

[Fenster schliessen](#) Artikel drucken

Montag, 29. April 2002

Der Sandbole

Winterthur

EXPO.02

Die erwünschte Intelligenz eines Raumes

Die Ricketwilerin Miriam Zehnder und der Tössemer Matthias Erzinger sind in Projekten für die Expo.02 involviert. Bei der einen Ausstellung stehen Wünsche im Zentrum, bei der anderen künstliche Intelligenz.

MICHAEL SCHOLZ

«Ohne das Wünschen bewegt man sich nicht mehr. Wer nicht wünscht, ist tot», hat Mister Expo, Martin Heller, kürzlich im «StadTalk» gesagt. Bezogen hat er sich mit dieser Aussage auf sein Lieblingsobjekt an der Expo.02: «sWISH*». Von der Idee bis zur Realisierung massgeblich involviert war die Ricketwilerin Miriam Zehnder. Die 28-jährige Architektin war im Bereich der Szenografie für die Schnittstelle von Architektur und interaktiven Medien zuständig. Noch während ihres Studiums hat sie intensiv am Projekt gearbeitet.

Das von IBM und Swiss Re gesponserte Projekt hat insgesamt zehn Millionen Franken gekostet. Im Wunschapavillon auf der Arteplage in Biel werden in Kurzfilmen die Wünsche von Hunderten Menschen audiovisibel gezeigt. Die Videoclips werden in vier thematisch gegliederten Räumen, so genannten Wunschkapseln, präsentiert. Die Befragungen der Menschen wurden in einem fahrbaren Studio durchgeführt. In 26 Schweizer Städten machte das «sWISH*mobile» Halt. Alle Interessierten konnten Ersehntes äussern: Eigene Herzenswünsche, Wünsche an den Partner, Wünsche an die Welt und die Schweiz. So entstand eine echte Schweizer Wunschlandschaft. Die gesammelten Angaben werden zusätzlich in eine Umfrage der Sozialforschungsstelle der Uni Zürich einfließen. Mit der wissenschaftlichen Studie soll über das eigentliche Ausstellungsergebnis hinaus Nachhaltigkeit geschaffen werden.

Projektion auf den Bielersee

Im «sWISH*»-Pavillon können Besucherinnen und Besucher aber auch gleich vor Ort ihre Wünsche abgeben. «Die Wunschabgabe an den Wunschsee fasziniert mich am meisten und ist mein liebster Teilbereich im Pavillon», sagt Zehnder. Besucher können dabei ihre Anliegen über einen Bildschirm eingeben. Das Niedergeschriebene wird auf den Bielersee projiziert, wo es für die Besucher sichtbar wird. Mit der Projektion wird das alte Bild des Trevibrunnens wieder aufgegriffen, sagte Szenografieleiter Tristan Kobler kürzlich bei der Medienorientierung. «Man wirft etwas hinein und hofft auf die Erfüllung des Ersehnten.» Der Name «sWISH*» könne wohl als «swiss wish» verstanden werden, sagt Zehnder. «Aber eigentlich dachten wir eher an das Geräusch einer vorbeihuschenden Sternschnuppe, dem Sinnbild für Wünsche schlechthin.»

Die ursprüngliche Idee für das Kreieren einer Wunschlandschaft ist vor drei Jahren entstanden und geht auf fünf Personen zurück. Miriam Zehnder gehörte dazu. «Es hat mich fasziniert, wie man Wünsche technisch darstellen kann», sagt sie. «Der Nutzen des Projekts ist, dass die Wünsche bleiben, unvergänglich sind», fügt sie an. «Die Ausstellung wird nach der Expo zwar abgebrochen, aber dank der Studie, die im kommenden Sommer veröffentlicht wird, kann das Projekt nachhaltig wirken.» Auf ihren eigenen Herzenswunsch angesprochen sagt sie: «Ich wünsche mir, dass ich für andere die Zeit anhalten könnte.»

Ada – ein intelligenter Raum

Der Tössemer Matthias Erzinger ist ebenfalls in einer zentralen Rolle bei einem Expo-Projekt. Die Ausstellung, die auf der Arteplage in Neuenburg angesiedelt ist, nennt sich Ada – nach der Gräfin Ada Byron von Lovelace benannt, die als erste «Programmiererin» der Welt gilt (1815–1852). Was ist Ada? Sie ist ein intelligenter Raum; ein Wesen in Gestalt eines Raumes, das

seine Umgebung wahrnehmen und auf sie reagieren kann. Sie hat künstliche Sinnesorgane, sie kann empfinden: Kameras sind ihre Augen, Mikrofone sind ihre Ohren. Ada kann auch kommunizieren: Mit suchenden Scheinwerfern, mit Klängen und Projektionen an den Wänden. Der Ausstellungsboden, mit Licht und Sensoren unterlegt, bildet die Haut des künstlichen Wesens. 20 miteinander verknüpfte Rechner mit einer Rechenleistung von gesamthaft 30 Gigahertz sind Adas Gehirn und Nervenzentrale.

Ada kann ihre Aufmerksamkeit auf eine einzelne Person oder eine Gruppe richten. Sie interagiert mit den Menschen: Betritt man die Bodenplatten – also Adas Haut – wird die Auftrittsstelle erleuchtet. Je nach Verhalten der von Ada anvisierten Personen drückt sie mittels Musik und Verfärbung der Bodenplatten ihre Stimmung gegenüber den Personen aus. Stehen die Leute zum Beispiel nur herum, ertönt düstere und dramatische Musik, der Boden färbt sich rot. Damit bringt Ada Verärgerung zum Ausdruck.

Unmissverständlich wird das den betreffenden Personen kommuniziert. «Ada wird von Forschenden der Universität und der ETH Zürich betreut», sagt Erzinger. Sie ist ein Forschungsprojekt, das sich aus verschiedenen Vorhaben zusammensetzt. 20 Wissenschaftler aus verschiedenen Bereichen der Naturwissenschaften, Mediziner, Elektroingenieure, Informatiker und Psychologen haben vier Jahre lang am Institut für Neuroinformatik daran gearbeitet. Erzinger selbst ist für die organisatorischen Belange zuständig. Er beschäftigte sich mit rechtlichen Fragen, der Betriebsorganisation, der Infrastruktur und der Kommunikation. Die Ausstellung kostete 3,6 Millionen Franken. «Die Grundidee hatte der Neuroinformatiker Paul Verschure», führt Erzinger aus. «Er setzte sich mit der Frage auseinander, wie man einem Raum eine Persönlichkeit verleihen könnte.»

Der 46-Jährige legt das Ziel des Projekts dar: «Forschung soll in der Öffentlichkeit diskutiert werden.» Persönlich ist der Projektkoordinator von der Möglichkeit fasziniert, «300 000 bis 400 000 Menschen zu unterhalten und gleichzeitig Spitzenforschung für breite Bevölkerungskreise zugänglich zu machen». Einen besonderen Reiz von Ada sieht Erzinger darin, dass die Forschenden ihre Arbeit zusammen mit der Gesellschaft reflektieren können.
