

VIRTUELLE TECHNOLOGIEN MIT WERTEN



27. Mai 2024
Pressemitteilung
& -einladung

**DAS PLACES VIRTUAL REALITY FESTIVAL 2024
WAR EINMAL MEHR LEISTUNGSSCHAU UND PRÜFSTAND**

Virtuelle Reisen durch Europas Fußballkultur, digitale Lösungen zur Demokratiestärkung oder eine Virtual-Reality-Oper - das alles und mehr war Places 2024. Deutschlands Festival Nummer eins für Virtual Reality präsentierte zehn Tage lang in Gelsenkirchen den neuesten Stand der Technologie und vor allem: ihren Mehrwert für unterschiedlichste gesellschaftliche Bereiche.

Zum insgesamt fünften Mal seit 2018 ging am vergangenen Samstag, 25. Mai 2024, das Places Festival in Gelsenkirchen über die Bühne. Seit dem 16. Mai zeigten insgesamt sieben Teilveranstaltungen an diversen Spielorten über das Stadtgebiet verteilt die neuesten Innovationen der Virtual und Augmented Reality (zusammen: Extended Reality / XR).

Große Beliebtheit bei einem breiten Publikum hatte in diesem Jahr die Ausstellung "FeVR Pitches" in der einzigartigen "Fußball-Kirche" St. Joseph Kirche in Gelsenkirchen-Schalke. Bei FeVR Pitches reisten hunderte Besucher:innen durch die VR-Brille in sechs Fußballstadien in Europa, von den Niederlanden bis nach Bosnien. Im Vorfeld der Fußball-Europameisterschaft und im ohnehin schon fußballverrückten Gelsenkirchen avancierte der Programmpunkt fast schon von selbst zum Publikumsliebling.

FeVR Pitches ist als offizieller Beitrag zum Kunst- und Kulturprogramm zur UEFA EURO 2024, und als Projekt der Stiftung Schalker Markt, noch bis zum 1. Juni kostenfrei in der St. Joseph Kirche (Grillostr. 62) in Gelsenkirchen erlebbar. Öffnungszeiten unter:

<https://fevr-pitches.eu/#oeffnungszeiten>

Ebenfalls europäisch, aber anstatt in fußballerischen mehr in politischen Dimensionen, wurde beim Programmpunkt "XR for the People of Europe" gedacht. Ziel dieser Ausstellung war es, die Technologie zum einen zugänglicher und verständlicher für Menschen zu machen, und zum anderen zu untersuchen, wie XR europäische Werte und Demokratie stärken kann. Neben kostenfrei testbaren AR- und VR-Anwendungen, konnten die Besucher:innen auch an diversen Vorträgen und Diskussionsrunden teilnehmen. Dabei wurde bspw. das technische Konzept hinter KI wie ChatGPT und Midjourney für alle verständlicher erläutert.



Beim finalen Panel-Talk waren sich die teilnehmenden Expert:innen aus der europäischen XR-Szene und Politik einig: Bei der Entwicklung neuer Technologien und dem Umgang mit ihnen müsse ein eigener europäischer Weg gefunden werden, der Standards auf Basis der gesellschaftlichen Werte Europas setze, nicht auf Basis der Technologien und ihrer Möglichkeiten selbst. Ebenso müsse das Verstehen von Technologie mehr in den Bildungssystemen verankert und allen Menschen ein grundsätzliches Wissen vermittelt werden. Die in Wien lebende XR-Entrepreneurin Gabriella Chihan Stanley resümierte: "Es bringt nichts, wenn man spektakuläre Technologien entwickelt, die nur für die Macherinnen und Macher spektakulär bleiben. Sie muss die Herzen der Menschen erreichen und ihnen einen Mehrwert bieten. Und dazu müssen Menschen Technologien verstehen können."

Dass Technologie Menschen zum Beispiel mittels Kunst und Kultur eindringlicher vermittelt werden kann, hat das Places Festival bereits seit seiner ersten Stunde unter Beweis gestellt. So auch in diesem Jahr bei der VR-Oper "Am Ende der Welt", die im Rahmen des Festivals vom MiR.LAB des Musiktheater im Revier produziert und uraufgeführt wurde. Das andersartige Opernerlebnis ist als Science-Fiction-Stück angelegt, in dem die Zuschauenden mit VR-Brillen in dystopische Zukunftsszenarien dem Ende der Welt entgegenblicken.

Ebenfalls auf die Verbindung von Kunst und Technologie ausgelegt, war erneut die Places Residency. Die drei internationalen Digital-Künstler:innen Kazuki Taguchi, Ines Hiltz und Manuel Ribeiro entwickelten dabei, nachdem sie gemeinsam eine Woche in Gelsenkirchen lebten, Anwendungen, die virtuelle und physische Realitäten des Stadtviertels um die Bochumer Straße miteinander verknüpften - bspw. eine andere Version dieser, die durch die VR-Brille sichtbar wird.

Die Ergebnisse sind ab dem 3. Juni bis Ende des Monats im mxr lab (Bochumer Str. 109) kostenfrei ausgestellt. Öffnungszeiten: MO, MI, FR von 13 bis 17 Uhr oder nach Vereinbarung per Mail an info@places-festival.de.

“Wieder einmal haben wir gesehen, was die XR-Technologien bewirken und leisten können”, zieht der Co-Leiter von Places Matthias Krentzek sein Fazit. “Wir freuen uns sehr, dass wir dem in 2024 eine noch größere Plattform in Gelsenkirchen bieten konnten - in einem noch größeren Zeitraum und an noch mehr Locations als in den Vorjahren.”

Weitere Informationen zum Places 2024 finden Sie auch auf unserer Website www.places-festival.de oder auf unseren Accounts bei LinkedIn, Facebook und Instagram vor. Im Pressebereich auf www.places-festival.de/presse stehen außerdem diverse Materialien zum Download bereit. Bei Rückfragen wenden Sie sich jederzeit an:

Roman Milenski (Pressereferent Places)

Email: presse@places-festival.de

Telefon: 0173 / 24 70 389



Über Places

Das Places Festival findet seit 2018 im KreativQuartier Gelsenkirchen-Ückendorf statt. In diesem Jahr wird das Festival erstmals auf das Gelsenkirchener Stadtgebiet ausgeweitet. Places versteht sich als barrierefreies Technologie-Festival ohne Eintrittsgelder, das in die Breite der Gesellschaft hinein wirkt. Es entstand aus einer Kooperation von Kreativen aus dem Kreativquartier Gelsenkirchen-Ückendorf und der Stadt Gelsenkirchen. Ende 2023 entstand der neue gemeinnützige Verein “In Zukunft Ruhr”, der die Veranstaltung tragen und weiterentwickeln soll. In Zukunft Ruhr setzt sich dafür ein, innovative Technologie im Dienste der Menschen zu fördern und möglichst viele unterschiedliche Menschen mit digitaler Technologie in Berührung zu bringen.

Unterstützt von:



Veranstaltet von:

