

## KÜNSTLICHE INTELLIGENZ UND INTERAKTIVE KUNST JOSEPH BATES

Interaktive Kunst und Unterhaltung werden von Forschern, Künstlern und Produktentwicklern immer mehr untersucht. Ein ideales System wäre ausgesprochen interaktiv, würde jedoch auch über den Reichtum und den emotionalen Anstoß einer in traditionellen Medien ausgedrückten Kunst verfügen. Dies verlangt vom Computersystem die Fähigkeit, während der Interaktion eigene Entscheidungen zu treffen, die üblicherweise vom Künstler sehr sorgfältig vorbereitet werden. Umgekehrt heißt das, daß Wissen, Sensibilität und Fähigkeit des Künstlers teilweise in das interaktive System übertragen werden muß, so daß dieses während der Interaktion stellvertretend für den Künstler agieren kann.

Das OZ Projekt in Carnegie Mellon untersucht eine Variante dieses Themas. Wir wollen den Benutzern die Erfahrung vermitteln, in dramatischen Simulationswelten mit gehaltvollen und glaubwürdigen Charakteren zu leben. Unsere Forschungen beziehen sich auf drei Bereiche, die, wie wir glauben, für diese Zielsetzung zentral sind:

- die Konstruktion von umfassend tauglichen — wenn auch vielleicht oberflächlichen — autonomen Vermittlungsinstanzen, die Elemente der Wahrnehmung, des Wissens, der Emotion, der Aktion und der Sprache integrieren,
- die Konstruktion einer rechnerischen Theorie des interaktiven Dramas um die Erfahrungen, die der Benutzer insgesamt macht, sanft zu beeinflussen,
- die Entwicklung von Computermethoden zur Veränderung des Stils, in dem die Erfahrungen dargestellt werden, — in Analogie zur Filmtechnik und zum Schreibstil.

Ein Produkt unserer Arbeit besteht in einer interaktiven, animierten Welt mit mehreren autonomen Geschöpfen. Diese "Woggles" mischen zielgerichtetes Verhalten, Reaktivität, Emotion, Wahrnehmung und fließende Mehrkanal-Motorsteuerung in einer einzelnen Echtzeitarchitektur des Bewußtseins. Sie wurden erstmals im Rahmen der AAAI 92 — Artificial Intelligence Based Arts Exhibition gezeigt.

