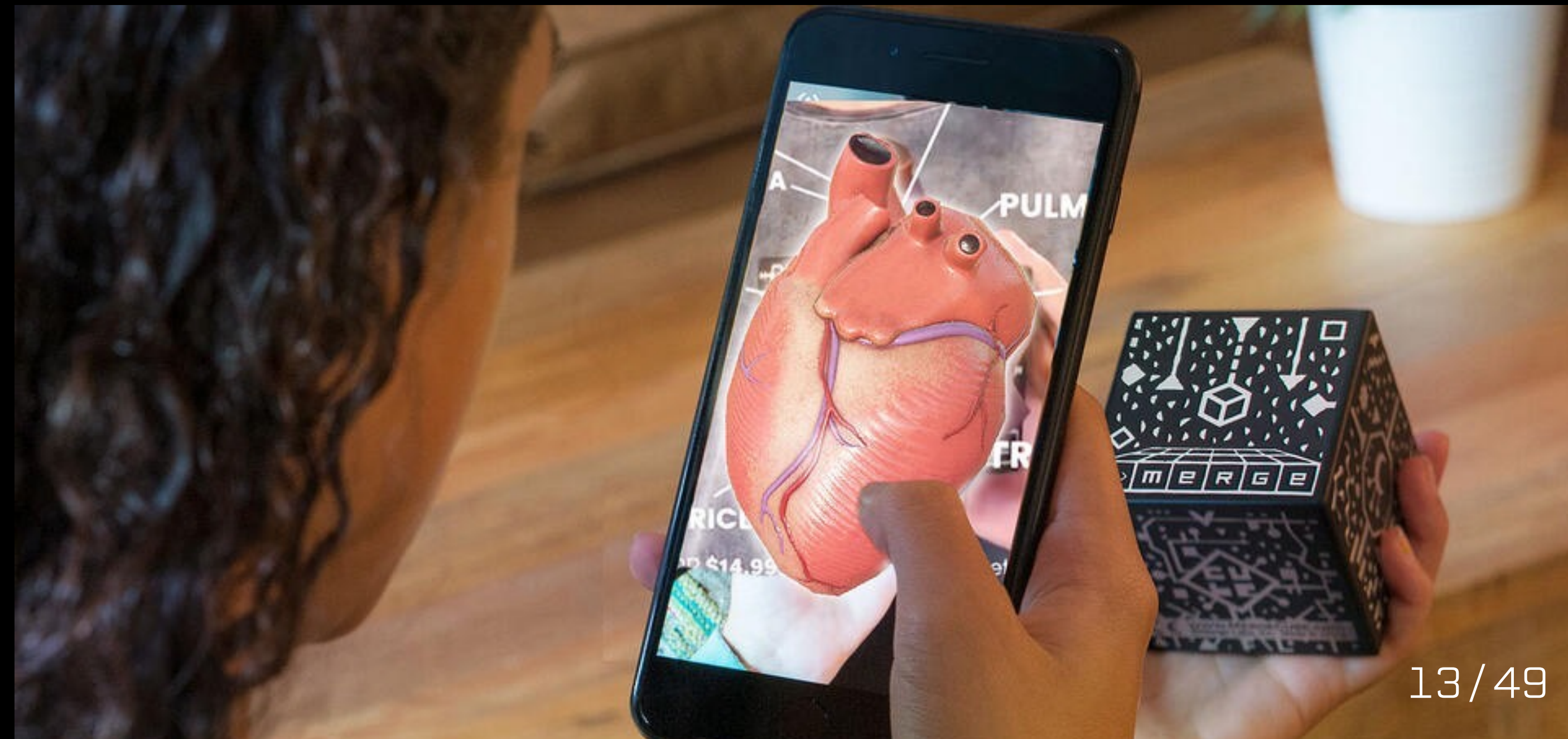


IDEENFINDUNG

MERGE CUBE

Der Merge Cube ist ein Spielzeugwürfel, für den eine Reihe von Smartphone-Apps erstellt wurden, die sich hauptsächlich im Bereich Bildung und Games bewegen.

Die meiste Verwendung findet der Merge Cube in Klassenzimmern oder als Spielzeug für Kinder. Die Themen der Apps reichen von Anatomie über Bilderbücher bis hin zu Zauberwürfeln. Die meisten Apps verwenden dabei hauptsächlich die Funktion, ein digitales 3D-Objekt wie ein anatomisches Modell, eine Comicfigur oder eine kleine Animation an Stelle des realen Würfels anzeigen zu lassen, sodass das virtuelle Objekt durch Bewegen des Würfels in der Hand wie ein realer Gegenstand betrachtet werden kann. Bisher sind allerdings keine Apps vorgesehen, bei denen mehrere Cubes miteinander interagieren können.



IDEENFINDUNG

RGB COLORSPACE ATLAS

Interessant unter dem Gesichtspunkt möglicher interaktiver Visualisierungen von Farbräumen ist der RGB Colorspace Atlas von der US-amerikanischen Künstlerin Tauba Auerbach aus dem Jahre 2011.

In drei würfelförmigen Büchern, die alle den RGB-Farbraum darstellen, kann dieser von drei verschiedenen Seiten, also auf drei Achsen durchgeblättert werden. So wird durch eine Vielzahl an möglichen Schnittflächen, die der Gesamtseitenzahl der drei Bücher entspricht, versucht, einen möglichst umfassenden Einblick in den RGB-Farbraum zu geben. Interessant ist hier, dass ausgerechnet ein analoges Medium mit den subtraktiven CMYK-Druckfarben gewählt wurde, um den digitalen additiven RGB-Raum zu visualisieren. Trotz dieses Widerspruchs gewinnt das Projekt durch seine Anschaulichkeit und durch die haptische Interaktivität.

