

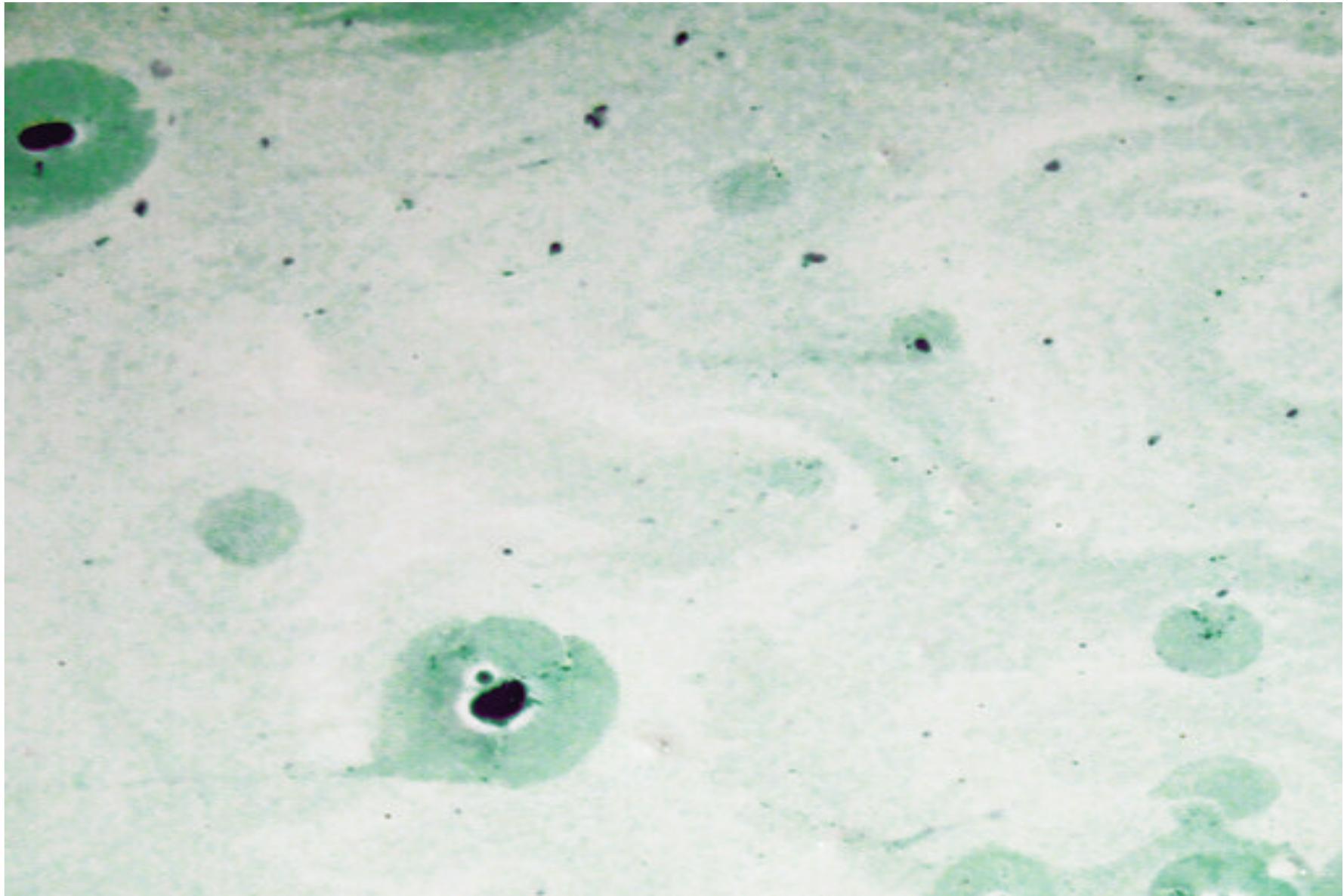
HOMO LUDENS

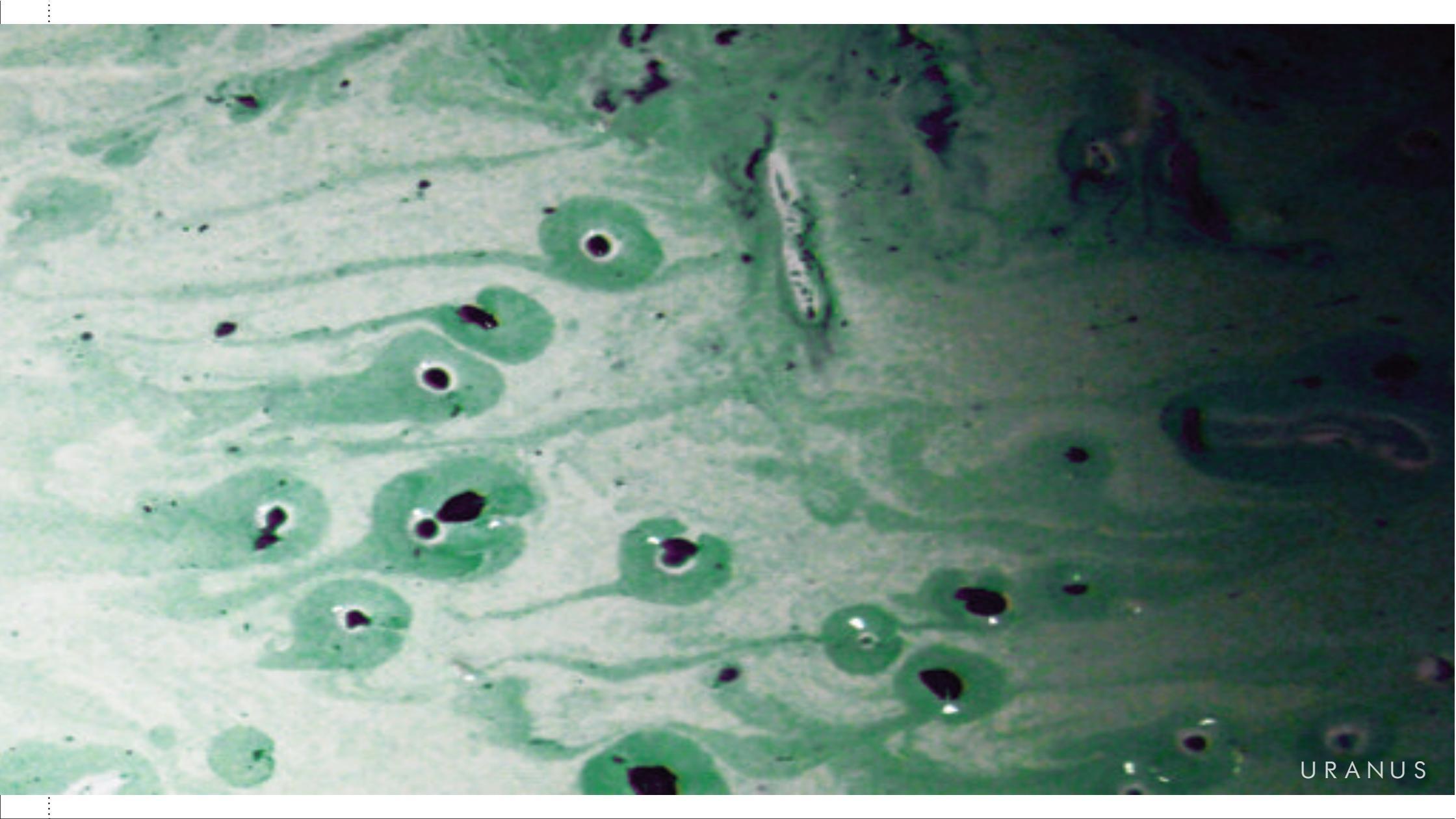
BEITSCH DUDEWICZ GRAU KNAUT WAGNER WITTMANN

Die Aufgabenstellung für das Projekt Homo Ludens lautete, ein Konzept für einen Raum oder Ort zu entwickeln, an dem eine spielerische Aktivität in einem Bürogebäude oder in dessen Umgebung stattfindet. Die Benutzer dieses Spielortes sollten Büroangestellte sein, die täglich organisatorische Prozesse und Kundenbetreuung per Telefon und per Computer ausüben.

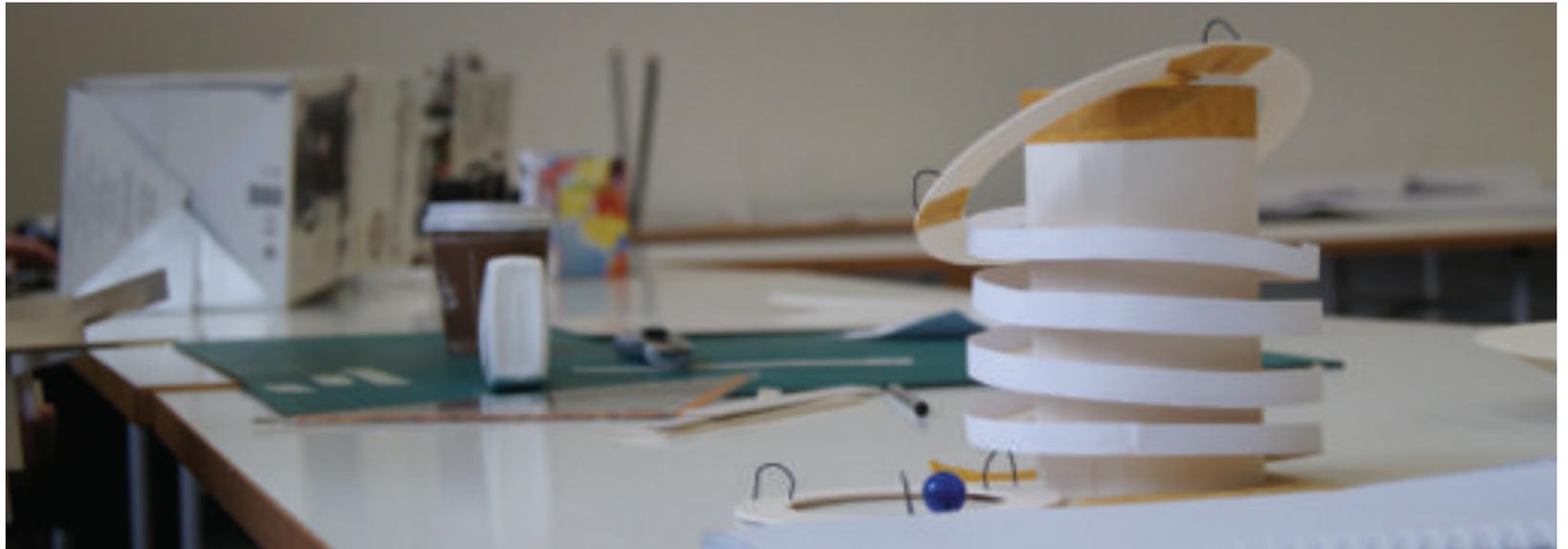
Das Zeitfenster für die spielerische Aktivität sollte bei circa 45 Minuten jeden Morgen, Nachmittag oder während der Mittagspause liegen.

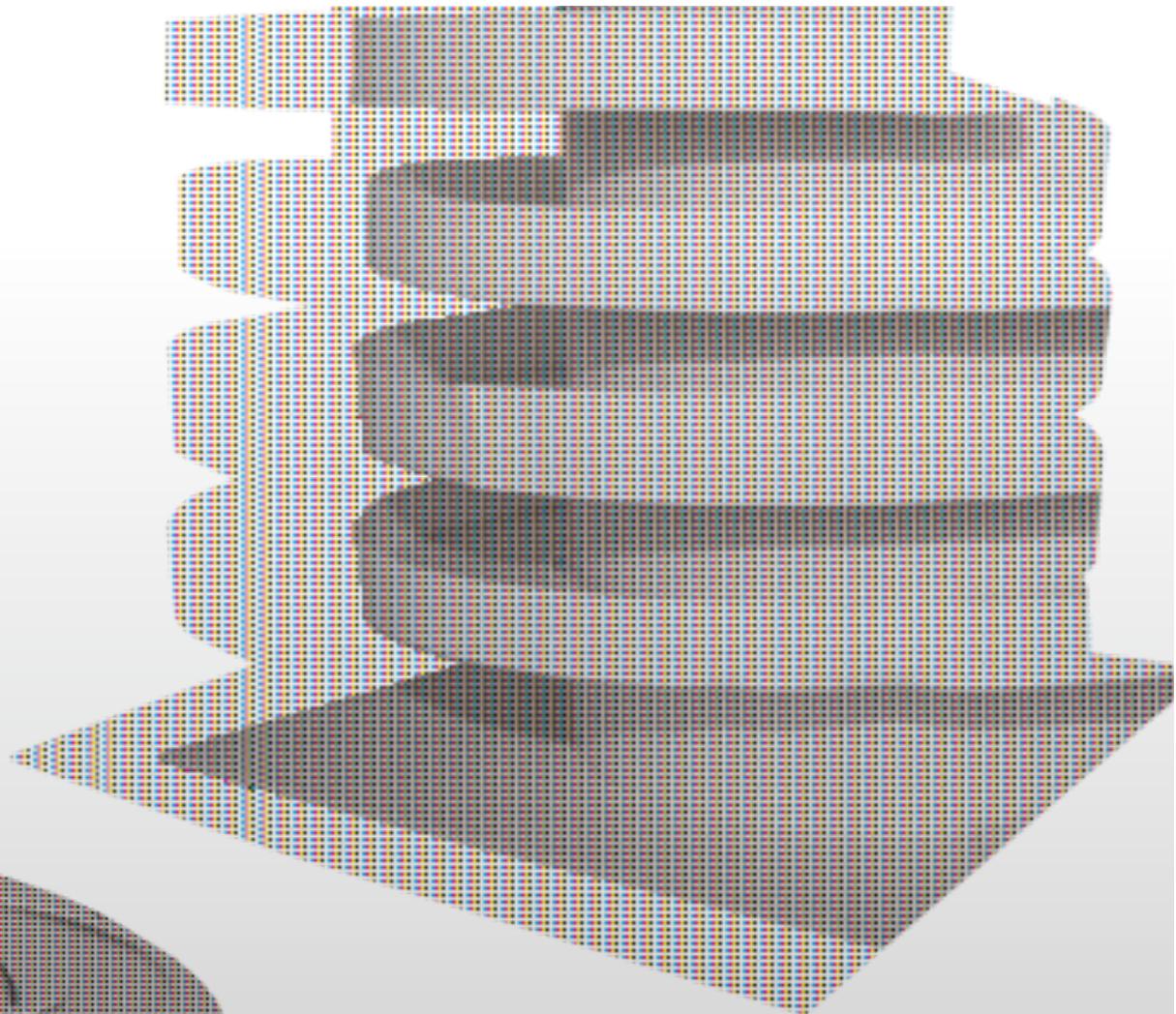
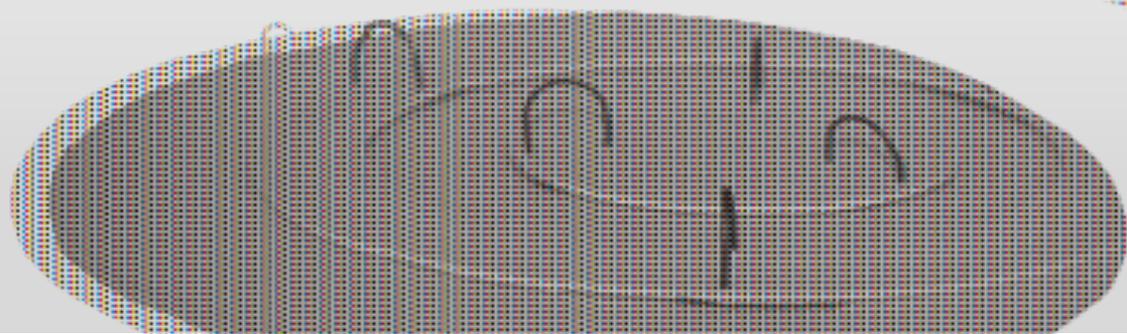
Nach dem Spiel sollte sich sowohl der Körper als auch der Geist der Arbeiter wieder regeneriert haben, sodass sie entspannt und fähig sind, produktiv weiterzuarbeiten.



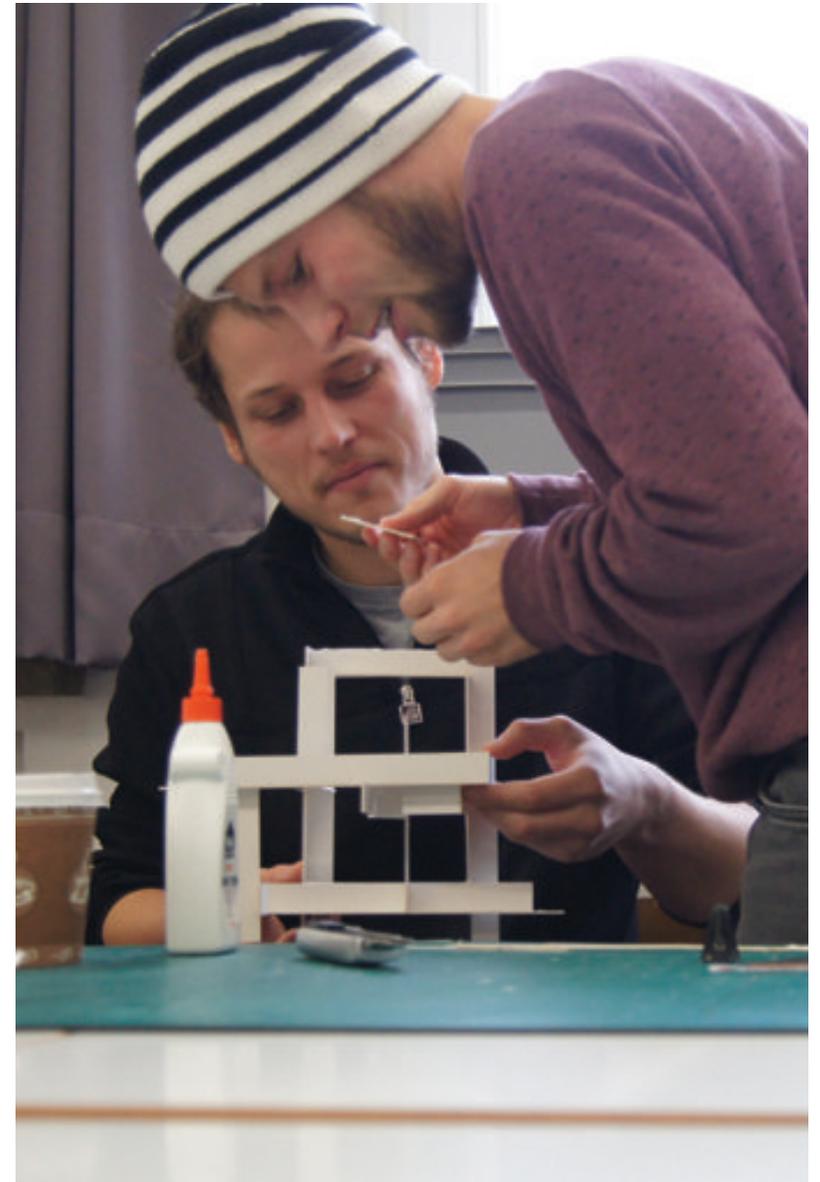


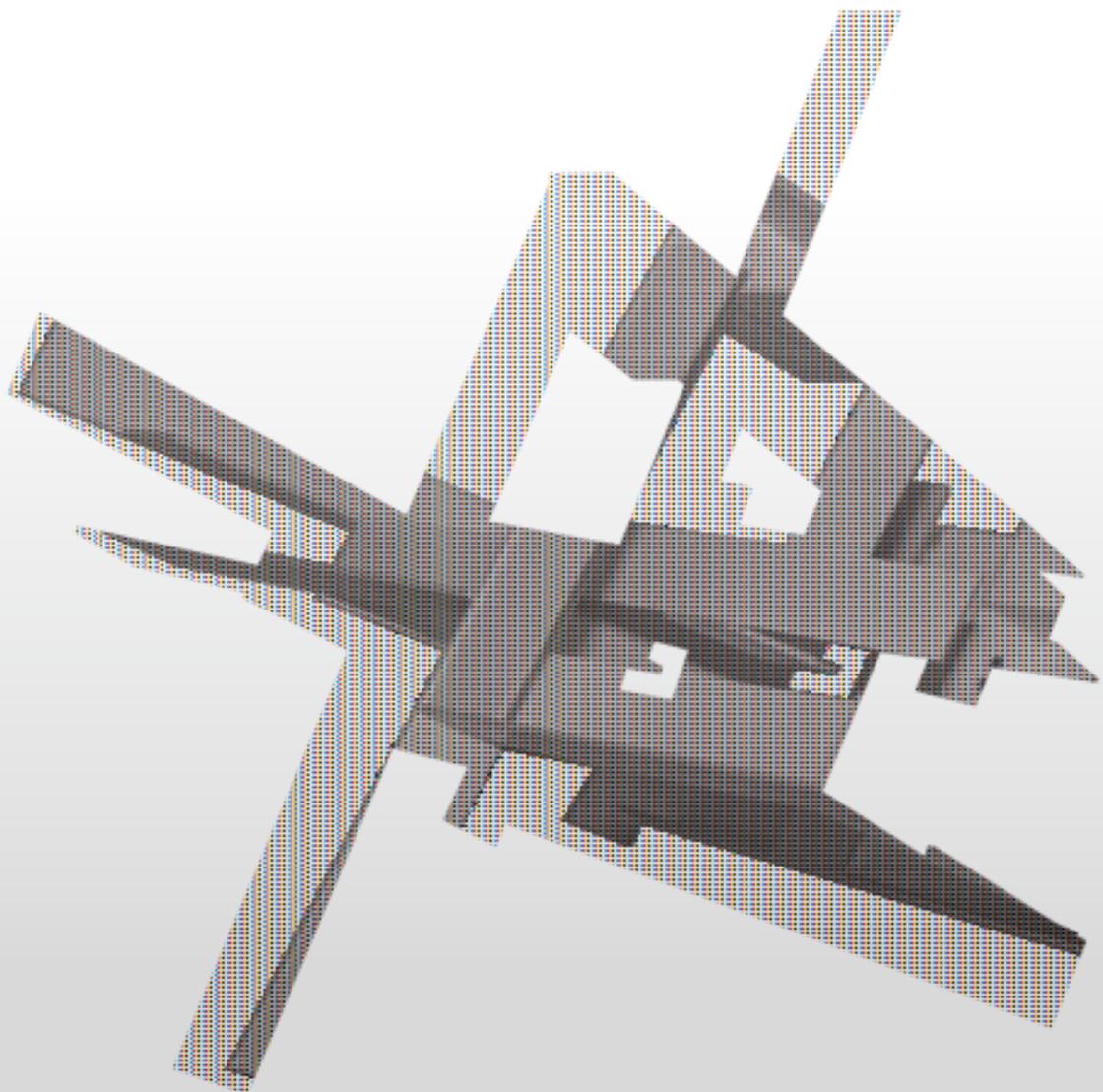
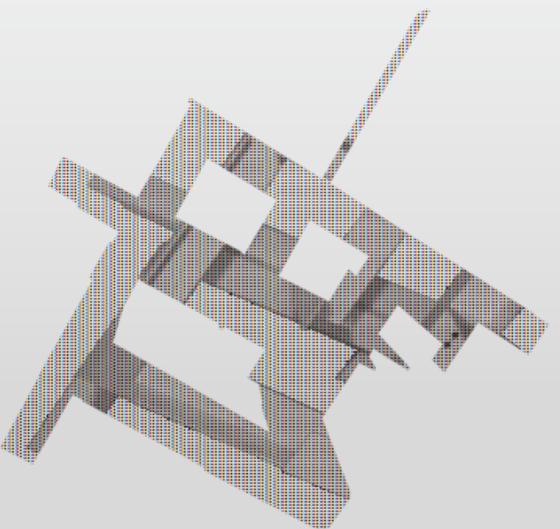
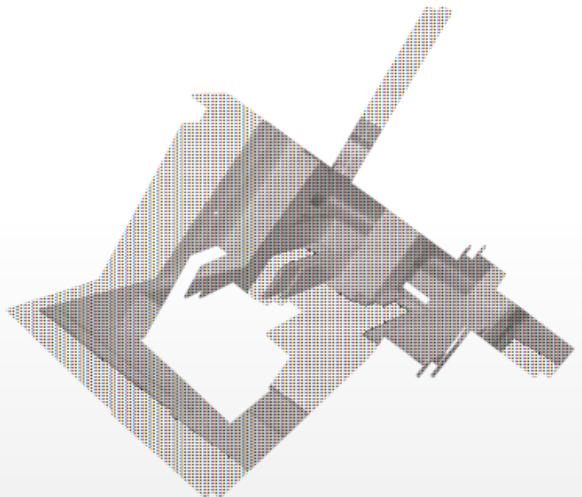
In Anlehnung an bestehende Spiele drehten sich die ersten Überlegungen zur Aufgabenstellung um das Thema Balance. Es wurde ein spiralförmiges Modell gebaut, welches eine kleine Kugel durch das geschickte Bewegen des Objekts vom Boden bis zur obersten Etage befördern soll. Oben angelangt, muss die Kugel durch mehrere Hindernisse balanciert werden. Durch die Veränderung des Maßstabs und eine mögliche Umsetzung in Lebensgröße wäre es möglich, dass die Spieler das Spiel auf einer Art „Taumelscheibe“ bestreiten und durch ihre gezielten Bewegungen die Kugel durch die Spirale leiten. Dies war ein erster Versuch, ein Balancespiel zu entwickeln und die Spielenden zu animieren, sich mit ihrem vollen Körpereinsatz und in Teamarbeit ins Spiel zu integrieren.



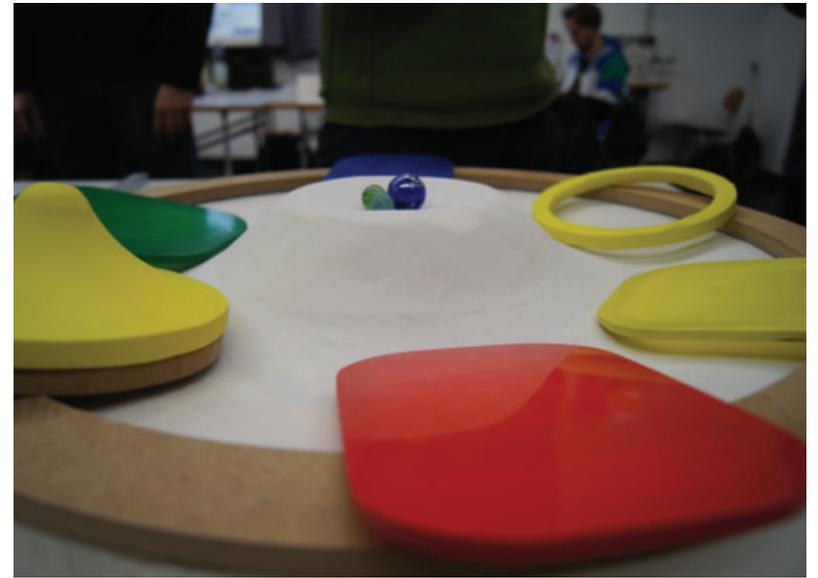
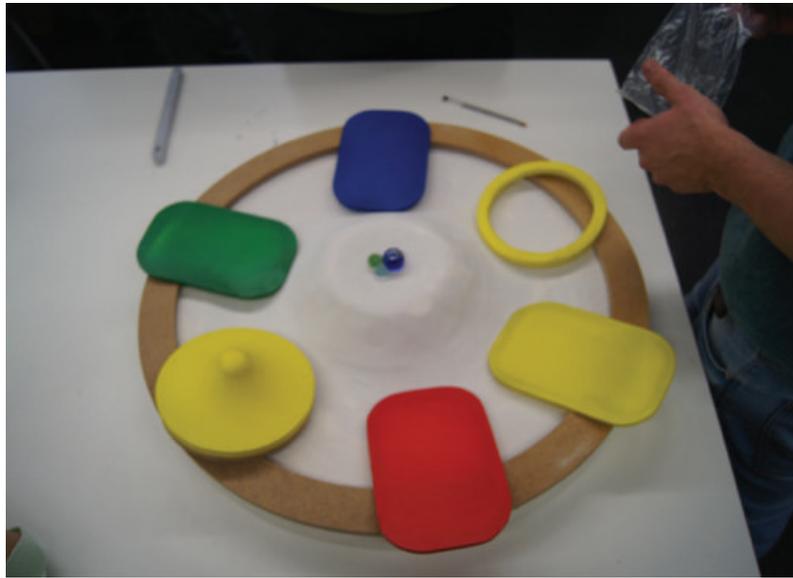


In einem zweiten Modell aus Pappe wurde dieses Prinzip mit rechtwinkligen Formen ausprobiert. Ziel des Spiels ist es, die Kugel durch Kippen des Modells von einem Startpunkt zum Endpunkt laufen zu lassen, ohne dass sie durch die teilweise offenen gehaltenen Bahnen entwischt. Die Bewegung des Objekts sollte durch daran befestigte Schnüre geschehen, an denen die Spieler ziehen müssen, um das Modell in verschiedene Richtungen zu bewegen.

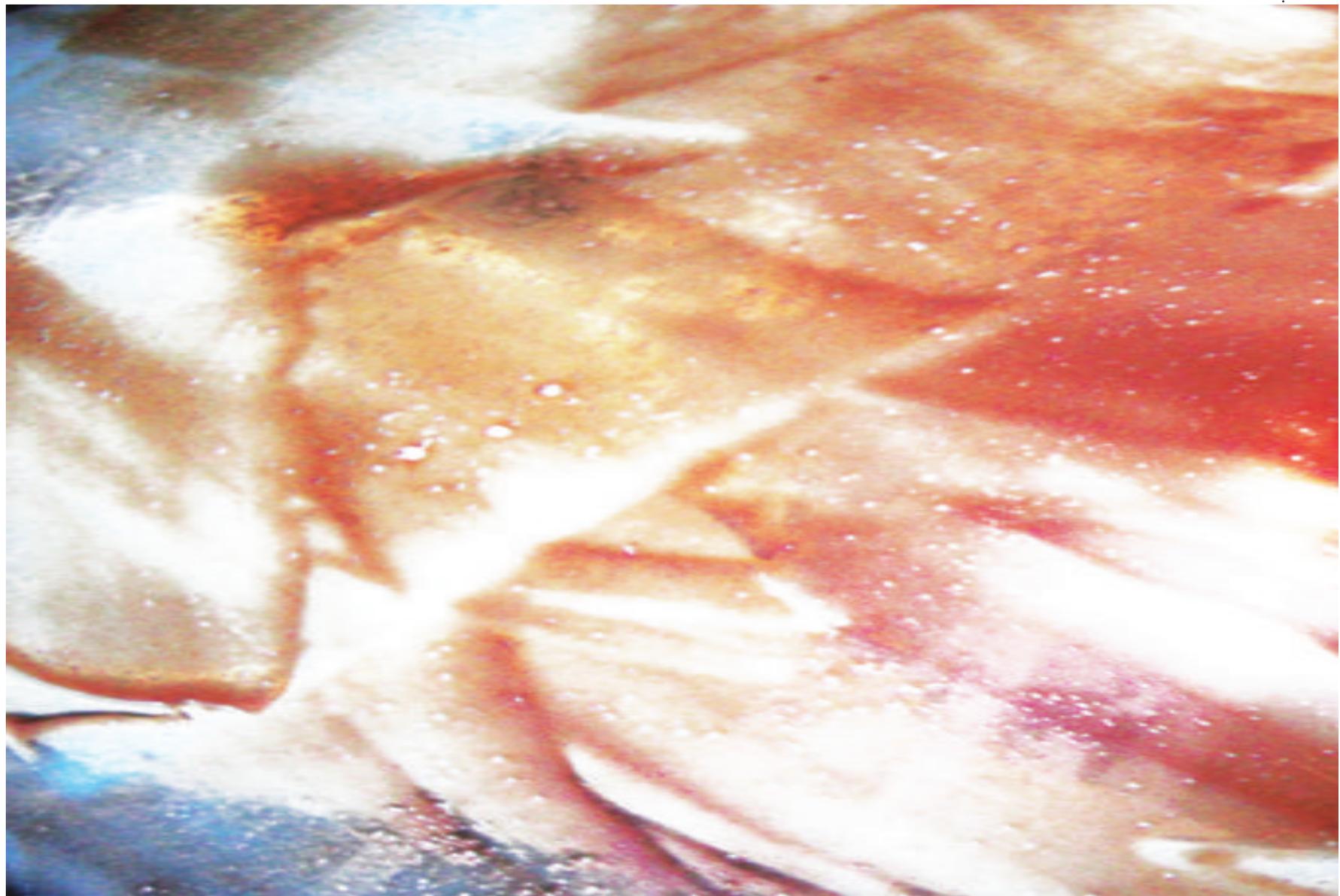


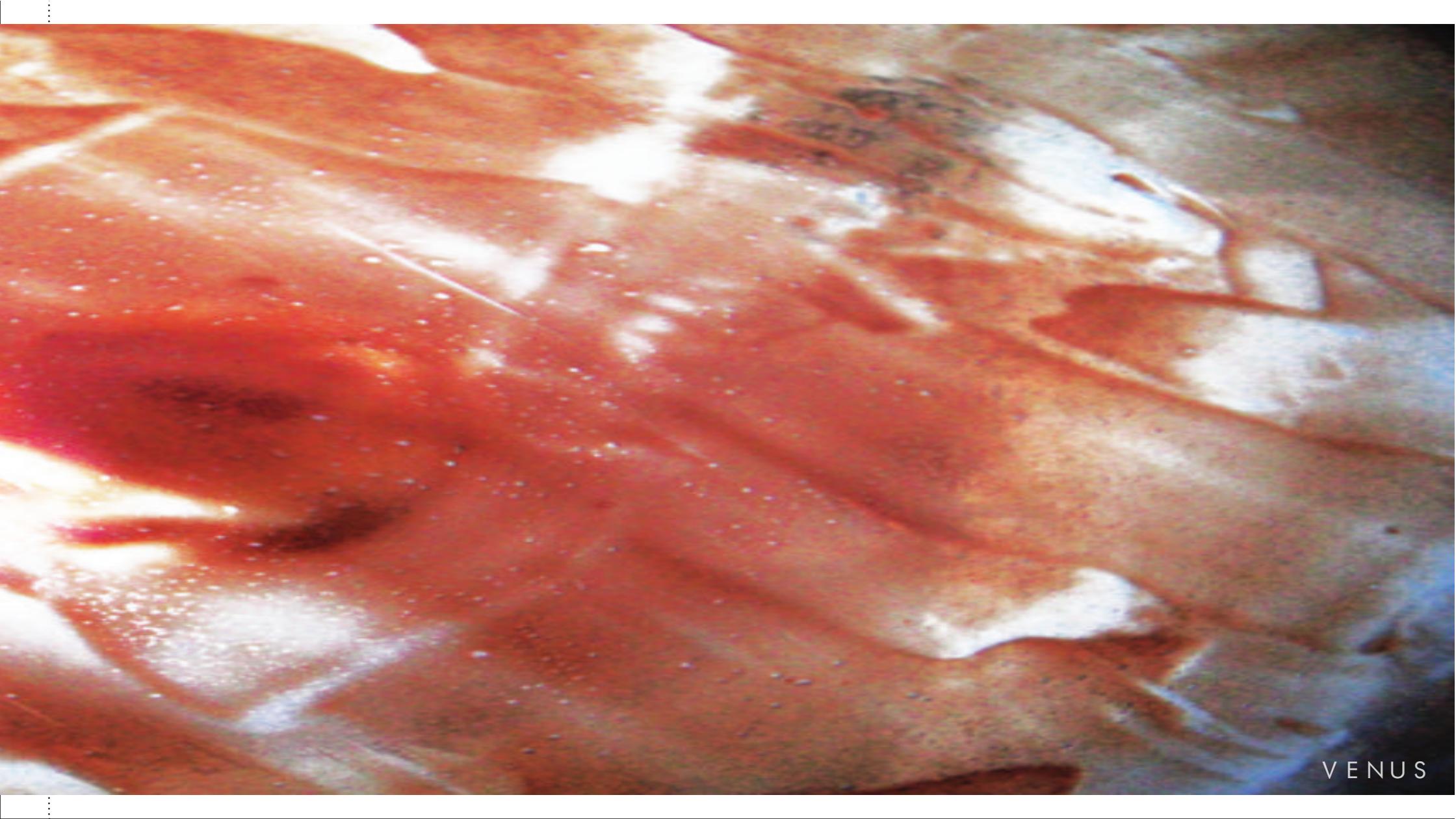


Im weiteren Arbeitsprozess wurden wir auf das Material Latex aufmerksam. Latex hat die Eigenschaft, gut dehnbar zu sein und im gespannten Zustand Gegenstände zurückfedern zu lassen. So entwickelten wir mit Latex bespannte „Schläger“ und eine runde Spielfläche, die ebenfalls aus einem dehnbaren Material gebaut werden sollte. Das Spiel wurde für mehrere Spieler konzipiert, die sich den Ball über die Spielfläche gegenseitig zuspielen können und entweder Tore im Team erzielen oder gegeneinander antreten.









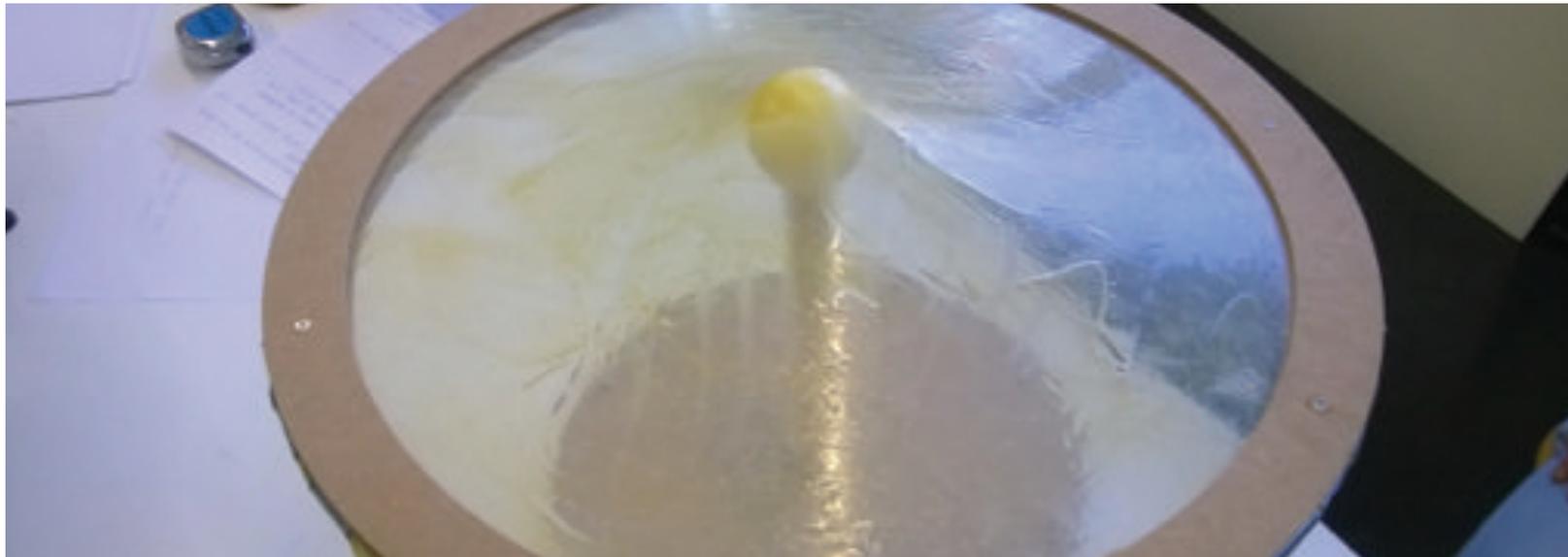
VENUS

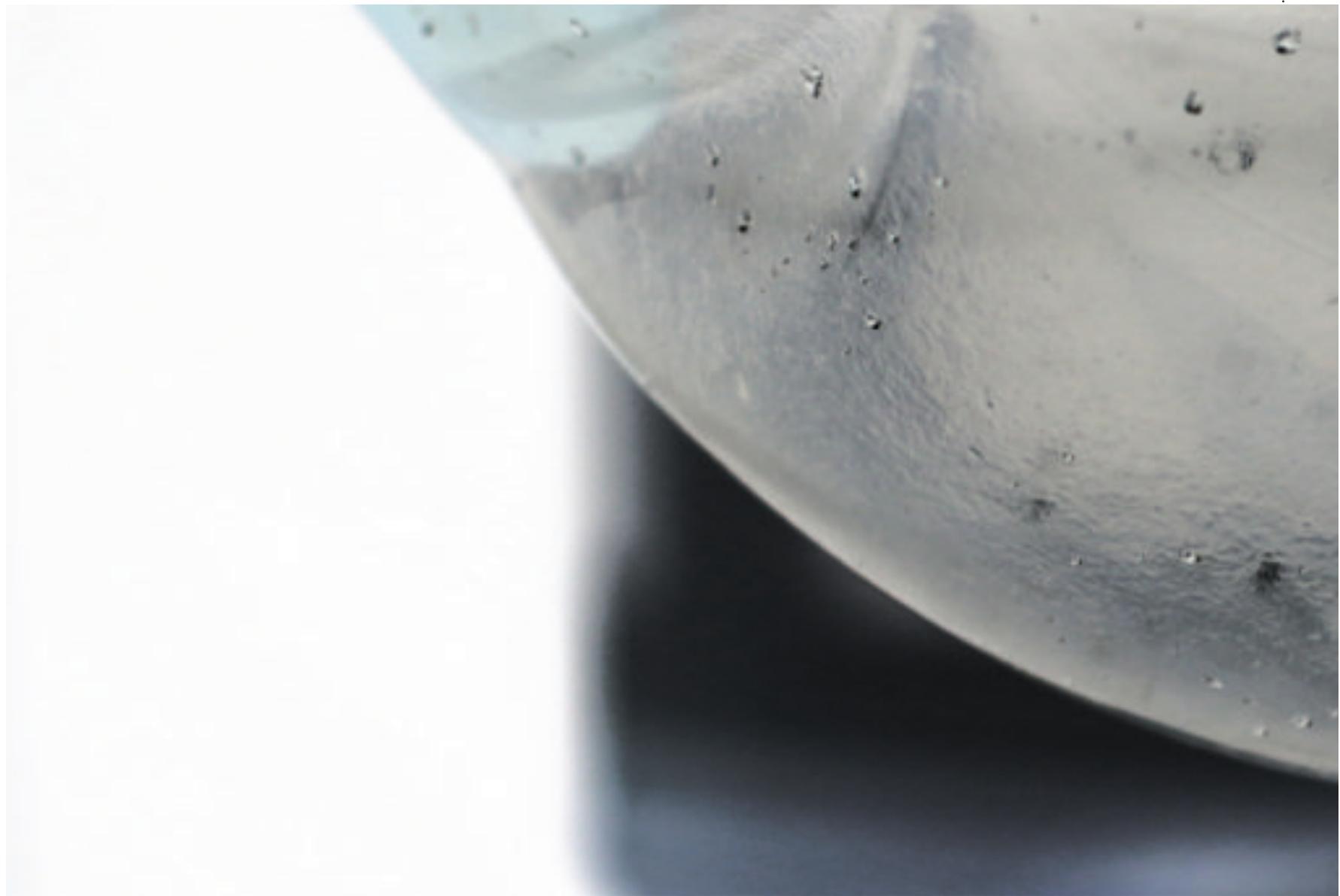
Für die Erstellung der Spielfläche wurde transparent trocknende Latexmilch in einen Ring aus Ton gegossen und gleichmäßig verteilt.





Schließlich wurde die trockene Latexfläche zwischen zwei Holzringe gespannt und über einen Stab mit einer Styroporkugel an der Spitze gelegt. Zur weiteren Stabilisierung der Scheibe wurden an der Unterseite Fäden zur Bodenfläche des Stabes gespannt.

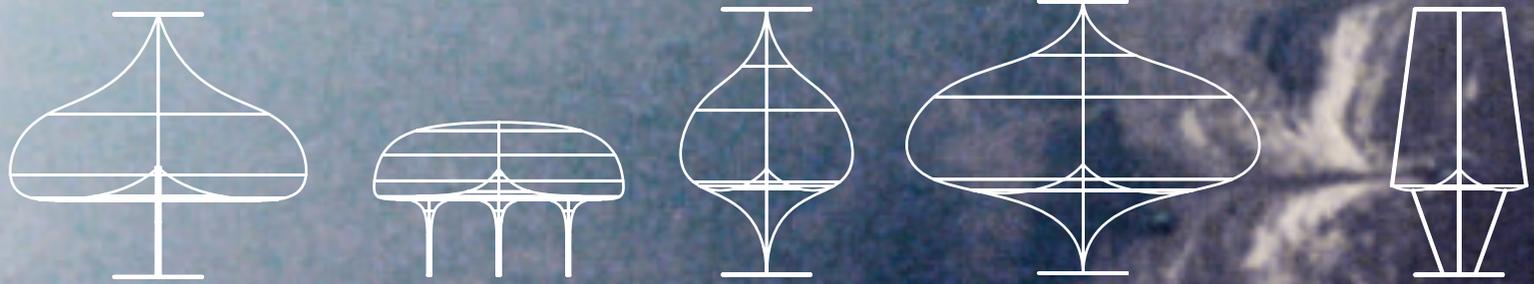


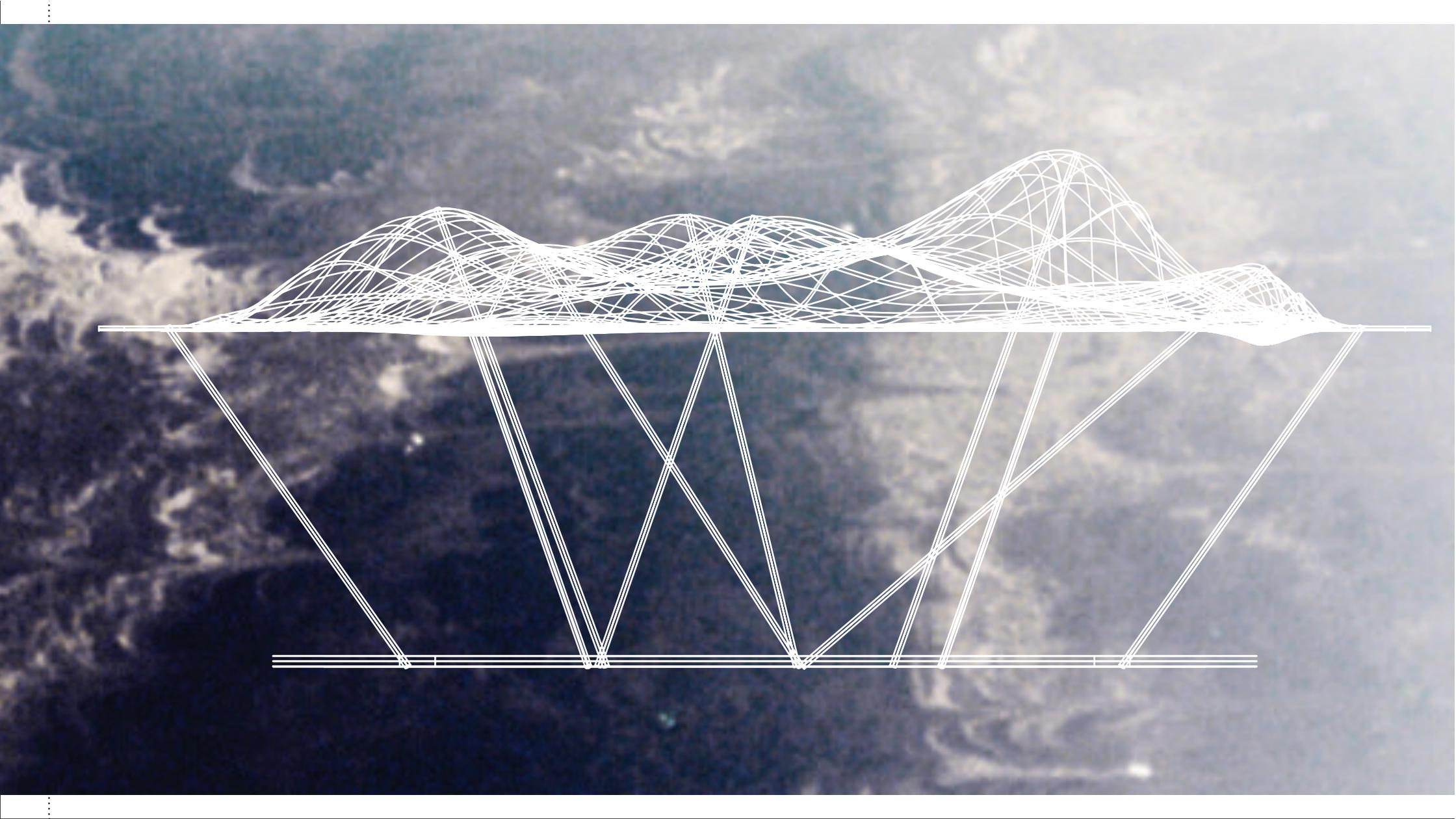




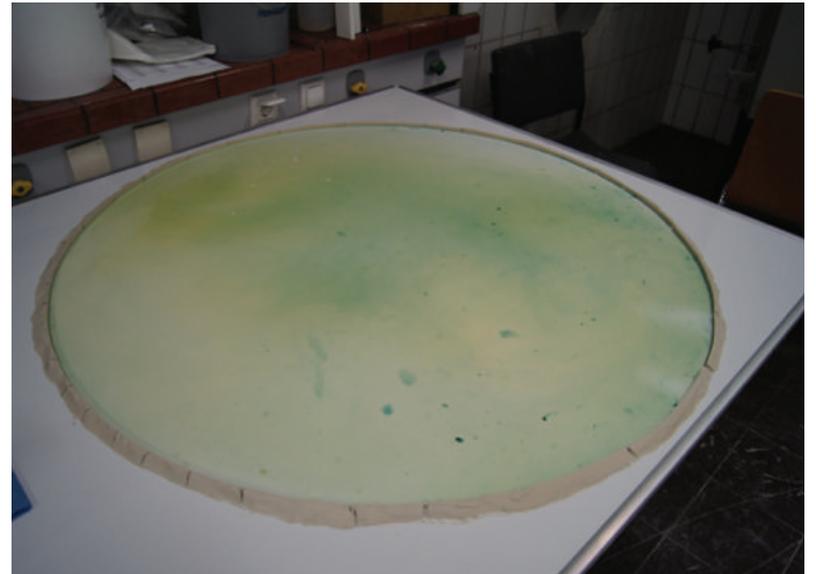
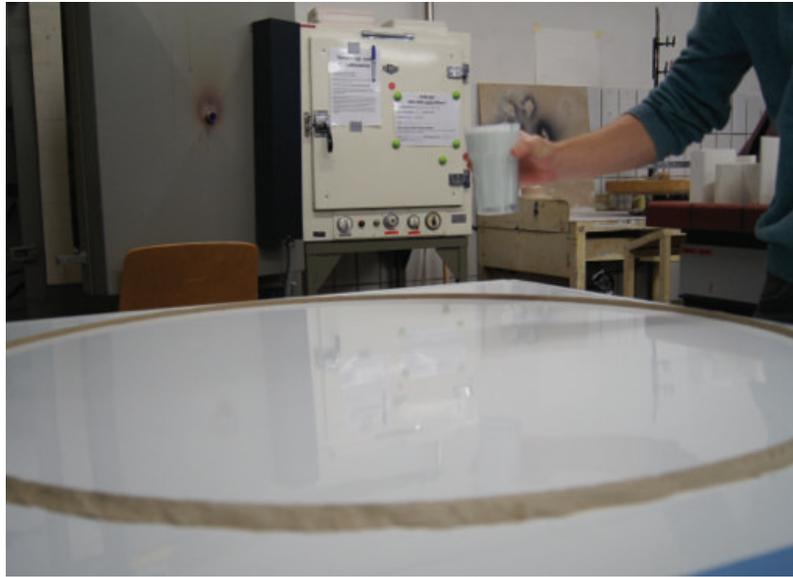
MERKUR

Aus dem Material Latex wurde nun, wie schon beim Vormodell, ein Spielkonzept mit mehreren Variationsmöglichkeiten entwickelt.



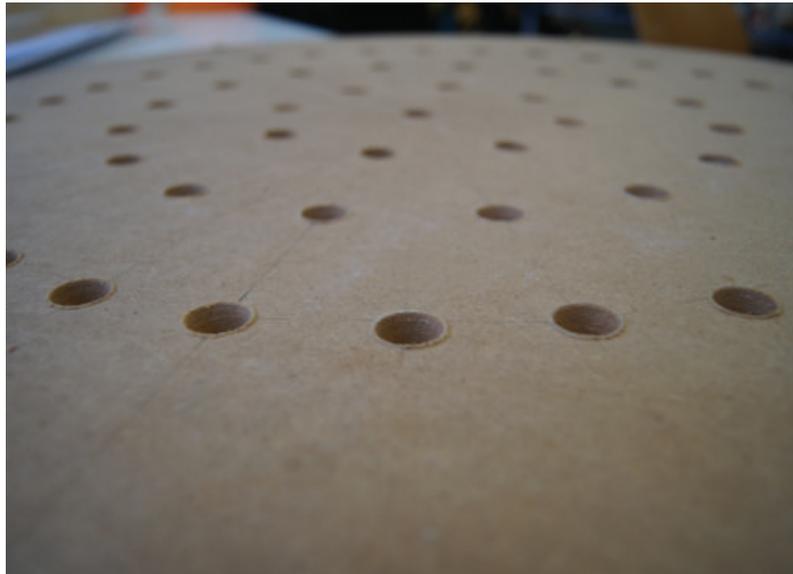
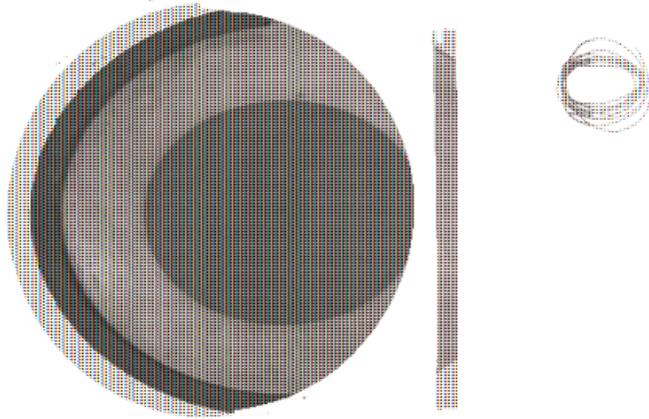


Für diese offene Spielvariante wurde erneut eine größere Latexfläche gegossen und mit blauer Acrylfarbe leicht eingefärbt.





Im Endmodell wurde die Latexfläche zwischen zwei Holzrahmen gespannt und auf die Holzstäbe gelegt. Schwarze Gummibänder verbinden die Spielfläche mit der Holzscheibe am Boden des Modells, wodurch eine gewisse Federung sowie Stabilität des Objekts gewährleistet ist. Die Löcher auf der unteren Scheibe dienen dazu, die Holzstäbe umstecken zu können.









MOON

Denkbar wäre auch eine direkte Einbettung des Spiels in den Arbeitsbereich.

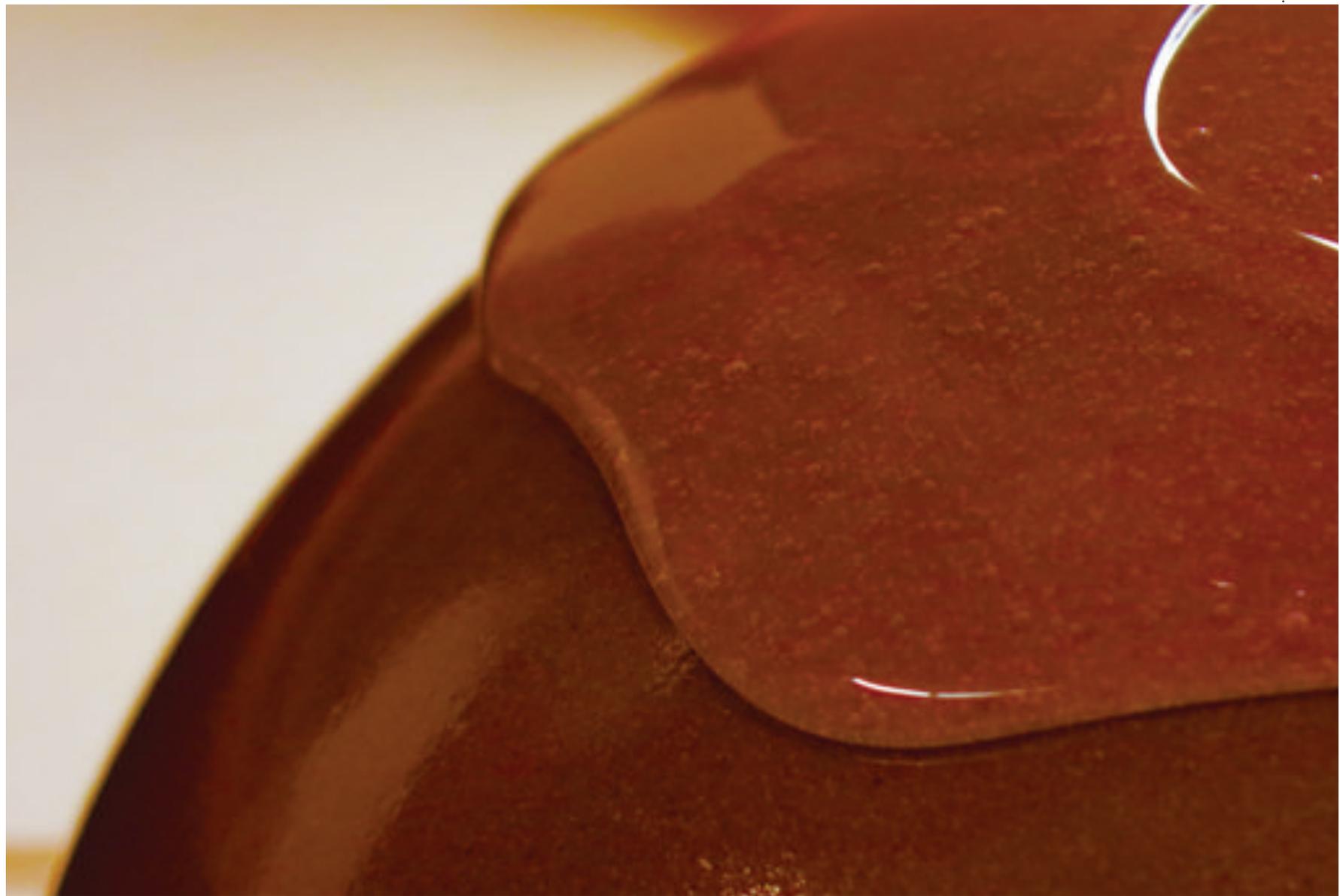




MOON



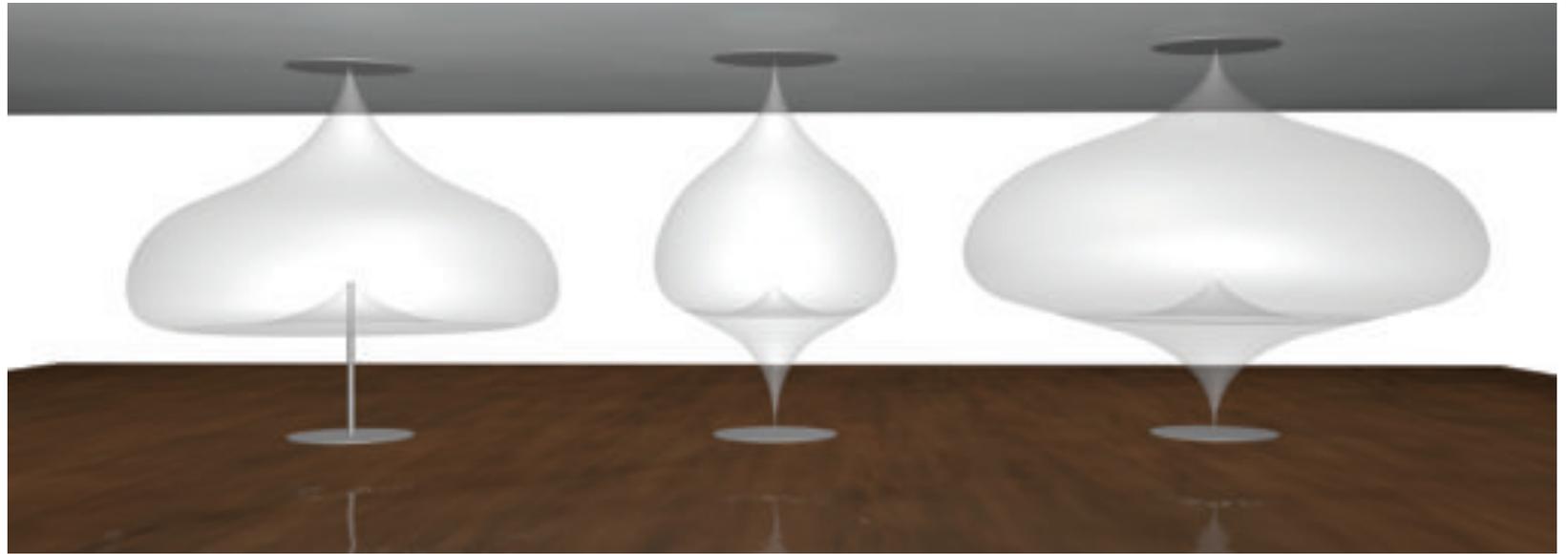


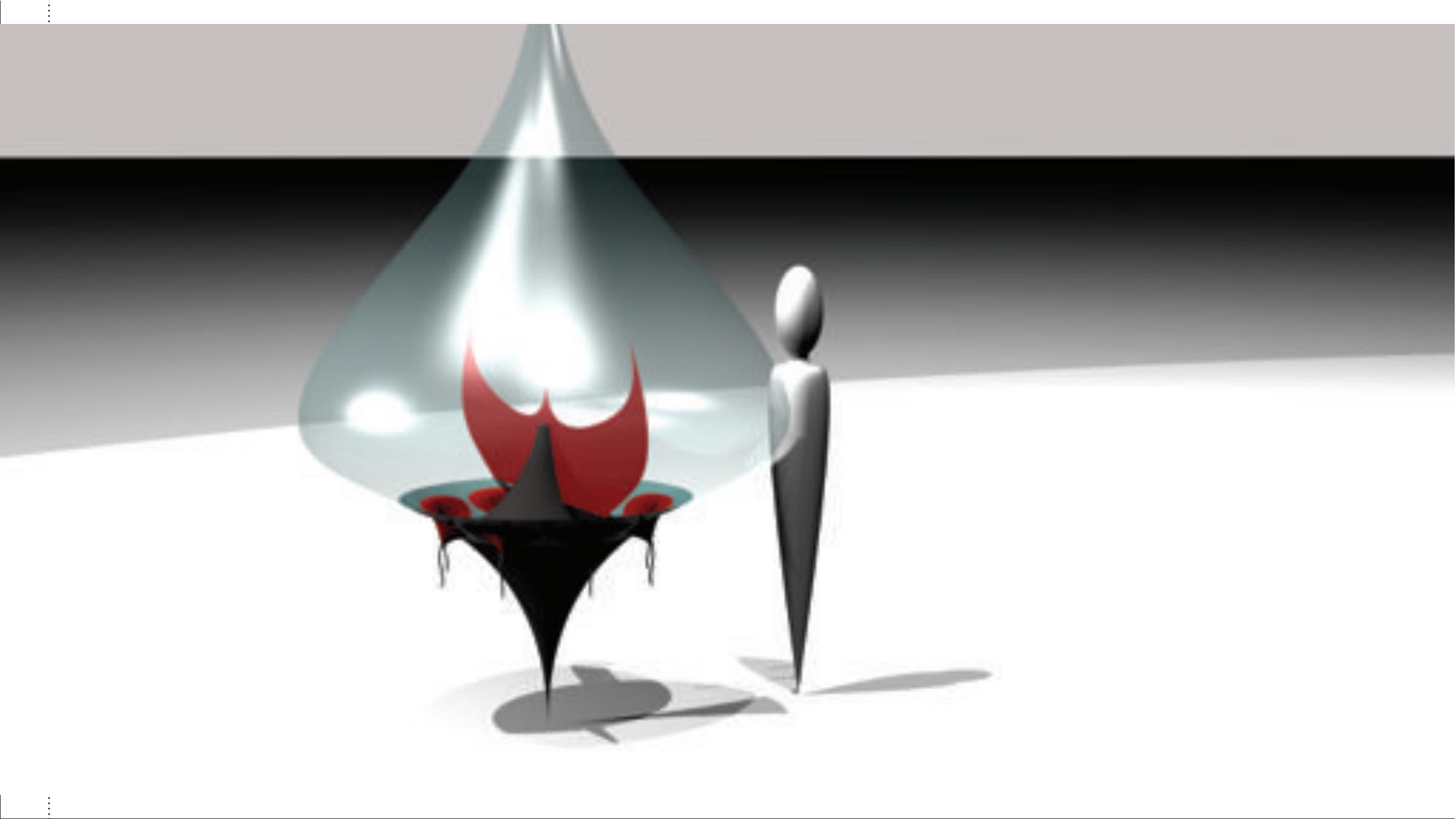




MARS

Für die finale Umsetzung des Spiels wurde über weitere Varianten der Formgebung der Spielfläche nachgedacht. Es ergaben sich unter anderem zwiebelartige Objekte, die sowohl an der Ober- als auch an der Unterseite gespannt sind und in denen sich der Ball nicht auf der Oberfläche, sondern innerhalb der aufgespannten Latexkörper bewegt. Die Spieler setzen in dieser Variante ihre Hände und Füße als Schläger ein, um den Ball im Objekt zu bewegen und durch Tore und an Hindernissen vorbei zu spielen.





Mit flüssigem Silikon wurden die Formen für das Modell zur geschlossenen Variante des Spiels gegossen. Im Inneren des Spielfelds wurde dabei eine Silikonhaube über einen Stab mit einer Styroporkugel so gespannt, dass sich eine kegelförmige Figur bildet. Dank dieser innenliegenden Barriere rollt der Ball immer wieder zum äußerden Rand zurück, um weiter bespielbar zu sein. Über diesen Silikonkegel wurde eine weitere Silikonhaube gespannt und von unten aufgeblasen. In diesem Bereich kann der Ball beliebig durch Berührung der Silikonhaube von außen bewegt werden.

