

PROF 2.0

Professor Dr.-Ing. Matthias Wölfel lehrt Interaction- und Interfacedesign im Studiengang Intermediales Design

>> Schon lange bevor Begriffe wie „Web 2.0“, „Social Media“ und „Cloud Computing“ in den Sprachgebrauch der breiten Öffentlichkeit Einzug gehalten haben und alles Digitale „cool und sexy“ geworden ist, bekam ich meinen ersten Computer. In einer Zeit also, in der Computerexperten noch als Geeks bezeichnet wurden und Computer gerade mal 16 Farben, bei 160x200 Pixeln, darstellen konnten. Zwar war die Maus schon erfunden, aber die Kommandozeile war das primäre Eingabemedium. Dies bedeutete, dass an eine intuitive Bedienung nicht zu denken war und man mühsam kryptische Kürzel eingeben musste, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Trotzdem – oder gerade deswegen – fühlte man sich als Pionier einer mächtigen Technik. Einer Technik, die von Eltern nur schwer und Großeltern gar nicht verstanden wurde, wo so viel zu entdecken war und die mich in ihren Bann zog.

So verbrachte ich meine Gymnasialzeit oft am Computer, um dort neue Welten zu entdecken und selber zu erschaffen. Insbesondere interessierte ich mich für die interaktive Generierung von Computergrafik (Fraktale und andere grafische Effekte, die man heute als Generative Gestaltung bezeichnen würde) als auch für 3D Modellierung und die Verwendung von Bildbearbeitungsprogrammen.

Während meiner Studien- (Elektrotechnik und Informatik) und Promotionszeit (Informatik) an der Universität Karlsruhe, der University of Massachusetts, Dartmouth, MA, USA, und der Carnegie Mellon University in Pittsburgh, PA, USA hatte ich dann die Gelegenheit, mich noch intensiver mit den Themen des Interaction- und Interfacedesign, der Mensch-Computer- und Mensch-Computer-Mensch-Interaktion, der Sprachverarbeitung und dem Computersehen auseinanderzusetzen. So entwickelte ich gemeinsam mit Kollegen einen Smartroom, der den Zustand seiner „Besucher“ erfassen kann. Durch den Entwurf von neuen Algorithmen, die die gesammelte Information auswerten, ermöglichten wir somit Services, die nicht nur eine bessere Interaktion zwischen Mensch und Maschine gewährleisten, sondern auch eine bessere zwischenmenschliche Interaktion unterstützen. Auch war ich an einem Projekt beteiligt, um den sogenannten „Language Divide“ zu verringern. Hier ging es um die Entwicklung von automatischen Sprach-zu-Sprach Übersetzungssystemen, um die Kommunikation im Europäischen Parlament über Sprachgrenzen hinweg zu unterstützen. Ein weiteres spannendes Projekt beschäftigte sich mit der natürlichen Kommunikation und der Kooperation zwischen humanoiden Robotern und Menschen. In dieser Zeit erwachte auch mein Interesse an digitaler Kultur, der Medientheorie und der sozialkritischen Auseinandersetzung mit der immer weiter fortschreitenden Technologisierung.

Nach der Promotion wechselte ich an das ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, um mich auch im künstlerischen Umfeld mit Interaction- und Interfacedesign zu beschäftigen. Hier entwickelte ich neben ein paar kleineren Installationen einen interaktiven Tisch. Dieser erkennt sowohl die Position und Orientierung von Objekten und Fingern als auch akustische Ereignisse auf seiner Oberfläche, um darauf entsprechend zu reagieren. Dieser Tisch kam bei multimedialen Operaufführungen in München und São Paulo, Brasilien, als auch im ZKM Museum zum Einsatz.



Neben meiner Tätigkeit am ZKM war ich als Dozent tätig, sowohl an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg Karlsruhe (Vorlesung Digitale Sprachverarbeitung) als auch an der Hochschule für Gestaltung Karlsruhe (Workshops und Seminare Designing Gestural Interfaces und Kinetic Space). Da für die Kinetic Space Seminare keine entsprechende Software zur Verfügung stand, mit der es möglich war, dreidimensionale Gesten zu lernen und zu erkennen, entschloss ich mich, diese selbst zu entwickeln und jedem zugänglich zu machen. Diese Software wurde inzwischen weltweit für verschiedene Anwendungen eingesetzt. Einen ausführlichen Artikel über die Software und ihre Verwendung finde Sie in dieser KONTUREN-Ausgabe auf Seite 58-63.

Über den Ruf der Hochschule Pforzheim, an der Fakultät für Gestaltung forschen und lehren zu dürfen, habe ich mich sehr gefreut, da ich gerne mit jungen, begeisterungsfähigen und kreativen Menschen arbeite. Gerade den neuen Studiengang Intermediales Design, in dem ich seit kurzem tätig bin, finde ich besonders spannend und zukunftsweisend. Durch die immer weiter voranschreitende Konvergenz der Medien ist es nötig, über Fachgrenzen hinweg zu denken und zu arbeiten. Daher habe ich es mir zur Aufgabe gemacht, einen ganzheitlichen Lehransatz zu verfolgen, um den Studierenden nicht nur gestalterische, konzeptionelle und analytische Fähigkeiten – also fachspezifisches Wissen – zu vermitteln, sondern sie auch für einen bewussten Umgang mit den Medien und der Technik zu sensibilisieren.

Ich wohne mit meiner Frau und zwei Kindern in Karlsruhe und bin als Autor und Gutachter für Konferenz-, Zeitschriften- und Buchveröffentlichungen tätig. Als Gesellschafter der Firma Zettwerk, die sich primär mit Webanwendungen und Wissensmanagement beschäftigt, kann ich die aktuellen und zukünftigen Marktanforderungen und Kundenwünsche aus erster Hand an meine Studenten weitergeben. Entspannung und Ruhe finde ich in meiner Freizeit bei einem guten Buch oder auf dem Kinderspielfeld. Ich reise gern in andere Länder, spiele regelmäßig Tennis, gehe oft schwimmen und fahre im Sommer Mountainbike und im Winter Ski und Snowboard.

Ich freue mich auf einen regen, interdisziplinären Gedankenaustausch sowohl mit meinen Kollegen als auch mit meinen Studierenden ■