

# Linzer Medienkunstplattform „Ars Electronica“ zu Gast in Bangkok

Dipl.-Ing. Günther Konecny

Das „Ars Electronica Center – Museum der Zukunft“ in Linz ist das führende Museum der digitalen Kunst und Medienkunst. Es wurde 1996 eröffnet und präsentiert dem Besucher auf 3.000 m<sup>2</sup> Projekte rund um die Computerkunst und Technologie. Das darin integrierte „Ars Electronica Futurelab“ verfolgt interdisziplinäre Forschungsprojekte im Spannungsfeld von Kunst, Technologie und Gesellschaft.

Seit 1971 lädt die ITU, die International Telecommunication Union, regelmäßig zu internationalen Konferenzen, an denen VertreterInnen zahlreicher Regierungen und Behörden sowie der Industrie teilnehmen. Zuletzt trafen mehr als 3.000 Regierungschefs und Minister, CEOs der Industrie, BeraterInnen und ExpertInnen aus dem akademischen Bereich sowie VertreterInnen der UNO einander in Dubai, um über die Zukunft der Telekommunikationsbranche nachzudenken. Heuer fand die ITU World von 19. bis 22. November 2013 in Bangkok statt. Ars Electronica wurde eingeladen, im Rahmen einer Ausstellung künstlerische Positionen beizusteuern.

## Ars Electronica setzte dort sein „Future-Lab“ in Szene

„Future-Lab“ zeigte, auf welche Weise Kreative heute schon neue Technologien nutzen und welche Anwendungen bald schon bei der breiten Masse ankommen könnten. Ars Electronica präsentierte dazu Best-Practice-Beispiele an der Schnittstelle von Kunst, Technologie und Gesellschaft, die zeigten, welche Chancen und Risiken dann auf Wirtschaft, Wissenschaft, Politik, Kunst und unsere Gesellschaft(en) insgesamt zukommen könnten.

**Ein Auszug aus den gezeigten Arbeiten:**

## Solar Sinter-Project (von Markus Kayser, Deutschland)



Foto: Ars Electronica

Inmitten einer Welt, die sich zunehmend mit Fragen der alternativen Energiegewinnung auseinandersetzen muss, untersucht das „Solar Sinter Project“ das Potenzial von Fertigungsstrategien in der Wüste, wo Energie und Rohstoffe im Überfluss vorhanden sind. Das Experiment nutzt Solarenergie und Sand, um mit Hilfe eines 3D-Druck-Prozesses Glasobjekte zu produzieren. Das Projekt versteht sich als Denkanstoß über mögliche zukünftige Produktionsformen und will das Produktionspotenzial der Sonne, der effizientesten uns bekannten Energiequelle, in den Mittelpunkt rücken.

# Brain-Computer-Interface (der österreichischen Firma g.tec)

ausstellung



Foto: Lois Lammerhuber

Jedes Mal, wenn wir eine Hand oder einen Fuß bewegen, aktivieren wir ein ganz bestimmtes Areal unseres Gehirns. Die Bewegung selbst ist dabei nicht ausschlaggebend, vielmehr reicht schon der Gedanke daran, dass unser Gehirn in die Gänge kommt – eine Tatsache, die sich die ExpertInnen der österreichischen Firma g.tec zu Nutze machen. Sie haben ein Brain-Computer-Interface, eine Schnittstelle zwischen Gehirn und Computer, entwickelt, das Gehirnströme messen und diese Daten an einen Computer weiter kommunizieren kann. Der Computer gleicht diese Messdaten mit vorher gespeicherten Mustern ab, erkennt, um welche beabsichtigte Bewegung es sich handelt und transformiert diese Information in ein Steuersignal, das mit jeder beliebigen Anwendung verknüpft werden kann. Auf diese Weise lassen sich virtuelle Arme und Beine genauso bewegen, wie eben alles andere, das vom Computer angesteuert wird.

## The Blind Robot (vom Ars Electronica Center entwickelt)



Foto: Ars Electronica

„The Blind Robot“ dient dazu, ein besseres Verständnis der intellektuellen, emotionalen und/oder körperlichen Beteiligung zu gewinnen, die im Spiel ist, wenn ein sozialer Roboter eine Person auf intime Weise berührt. „The Blind Robot“ ist zunächst ein minimalistisches Stück mechatronischer Ingenieurskunst. Es geht darum, ein erst seit

Kurzem bekanntes kulturelles Artefakt – den Roboterarm – von einem kalten Präzisionsinstrument in einen zarten, vagen, gefühlsbesetzten Akteur zu verwandeln. „The Blind Robot“ ist ein typischer Roboterarm mit einer fein gegliederten Hand. In der Installation sollen Besucher vor dieser Maschine Platz nehmen und mit ihr in einen nonverbalen Dialog eintreten. Der Roboter tastet sorgfältig den Körper des Besuchers – vor allem Gesicht und Oberkörper – ab, nicht unähnlich einem Blinden, der auf diese Weise versucht, eine Person oder einen Gegenstand zu erkennen. Anschließend produziert die Maschine auf einem Monitor oder einer Projektionsfläche eine visuelle Darstellung dessen, was ihre Finger „gesehen“ haben.