

KULTUR

Ars Electronica - Samt aus dem 3D-Drucker

05. September 2017

Mit einem Virtual Reality Lab, einem Pacathon sowie Neuigkeiten in der Dauerausstellung Radical Atoms wartet das Ars Electronica Center in Linz zum Donnerstag beginnenden Festival "AI - Das andere Ich" auf. Bei der Presseführung am Dienstag konnte man sich bereits von einer Maschine ausfragen lassen sowie feinste Strukturen aus dem 3D-Drucker ertasten, die sich wie Samt anfühlen.

Das neue VR-Lab, das auch nach dem Festival bleiben wird, präsentiert einen Überblick über die neuesten Trends im Bereich Virtual Reality, Augmented Reality, bei der die Wirklichkeit nur überlagert wird, und Mixed Reality. Daneben zeigt eine Timeline die Entwicklung auf, und man kann ein Stereoskop ausprobieren, etwas wie die 3D-Brille zu Bruckners Zeiten, die es seit 1836 gibt und wobei mit zwei ähnlichen Bildern ein 3D-Effekt erzeugt wird.

Im Untergeschoß des Centers gibt es noch mehr korrespondierende

Projekte zu erfahren, etwa 3D wie wir es heute kennen in "Training 2038" vom 2007 gegründeten Innovationslab Kitchen Budapest. Ausgestattet mit einer VR-Brille und zwei Joysticks begibt man sich in einen von bunten, von der Decke hängenden Lichtern begrenzten Kreis. Nun wird man von einer Künstlichen Intelligenz zu verschiedenen wählbaren Themen, etwa Kriminalität, Politik oder Liebe befragt. Aus den Antworten versucht die neugierige Maschine Kenntnisse über das menschliche Denken und Handeln zu gewinnen, eine Metapher für machine learning.

Die Daten werden gesammelt, um daraus Schlüsse ziehen zu können braucht es eine große Anzahl an Mitmachenden. "Wir brauchen eine Verbindung von Kunst und Technik, die eine Anwendung so gestaltet, dass Menschen etwas damit anfangen können", betonte Ars-Electronica-Leiter Gerfried Stocker. Das AEC sieht er als Schule der Zukunft, in der Menschen mithilfe der kompetenten Infotrainer Themen der Zukunft für sich erschließen können.

Nostalgisch wird es wohl für viele beim Pacathon, einem Open-Innovation-Lab, das Ars Electronica gemeinsam mit dem Hersteller des 1980 veröffentlichten Videospiele Pac-Man, Bandai Namco Entertainment Inc. und der japanischen Werbeagentur Hakuhodo veranstaltet. Es geht darum, mit interessierten Festivalbesuchern, Pac-Man in die tatsächliche Welt zu holen und auszuloten, welche Merkmale das Spiel dazu aufweisen müsste, wie die neue Generation von Pac-Man ausschauen könnte.

In der Dauerpräsentation Radical Atoms gibt es Neuheiten von Hiroshi Ishii und seinem Team am MIT (Massachusetts Institute of Technology). In "Cillia" etwa probierte man mit einem 3D-Drucker so feine Strukturen wie möglich herzustellen, erklärte der Mitwirkende Jifei Ou. Die Ergebnisse können angegriffen bzw. eher gestreichelt werden, denn sie entsprechen dem Empfinden nach unter anderem einem Samtsofa, einer Kurzhaarkatze und einem weichen Badvorleger.

Der Österreicher Daniel Leithinger präsentierte "inFORM": Handbewegungen werden auf ein entferntes Objekt, in diesem Fall dynamische Bausteine, übertragen, das sich dann bewegt, ohne dass man es berührt. "Die nächsten Jahre werden sehr spannend", freute sich Leithinger auf weitere Entwicklungen. Auch im Deep Space 8K wird ein eigenes Festival-Programm gezeigt, unter anderem mit Maki Namekawa am Klavier.

18 Studenten der Linzer Kunstuniversität leisten ihren Beitrag zum diesjährigen Festival Ars Electronica unter dem Motto "Made in Linz". Sie haben Ideen entwickelt, die das Zeug haben, sich in der Industrie oder im Kunstbetrieb wiederzufinden, schilderte die Leiterin des zuständigen Bereiches Interface Cultures Christa Sommerer.

Die aus allen Teilen der Welt kommenden Studenten haben in Linz für die Schau im ehemaligen Verteilerzentrum der Post Projekte

entwickelt, die Technologie und Kunst verbinden. Es geht ihnen um Interaktion, musikalische Schnittstellen und immer wieder um kritisches Datendesign und Visualisierung von Daten. Unter anderem bietet die Installation "Leaves" des Japaners Ayumu Nagamatsu die Echtzeitsimulation von Selbstmorden auf dem gesamten Globus auf der Grundlage der von der WHO veröffentlichten Statistiken. Damit will der Künstler, der selbst einen Suizid in der Familie hatte, den Tod fassbar machen und die Möglichkeit geben, darüber nachzudenken, zu sprechen und mit den eigenen Gefühlen umzugehen.

"Uterus" von der Bulgarin Klimentina Hristova sieht aus wie ein Regenschirm, macht aber durch verschiedene Sensoren das "Wetter" in der Person, die sich darunter stellt, sichtbar. "Polyus" des Österreichers Johannes Wernicke ist ein omnidirektionaler Lautsprecher, der es an verschiedenen Plätzen in einem Raum befindlichen, durch einen Sensor lokalisierten Zuhörern erlaubt, individuell und zur gleichen Zeit unterschiedliche Klänge wahrzunehmen. Das System könnte im öffentlichen Raum für Warnhinweise in bestimmte Richtungen verwendet werden.

Thomas Hoch aus Österreich und Waiwai aus Hongkong haben für "Murder of Jo Cox" Analysemethoden aus der Industrie auf die Berichterstattung von britischen Medien von Mainstream bis unabhängig, von links bis rechts umgelegt. Anwendungsbeispiel ist der Tod des britischen Abgeordneten Jo Cox. Die Meldungen in diesem Zusammenhang werden für Medienkonsumenten, die diese

Datenvisualisierung benützen, transparenter.

Ergänzt wird die Schau noch um von Studenten gestaltete Performances und auch eine Veranstaltung zum Thema Medienkunst und Kunstmarkt, um Möglichkeiten zur Vermarktung aufzuzeigen.

(APA)

FESTIVAL

ENTDECKUNGEN UND INNOVATIONEN

OBERÖSTERREICH

Aufgerufen am 04.10.2017 um 06:30 auf <https://www.sn.at/kultur/ars-electronica-samt-aus-dem-3d-drucker-17101573>

Video