

## gumgame.....

art Computerspiel / Interaktive Installation / Lingo Programmierung

datum 06/04 - 07/04


technik Touchscreen, Shuttle PC, Boxenpaar, Sockel.

sprache Lingo

autor Leif Rumbke | Sülzburgstrasse 9 | 50937 Köln

fon: 0221-629675 | mobil: 0177-4788171 | fax: 0221-6201073  
web: www.rumbke.de | mail: leif@rumbke.de

entstehung

 **Kunsthochschule für Medien, Köln.**  
SS 2004. Betreuung: Hans-Joachim Popp, Ursula Damm.

beschreibung

Auf dem Touchscreen eines Terminals ist eine Linie aus groben schwarzen Kästen vor weißem Hintergrund zu sehen. Der Besucher kann sie einem Gummiband ähnlich mit dem Finger in verschiedene Richtungen ziehen. Zieht er sie bis zum Bildschirmrand, wird die Linie dort verankert; er kann sie so in unterschiedlichen Formen über den Bildschirm spannen. Nach kurzer Zeit löst sich die Linie wieder von ihren Ankerpunkten und schwingt nachfedernd in ihre Ausgangslage zurück. Dies geschieht ebenso, wenn zuviel Spannung auf sie ausgeübt wird. Die Materialität wird allein durch die Bewegung und Abhängigkeit der Elemente untereinander vermittelt.

Auf hohem visuellem Abstraktionsgrad wird ein dem Benutzer vertrautes physikalisches System referenziert, dessen Zusammenhänge er spielerisch erforschen kann. Die reduzierte Darstellung erinnert an die Anfänge der Computerspiele, die Funktionalität an Kinderspiele, bei denen verschiedene Formen mittels eines Gummibandes zwischen den Händen aufgespannt werden. Diese naiven Referenzen spiegeln sich auch im haptischen Interface wider, dessen Bedienung keinerlei Kenntnisse voraussetzt.

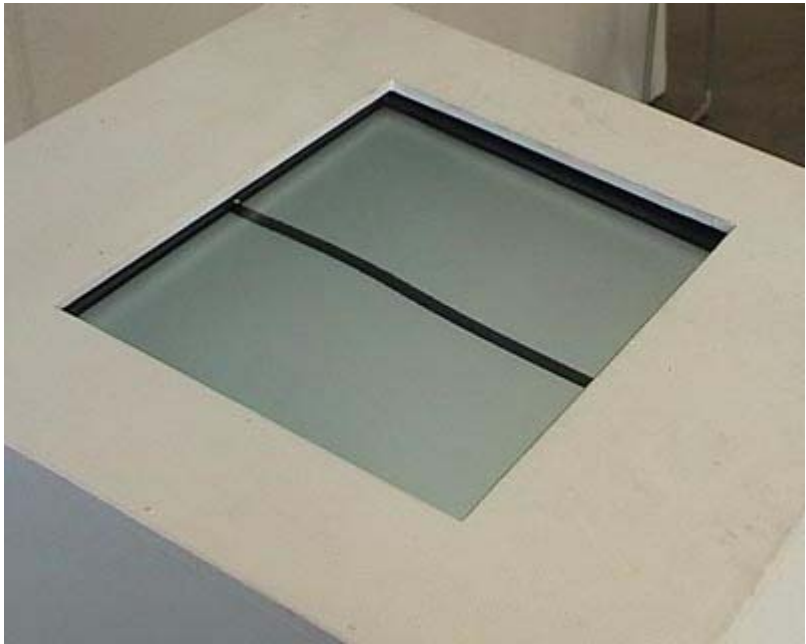
aufbau

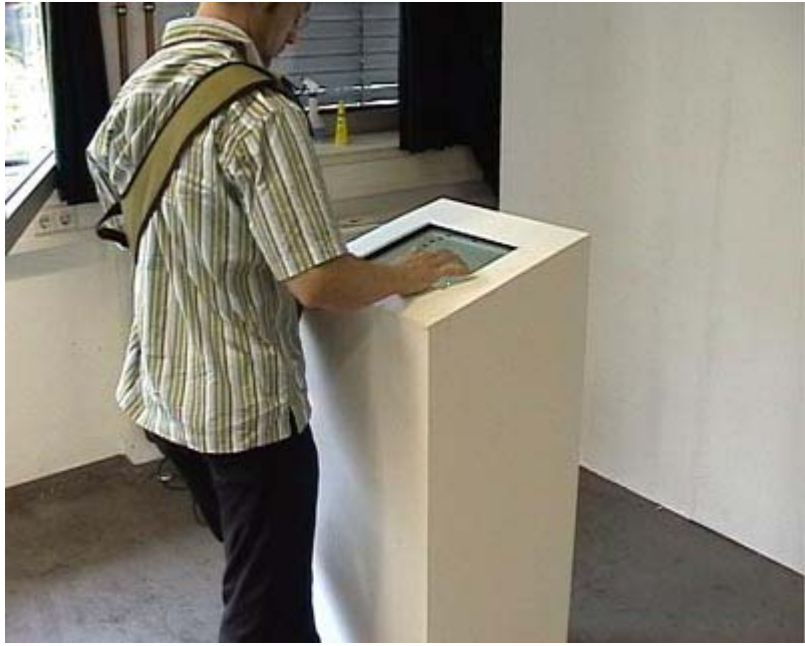
Das Terminal steht im freien Raum. Alle Technik ist geschlossen im Gehäuse enthalten und einziges Interface ist der dem Besucher entgegengerichtete Touchscreen.

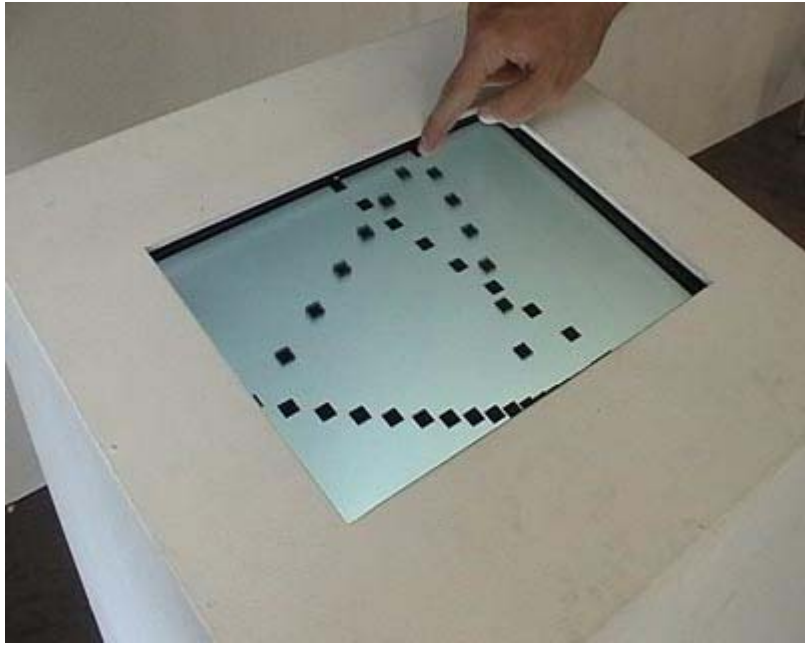
logik

Auf der Programmebene werden die Einzelelemente des "Gummibandes" durch Nachbarschaftsregeln nach dem Modell Zellularer Automaten zusammengehalten. Diese Nachbildung physikalischer Zusammenhänge führt zu einem in sich stets stringenten System, das auf alle vom Benutzer erzeugten Konstellationen reagieren kann und in der Bewegung einen sehr natürlichen Eindruck vermittelt.

bilder







website

<http://www.rumbke.de/data/art/gumgame/gumgame.html>

3. Februar 2006