

## FRAUNHOFER IAIS – ECULTURE FACTORY: NEUE IMPULSE FÜR BREMER UNTERNEHMER



Monika Fleischmann

Wie kann man innovative Ideen wirtschaftlich umsetzen und vermarkten und damit junge kreative Menschen am Abwandern hindern? Die eCulture Trends 06, ein Bremisches Projekt des Fraunhofer-Instituts für Intelligente Analyse und Informationssysteme IAIS, konzentrierte sich darauf, den Dialog zwischen Wirtschaft, Kultur und Wissenschaft anzuregen. Zusammen mit dem Bremer Senator für Wirtschaft und Häfen suchte das Symposium nach neuen zukunftsträchtigen Medienprodukten. Monika Fleischmann und Wolfgang Strauss, Leiter der Fraunhofer IAIS – eCulture Factory, stellen für die Business & Law, Leser Ideen vor, die wirtschaftlich erfolgversprechend sein könnten.



Wolfgang Strauss

In der Eingangshalle der Bremer Bürgerschaft, dem Veranstaltungsort der eCulture Trends 06, präsentierte die Fraunhofer eCulture Factory ihr neuestes Produkt, das sich gerade in der Markteinführung befindet. PointScreen ermöglicht es, den Computer mit Gesten zu steuern - völlig ohne Berührung. Es sieht

das nicht – wie sonst üblich – den Gesichtsinns- oder den Gehörsinn beansprucht? In schönster Techniker-Manier des Abschauens von den Systemen der Natur ließ sich Frey von der Erkenntnis inspirieren, dass der Mensch ein Gewohnheitstier ist und instinktiv dazu neigt, ausgetretenen Pfaden zu folgen. Der

von ihnen auf einem virtuellen Trampelpfad dorthin gelenkt wird. Je nach Wunsch auf direktem Weg oder mit kleinen Umwegen über interessante Orte. Mit „CabBoots“ hat Frey eine originelle Produktidee vorgelegt, die sich durchaus praktisch und vielleicht auch als Orientierungshilfe für Blinde anwenden ließe.



PointScreen © Fraunhofer IAIS – eCulture Factory

aus wie Dirigieren und ist kinderleicht. Oder das Projekt „CabBoots“. Das könnte ein neues Zauberwort für Schuhe mit integriertem Leitsystem werden. Der Berliner Student Martin Freys entwickelte diese Idee im Studiengang Experimentelle Mediengestaltung. Er wollte eine Navigations- und Leithilfe für Fußgänger gestalten. Dabei ging er von der Fragestellung aus: Wie könnte ein Navigationssystem für den Fußgänger arbeiten,

Tastsinn reagiert sehr empfindlich auf die Neigung des Fußes, die entsteht, wenn man an den Rand eines Trampelpfades gerät, und instinktiv orientiert man sich wieder seiner Mitte zu. Dies nutzen die „CabBoots“ aus, um einen Trampelpfad mittels Neigung ihrer Sohlen zu simulieren. In seinem sehr anschaulichen und vergnüglichen Video demonstriert Frey, wie der Fußgänger seinen „CabBoots“ ein Ziel vorgibt und

Im Alleingang ohne externe Gelder und Hilfe hat er diesen Schuh auch technisch entwickelt und prototypisch auf allen Ebenen von Software, Sensoren und Aktuatoren realisiert. Das Projekt bestätigt wieder die alte Regel, dass die wirklich guten Projekte die sind, bei denen man sich fragt, warum sie nicht schon eher gedacht und realisiert wurden. Mit dem Fokus auf Bremen demonstrierte Iris Bockermann, Informatikerin an der

Universität Bremen, exemplarisch die Entwicklungen des Projekts „Smart Textiles“. Das sind Objekte, tragbare elektronische Geräte, die in Workshops mit Kindern entstanden sind. Diese Elektrifizierung des menschlichen Körpers und seiner Vernetzung zur Welt zeigte einen Zukunftstrend in Richtung „Digital Lifestyle“ und die Produkte denen damit Marktchancen zugesprochen werden: Datenmützen, Navigationsschuhe und intelligente Ausgehanzüge beispielsweise. Damit verbundene Bildungsprozesse müssten auch den Sinn und den Zweck sowie die Folgen dieser Elektrifizierung des menschlichen Körpers behandeln.

Die Beispiele verdeutlichen, dass es genug innovative Ideen in Deutschland gibt. Sie werden nur nicht gut genug ver-

schäftsunternehmen in Kontakt zu kommen. Unser Ziel ist es durch Crossover verschiedener Disziplinen, Institutionen und Wissensgebiete, die sich der kreativen Nutzung digitaler Medien verschrieben haben, marktfähige Innovationen zu kreieren.“ Ein gelungenes Beispiel dafür sind die „Creative Hubs“ in London. Diese „Creative Hubs“ sind Zentren, in denen lokale Business-Initiativen mit kreativen Communities und deren Entwicklungen verbunden sind. Sie verbinden lokale Wirtschaftsakteure mit kulturellen Institutionen und mit Bildungs- und Forschungseinrichtungen.

Die eCulture Factory soll auch solch ein „Creative Hub“ zur Vernetzung der Bremischen Akteure werden. Unternehmer müssen die Ideen kreativer Köpfe besser aufgreifen, um neue Arbeitsplätze zu

die Botschaft der Veranstaltung eindeutig und treffend platziert, künstlerisches und wirtschaftliches nicht als kategorisch getrennt anzusehen. Längst nicht alle teilen diesen innovativen Ansatz von experimenteller Wirtschafts- und Kulturentwicklung. So kann man nur hoffen, dass diese Botschaft auch ein Bewusstsein bei den politisch Verantwortlichen generiert. Die Fraunhofer – eCulture Factory hat in jedem Fall einen Teil dazu beigetragen – einen Teil, der auch uns ein Stück weit mehr auf den Weg bringt ...“ Alle Unternehmen, die auf der Suche nach innovativen Ideen und Forschungsprojekten sind, die sie fördern möchten oder die für die eigene Produktlinie interessant sein könnten, sind aufgerufen die Internetplattform [netzspannung.org](http://netzspannung.org) zu besuchen. Mit über 1400 multimedialen



www.netzspannung.org © Fraunhofer IAIS – eCulture Factory

marktet. „Viele gute Studenten beispielsweise wandern ins Ausland ab, um mit ihren Projekten Geld zu verdienen – genau das wollen wir verhindern. Wir suchen Auftraggeber und Partner in Bremen, die den Künstlern eine Laborsituation zur Prototypenentwicklung bieten können, wenn die Wirtschaft an einem der Produkte interessiert ist. Deshalb haben wir die digital sparks Matrix Installation (und DVD) entwickelt, um mit Wirt-

schaffen. Ziel müsse es sein, eine Infrastruktur aufzubauen und aufrecht zu erhalten, die in der Lage ist, Ideen auf die Straße zu bringen. Das heißt, sie in Produkte zu verwandeln, die sich auf dem Markt durchsetzen. Ob die Wirtschaft die Impulse der Fraunhofer IAIS – eCulture Factory langfristig nutzen wird, wird sich zeigen. Erste Reaktionen geben Anlass zur Hoffnung. So betonte z. B. Thorsten Bauer von proNova in Bremen: „Ich fand

Datenbankeinträgen bietet sie einen guten Überblick über außergewöhnliche Medienprojekte im deutschsprachigen Raum. Um auch zukünftig die Inhalte kostenlos anbieten zu können, sind Kooperationspartner aus der Wirtschaft samt Businessmodell jederzeit willkommen. Weitere Informationen für Interessenten unter <http://eculturefactory.de>

Monika Fleischmann, Wolfgang Strauss /  
Fraunhofer IAIS – eCulture Factory ■