



Workshop im Dome

Erleichtern KI-Systeme die Produktion von Fulldome-Filmen und wenn ja, kommt dies der künstlerischen Kreativität zugute?

Niemand weiß, wozu künstliche Intelligenz in der Lage ist, bzw. sein wird und wohin sie sich entwickelt. Das weiß nicht einmal die künstliche Intelligenz selbst.

Anstatt sich von der Unsicherheit einschüchtern zu lassen oder zu grübeln, ob man zu einer dystopischen, utopischen oder transhumanistischen Denkweise über KI neigt, hat der Workshop einen pragmatischen Schwerpunkt: Es wird untersucht, ob und wie KI-gestützte, selbstgenerierende Systeme den Arbeitsablauf bei der Herstellung von 360-Grad-Fulldome-Filmen verbessern können.

Die Frage bezieht sich auf die datenintensiven und zeitaufwändigen Prozesse bei der Konzeption und Produktion hochauflösender Fulldome-Filme, wie sie typischerweise in Planetarien mit digitalen Projektionssystemen gezeigt werden.

KI-basierte Systeme erzeugen bereits Bilder und animierte Szenen in den üblichen flachen Formaten. Es wird erwartet, dass bald auch entsprechende Lösungen für die Produktion von 360-Grad-Fulldome-Filmen verfügbar sein werden. Die Workshop-Dozenten werden solche Entwicklungen beobachten und versuchen, die Ergebnisse gemeinsam mit den Teilnehmerinnen und Teilnehmern umzusetzen.

Seit seinem Start im Jahr 2007 hat das internationale FullDome Festival gezeigt, dass Fulldome einen festen Platz in der Kunst und im Design immersiver Surround-Medien hat. Das Festival ist stets offen für avantgardistische Experimente und bietet gleichzeitig dem breiten Publikum die Möglichkeit, an der Entwicklung immersiver Medien teilzuhaben.

KI, oft als Game Changer bezeichnet, wird in einem definierten Bereich auf die Probe gestellt. Niemand wird es bereuen, wenn KI dazu beiträgt, den Zeitaufwand für das Entwerfen, Produzieren und Rendern von Fulldome-Szenen zu reduzieren. Es muss jedoch die Frage gestellt werden: Was mache ich mit der eingesparten Zeit?

„Erleichtern KI-Systeme die Fulldome-Produktion und wenn ja, kommt dies der künstlerischen Kreativität zugute?“ soll an diesem einen Punkt das Verhältnis zwischen menschlicher Kreativität und künstlicher Intelligenz verhandeln.

Der Workshop lädt Studierende, junge Berufstätige in Start-ups, professionelle Produzenten sowie Medienkünstler und -designerinnen ein, sich mit den potenziellen Vorteilen von KI vertraut zu machen. Kenntnisse über die Prinzipien der



360-Grad-Fulldome-Technologie und -Produktion sind hilfreich, aber keine Voraussetzung.

Das Zeiss-Planetarium in Jena, der Stadt des Lichts, weltberühmt für ihre optische Industrie und die hier vor hundert Jahren entwickelte moderne Planetariumstechnik, ist der perfekte Ort, um in einem Workshop-Space zusammenzukommen. Die Fulldome Festival Foundation ist mit ihrer engen Verbindung zur Bauhaus-Universität Weimar Teil eines über 18 Jahre gewachsenen internationalen Netzwerks von Experten und Liebhabern des Fulldome-Genres.

Zu dem eintägigen Workshop in (hauptsächlich) englischer Sprache werden 30-40 Personen in Jena erwartet. Er wird auch gestreamt, um entfernt wohnenden Menschen die Teilnahme zu ermöglichen. Eine Woche nach dem Workshop haben Teilnehmer die Möglichkeit, in einem Zoom-Meeting Fragen zu stellen.

Workshop-Dozenten:

Patrick Geiss

Absolvent der Bauhaus-Universität Weimar, Experte für KI-Digitaldesign und Animation in der 360-Grad-Kuppel. Statement: „Wir stehen kurz vor dem Eintritt in eine neue Ära, in der künstliche Intelligenz in viele Aspekte unseres täglichen Lebens integriert wird. Wie jede Technologie ist sie ein mächtiges Werkzeug, mit dem man etwas Einzigartiges und Wunderbares, aber auch etwas Schreckliches erschaffen kann – je nachdem, wer es wie nutzt. Die praktische Aufgabe im Workshop wird darin bestehen, Beispiele für animierte Kunstwerke im 360°-Fulldome-Format zu erstellen.“

Jason Reizner

Jason Reizner ist Media Practitioner, Designer und Forscher mit Sitz in Weimar. Er entwickelt, erstellt und bewertet Schnittstellen zwischen Menschen, Maschinen und Umgebungen. Seine Forschung mit generativen Systemen, Ambient Computing, synthetischer Intelligenz und gemischten Realitäten konzentriert sich auf Interaktionen, die physische und virtuelle Kontexte verbinden. Als ehemaliger Vertretungsprofessor Interface Design an der Bauhaus-Universität Weimar hielt er Vorlesungen in den Masterstudiengängen Media Art and Design und MediaArchitecture und leitete das vom EFRE unterstützte Bauhaus Form + Function Lab. Seit 2012 ist er Mitbegründer und Organisator der xCoAx, eine internationale Konferenz über 'Computation, Communication, Aesthetics and X'.

<https://reizner.org/>



Prof. Dr. Michael Markert

Michael Markert ist Kybernetiker und Flaneur und arbeitet als Medienkünstler mit den Schwerpunkten Programmierung und Interaktionsdesign. Seine Forschung zu intuitiven musikalischen Schnittstellen und seinem Interesse an räumlichen Qualitäten begann mit einem Diplom in Multimedia/Design. Seitdem hat er verschiedene interaktive sensorische Geräte für kybernetische Installationen entwickelt. Der Schwerpunkt seiner Arbeit liegt auf der Erforschung des menschlichen Verhaltens im Raum mithilfe kybernetischer Interaktionssysteme, wobei er typischerweise immersive akustische und musikalische Aspekte nutzt, anstatt den Schwerpunkt auf visuelle Darstellungen zu legen.

<https://www.hs-coburg.de/ueber-uns/fakultaeten/design/personen/prof-michael-markert.html>

Partner:

Sternevent GmbH / Zeiss-Planetarium Jena <https://planetarium-jena.de/>
Bauhaus-Universität Weimar, Fakultät Kunst und Gestaltung, Immersive Medien
<https://shorturl.at/inw38>

Moderatoren:

Liese Endler / Kate Ledina / Mohammad Jaradat / Robert Metzner / Micky Remann,
FullDome Festival Team www.fulldome-festival.de.

Unterstützung:

Der Workshop wird unterstützt vom Referat Medienwirtschaft und Medienstandort der Staatskanzlei Thüringen, Erfurt.