



BODYMOVER, 2000

Körperbewegung als Mittel zur Schaffung eines audio-visuellen Raum-Erlebnisses

Der Bodymover ist eine Multi-User-Installation, die den Körper als Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine spielerisch erlebbar macht. Auf vier präparierten Flächen von etwa 5 x 4 m Größe können die Spieler untereinander und mit architektonischen Objekten interagieren.

Die Outline jedes einzelnen Spielers wird beim Betreten der Fläche von einem Tracking-System erkannt, daraus wird eine Grafik berechnet, die um den Spieler auf den Boden projiziert wird. Die auf der Fläche befindlichen Spieler beeinflussen durch die Bewegung ihrer Arme und Beine diese Grafik. Dynamisch ausgelöste Töneffekte werden von den Spielern zum übergreifenden Raumsound komponiert.

Die Körper der Spieler werden zum medialen Interface. Ihre spielerische Bewegung schafft ein audio-visuelles Raumerlebnis.



Konzeptvisualisierung



Konzeptvisualisierung



Installation vor Ort

Kunde

DaimlerChrysler AG

Leistungsumfang

Konzept und Realisation

ART+COM in Zusammenarbeit mit Atelier Markgraph,
Frankfurt am Main

Technik

Bitmap-Tracking zur Positions- und Gestikerkennung,
Bodenprojektion

Besonderheiten

Multi-User-Environment