



## Interaktive Projektion „MS DOCKVILLE“-Festival, Hamburg

Beim Festival für Musik und Kunst startete abends die interaktive 25 x 44 m (B x H) Projektion auf das Getreidesilo der Firma G.T.H. neben dem Rethespeicher. Wir kreierten für die 3 Festaltage jeweils ein interaktives Modul in Echtzeit. Mit „Facetracking“ wurden die Gesichter der Teilnehmer mit einer Kinect-Kamera abgebildet und auf verschiedene Wireframe Faces übertragen. 10 Projektoren mit jeweils 20.000 ANSI Lumen übertrugen die Gesichter auf den Speicher in 190 m Entfernung mit wechselnden Looks für die Projektion. Für die „DanceCam“ wurde der gesamte Körper des „Tänzers“ getrackt auf verschiedene Partikeleffekte übertragen – auch hier gab es verschiedene, im Vorfeld definierte Looks, die als Effekte die Bewegungen umsetzten. Angelehnt an den Videospiele-Klassiker „Pong“ ist unser Modul „Brüll-Tennis“: 2 Spieler positionieren sich mit einem Mikrofon vor einer Webcam. Die Steuerung der Schläger erfolgt über Schreien in das Mikro. War kein Besucher auf der Fläche, lief ein animierter Videoloop als Animationssequenz.

## Interactive Projection for “MS DOCKVILLE” Festival, Hamburg

The 25 x 44 m (W x H) interactive projection onto the G.T.H. grain elevator next to the Rethespeicher started on the evenings at the music and art festival. We created an interactive module in real-time for each of the 3 days of the festival. “Face tracking” was used to display the faces of the participants with a Kinect camera and transfer them onto various wireframe faces. For the projection, 10 projectors, each with 20,000 ANSI lumens transferred the faces with changing looks over a distance of 190 m onto the terminal. The whole body of the “dancer” was tracked for the “dancecam” and transferred to various particle effects – here too different, predefined looks that implemented the movements as effects were used. Our “Brüll-Tennis” (shout tennis) module is based on the classic video game “Pong”: 2 players position themselves with a microphone in front of a webcam. The racquets are controlled by shouting into the mic. When no visitors were on the floor, an animated video loop was shown.



NEUMANN & MÜLLER  
digital media



■ **Auftraggeber:** Kopf & Steine GmbH

■ **Kunde:** Kopf & Steine GmbH

■ **Niederlassungen:** Studio München, Studio Dresden, Studio Hamburg

■ **Projektleitung:** Klaus Ostermayer

■ **Location:** Festival-Gelände Hamburg Wilhelmsburg

■ **Projektzeitraum:** 17. bis 19. August 2018

■ **Gewerke:** Content Production, Video (Projektion)

■ **Besonderheiten:**

- Entwicklung von 3 Modulen für die Echtzeit-Projektion von interaktivem Content auf eine Fläche von 25 x 44 m
- 10 Projektoren mit je 20.000 ANSI Lumen Lichtleistung übertragen die Animationen von der Aktionsfläche

■ **Erfahren Sie mehr online:**



■ **Commissioned by:** Kopf & Steine GmbH

■ **Client:** Kopf & Steine GmbH

■ **Branch office:** Studio Munich, Studio Dresden, Studio Hamburg

■ **Project manager:** Klaus Ostermayer

■ **Location:** Hamburg Wilhelmsburg festival site

■ **Date of project:** 17th to 19th August 2018

■ **Services:** Content Production, Video (Projektion)

■ **Special features:**

- development of 3 modules for the real-time projection of interactive content onto a surface measuring 25 x 44 m
- 10 projectors, each with a light output of 20,000 ANSI lumens, transferred the animations from the activity area

■ **Learn more online:**

