

Presseinformation

Nr. 1 vom 5. Januar 2015

Hörgame zum Hörspiel: HTW Berlin entwickelt mit Deutschlandradio Kultur ein neues Format

Die Teams an der Hochschule und beim Sender fiebern der Premiere von BLOWBACK am 19. Januar 2015 entgegen

Ist es technisch machbar, dass ein Hörspiel nicht nur zu hören ist, sondern nach dem Hörerlebnis in Gestalt einer Applikation auf dem Smartphone weitergespielt werden kann? Wir versuchen uns daran, verspricht die Forschungsgruppe Creative Media der Berliner Hochschule für Technik und Wirtschaft (HTW Berlin). Der Versuch ist gelungen, das Ergebnis trägt den Namen „BLOWBACK“ und besteht aus zwei Teilen: Am Montag, 19. Januar 2015, um 0.15 Uhr wird das Hörspiel BLOWBACK – DER AUFTRAG auf Deutschlandradio Kultur „urgesendet“; danach können die Hörerinnen und Hörer die Testversion für das Hörgame „BLOWBACK – DIE SUCHE“ herunterladen und selbstständig weiterspielen. „Dieses innovative Projekt passte perfekt in unser Forschungsprofil“, sagt Prof. Dr. Carsten Busch, Leiter der Forschungsgruppe Creative Media.

Voraussetzung für das neuartige Hörgame war eine enge Zusammenarbeit zwischen der Hörspielredaktion von Deutschlandradio Kultur und dem vierköpfigen Team der Forschungsgruppe Creative Media an der HTW Berlin. 2012 gab es erste Gespräche, es folgten anspruchsvolle Experimente sowie die Entwicklung erster Prototypen und neuer Sounds. Das erste Hörgame für den nationalen Hörfunk stellt für alle Beteiligten Neuland dar. Die BLOWBACK-App knüpft inhaltlich, vor allem aber akustisch an das Radio-Hörspiel an. Die „Gamer“ müssen Rätsel lösen und Informationen beschaffen, wobei sie ausschließlich den Hörsinn einsetzen. Räume und Charaktere erschließen sich durch Sounds und eigene Vorstellungen im Kopf. Zum Spielen werden Kopfhörer benötigt.

Die Programmierung der plastischen 3D-Hörwelt war „nicht trivial“, sagt Projektmitarbeiter Florian Conrad. Es galt, diverse Kompatibilitätsprobleme zu lösen und aufwändige Frequenzveränderungen zu berechnen. Überhaupt sei die Nutzung des Hörgame erst durch die Leistungsstärke der heute verfügbaren Smartphones möglich geworden. Noch vor wenigen Jahren wären die Geräte den Ansprüchen des Hörgame technisch gar nicht gewachsen gewesen.

Das Projekt Creative Media wird von der Senatsverwaltung für Bildung, Wissenschaft und Forschung Berlin und vom Europäischen Fonds für regionale Entwicklung (EFRE) gefördert. Die HTW Berlin ist mit 13.000 Studierenden und über 70 Bachelor- und Masterstudiengängen Berlins größte und vielfältigste Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

Kontakt für weitere Informationen und Registrierung als Testspieler_in:
blowback@htw-berlin.de

Der Blog zum Spiel: blowback.deutschlandradiokultur.de

Ansprechpartner für die Presse:

Prof. Dr. Carsten Busch, Tel. 030/5019-3641

**Presse und
Öffentlichkeitsarbeit**

Gisela Hüttinger

Treskowallee 8
10318 Berlin

Tel. +49 30 5019-2442
Fax +49 30 5019-2250

gisela.huettinger@htw-berlin.de
www.htw-berlin.de