

# KÖNIG GALERIE

## FAQ

### **SURPRISINGLY THIS RATHER WORKS**

#### **Was ist der Unterschied zwischen dem virtuellen Galerierundgang und dem digitalen Galerieraum?**

Viele Galerien stellen im Moment 3D-Rundgänge ihrer Ausstellungen ins Netz. Die Ausstellung von Jorinde Voigt in der KÖNIG GALERIE kann beispielsweise so besucht werden. Für KÖNIG DIGITAL hat Manuel Rossner ein dynamisches 3D-Modell der Galerie erstellt. Während Rundgänge versuchen, den analogen Raum ins Digitale zu überführen und dabei eine Reihe von 360-Grad-Aufnahmen verwenden, ist Rossners Modell ein virtueller Raum, der genuin im Digitalen entsteht.

#### **Wie ist der digitale Galerieraum entstanden?**

Grundlage war das 3D-Modell, das die KÖNIG GALERIE zur Ausstellungsplanung verwendet. Für die Oberflächen wurden Fotografien der Wände gemacht. Sie wurden so verändert, dass sie nebeneinander platziert werden können, ohne dass Ränder zu sehen sind. Die Lichtsituation wurde mit Hilfe von HDR-Bildern des Himmels und von Rossner gezielt installierten Lichtern in der Decke der Nave, des Langhauses der ehemaligen Kirche St. Agnes, berechnet. In einem komplexen Verfahren wird nicht nur die Mischung des natürlichen Sonnenlichts mit den inneren Lampen, sondern auch die indirekte Lichtreflexion berechnet (Raytracing). Für die Außenansicht wurden mit einer Drohne hunderte Bilder in einem Kreisradius aufgenommen und mittels Photogrammetrie zu einem 3D-Modell zusammengesetzt.

#### **Warum wurde das Galeriegebäude St. Agnes verwendet, obwohl die Möglichkeiten im Digitalen unbeschränkt sind?**

Durch die Verwendung von St. Agnes als Zwischenraum, der das Digitale mit dem Analogen verbindet, entsteht ein gemeinsamer Referenzrahmen, auf den die Künstler\_innen sich beziehen können. Wie ein Pinsel zählt nun auch Programmiercode zu den Werkzeugen der Künstler.

#### **Warum überhaupt eine digitale Ausstellung?**

Das digitale Kunsterlebnis soll nicht das analoge Kunsterlebnis ersetzen. Durch die Verbreitung von VR/AR/XR-Technologien wird der Cyberspace tatsächlich räumlich. Die Macher des populären Online-Games Fortnite sprechen beispielsweise vom Metaverse: Ein Mix aus realen und digitalen Inhalten. In diesem Kontext sieht Rossner seine digitale Ausstellung.

#### **Wie kam es zu dem Titel SURPRISINGLY THIS RATHER WORKS?**

Beim Programmieren suchte Rossner nach der Lösung für einen Bug in seiner Software und fand im bekanntesten Programmiererforum (Stackoverflow) die Lösung eines anderen Programmierers mit der Einschätzung "Surprisingly This Rather Works". Für ihn drückt diese Aussage die positive Verwunderung darüber aus, wenn es klappt, dass verschiedene komplexe Systeme miteinander interagieren. Viele erleben diese Verwunderung beim ersten Test einer VR-Brille. Zu Beginn misstraut man der Technologie, schnell aber ist man überrascht, wie zum Beispiel Höhenangst auch im virtuellen Raum ausgelöst wird.

# KÖNIG GALERIE

## **Wie wurden die Kunstwerke geschaffen?**

Der Entstehungsprozess ist unterschiedlich: "Surprisingly Green", "Surprisingly Red", "Surprisingly Yellow" und "Surprisingly Blue" wurden von Rossner in VR gezeichnet. "Surprisingly Ascensiator" wurde in 3D modelliert und mit Hilfe eines Algorithmus des Künstlers in Bewegung gesetzt. "Surprisingly Bubbles" wurde mit einer Physiksimulation berechnet. Die Steine und der Avatar stammen aus einem 3D-Warehouse, in dem 3D-Objekte zum Kauf angeboten werden. Diese wurden dann vom Künstler eingefügt und angepasst. Viele Menschen arbeiten aus den unterschiedlichsten Gründen an der Ausstattung von virtuellen Welten. Es herrscht ein reger Austausch von solchen Assets. Da Rossner seine Arbeiten selbst produziert, bindet er diese Vorgehensweise in seine Werke ein.

## **Die Arbeit bezieht sich auf sogenannte Gyms von KI-Forschern. Was bedeutet das?**

Um Künstliche Intelligenz zu entwickeln, verwenden Forscher oft Games und räumliche Simulationen im Speziellen. Zum Beispiel können autonome Fahrzeuge in Games trainiert werden, um beispielsweise auf ungewöhnliche Vorkommnisse wie Erdbeben vorbereitet zu sein. In den virtuellen Räumen erlernen die künstlichen neuronalen Netze, wie sie sich auch in der Realität verhalten sollen.

## **Inwiefern hat sich die Corona-Krise auf die Ausstellung ausgewirkt?**

Das Konzept der Gruppenausstellung THE ARTIST IS ONLINE wurde innerhalb eines Jahres von Anika Meier und Johann König entwickelt. Seit November 2019 arbeitete Manuel Rossner an einer Virtual Reality-Arbeit für die geplante Gruppenausstellung. Die Idee, die Arbeit einem breiten Publikum ortsunabhängig zugänglich zu machen, gab es bereits vor dem Lockdown. Durch die Schließung der Galerie musste die geplante physische Ausstellung verschoben werden. SURPRISINGLY THIS RATHER WORKS wurde wie geplant gelauncht und ist jetzt der erste Teil der Ausstellungsreihe THE ARTIST IS ONLINE.