”, so Ursula Drees, betreuende Professorin der Produktion

“Die Idee ist aussergewöhnlich! Eine interaktive Kletterwand, die auch gleichzeitig ein Spiel ist, gibt es weltweit noch nicht. Das ist eine Sache. Die Entwicklung der Klettersteine und der Microcontroller als eigenständige angewandte Forschungsprojekte stellt eine andere Sache dar. Das ist herausragend.”

narration Processing
Projektion
Rauminstallation
Robotik Scenography Festival Stuttgart
2012 screen **Sound Story**
Telling Szenografie
video mapping www
Wettbewerb **Wissenschaft**

MENÜ

Blog

Biografie

Ausstellungen

Publikationen

Preise

Was mich bewegt

Werkauswahl

Monaco

Flowers&Images

Goethe Gartenhaus

James A. Michener Art Muesum

Microsoft

Valery

Yellow Strom

Joyce Thinks In Pictures

vitruve

Planet of Visions

Hochschularbeiten

Studioproduktion Event Media

Kreativität: Comic Noir

Storyboards

Ideen und Modelle

Fingerübungen

Forschung

Archiv

Kontakt & Impressum

ARCHIV

Wähle den Monat



©ICT_HDM_StudioProduktion Event Media

Tags: Bewegung, Dramaturgie, Idee, Inszenierung, Interaktion, media architecture, Medien, Mensch Maschine Schnittstelle, narration, Rauminstallation, Story Telling, Szenografie, Wissenschaft

Comments are closed.

[\[Top\]](#)

[← SensFloor von Future Shape](#)

[MEDIANIGHT | 10.07.2014 Hochschule der Medien →](#)