



Ich bin so was wie ein „Early Adopter“

Ein Interview mit Cornel Hillmann über mehr als nur eine Realität



Irgendwann in ferner Zukunft werden die Grenzen von VR und AR verschwimmen und man nicht mehr merkt, dass das eine in das andere übergeht...

Von wann bis wann warst Du im LSH?

Ich bin 1980 in das LSH gekommen und war drei Jahre, bis zum Abitur, dort. Davor war ich in der Schweiz, auf dem Rosenberg in St. Gallen, und davor im „Institut Montana Zugerberg“.

Warum bist Du ins LSH gekommen?

In den Schweizer Internaten war es mir zu uniform, zu streng und zu eingeschränkt. Das LSH erschien facettenreicher und das Aktivitätsangebot war weiter gefächert, man konnte mehr machen.

(Ich lache)

Was Du wahrscheinlich auch total ausgenutzt hast...

(Cornel lacht) Ja genau! Meine Eltern wollten erst, dass ich nach Louisenlund gehe, aber das gefiel mir nicht. Es war nicht so mein Style... und Freunde meiner Eltern empfahlen das LSH, was ich irgendwie charmant fand.

Erzähl mal kurz was du eigentlich machst.

Ich bin ein Virtual Reality Developer. Ich habe eine Firma in Singapur (*studio.cgartist.com*) und mache b2b Apps mit dem Schwerpunkt VR. Ich produziere z.B. eine VR-Version für eine TV-Show oder einen Werbefilm, um insbesondere das Interesse für Zielgruppen zu wecken, die VR-affin sind. Mittels einer VR-Brille kann man sich dann einen Überblick über das Produkt verschaffen. Das ist das eine, was ich mache. Aber neben dieser Dienstleistung entwickle ich auch meine eigenen Inhalte.

Was heißt das?

Das sind eigene Produkte, die auf meinen eigenen Ideen beruhen und auch VR einbinden. Das findest Du z.B. auf meiner Seite *www.paradoxon.com*. Da geht es um Visual Storytelling, unter anderem mit den Techniken von VR. Das Thema dabei ist „Pop Surrealismus“ – dabei tobe ich mich aus und experimentiere mit neuen Techniken, die ich dann bei den b2b VR Sachen anwenden kann.

Gib mal ein Beispiel für ein Projekt, dass Du realisiert hast.

Den VR-Trailer für den Relaunch der Fernsehserie „The Future is Wild“.

Kann man die auf Netflix gucken?

Nein, aber in Deutschland lief die Original-Serie als Co-Produktion im ZDF, in den USA auf dem Discovery Channel und Animal Planet. Das Thema ist „Speculative Biology“ – also wie die Welt in 200 Millionen Jahren aussieht.

... nicht in zwei Jahren ...

Nein, in 200 Millionen Jahren. Die Menschheit ist längst ausgestorben und es stellt sich die Frage, wie sich die Tierwelt weiter entwickelt hat. Kontinente driften aufeinander zu und die Biosphäre verändert sich. Das alles ist Spekulation mit wissenschaftlichem Hintergrund, also wie sich Organismen unter diesen veränderten Bedingungen entwickeln könnten. Am Schluss kommen dabei ganz verrückte Tiere heraus.

Dokumentarfilm und Science Fiction?

Ja, das ist ein Grenzbereich zwischen Science Fiction und Wissenschaft, ein ganz eigenes Genre mit einer riesigen Fanbase. Die Japaner z.B. sind ganz besessen, weil sie einen Faible für verrückte Viecher haben, Kategorie "Zukunfts-Monster". Da ging das schon in den 80er Jahren los. Dann kam der Discovery Channel und jetzt geht es gerade in China los. Die sind total begeistert.

Faszinierend! Und wie sind die auf Dich gekommen bzw. wie bist Du an die gekommen?

Über Mundpropaganda. Ich bin so was wie ein „Early Adopter“ im Bereich VR. Ich habe mich damit beschäftigt, als das noch kein anderer Mensch machte und es war und ist eigentlich immer noch eine Nische. Aber der Markt wächst so langsam und man kennt sich untereinander. Bei diesem Projekt war ich natürlich total begeistert.

Bei VR ist einzigartig, wie Du die Dimension der Größe, der Ausmaße erleben kannst – anders als im Film. Das ist der Vorteil von VR: Größe in voller Dimension zu erleben, Riesentintenfische, gigantische aggressive Delphine... es sieht dann besonders überzeugend und bombastisch aus!

Du programmierst das dann auch? Wie stellt man sich das vor?

Bei VR muss man – anders als im Film – mit Echtzeit-Grafik, also einer Game Engine arbeiten, da es ja interaktiv ist. Die Produzenten haben mir Entwürfe von Wesen und Tieren geliefert, die ich dann in 3D programmiere. Ein Konzept habe ich zusammen mit dem legendären Dougal Dixon entworfen, dem Erfinder dieses Genres. Der ist zwar schon pensioniert, aber ich habe ihn kontaktiert und mit ihm ein neues biomechanisches Modell für die Serie entwickelt. Nach seinen Entwürfen habe ich dann die

3D-Modelle gebaut, da ich in diesem Fall die Zeit dazu hatte. Wenn es jetzt ein eiliger Job gewesen wäre, dann hätte ich mir ein paar Freelancer gesucht. In dem Fall hab ich mir den Luxus gegönnt, das alles selbst gemacht zu haben.

„Ich bin geradezu besessen von den neuesten Techniken. Das ist mein Passion.“

Sind diese Freelancer alle in Asien?

Nicht nur, ich hab auch einige freie Mitarbeiter in Deutschland, die ich lange kenne.

Wieviele sind das?

Das sind vielleicht 20 Leute, mit denen ich häufig spreche und zusammen arbeite.

Wie schaffst Du es, immer auf dem neuesten Stand der Technik zu sein?

Ich bin geradezu besessen. Für mich sind die neuesten Techniken Passion. Es gibt mir eine tiefe Befriedigung, neue Wege in der Visualisierung zu finden. Und wenn da jemand in den Social Media Kanälen innovativ ist, dann stürze ich mich da gleich drauf. Ich will genau wissen, wie die das machen oder wer dahinter steckt.

In welchen Social Media Kanälen findest Du das?

Es gibt ja spezielle Kanäle für VR und CG (Computer Graphics), 3D-Plattformen und Foren. Das ist zwar zeitaufwändig, aber macht Spaß und bringt mir beruflich etwas.

Es gibt VR und es gibt AI (Artificial Intelligence). Sind das Stränge, die parallel verlaufen oder verknüpfen die sich auch irgendwann mal miteinander?

Zur Zeit ist die Rede von VR, AR (Augmented Reality) und AI. VR und AR werden häufig zusammen genannt. VR ist eine komplett künstliche Umgebung, während es bei AR um eine Informations-Ebene geht, die sich über die Realität legt. Das fängt ja schon beim iPhone an. Du hältst es an ein Bild, das eine abgespeicherte Markierung enthält und bekommst zusätzliche Informationen in einem Pop-up.

Ist Snapchat auch AR?

Ja, Snapchat ist die erste AR-Erfolgsstory. Das kann man ganz klar sagen. AR ist ansonsten generell eher für Produktivitätsanwendungen interessant. Es wird in der Industrie gebraucht und hat ein Riesepotential, aber das interessiert mich persönlich

eher weniger. *(Lacht)* Viele Entwickler machen VR und AR parallel, während ich mich sehr auf VR spezialisiere. Ich informiere mich zwar über alle AR Neuigkeiten und halte mich auf dem neuesten Stand, weil ich es auch können muss wenn ein Projekt es verlangt, aber bisher gibt es im AR Anwendungsbereich nichts, was mich persönlich begeistert.

AI ist jetzt in aller Munde: Der selbstlernende Google-Algorithmus, der übernimmt... wird das bei VR auch so sein, dass sich das irgendwann selbst programmiert?

AI ist der Bereich wo es auch um Machine-Learning geht.

... der Rasenmäher, der von selber fährt ...

Ja, genau. AI hat mehr Bedeutung für AR, weil in der Fusion natürlich ein Riesepotential steckt. Nehmen wir mal an, du gehst mit einem AR Gerät los – wie z. B. mit so einer Brille oder einem Smartphone – und guckst, was es für Shopping-Möglichkeiten in der Nähe gibt. Kombiniert mit AI, die den Informationspool von Dir hat, kann man ja viel zielgerichteter Vorlieben umsetzen und den Leuten das bieten, was sie wirklich haben wollen. AI hat ein mega Potential zusammen mit AR. Das kann auch gefährlich werden, weil wir dann zugemüllt werden können.

„Mit VR betrittst Du immer eine andere Realität. Das macht für mich den Reiz aus.“

Und wie siehst Du denn diese Big Four (Apple, Google, Facebook und Amazon) in Deinem Bereich? Sind die auch da aktiv?

Ja, auf jeden Fall. Die dominieren diesen Bereich bereits. Facebook's Oculus waren ja die Pioniere in VR.

Das ist diese Brille ...

Ja, das Unternehmen Oculus wurde 2014 für 2 Milliarden Dollar von Facebook gekauft. Das war damals der absolute Schocker, ein unabhängiges Startup für Insider... und plötzlich legt da einer mal 2 Milliarden auf den Tisch. Das hat zu einer Marktverzerrung geführt und einen großen Hype losgetreten. Die Leute hatten unrealistische Erwartungen. VR wurde zu einer Blase, einem Riesending und Start-ups fielen in diese Mini-Nische ein. Das zog viele Enttäuschungen nach sich. Der VR-Markt ist viel zu klein und Facebook hat diese Nische aufgeweckt ... vielleicht verdienen sie damit in zehn Jahren Geld, aber nur weil sie eben diesen langen Atem haben.

Der Nachteil bei VR ist, dass ich mir eine Brille aufsetzen muss.



Oder ist das kein Nachteil? Wann macht das für mich in meinem täglichen Leben Sinn mit so einer Brille durch die Gegend zu laufen und VR zu erleben? VR ist ja noch immer eine Parallel-Realität.

Genau! Und die soll es ja auch bleiben, sonst wäre es ja Augmented Reality, die sich über meine reale Welt legt. Das wird mit der neuen Generation von AR Headsets schon in diesem Jahr losgehen. Mit VR betrittst Du immer eine andere Realität. Das macht für mich den Reiz aus. Irgendwann in ferner Zukunft werden die Grenzen verschwimmen, aber da werden noch 5–10 Jahre ins Land gehen, bis du kaum noch merkst, dass das eine in das andere übergeht. Das ist noch ein bisschen Zukunftsmusik, denn dieser Übergang muss ja absolut reibungslos sein.

Ja Wahnsinn, was da für Rechner-Leistungen dahinter sind.

Man kann ja mit einem normalen Handy schon VR erleben.

Kann man?

Ja, beispielsweise mit einem Gear VR Headset. Über die Techniken und Anwendungen dahinter hielt ich einen Vortrag in Schweden.

Ja, erzähl mal darüber...

Das ist mein Thema: Mobile VR. Nicht, dass Du damit durch die Gegend läufst, denn dann läufst du ja gegen die Wand. *(Wir lachen)* Es geht um transportables und benutzerfreundliches VR statt Riesen-Kabelage, Mega-Rechnern etc. Gerade kommen eigenständige VR Modelle raus.

Was ist das?

Das sind mobile VR Brillen, in denen alles integriert ist ... Du sitzt beim Zahnarzt und musst normalerweise warten und die Bunte lesen oder so etwas.

... nervt ja...

Eben, und jetzt kommt „Oculus Go“ auf den Markt. Du setzt das Ding auf und dann kannst Du da herrlich auf weiter Flur Zombies umlegen und bist richtig gut drauf. Die Wartezeit verfliegt... ich nehme das immer mit, wenn ich einen langen Flug habe, besonders in der Holzklasse... und dann setzt du dir ein VR-Headset auf und alles ist gut. *(Wir lachen)* So ist es. Das sind die Nutzungsbeispiele, in denen du diese positiven Befreiungsmomente hast.

„Singapur ist ein toller Standort, eine selbst ernannte Smart City.“

Cool! Nochmal zurück nach Schweden zu Deinem Vortrag: Vor wem hast Du da geredet?

Das ist eine Konferenz, wo sich Leute aus aller Welt treffen, die sich mit futuristischen Ideen beschäftigen, z.B. ein Entwickler der NASA, der erörtert hat, wie der Mars besiedelt werden kann. Alles ist sehr technologielastrig. Auch das Thema Blockchain wurde da besprochen: Krypto-Währungen, Künstliche Intelligenz, Internet of Things und so weiter. Die Konferenz hat eine ganz besonders einzigartige Stimmung, meinen Vortrag kann man sich übrigens auch im Netz anschauen. (unter <https://vimeo.com/243193334>)

Sie haben Dich eingeladen?

Ja, das war eine besondere Ehre für mich. Die Jury besteht aus IT-lern der ganzen Welt. Das Geniale ist, dass du außergewöhnliche Leute kennenlernst und faszinierende Vorträge hörst. Da waren ein paar richtige Kracher dabei. Und es hat viele positive Effekte. Du bewegst dich mal aus deinem eigenen Dunstkreis. Ein positiver Nebeneffekt war, dass mir ein Buchvertrag eines renommierten New Yorker Technologie-Verlags angeboten wurde. Ich habe gerade unterschrieben. Das Buch kommt voraussichtlich Mitte nächsten Jahres heraus.

Geht es Dir gut in Singapur?

Ja, ich kann nicht klagen. Singapur ist ein toller Standort, eine selbst ernannte „Smart City“. Der Alltag wird super intelligent und smart geregelt. Dementsprechend hast du gute Leute und eine gute Umgebung etwas zu entwickeln. Auf der anderen Seite ist es auch eine kleine Insel, wo man auch mal einen Inselkoller kriegt. (Lacht) Es ist eine futuristische Mega-Metropole mit einem sehr kleinen Binnenmarkt. Wenn man was entwickelt, muss man zusehen, dass man es nach draußen trägt.

Ich werde da jetzt nicht so schnell wegkommen, da meine Frau Singapurerin ist und ich jetzt nicht weiß, ob sie hier in Deutschland – sie ist sehr kälteempfindlich – überleben würde. (Lacht) Singapur ist gut, aber es fehlt eine ordentliche Subkultur. Hier in Deutschland brodelt es überall kreativ. Es gibt tausend interessante, bizarre, künstlerische Projekte außerhalb des Mainstreams, von denen die Medien- und Technologie-Sparte später häufig profitiert.

Singapur ist sehr "corporate", sehr schick, sehr glatt, sehr professionell und – geprägt durch den Finanz-Sektor – sehr teuer. Es ist offiziell die teuerste Stadt der Welt. Dennoch, gerade für

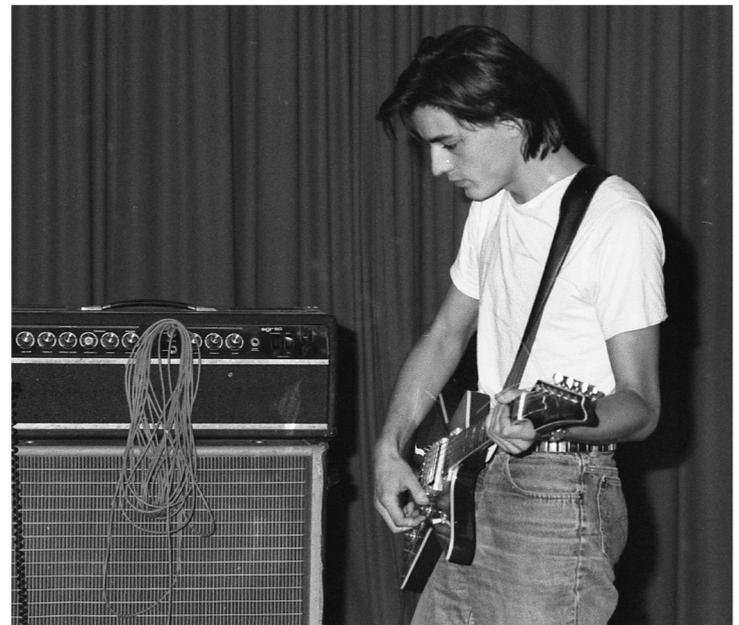
US-orientierte Produktionen ist Singapur ein guter Standort. Es gibt keine Mausecheleien, wie sonst häufig in Asien. Auf dem Anti-Korruptionslevel ist Singapur ein Musterschüler, denn dort ist es ein Kapital-Verbrechen. Es gibt eine exzellente Vertrauensbasis der Zusammenarbeit. Das ist ein Vorteil den diese Stadt besitzt, besonders als Firmenstandort.

Hast Du mal überlegt, ins Silicon Valley zu gehen?

Nein. Erstens hatte ich in den 90ern schon 6 Jahre in der Nähe, in L.A., gelebt und zweitens habe ich einen Cousin, der im Silicon Valley arbeitet. Durch ihn habe ich da so meine Informationen. (Lacht) Ich glaube aber, dass der Trend von der Valley-Fixierung weggeht. Man muss zwar wissen, was dort gerade so los ist, aber vor Ort muss man nicht sein. Für mich und meinen Job spielt das keine Rolle.

Hast Du noch Freunde aus Deiner LSH-Zeit?

Ja, klar! Noch sehr gute Freunde, wie Cherry Goldenberg, Nico (Schönrock), Suse (Azone), Miriam Wirth und auch dich. Auch wenn die weit weg sind, durch Social Media bleibt die gemeinsame Vergangenheit präsent. Ein gutes Gefühl, dass die Zeit nicht weg ist, sondern eine noch vorhandene Basis hat.



Du machst ja auch Kunst in weitestem Sinn, hatte das LSH darauf einen Einfluss?

Ja, mein Kunstlehrer Sendler (Foto rechts) war für mich wichtig. Im Rückblick hat der mir damals wirklich gut getan. Er hat mir sogar Bilder abgekauft.

Echt?!

Ja, er hat ordentlich bezahlt. (*Wir lachen*) Ihm war wichtig, dass ich realisiere, dass das was ich gestalte, etwas wert ist. Damals hatte ich das noch als etwas arrogant abgetan. Aber im Rückblick hat das für mich eine enorme Wirkung gehabt. Da war ein Lehrer, der mir was zeigen wollte. Das hat einen wesentlichen Einfluss auf mein späteres Leben gehabt, mehr, als mir das damals bewusst war. Das war einer der größten Impulse, die ich damals bekommen habe. Er hatte mich sehr unterstützt.

Das ist ein schöner Schluss.

Vielen Dank für's Gespräch, lieber Cornel.

