

AUF DER MATTE

BILD
24/001 002

PARTIZIPATIVES VIDEOGAME MIT
SOUND, TECHNISCHE UMSETZUNG:
HANS KADEL

FRANZISKA HARNISCH

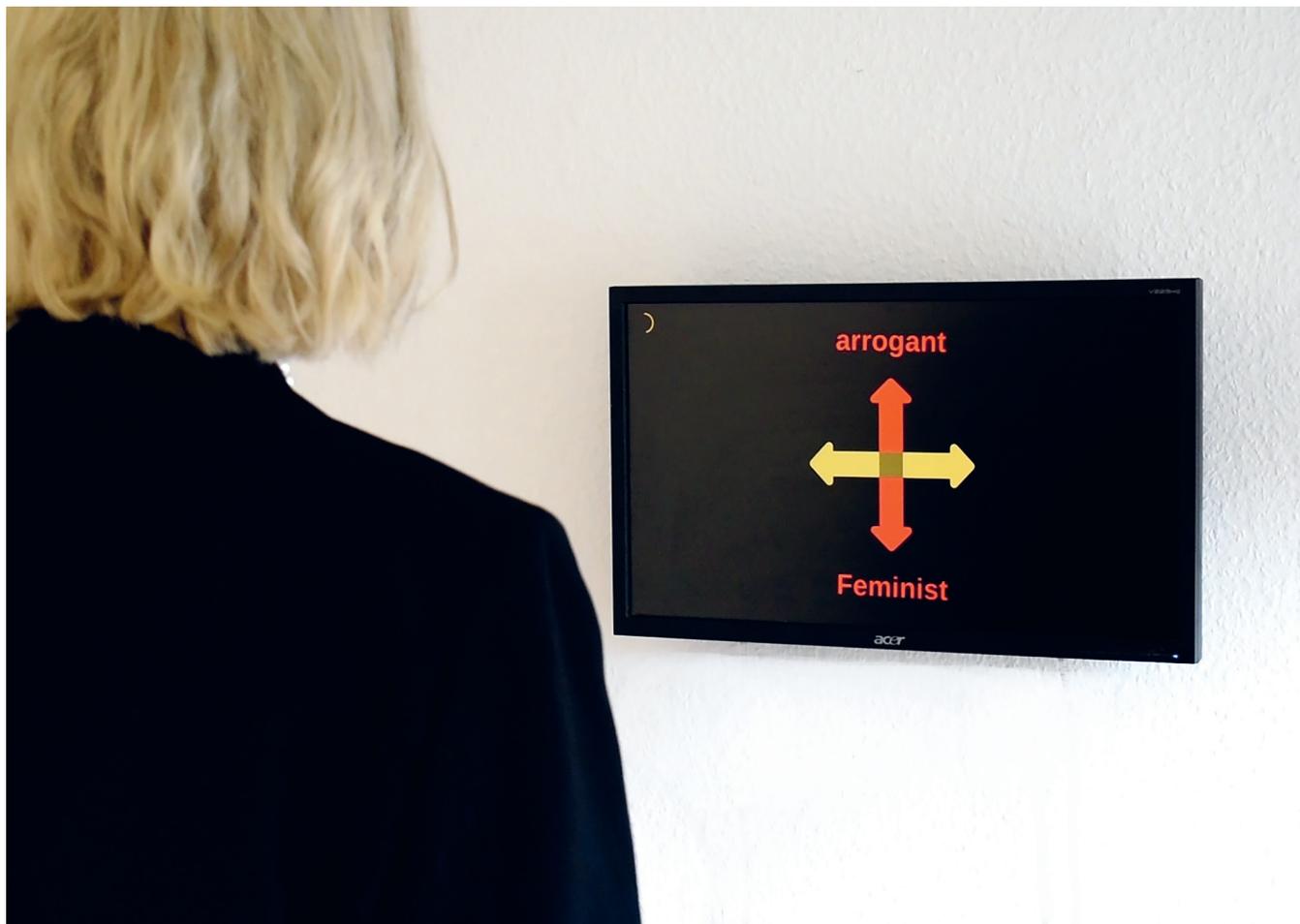
ANGELEHNT AN DIE ARCADE-GERÄTE VON DANCE DANCE REVOLUTION AUS DEN 90ER JAHREN UNTERSUCHT DIE ARBEIT SPIELERISCH, WIE SICH MENSCHEN BEGRIFFLICHKEITEN ZUORDNEN.

DIE PARTIZIPIERENDE PERSON BEGIBT SICH MITTIG AUF EINE AUF DEM BODEN LIEGENDE SOUNDMATTE, AUF DER PFEILRICHTUNGEN ABGEBILDET SIND. AUF EINEM VOR DER PERSON HÄNGENDEN SCREEN STARTET DAS GAME: EBENFALLS IN PFEILRICHTUNGEN, DIE DENEN AUF DER SOUNDMATTE ENTSPRECHEN, WERDEN IN KURZEN ABSTÄNDEN BEGRIFFLICHKEITEN* ANGEZEIGT. DIE PERSON IST AUFGEFORDERT, DIESEN DURCH EINE GERICHTETE KÖRPERBEWEGUNG AUF DER MATTE ZU FOLGEN. DABEI ERKLINGEN SOUNDS*. DIE PERSON MUSS DABEI ENTSCHEIDEN, OB SIE SICH DIESEN BEGRIFFLICHKEITEN VERBUNDEN ODER DURCH SIE CHARAKTERISIERT FÜHLT – OB SIE TAPPED ODER NICHT, IST ALSO EINE ENTSCHEIDUNG IN BRUCHTEILEN VON SEKUNDEN. DAS RESULTAT IST EINE ART TANZ MIT MEHR ODER WENIGER FLÜSSIGEN BEWEGUNGEN, DURCH SOUNDS DER MATTE BEGLEITET.

*ZUFÄLLIGER ALGORITHMUS



24/001



24/002