

Ballspiele auf dem Bildschirm

Kooperative Multi-Touch-Interaktion am Tabletop

profitieren von der Weiterentwicklung an der Bauhaus-Universität. Baustatiker und Mediziner simulieren die Belastung des Brustkorbs nach einer Herzoperation, Mediensystemer und Produkt-Designer entwerfen neue Eingabegeräte für Computer und Medien-Architekten lassen virtuelle Städte entstehen.

So kann das »Digitale Bauhaus« nur als grenzüberschreitendes, interdisziplinäres Bauhaus begriffen werden, in der die Disziplinen »eine Sprache sprechen«, betont Zimmermann. Konkret wird das auch in Projekten wie der Bauhaus Research School oder dem geplanten Digital Bauhaus Lab praktiziert, in dem Forscher aus verschiedenen Bereichen gemeinsam arbeiten und ihr Know-How verbinden sollen. Mit diesen aktuellen Vorhaben steuert die Bauhaus-Universität weiter auf dem Kurs zu einer Universität der Zukunft, einem »Digitalen Bauhaus«.

Annika Nestler, Universitätskommunikation

rische, soziologische und architektonische Probleme und Lösungen miteinander verwoben sind. Der ausgewiesene Standort für den Forschungsbau liegt zwischen der Bauhausstraße 11 und 7b. Die Bauhülle hätte den Charakter eines Typenprojektes; mit den Kuben der Belvedere Allee 1a und 1b existieren schon zwei Prototypen. Die Gesamtkosten belaufen sich auf rund 6,4 Millionen Euro.

Die ausgeschriebene Förderung richtet sich hauptsächlich an interdisziplinäre Forschungsbauanträge, die innovative Forschungsthemen behandeln. Bei der ersten Auswahl im Februar 2008 konnte das Digital Bauhaus Lab den Wissenschaftsrat beeindruckten. Die endgültige Entscheidung fällt im April in Berlin.

Der cueTable ist ein neuartiger interaktiver Tisch, der mehreren Benutzerinnen und Benutzern die gleichzeitige Multi-Touch-Interaktion ermöglicht. Jeder Beteiligte kann sowohl mit einem Finger Objekte anfassen und verschieben, als auch mit zwei Fingern rotieren, auseinander- oder zusammenziehen. Dadurch ist der Tisch für gemeinsames Arbeiten, etwa das Gestalten von Zeitungsartikeln und Websites, und für gemeinsames Spielen, wie Ballspiele mit zwei Mannschaften, bestens geeignet.

Das eigens für den cueTable entwickelte Puh-Spiel ist verwandt mit dem Pong-Spiel von Atari. Mannschaften von jeweils zwei Spielern können Tore erzielen, indem sie den Ball mittels eines Schlägers ins gegnerische Feld spielen. Der Schläger kann einfach durch das Auflegen von zwei Fingern auf dem Spielfeld angelegt werden, etwa zwischen Daumen und Zeigefinger. Die besondere Stärke des cueTables im Vergleich zu noch sehr teuren kommerziellen Lösungen ist seine Zusammensetzung aus günstigen Standardkomponenten. Er besteht aus einem eigens gefertigten Tisch mit einer Fläche von 136 mal 112cm und einer Höhe von 100cm und ist mit Acrylglas beschichtet, mit LEDs, einer Kamera mit einem Weitwinkelobjektiv, Infrarotfilter, einem Projektor sowie einem Compu-



Kommunikation ist die basic unit des Sozialen. Wissen ist das Kondensieren von Beobachtungen.

Also ist auch das »Digitale Bauhaus« Kommunikation und Wissen.«

*Prof. Dr. Andreas Ziemann
Juniorprofessur Mediensoziologie*

ter ausgestattet. Das Multi-Touch basiert auf dem bekannten Prinzip der Beugung von Lichtwellen.

cueTable wurde an der Professur für Computer-Supported Cooperative Work (CSCW) von den Studenten Sascha Lieb- sch, Manuel Meyer und Clement Welsch



Der cueTable und sein Innenleben.



Der cueTable und das Puh-Spiel. Fotos: CSCW

gebaut. Im Rahmen des mediengangs 2007 probierten mehr als 100 Benutzer das Puh-Spiel am Tisch aus. Das Feedback war sehr positiv. Aktuell beschäftigt sich Sascha Liebsch mit Untersuchungen zum Verhalten von Benutzergruppen rund um den Tisch.

*Prof. Dr. Tom Gross
Professur Computer-Supported Cooperative Work (CSCW)*