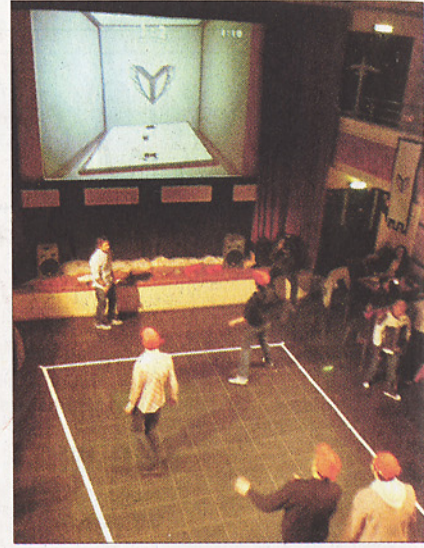


Der „Soulman“, ein Comic des Todes (links), muss die Erste Hilfe organisieren.



Ein Autogramm von Jesus, dem Superstar, ermöglicht die interaktive Video-Installation, die Intendant Ulrich Peters (rechts) per Knopfdruck vor dem Projektteam bedient.



Bewegungen der Spieler im Raum verändern die Spielebene von „Yonic“. Bilder: U. Wagner

Tod mit Afromähne leistet Erste Hilfe

Multimedia-Studenten der Fachhochschule präsentieren im Theater ihre meist spielerischen Projektarbeiten

Von unserem Redaktionsmitglied
Alois Knoller

Der Tod als Spielfigur? Klingt makaber, sieht jedoch ziemlich harmlos aus und sein Auftritt ist obendrein lehrreich. „Soulman“ wiederholt nämlich spielerisch den Stoff des Erste Hilfe-Kurses. Mit drei weiteren Multimedia-Projektarbeiten aus der Fachhochschule wurde das Spiel am Mittwochabend im Theater vorgestellt.

Mit den „Arbeiten aus der Mitte des Studiums“ breite der Fachbereich eine Spielwiese aus, meinte Dekan Prof. Jens Müller. Die Studenten hätten zuletzt Tag und Nacht an ihren Projekten gearbeitet, die an der Schnittstelle von Informatik und Design platziert sind. Intendant Ulrich Peters begrüßte die Studenten nicht zuletzt als Werbepartner des Hauses. Gemeint hat er die interaktive Installation

zum Musical „Jesus Christ Superstar“, die an zehn Tagen in der Innenstadt für die Freilichtbühneninszenierung werben wird. Nach der Kooperation mit den RT.1-Studios zu den Dreharbeiten wird der rote Teppich für Jesus beim Medienservicecenter in der Maximilianstraße ausgerollt. „So haben wir den Rathausplatz als Hintergrund“, freut sich Teamsprecher Benjamin Mayer. Der Passant wird dabei Teil einer Szene, wie Superstar Jesus, dargestellt vom weiß gekleideten Schauspieler Thomas Peters, von Fans bejubelt wird. Eine Kamera an der Projektionsleinwand bettet den Zuschauer in dieses Bild ein und druckt daraus eine Autogrammkarte von Jesus. „Aquaris“ heißt ein lehrreiches Geschicklichkeitsspiel rund um Wasserkraft und ökologische Stromerzeugung. Es ist gedacht für Kinder bis zwölf, die bei einem Museumsbesuch ausspannen und das Gesehene wiederholen. Aus Wolken am Turbinenhaus regnet

es neben Tropfen auch rote Minus- und gelbe Pluspunkte, die in beweglichen Schiffchen gemieden oder aufgefangen werden sollen. Die Steuerung hat die Projektgruppe mit den FH-Werkstätten selbst konstruiert mit Seilzügen, die elektrische Impulse erzeugen. „Die Hälfte unserer Zeit haben wir gespielt“, erzählt Projektleiterin Nadja Doth vom unwiderstehlichen Reiz des „Aquaris“-Spiels. Ebenfalls starke Spielimpulse gehen von „Yonic“ aus: Durch ihre Bewegungen im Raum sollen zwei Mannschaften eine Kugel jeweils im Loch des Gegners versenken. Die Spielebene lässt sich dabei beliebig kippen. Ein Praxistest fand abends im Capitol-Club am Moritzplatz statt, im Obergeschoß ausgestattet mit elektronischen Ortungssystemen. Für dessen Einrichtung leisteten Informatikstudenten der Universität kollegiale Hilfe.

Den „Soulman“ als durchaus liebenswürdigen Comic-Charakter des Todes mit wallender Afromähne und lässigem Hüftschwung unterm knöchellangen grauen Gewand schuf Farhad Yusufi. Er ist zur Stelle, wo Menschen unter die Räder kommen oder Bauchweh haben. In knapper Zeit muss er sich zur Hilfe etwas einfallen lassen, wozu ihm sechs Werkzeuge zur Verfügung stehen. Die grafische Oberfläche dieses Erste-Hilfe-Spiels mit dem geballten Rotkreuz-Wissen fasziniert, die Navigation mit verschiedenen Ebenen wirkt etwas kompliziert. Doch die Kids haben sicherlich die mauseübtere Hand für die rasche Kombination von Varianten.

Kugel auf kippender Ebene

@ Im Internet:
www.fh-augsburg.de/multimedia/projekte