



5. Tagung NMI 2009

Neue Medien und Technologien der Informationsgesellschaft „Film, Computer und Fernsehen im Zeichen des Content“

Technische Universität Berlin

in Kooperation mit

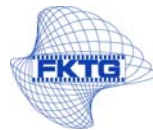
Alcatel-Lucent Stiftung für Kommunikationsforschung, Stuttgart
Universität Potsdam, Institut für Informatik
Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“, Potsdam
Media Broadcast GmbH

im Rahmen des

Stiftungs-Verbundkollegs Informationsgesellschaft
der Alcatel-Lucent Stiftung

Abstracts und CVs in der zeitlichen Reihenfolge + Poster

8. Juli - 10. Juli 2009, Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften



Vorwort / Preview



Film, TV, Informatik und das weltumspannende Internet stehen für Medien, mit denen und über die wir heute kommunizieren, Informationen, Wissen, Werte und Gefühle erzeugen, vermitteln und transportieren.

Immer wieder überraschen uns Folgen technischer Errungenschaften der Informationstechnologien, im Positiven und im Negativen, und verlangen Änderungen in der Sicht und im Umgang mit Information.

Eine Tagung, die sich mit diesen „neuen Medien“ befasst, kann nur ausschnittsweise Positionen und Bewegungen dieses vielschichtigen Themas berücksichtigen, soll aber durchaus anregen zum verantwortungsbewussten, aber auch lustvollen Umgang mit den neuen Möglichkeiten. Das Wort „Krise“ ist im Jahre 2009 allgegenwärtig, scheinbar und vielmeinend ausgelöst durch systembedingte „Kapitalverbrechen“. Der Ausruf einer Krise wird immer auch als Chance gesehen für Neuanfänge und Überdenken bisheriger gesetzlicher Regeln, Standards und bestehender Machtverhältnisse. In diesem Sinne passt sich auch die Informationsgesellschaft an. Ihre Entstehung, ihr Verlauf, ihre heutige Ausprägung sind Ergebnis kleiner und großer Krisen, nicht zuletzt Ergebnis der ganz großen Krise der Industriegesellschaft.

Es klingt zunächst etwas trotzig, wenn wir die Tagung mit der Nachfrage beginnen, ob wir die Qualität der bildlichen und tönenden Technik schon haben, die uns versprochen wurde. Wie sehen sie aus, die perfekten Bilder, wie hört man die allgegenwärtigen Töne im Wohnzimmer der nächsten 10 Jahre? **Honorarprofessor Dipl.-Ing. Dietrich Sauter**, langjähriger aktiver Streiter für eine hochqualitative Rundfunk- und Fernsehtechnik, Öffentlichkeitsarbeiter, Berater, Veranstalter und Mitglied einschlägiger Fachverbände wird aufklären, und **Ing. Martin Schmalohr** wird das digitale, multimediale Wohnzimmer zwischen Forschung und Realität skizzieren. Immer wieder haben wir das Gefühl, dass es leichter (und preiswerter) wird, gute Bilder und Töne zu erzeugen und zu liefern. Ein früher dem gewerblichen Bereich vorbehaltenes Komfort des Bildermachens und -zeigens erreicht den Wohn- und Wirkungsbereich des Konsumenten, gibt ihm für die Zukunft neue Rollen und ändert bisherige Geschäftsmodelle.

Kunst und digitale Medien – schon lange hat Informationstechnologie Wirkungen auf die Kunst, werden Kulturveränderungen sichtbar, entsteht eine Wechselwirkung zwischen Kunst und den Neuen Medien. Wir wollen das verdeutlichen am Schaffen des Aktionisten, Denkers und Multimedia Künstlers **Costantino Ciervo**, der in seinen Werken und Ausführungen Position bezieht zu Symbolen des Lebens, Information, Gegeninformation und Wahrhaftigkeit. Er bedient sich der Technik in seinen Werken, bezieht sie vermittelnd ein, sie ist oft auch Bestandteil seiner Kunst und er setzt sich aktiv mit ihren gesellschaftlichen Wirkungen auseinander. Studieren Sie anhand seiner Präsentation den fließenden Übergang zwischen Kunst und Leben (in der Informations- und Wissensgesellschaft).

Prof. Dr. Herbert W. Franke ist mit einer Keynote ein besonderer Gast der NMI. Wir nennen ihn gerne Brückenpionier zwischen Kunst und Wissenschaft, weil er wie kaum ein anderer die Entwicklung und („kybernetische“) Ästhetik bildlicher Kunstgenerierung per Computer praktiziert und verkörpert hat. Er hat Methoden und Regeln der Wissenschaft und Technik erlebbar gemacht. Die Magie, das Geheimnisvolle, das Staunen über das Neue und über eine gewisse Unbeschreibbarkeit der Transformationen aus virtuellen Regelwerken in das Erlebte, prägen seine Kunstwerke, aber auch diverse Hörspiele, Science Fiction Romane und Kurzgeschichten.

Nach diesem interessanten Auftakt der NMI 2009 leiten wir mit einer Ansprache des Vorstandsvorsitzenden der Alcatel-Lucent Deutschland AG, **Henryk Wulf**, einen Abendempfang ein. Tagungsteilnehmer und zusätzlich geladene Gäste haben die Möglichkeit, bei „Über den Dächern von Berlin“, sich per Gespräch und Buffet zu vernetzen (bei ungünstigem Wetter auch Einsteinsaal im 5. Stock des Gebäudes).

Mediale und kreative Darbietungen leben von der Improvisation und dem Kontakt zu Zuschauern, und –hören, sie tragen und bieten soziale Funktionen, erlauben Interaktionen und schaffen Mehrwerte in vielerlei Hinsicht. Vielleicht gelingt das mit einer Streetdance Performance, kombiniert mit einer visionären Bewegungsdarbietung und mit dem Instrumentalisten **Julean Simon** auf der Terrasse der Akademie oder im Einsteinsaal?

Am 2. Tag nehmen wir das Thema Kunst und Medien vom Vortag wieder auf. **Prof. Jochen Kuhn**, Maler und Filmemacher, unabhängiger Film- und Drehbuchautor, Komponist und Fotograf (Siehe Wikipedia), malt viele seiner (animierten) Filme direkt unter der Kamera, lehrt an der Filmakademie Ludwigsburg und leitet den Fachbereich „Filmgestaltung“. Sein Vortrag „Kreativdoping durch Medien - Erhellendes Tappen im Dunkeln“ ermöglicht uns Einsicht in seine Art des Filmemachens und das seiner Studenten. Wir wollen, wie es ein Kritiker einmal formulierte, als Beobachter eines visuellen Entstehungs- und Verwitterungsprozesses, einer Ästhetik des Verschwindens eingeladen sein, als Zuschauer zugleich in seine eigenen Gehirnschleifen einzudringen und dort uns selbst beim Sehen, beim Verfertigen und Verfließen der Gedanken zuzusehen.

Dass Kreativität mit digitalen Medien schon nach wenigen Jahren ihrer Existenz im Museum zu finden ist, mag manchen schockieren. **Wolf Lieser** hat als Galerist, Künstlermanager, Kunstvermittler und Konzepter von Kunstprojekten mit der Gründung des Digital Art Museums (www.dam.org) in Berlin Mitte Akzente gesetzt und dokumentiert auch in seinem neu erschienenen Buch „Digital Art“ die Entstehung und Positionierung digitaler Kunst im Zeichen der Informationsgesellschaft. Im Mittelpunkt seiner Ausführungen stehen dann folgerichtig Betrachtungen über die Nutzung des Internets zur Kunstvermittlung mit Online Galerien und Online Museen.

Nach diesen beiden Auftaktblöcken, die den vielgepriesenen Content aus Sicht der Technikqualität und der künstlerischen Nutzung betonen, zurück zu neuen Dimensionen der Technik. Die umfassenden Abbildungen/Umwandlungen gesehener und gehörter Wirklichkeit in digitale Formate, Dateien, Bilder und Medienströme machen Schlagzeilen, und 4 Vorträge dazu münden in eine Podiumsdiskussion zum Thema **Digital & 3D – Neues Erleben?**, die anschließend **Dr. Wolf Siegert**, Gründer und Direktor von IRIS® Media, moderiert und leitet. Unter der Überschrift „Multiperspektiven IPTV und 3D Film - Digitale Technologien für neues Erleben“ spannt vorher **Dipl.-Ing. Thomas Bendig**, Forschungskoordinator Fraunhofer Gesellschaft zunächst einen „aufklärenden Rettungsschirm“ auf. Sein Vortrag „3dimensionaler Medienkonsum in Kino und TV -Produktions/Projektionstechniken immersiver Medien“ umreißt aus der Sicht deutscher Großforschung Ziele und Fortschritte gegenwärtiger Projekte und Produkte.

Thorsten Strack, Agenturleiter L4 Kreation, eines Instituts, das Studiengänge zur Medienkunde und -produktion und -innovation anbietet, macht den Werdegang aktueller Technologien mit seinem Vortrag sehbar, hörbar, begreifbar und anschaulich. Es sind Techniken, die zur Medienproduktion im Umfeld „Lernen, Werbung, Film“ heute eingesetzt werden. Vor wenigen Jahren noch spielerische Betätigung, sind heute Machinima Technologien für 3D im redaktionellen Umfeld von TV Sendern in der Produktion von Content präsent, werden gelehrt, gelernt und angewendet.

Prof. Dr. Jürgen Lohr, der an der Fachhochschule Aachen Media-, Audio- und Videotechnologie lehrt, zeigt, mit welchen technischen Mitteln dem Zuschauer gleichzeitig vielfache Einblicke in ein bewegtes Geschehen gegeben werden können. Er nennt seinen Ansatz „High Definition Media Services“, und er beschreibt das so genannte „Multiview-

Streaming - Multiperspektiven TV als Web-TV (Sparten-TV)“, eine Entwicklung, die für das aufstrebende IPTV und für Internet TV interessante Optionen bietet.

Im Vortragstitel von **Dr. Daniela Kloock**, Medienwissenschaftlerin aus Berlin, verspüren wir kritische Töne zu mehrdimensionalem Kino. „Das entgrenzte Bild - warum 3D das Kino nicht retten wird“. Sie hat in dem von ihr 2008 herausgegebenen Sammelband „Zukunft Kino – The End of the Reel World“ (Schüren Verlag) aktuellen Veränderungen des Kinos nachgespürt, und wir freuen uns auf Sichten der Gegenwart und Einsichten für die Zukunft.

Die Informationsgesellschaft lebt mit und von ihren Informationspaketen, -strömen und –produkten, für die sich in ihrer Entwicklung Märkte bilden mussten. Nicht erst in der dot.com Krise spielten dabei Geschäftsmodelle eine besondere Rolle für ihre Entstehung und ihre Verbreitung. Allen Erfahrungen und Träumen der dot.com Krise zum Trotz betreten die nächsten beiden Vortragenden Neuland in einem auch danach noch unvorbereiteten Markt.

Silvia Holzinger, als Kommunikationswissenschaftlerin und Produktionsassistentin, und **Peter Haas**, ursprünglich als Softwareentwickler Vorstand eines Software Unternehmens für mobile Anwendungen, gründeten zusammen die „Il Mare Film“. Beide machen ihren Dokumentarfilm zum Thema „DIY-Projekt WEIZENBAUM. REBEL AT WORK“. Sie berichten schonungslos offen und ungeschönt über Planung und Durchführung ihres „Slow Budget- ein Geschäftsmodell für Filmemacher und das Internet“.

Der Begriff Informationsgesellschaft suggeriert, dass sich dort alle wiederfinden, dass dort alles zusammenläuft, und wir verwenden gerne den Begriff „Konvergenz“, um das Zusammenkommen zu betonen. So sollten technische Werkzeuge und dramaturgische Methoden zusammenfließen, um uns zu kreativen Content Gestaltern für Filmgeschichten, Dokumentationen, Lerneinheiten und Spiele zu erheben. **Martin Ganteföhr**, Geschäftsführer und Creative Director von „House of Tales“ aus Bremen führt uns mit kritischem Unterton in das von ihm so genannte „Narrative Niemandsland der Video Spiele“. Sein Titel klingt endgültig: „Zwischen Ich, Du und Über-Es - Die Konvergenz zwischen Film und Games findet nicht statt“.

Wir verspüren Hoffnung auf Konvergenzen hinsichtlich des Content mit **Prof. Dr. Thomas Bremer** und **Sebastian Quack** von der Hochschule für Technik und Wissenschaft, Berlin, HTW. Sie führen uns in Geländespiele mit digitaler Medientechnologie ein, die sie zwischen Kinderspiel und Erlebniskultur ansiedeln.

Den Ausklang dieses ereignisreichen Tages wollen wir nach dem Tagungsprogramm bei einem zwanglosen Get-Together über den Dächern Berlins erleben, auch hier wieder unterhaltsam mit Street Dance und dem Instrumentalisten Julean Simon aus Graz – sicher besteht parallel insbesondere für unsere angereisten Gäste die Möglichkeit, die Hauptstadt und ihre medialen Inszenierungen zu erkunden.

Der letzte Tag der NMI 2009 ist überschrieben mit den Begriffen **Wissen, Medien und Macht im Internet**. Den Auftakt gestaltet in einer Keynote **Dr. Verena Metze-Mangold**, Vizepräsidentin der Deutschen UNESCO Kommission und beim Hessischer Rundfunk, mit einem europäischen Thema aus erster Hand: Informations- oder Wissensgesellschaft? Die Umsetzung der Magna Charta internationaler Kultur- und Medienpolitik in Europa.

Wir haben **Monica Horten** aus London eingeladen, deren Blog IPTEGRITY.COM Aufsehen bei international verbreiteten Medien erregt. Ihre Doktorarbeit beschäftigt sich mit Macht und Medien, sie fragt: „Internet User Rights - Fight for the net in EU. Licence to chill for providers?“ Wir freuen uns auf ihre Sicht, die vor allem von der Kontroverse mit dem Verhalten der englischen Regierung und Industrie hinsichtlich der demokratischen Nutzung des Internets geprägt ist.

Dr. Malte Behrmann, Rechtsanwalt und erfahrener Berater im Bundesverband GAME und Generalsekretär der European Games Developer Foundation, EGDF, fokussiert auf europäische Dimensionen zu Content des „Internet of the future“, berührt über das Thema Spiele hinaus Regulierungsoptionen und Fragen der Netzwerkneutralität. Malte Behrmann ist Autor von „Filmförderung im Zentral- und Bundesstaat, eine vergleichende Analyse der Filmfördersysteme von Deutschland und Frankreich unter besonderer Berücksichtigung der Staatsverfasstheit“ - erschienen im Avinus Verlag, Berlin 2008, 300 Seiten, 34 €, ISBN 3-978-930064-86-1.

Veit Quack und **Joachim Knaf** von der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“ Potsdam (HFF), zeigen mit dem Titel „Programm Auftrag 2.0“ Beispiele technischer Umsetzbarkeit von Bürgerbeteiligung in den elektronischen Massenmedien, und **Dr. Martin Richartz von** Vodafone Research & Development schließt die Tagung NMI 2009 (im Jahr der Finanzkrise) ab mit dem ermutigenden Resümee „Wissen macht Medien: Neue Produkte und Dienste braucht das Land“!

Wir haben vom Programmkomitee akzeptierte Vorträge, die zeitlich nicht mehr in den Rahmen passten, unter der Rubrik „Poster“ eingeordnet. Sie finden dieselben auch auf den Plakaten und Präsentationen während der Tagung und können die Verfasser so gezielt ansprechen.

Digitalisiert besser hören und sehen, Kunst und digitale Medien, Digitale Technologien für neues Erleben, besonderer Content für die Informationsgesellschaft und Macht, Medien und Internet – in ausgewählten Spannungsfeldern elektronischer Medien versucht die NMI 2009 in bewährter Weise, anzuregen und anzustiften zum Mitgestalten. Neue Genres und Kommunikationswege entstehen, alte werden erweitert, neue Geschäftsmodelle bewegen neue Märkte, bestimmt ändert sich etwas an unserem Verhalten, oder wir werden Mitglieder einer ganz neuen Kultur.

In diesem Sinne wünsche ich im Namen des Programmkomitees allen Teilnehmern, dass sie sich bei uns wohl fühlen und uns allen ein gutes Gelingen dieser gemeinsamen Tage in Berlin.

Dank an alle, die sich für die Vorbereitung engagiert haben, und insbesondere natürlich der **Alcatel-Lucent Stiftung für Kommunikationsforschung**, in deren Rahmen wir diese Tagung zum Thema „Informationsgesellschaft“ veranstalten dürfen.

Weitere Informationen zur Tagungsreihe und zur Stiftung ganzjährig unter www.nmi-berlin.de, www.verbundkolleg-berlin.de und www.stiftungaktuell.de .

Berlin, 8. Juli 2009



Klaus Rebensburg

Inhalt Vorträge und Poster NMI 2009

Prof. Dr. Klaus Rebenburg, Technische Universität Berlin und Universität Potsdam.....	11
Neue Medien der Informationsgesellschaft in der Krise?	11
Digitalisiert: Besser hören, besser sehen?!	13
Dr.-Ing. Dirk Hetzer, Media Broadcast Deutschland GmbH (Chair).....	13
Keynote: Prof. Dietrich Sauter, FKFG Fernseh-Kinotechnische Gesellschaft, bvK Bundesverband Kamera, Honorarprofessor Hochschule für Film und Fernsehen, Potsdam	15
Keynote: Neues Fernsehen – Qualitäten inhaltsreicher Medienströme von der Quelle bis zum Zuschauer/- Hörer	15
Ing. Martin Schmalohr, Institut für Rundfunktechnik GmbH, Deutschland.....	17
Rundfunk im Heimnetzwerk: Das digitale Wohnzimmer zwischen Forschung und Realität, drahtlos und multimedial	17
Kunst und digitale Medien.....	19
Prof. Dr. Wolfgang Coy, Humboldt Universität zu Berlin (Chair).....	19
Costantino Ciervo, Multimedia Künstler, Berlin	21
Keynote: Kunst und Gegeninformation: Informationsgesellschaft, Kulturhegemonie und Perversion der Zeichen: Eine Annäherung durch Kunst an die Hermeneutik der Gegeninformation und Wahrhaftigkeit.....	21
KUNSTWERK - Sammlung Alison und Peter W. Klein and other private collections Prof. Dr. Herbert W. Franke, München, Brückenpionier zwischen Kunst und Wissenschaft	23
Prof. Dr. Herbert W. Franke, München, Brückenpionier zwischen Kunst und Wissenschaft .	25
Keynote: Visualisierung des Wissens - Science-Art im Cyberspace	25
Prof. Jochen Kuhn, Filmhochschule Ludwigsburg.....	29
Keynote: Kreativdoping durch Medien – Erhellendes Tappen im Dunkeln	29
Wolf Lieser, Gründer Digital Art Museum (dam.org), Berlin.....	33
Kunstvermittlung im Zeichen der Informationsgesellschaft - Online Galerien, Online Museum - Digital Art.....	33
Multiperspektiven IPTV und 3D Film – Digitale Technologien für neues Erleben?.....	35
Dipl.-Inform. Thomas Bendig, Berlin, Forschungs koordinator Fraunhofer Gesellschaft	35
3 Dimensionaler Medienkonsum in Kino und TV - Produktions- und Projektionstechniken für immersive Medien.....	35
Thorsten Strack, Produzent L4 Kreation, Berlin.....	37
Machinima Technologien für 3D im redaktionellen Umfeld von TV Sendern Einsatz von Machinima-Technologien im redaktionellen Umfeld von TV-Sendern	37
Prof. Dr. Jürgen Lohr, Media-, Audio- and Videotechnology, Fachhochschule Aachen, Fachbereich Elektrotechnik und Informationstechnik.....	39
High Definition Media Services: Multiview-Streaming - Multiperspektiven-TV als Web-TV (Sparten-TV).....	39
Dr. Daniela Kloock, Kultur- und Medienwissenschaftlerin, Berlin	41
Das entgrenzte Bild – warum 3D das Kino nicht retten wird	41
Dr. Wolf Siegert, IRIS® Media, Berlin	43
Digital & 3D - Neues Erleben? Podiumsgespräch unter der Leitung von Dr. Wolf Siegert, IRIS® Media.....	43
Film und Spiele – besonderer Content für die Informationsgesellschaft	45
Prof. Dr. Jürgen Sieck, Hochschule für Technik und Wirtschaft, Berlin (Chair).....	45
Silvia Holzinger, Peter Haas, Il Mare Film	47
Slow Budget – Filmmaking - ein Geschäftsmodell für Filmemacher und das Internet.....	47
Martin Ganteföhr, Geschäftsführer und Creative Director "House of Tales", Bremen.....	49

Zwischen Ich, Du und Über-Es Die Konvergenz zwischen Film und Games findet nicht statt. Eine Expedition ins narrative Niemandsland der Videospiele	49
Prof. Dr. Thomas Bremer, Sebastian Quack	51
Geländespiele mit digitaler Medientechnologie zwischen Kinderspiel und Erlebniskultur	51
Wissen, Medien, Macht und Macht im Internet	55
Dr. Dieter Klumpp, Direktor Alcatel-Lucent Stiftung für Kommunikationsforschung, Stuttgart (Chair)	55
Weitere Informationen zur Alcatel-Lucent Stiftung für Kommunikationsforschung unter http://www.stiftungaktuell.de Dr. Verena Metzke-Mangold, Vizepräsidentin der Deutschen UNESCO-Kommission, Hessischer Rundfunk	55
Dr. Verena Metzke-Mangold, Vizepräsidentin der Deutschen UNESCO-Kommission, Hessischer Rundfunk	57
Keynote: Informations- oder Wissensgesellschaft? Die Umsetzung der Magna Charta internationaler Kultur- und Medienpolitik in Europa.....	57
Internet Users Rights – Fight for the net in EU. Licence to chill for providers?.....	59
Dr. Malte Behrmann, Rechtsanwalt, Bundesverband GAME und General Secretary EGDF, Berlin	61
Europa, Informationstechnologien und Content State-of-the-Art Europe, ICT and Content & Building the real next generation Internet	61
Veit Quack, Joachim Knaf, Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“, Potsdam Babelsberg	63
Programmauftrag 2.0 Beispiele technischer Umsetzbarkeit von Bürgerbeteiligung in den elektronischen Massenmedien	63
Dr. Martin Richtartz, Vodafone Group Research and Development, München	65
Wissen macht Medien: Neue Produkte und Dienste braucht das Land	65
Poster und Plakate, begleitend zur NMI 2009	67
Dipl.-Ing. (FH) Robert Seeliger, Fraunhofer FOKUS, Berlin.....	67
Web goes TV – überholt das Internet IPTV?“	67
IPTV Live Demo	68
Dipl.-Ing. Frank-Holger Dobbert, softais	69
Teleaktion und neuartige personalisierte mobilfunkunterstützte Teleoperatoren und deren Möglichkeiten für den Massenmarkt	69
Prof. Dr. Klaus Rebenburg, Universität Potsdam/Technische Universität Berlin	74
Plakat: Geräuschklassifikation im Smart Home I	74
Plakat: Geräuschklassifikation im Smart Home II	75
Dr.-Ing. Volker Wittpahl, Medienagentur visuamundo, Oldenburg, Bremen	77
Mehr als Geoinformationen: Info- und Entertainment im Geo-Browser.....	77
Dipl. Medienwiss. Sebastian Vogt, Fernuniversität Hagen	79
Effizientere Kommunikation und Kollaboration durch Wellen - Google Wave und das Google Federation Wave Protocol	79
Prof. Dr. Christoph Rasche, Prof. Dr. Tiziana Margaria, Dipl.-Kfm. Stefan Heitele, Prof. Dr. Andrea Braun von Reinersdorff.....	81
Wettbewerbsvorteile durch Multimediale Kollaboration in der Gesundheitswirtschaft: Kompetenztheoretische Voraussetzungen und unternehmenspraktische Handlungsfelder multimedialer Geschäftssysteminnovationen	81
Dietrich Toellner, Editor und Regisseur.....	87
Formfindung der Informationsgesellschaft als MetaEditing - Die Perspektive des Editors auf Technik, Ideal, Bedeutungsrelevanz und Konsens eines neuen gesellschaftlichen Selbstverständnisses	87
Diplom Designer Georg Mnich,.....	89
iPhone und Dreidimensionale Virtuelle Ausstellungsräume - Echtzeit 3D auf dem Smartphone..	89
Kunst+Digital+Kultur	91

Das Programm - NMI 2009 - Der erste Tag

Mittwoch, 8. Juli 2009, 12:00, Leibniz Saal

12:00 Check-In/Registrierung zur NMI 2009 (BBAW, Leibnizsaal, Eingang Markgrafenstraße)

13:00 Uhr Prof. Dr. Klaus Rebensburg, Technische Universität-Berlin:
Neue Medien der Informationsgesellschaft in der Krise?

Digitalisiert besser hören und sehen

Chair: Dr. Dirk Hetzer, Media Broadcast Deutschland GmbH

13:45 Uhr Keynote: Prof. Dietrich Sauter, Bundesverband Kamera, FKFG, Hochschule für Film und Fernsehen, Potsdam:
Neues Fernsehen - Qualitäten inhaltsreicher Medienströme von der Quelle bis zum Zuschauer/-hörer

14:45 Uhr Ing. Martin Schmalohr, IRT München:
Rundfunk im Heimnetzwerk - Das digitale Wohnzimmer zwischen Forschung und Realität, drahtlos und multimedial

15:30 Uhr Pause, Poster und Ortswechsel zum Einsteinsaal der Akademie und Dachterrasse

Kunst und Digitale Medien

Chair: Prof. Dr. Klaus Rebensburg, Technische Universität Berlin

Mittwoch, 8. Juli 2009, 16:00, Einstein Saal

BBAW, Eingang Jägerstraße

16:00 Uhr Keynote: Costantino Ciervo, Multimedialer Künstler, Berlin
**Kunst und Gegeninformation: Informationsgesellschaft, Kulturhegemonie und Perversion der Zeichen:
Eine Annäherung durch Kunst an die Hermeneutik der Gegeninformation und Wahrhaftigkeit**

17:00 Uhr Keynote: Prof. Dr. Herbert W. Franke, Brückenpionier zwischen Kunst und Wissenschaft, München
Visualisierung des Wissens, Science Art im Cyberspace

**18:15 Uhr Abendempfang der Alcatel-Lucent Stiftung, Stiftungs-Verbundkolleg im Einsteinsaal
Ansprache: Alf-Henryk Wulf, Stiftungskurator und Vorstandsvorsitzender Alcatel-Lucent Deutschland.
Und direkt anschließend nahrhaftes Networking auf der Dachterrasse „Über den Dächern von Berlin“**

20:30 Uhr Kunst+Digital+Kultur - Performance auf der Dachterrasse/Nebenräume „Digital und 3Dimensional—Hörbar und Virtuell“

Prof. Dr. Klaus Rebenburg, Technische Universität Berlin und Universität Potsdam



Neue Medien der Informationsgesellschaft in der Krise?

Abstract

Film, TV, Medien und Informatik - in ihrer Kombination verbinden wir damit heute elektronisches Kino, digitales Fernsehen, Digitalprojektion, visuelle und auditive Spezialeffekte, Computeranimation, Computerspiele und multimediales Lernen. Wir erleben aktuell den faszinierenden Einsatz von Informationstechnologien in Filmen mit neuen Geschichten in einer fast natürlich wirkenden virtuellen Realität oder auch in berausenden Zukunftsvisionen.

Diese Realität mit bewegten Bildern und Tönen begegnet uns sowohl im Kino als auch über breitbandige Vernetzungen auf Fernsehern, über IPTV auf Computerbildschirmen, handlichen kleinen digitalen Assistenten und Mobiltelefonen, aber auch auf Großleinwänden. Wir befinden uns in realen Gruppen beim Public Viewing, in so genannten virtuellen Social Communities im weltweiten Internet bei YouTube, Flickr etc., oder wir sind auch gern allein bei der Suche nach Informationen und Wissen bei Google und Wikipedia. Neue Genres und Kommunikationswege entstehen, alte werden erweitert, neue Geschäftsmodelle bewegen neue Märkte, auch die Kunst geht neue Wege.

Bestimmt ändert sich etwas an unserem Verhalten, oder wir werden Mitglieder einer ganz neuen Kultur!

Angeht der aktuellen Wirtschaftsentwicklung verbindet der Vortrag das Schlagwort „Krise“ mit den scheinbar segensreichen Informations- und Kommunikationstechnologie- und Medienentwicklungen. Nach Duden/Wikipedia bezeichnet Krise eine „(Ent-)Scheidung“, „entscheidende Wendung“ und bedeutet eine „schwierige Situation, Zeit, die den Höhe- und Wendepunkt einer gefährlichen Entwicklung darstellt“.

Es gilt also, solche Wendungen, Schwierigkeiten und Höhepunkte aufzuspüren – oder gibt es etwa gar keine Krise?

CV Klaus Rebenburg

Prof. Dr. - Ing. Klaus Rebenburg ist Leiter der Forschung und Entwicklung bei tubIT, dem IT Servicecenter der Technischen Universität Berlin (TUB), und seit 1998 Honorarprofessor am Institut für Informatik der Universität Potsdam für die Fachgebiete „Netzwerktechnologien, Internet Medienproduktion und Nichtlineare Medien“.

Er absolvierte ein Studium der Elektrotechnik und promovierte im Fach Informatik. Er gründete und leitete von 1976 bis 2006 den Fachbereichsübergreifenden Forschungsschwerpunkt FSP-PV (Prozessdatenverarbeitung im Rechnerverbund) der TUB, von 1999 bis 2002 war er „Beauftragter für Information und Kommunikation der TUB“ und Mitbegründer und Geschäftsführer des Forschungsschwerpunkts TUBKOM der TUB sowie der MHSG, der Multimedia-Hochschul-Service GmbH, einer eLehre- und eLearning Initiative von 9 Berliner Hochschulen.

Er ist Sprecher des „Stiftungs-Verbundkollegs Berlin der Alcatel Lucent Stiftung, Bereich Informationsgesellschaft“ (SVKB), Mitglied in der Gesellschaft für Informatik(GI), der Association for Computing Machinery (ACM), des IEEE - Institute of Electrical and Electronics Engineers und im SIBB, der „Software Initiative Berlin Brandenburg“, einer Vereinigung der Berliner und Brandenburger Unternehmen.

Er ist Gründer und Mitveranstalter der jährlichen Tagungsreihen GML² „Grundlagen Multimedialer Lehre und Lernens“ und der NMI „Neue Medien der Informationsgesellschaft - Film, Medien und Informatik“ (auch im Rahmen des SVKB Tagungsreihen) und Veranstalter der Ringvorlesungen n_space „Medienkonsum/Medienproduktion im Wandel“ an der Universität Potsdam und der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“, Babelsberg.

Dr.-Ing. Dirk Hetzer, Media Broadcast Deutschland GmbH (Chair)



CV Dirk Hetzer

- 1985 – 1990 studies at Humboldt University Berlin, microelectronics engineering
- 1991 - 1993 research staff at Technical University of Berlin
- 1993 – 2001 project manager at T-Systems Nova, Berkom GmbH:
- co-ordination of national and international research project in the field of integrated networking, product definition
- responsible project manager in Berkom for mobile network projects in GPRS, UMTS
- project manager for IP / IPv6 and Mobile IPv6 projects in DTAG
- presentations on national and international events (CeBIT, IFA, BRIS, Interop, ISS, Telecom)
- several scientific publications on IP QoS and ATM
- 2001 - 2003 head of department Middleware at T-Systems Nova, Berkom
- 2004 - 2005 head of department Services and Applications for NGN, TZ Darmstadt
- 2005 - 2006 head of department Media & Voice Solutions, T-Systems, ENPS TZ
- 2006 PhD in computer science (network optimization) at University Potsdam
- since 2006 head System Solution & Engineering, MEDIA BROADCAST GmbH (TDF group)

Keynote: Prof. Dietrich Sauter, FKTG Fernseh-Kinotechnische Gesellschaft, bvK Bundesverband Kamera, Honorarprofessor Hochschule für Film und Fernsehen, Potsdam



**Keynote:
Neues Fernsehen – Qualitäten inhaltsreicher
Medienströme von der Quelle bis zum
Zuschauer/- Hörer**

Abstract

Was ist neu am digitalen Fernsehen? Vor allem neue Verteilwege und nicht der klassische Rundfunkweg sind angedacht. IPTV über DSL oder die Mediatheken über das Internet / Podcasting werden zunehmend genutzt. Als ein Flop hat sich bisher das Handy Fernsehen herausgestellt.

Welche Entwicklungen deuten auf ein neues Fernsehen hin? Die Qualität der Produktion wird im öffentlich-rechtlichen Bereich immer (noch) hochgehalten. Am Beispiel der Aufnahmetechniken und der Nachbearbeitung wird dies erläutert. In die Nachbearbeitung der digitalen Beiträge wird (zu)viel Zeit investiert. Bei der Archivierung sind noch keine schlüssigen Lösungen in Sicht, die auch die Langzeitphase berücksichtigen. Sind alle Beiträge in 20 Jahren nicht mehr lesbar? Bleibt nur der Film als Träger?

Viele Produkte werden trimedial ausgewertet. Dies schafft Probleme beim Rechtemanagement. Alle Beiträge in unterschiedlicher Qualität werden auf vielen Ausspielwegen verfügbar gemacht. Eine der Darstellungsart gerechte Nachbearbeitung unterbleibt oft aus Kostengründen.

Die Workflows im gesamten Bereich der Fernsehanstalten und der Produktionsbetriebe unterliegen einer Neuformulierung.

Folgen, die eintreten:

- Die Rundfunkanstalten haben keine Hoheit über die zeitliche Betrachtung durch den Zuschauer, da das zeitversetzte Fernsehen die Quotenaussagen schwer macht, der Aufnahmezeitpunkt ist nicht notwendigerweise der Konsumerzeitpunkt.
- Rechtevereinbarungen werden komplexer, jeder Teil der Produktion wird getrennt nach Inhalt und Format vermarktet
- Der Contentinhaber hat die Macht, falls er die Rechte noch hat. Die verschiedenen Ausspiel-Formate werden getrennt vermarktet

Was ist schon heute eingetreten?

- Der Content wird meist beliebig vermarktet. Die Durchdringung von TV-Anytime hat begonnen. Der Zuschauer kann sein eigener Programmdirektor sein. Ob ihm das gefällt?
- Der Aufwand für die Generierung der Metadaten steigt, damit der Content gut vermarktet werden kann. Die Qualität der Metadaten ist verantwortlich für die Präsenz in der offenen Gemeinschaft.
- HDTV Einführung 2010: Die öffentlich-rechtlichen Anstalten werden auf der IFA 2009 den vollständigen Umstieg von analog nach digital demonstrieren. Die Verbreitung wird in HD und SD erfolgen. Viele Beiträge müssen hochkonvertiert werden. HDRReady wird durch Full HD abgelöst.

Ist das alles für den Zuschauer nachvollziehbar?

CV Dietrich Sauter

- Studium der Elektrotechnik an der Technischen Hochschule München bis 1969
- Beleuchter bei den Osterfestspielen in Salzburg Herbert v. Karajan
- Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Institut für Rundfunktechnik
- Videotechnik, lichttechnische Beratung für die Olympischen Spiele
- 1974 bis 1983 Leiter des Rechenzentrums
- 1983 bis 1996 Leiter der Datenverarbeitung
- Von 1996 bis 2008 Leiter des Referats Entwicklungsplanung und Öffentlichkeitsarbeit
- Honorarprofessor an der Hochschule für Film und Fernsehen "Konrad Wolf" in Potsdam/Babelsberg

Projekte

- PEARL als rundfunkspezifische Software PDV-Vorhaben der Bundesregierung
- Testsystem für die Programmiersprache PEARL
- Mitarbeit am gemeinsamen Rahmenvorschlag eines EDV-DISPO Systems für ARD und ZDF
- Mitarbeit Software-Koordination ARD-ZDF RUnfunk- DOKumentations-Methode (RUDOM) 1986
- 1988 Einführung von CAD in der Fernsehproduktion und im Theater
- Entwurf des Dispositionssystems MERKUR für die Fernsehproduktion des BR
- Entwurf und Betreuung des Modells einer Rechtedatenbank für die ARD

Mitgliedschaften und Dozententätigkeit

- Mitglied im EDV-Arbeitskreis, AG-Datenverarbeitung, AG-Informatik von ARD/ZDF/ORF/SRG (ab 1977)
- seit 1991 Ausbildungskurse für CAD und medienspezifische Technik an der HFF-Babelsberg,
- 1995 Arbeiten am Virtuellen Studio im IRT
- Mitglied in der GI-Fachgruppe Echtzeitsysteme und PEARL
- Mitglied im Beirat Medien-Architektur und -Design der HFF München (Prof. Lüdi)
- Lehrbeauftragter der Hochschule für Film und Fernsehen Potsdam-Babelsberg in den Abteilungen Szenographie und Kamera
- Mitglied im Präsidium des ITVA
- Mitglied und Autor in der FKTG Fernseh- Kinotechnischen Gesellschaft
- Außerordentliches Mitglied im bvK – Bundesverband Kamera



Rundfunk im Heimnetzwerk: Das digitale Wohnzimmer zwischen Forschung und Realität, drahtlos und multimedial

Abstract

Die Vernetzung von Geräten der Unterhaltungselektronik gewinnt zunehmend an Bedeutung. Eine Verteilung von Rundfunksignalen stellt jedoch zusätzliche Anforderungen an die Hersteller. Offene Standards sind Voraussetzung für ein interoperables Heimnetz.

Während die heimische Musiksammlung samt Urlaubsfotos bereits via USB-Speicher, Streaming-Client oder Spielekonsole im Wohnzimmer angekommen ist, lässt eine verlustfreie Speicherung und Verteilung digitalisierter Hörfunk- und Fernsehinhalte im allseits präsenten Heimnetz immer noch auf sich warten. Um einen Nutzen aus der Digitalisierung der Inhalte und der Vernetzung von Endgeräten ziehen zu können, bedarf es einheitlicher Standards. Nur eine verbindliche und überschaubare Auswahl an etablierten Formaten und Übertragungsverfahren ermöglicht die nachhaltige Entwicklung vernetzter Komponenten. Anbieter, die sich im "Walled Garden" erfolgreich vom breiten Industriekonsens absetzen, bremsen jedoch den technischen Fortschritt des breiten, horizontalen Marktes. Überzogene Forderungen und fehlende Interoperabilität beim Rechtemanagement stellen Hersteller zudem vor unwägbar Risiken bei der Öffnung ihrer Geräte fürs private Netz.

schmalohr@irt.de

CV Martin Schmalohr

Martin Schmalohr graduated with an Electrical Engineer degree at the University of Applied Sciences in Munich in 1996. He joined the Audio Systems group of IRT in 1998, focussing on subjective evaluation of audio and video coding systems. He is/was involved in the work of the European IST/ICT research projects P2P-Next, kuMobile, Savant, GMF4iTV and Sambits. Since 2005, he is leading the IRT activities within the national collaborative research project WiMAC@home (Wireless Media and Control at Home). He is involved in the work of the technical groups of EBU, DVB and DLNA. In 2008 he became chairman of the EBU group D/CH "Connected Home". In 2009 he joined the department "Platforms for Broadcast Systems".

- born May 27, 1974 in Munich
- Graduate engineer (FH), married

Career

- since February 2001 Institut für Rundfunktechnik GmbH
- August 2005 – March 2009 Project Management for the German research project WiMAC@home
- November 2008 Chair of EBU group D/CH "Connected Home" Work in international groups (EBU, DVB, DLNA)
European Research Projects (P2Pnext, kuMobile, Savant, Gmf4iTV, Sambits)
Subjective evaluation of Audio- and Video Coding Systems (EBU-BVIM, Mushra/Samviq, VID@)
Organization of Showcases and Events (IFA, IRT)
- January 1997 – January 1998 Tele München, Fernseh GmbH & Co Produktionsgesellschaft
databases, metadata and contracts for motion pictures

Academic Degrees

- October 1993 – November 1996 Electronics and information-technology at the technical university Munich
- October 1997 – December 2000 Electronics and information-technology at the university of Applied Sciences Munich
degree: Graduate engineer (FH), Grade: 2.8
diploma thesis: quality, complexity and suitability of modern videocompression systems for [Video@Internet](#), Grade 1

Education

- April 1984 – July 1993 Ernst-Mach-Gymnasium Haar near Munich
special subjects Physics & Economy
degree: Allgemeine Hochschulreife, Grade: 2.8
thesis: LK Physics, computerized measurement of velocity, Grade 1

Internships

- October 1997 – February 1998 Electrical Internship, Deutsches Museum (German Museum)
printed circuit board-development and device-engineering
- February 1999 – Juli 1999 Industrial internship, Siemens Mikrosysteme, HF-Radarsysteme

Other Skills

- Foreign languages: Englisch: good skills
- Hard-/Software Digital Television, Home Networking, Interoperability, Software-Engineering, Databases, Authoring, Audio- and Videocoding, Printed circuit board development
- Driving License Class B since 7/1993

Leisure Interests

- Technical: Multimedia archiving and in house-distribution, media-servers, home-automation, device design, 3D-furniture-design, woodwork, geo-archiving

Other: Vocalist for pop, rock, soul, percussion, fitness gymnastics, dancing, cycling



CV Wolfgang Coy

Geboren 1947. Studium der Elektrotechnik, Mathematik und Philosophie an der TH Darmstadt. Abschluß 1972 als Diplomingenieur der Mathematik (Dipl.-Ing. math.). 1975 Promotion zum Dr. rer.nat. mit einer Disseration über die Komplexität von Hardwaretests.

Wissenschaftliche Tätigkeiten an der TH Darmstadt, den Universitäten Dortmund, Kaiserslautern und Paris VI. Von 1979 bis 1996 Professur für Informatik an der Universität Bremen. Seit 1996 Professur für Informatik an der Humboldt-Universität zu Berlin.

Lehre in den Gebieten Informatik und Gesellschaft, Digitale Medien, Theorie der Informatik.

Forschung zu den Gebieten Digitale Medien, Informatik und Gesellschaft, Theorie der Informatik, Sozial- und Kulturgeschichte der Informatik, Informationsgesellschaft, Wissensordnung, Geistiges Eigentum.

Wolfgang Coy ist Autor und Co-Autor zahlreicher wissenschaftlicher Publikationen.und u.a.

- Deutscher Vertreter im Technical Committee 9 "Computer and Society", International Federation for Information Processing IFIP
- In der Gesellschaft für Informatik - Fachexperte des GI-Fachbereichs 8 "Informatik und Gesellschaft, GI-Vertrauensdozent an der HU Berlin, Mitherausgeber der Zeitschrift Informatik-Spektrum
- Gründungsmitglied des Hermann v. Helmholtz-Zentrums für Kulturtechnik
- Mitglied der Grünen Akademie der Heinrich-Böll-Stiftung
- Vorstandmitglied des Berliner Stiftungsverbundkollegs der Alcatel-Stiftung

Costantino Ciervo, Multimedia Künstler, Berlin



Keynote:
**Kunst und Gegeninformation:
Informationsgesellschaft, Kulturhegemonie und
Perversion der Zeichen: Eine Annäherung durch
Kunst an die Hermeneutik der Gegeninformation
und Wahrhaftigkeit**

(Foto @Francesca Pini)

Abstract

Argumentation:

1. Begriffe Information, Wissen und Erkenntnis in Bezug auf die Bedeutung des Seins, der Existenz. Eine Analyse der Bedeutung von Erkenntnis im Unterschied zum Wissen.
2. Die Dynamik des Kapitalismus in Bezug auf die Bedeutung von Wissen, Information und Erkenntnis.
3. Manipulation im Sinne von Kulturhegemonie (nach Antonio Gramscis Unterscheidung zwischen organischen und neutralen Intellektuellen) in Bezug auf eine wirtschaftliche Systemstruktur.
4. Information und Wissen in wirtschaftlichen Systemstrukturen und Gegeninformation mittels Kunst. These: Kunst schafft Erkenntnis und verbreitet Wissen.
5. Kunst als Faktor, um Erkenntnis und Information zu verbreiten und zu erleben, als Motor für wirtschaftliche und soziale Entwicklung.

Beispiele aus dem Bereich der bildenden Kunst von der Künstlergruppe BBM (Beobachter der Bediener von Maschinen), Antoni Muntadas, Oliviero Toscani, Santiago Sierra, Dan Perjovschi, Costantino Ciervo und andere.

CV Costantino Ciervo

- 1961 Born in Naples, Italy
- 1980-82 Studied Economics and Political Science at the University of Economic and Trade, Naples
- 1984 Moved to Berlin
- 1988-91 Studied Philosophy and History of Art at the Technical University (TU) Berlin
- 1992 Birth of son Antonio Maria
- 1993 Participation at Biennale di Venezia, Venice, Italy
- 2003 Birth of son Fabio
- 2009 Member of Deutscher Künstlerbund e. V.

Selected Solo Exhibitions

- 2009 „Perversion of Signs“, Centre PasquArt, Biel/Bienne, Switzerland
- museum FLUXUS+, Potsdam, Germany
- 2008 „Vicious Circle“, Sakamoto Contemporary, Berlin, Germany
- 2007 “Radical Theories”, Fondazione (Foundation) Mudima, Milan, Italy
- 2006 “PROFIT”, disparti & disparti project contemporary arts, Reggio Emilia, Italy
- 2005 „wahr/falsch“, Kunst:Raum Sylt Quelle, Sylt, Germany
- 2004 “TV-Objekte”, (with Theodoulos Gregoriou), Gallery Inge Baecker Cologne, Germany
- 2003 „EMPIRE – Costantino Ciervo“, Galeria Vostell, Madrid, Spain
- 2002 “Costantino Ciervo”, Atelier Venticinque in cooperation with Pari & Disparti Agency, Reggio Emilia, Italy
- 2001 “Project: Education/Breeding”, Gallery Janos Gat, New York, USA
- 2000 “Zeit 1 - Zeit 2”, Fine Art Rafael Vostell, Berlin, Germany
- 1999 “Plexus Solaris – Sonnengeflecht”, Kunstverein (Art Association) Hürth, Germany
- 1998 “Impressoes Urbanas” Goethe-Institut Porto and Lisbon, Portugal
- 1997 “Cogito ergo sunt“, Fine Art Rafael Vostell, Berlin, Germany (with CD-Rom)
- 1995 „GmbH Complessità“, Fine Art Rafael Vostell, Berlin, Germany
- 1991 “Installationen”, Studio exhibition Fürbringer 9, Berlin, Germany

Selected Group Exhibitions

- 2009 „Nation and Nature“, Museum on the Seam, Socio-Political Contemporary Art Museum, Jerusalem, Israel
- „Impressionen gegenwärtiger Kunst in Berlin“, Museum for Contemporary Art Skopje, Skopje, Macedonia
- „Notation. Form und Kalkül in den Künsten“, Center for Art and Media, ZKM, Karlsruhe, Germany
- 2008 “ITALIAN EXPERIMENTAL CINEMA V.1 '08”, MOSTRA del CINEMA D'ARTISTA ITALIANO DALLE ORIGINI DEL FUTURISMO AL NUOVO MILLENNIO, curator: Piero Pala, Nuovo Cinema Aquila, Rome, Italy
- Grand opening museum FLUXUS +, Schiffbauergasse, Potsdam, Germany
- “Sicherheit”, Art Association ConzentArt e. V., Berlin, Germany
- 2007 „La vida privada. Colección Josep M. Civit“, CDAN Centro de Arte e Naturaleza, Fundación Beulas, Huesca, Spain
- “Some from Bern, some from elsewhere – Sammlung Carola und Günther Ketterer-Ertle”, Museum Liner Appenzell, Appenzell, Switzerland (CD-Rom catalogue)
- 2006 “Transitabilità. Contaminazioni virtuose tra arte ed economia.”, Symposium and Exhibition, Foundation Benetton, iniziative culturali, Palazzo Bomben and Studi Zorzi Cortellazzo – Wiel & Associati, Treviso, Italy

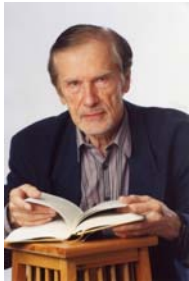
- “LEND ME YOUR EAR”, Kunstverein (Art Association) Bad Salzdetfurth, Germany
 “I Bienal de Arte Contemporáneo – Fundación ONCE”, Circulo de Bellas Artes, Madrid, Spain
- 2006-2009 “The Missing Peace”, (The Dalai Lama Portrait Project), Fowler Museum of Cultural History at the University of California Los Angeles, Loyola University Museum of Art, Chicago (2006/07), Rubin Museum of Art, New York NY (2007) USA, Yerba Buena Center for the Arts, San Francisco (California, USA) (2008), Fundacion Canal Madrid, Spain, Tokyo et al.
- 2005 „Neue Deutsche Medienkunst“, Foro Artistico, Hannover, Germany
- 2004 “Deutsche Video-Kunst 2002-2004. 11. Marler Videokunstpreis”, Skulpturenmuseum Glaskasten Marl, Germany et al.
 “Declaration – 100 Artists for Peace”, National Museum of Contemporary Art, Seoul, Korea
- 2003 „INDEPENDENT FILM SHOW – 4th Edition“, e-m arts/fondazione morra, Naples, Italy
 „2nd Detroit Video Festival 2003“, Museum of New Art (MONA), Detroit, USA
 „Linke Hand – Rechte Hand“, curator Feng Boyi, Beijing 798 Space Art & Culture, Beijing, China
- 2002 “Sztuka Wejscia”, galeria r, Sala Marmurowa, Centrum Kultury Zamek, Poznan, Poland
 „DNArt – Gen.Ethik und Visionen“, 1. Biennale Kunst Meran, Kunsthaus Meran, Italy
- 2001 “CollageWelten 1 – Das Experiment”, Kunst-Museum Ahlen, Germany
- 2000 “endlich - unendlich: in Mathematik und Kunst”, Kulturhaus Potsdam, Germany
- 1999 “Vom Skarabäus zum new beetle”, Kunstverein (Art Association) Bad Salzdetfurth, Germany
 “MIR - Kunst im Raum”, Bozen, Italy
- 1998 “Innovation III. Kunst, Mathematik u. Architektur”, Ludwig-Erhard-Haus, Berlin, Germany
- 1997 “Zeitskulptur”, Oberösterreichische Landesgalerie Linz, Austria
 “Labor“, Forum Bildender Künstler, Essen, Germany
- 1996 “Cluster Images“, 2. Werkleitz Biennale, Dessau, Germany
 “Displacement“, Wyspa Galerie, Gdansk, Poland
- 1995 “Standpunkte“, Fine Art Rafael Vostell, Berlin, Germany
- 1994 “Oniscus Murarius“, with Ottomar Kiefer, Kunst-Werke, Berlin, Germany
- 1993 “Deterritoriale“, XLV. Biennale di Venezia, Venice, Italy

Works in public collections

World Bank, Washington D.C., USA
 Fluxus Foundation, Gilbert Silverman, USA
 Art Association Hürth, Germany
 Berlin Senate, Berlin, Germany
 Foundation kunst:raum sylt quelle, Germany
 Fundación ONCE, Madrid, Spain
 Collection VIDEOKUNST_CH, Bern, Switzerland
 Museum FLUXUS+, Potsdam, Germany

KUNSTWERK - Sammlung Alison und Peter W. Klein and other private collections

Prof. Dr. Herbert W. Franke, München, Brückenpionier zwischen Kunst und Wissenschaft



Keynote: Visualisierung des Wissens - Science-Art im Cyberspace

Abstract

Der Titel deutet an, worum es geht: Neben Sprache und Formel gewinnt das Bild steigende Bedeutung für die Beschreibung fachbezogener Tatbestände. Es deutete sich schon mit der wissenschaftlichen Fotografie an und bestätigt sich heute überzeugend am Beispiel der digitalen Bild erzeugenden Medien.

Immer wenn Bilder im Spiel sind, drängen sich ästhetische Momente auf. Es begann mit den ‚Kunstformen der Natur‘ von Ernst Haeckel und führte mit der Computergrafik zu einem neuen Zeitalter künstlerischer Gestaltung. Ein Entwicklungstrend führt zum sogenannten Cyberspace, bei dem an die Stelle eines simplen Bildes eine real scheinende Szenerie tritt, in der Erkenntnisse interaktiv erarbeitet wie auch ästhetische Erlebnisse initiiert werden.

CV Herbert W. Franke

Herbert W. Franke, geb. 1927 in Wien, studierte Physik, Mathematik, Chemie, Psychologie und Philosophie an der Universität und der damaligen Technischen Hochschule Wien. Eines seiner Spezialthemen sind die Zusammenhänge zwischen Wissenschaft, Technik und Kunst. Er begann mit künstlerischen Experimenten, nutzte Geräte wie Oszillographen, um elektronische Kunstwerke zu erzeugen, und gilt als Pionier der Computerkunst. Er befasste sich zunächst mit 2D- und 3D-Grafiken und später auch mit bewegten Sequenzen.

Von 1973 bis 1998 war Franke Lehrbeauftragter für Kybernetische Kunsttheorie und Computergrafik-Computerkunst an der Universität und an der Akademie für Bildende Künste in München. Zu diesen Themen schrieb er zahlreiche Bücher. Er war an mehreren Ausstellungsprojekten beteiligt, unter anderem kuratierte er die Ausstellung ‚Wege zur Computerkunst‘, Technische Universität, Berlin 1968, die von 1970 bis 1973 als Wanderausstellung vom Deutschen Goethe-Institut international gezeigt wurde. Anfang der 70er Jahre wurde er zum Mitglied des Wiener Künstlerhauses gewählt und war 1979 Mitbegründer der ars electronica, Linz, des heute weltweit bekannten, jährlich wiederholten Festivals für elektronisch unterstützte Kunst.

Aus Wikipedia:

... Im Jahr 2008 wurde er als Senior Fellow des Berliner Zuse-Instituts benannt und arbeitet derzeit an der Entwicklung einer virtuellen Internet-Welt zum Thema Mathematik/Kunst.

2003 erschien sein zuletzt veröffentlichtes Fachbuch "Vorstoß in die Unterwelt - Abenteuer Höhlenforschung" - seit 2005 schreibt Franke auch wieder vermehrt Science-Fiction-Romane.

DIE ZEIT bezeichnet Franke als "den prominentesten deutsch schreibenden SF-Autor". Er schrieb auch unter dem Pseudonym Sergius Both.

Auszeichnungen

- 1987 erhält Franke den Computerkunstpreis der Vereinigung Deutscher Softwarehersteller e.V.
- 1989 Phantastik-Preis der Stadt Wetzlar
- 1992 wird er mit dem Karl-Theodor-Vogel-Preis für Technik-Publizistik ausgezeichnet.
- 2002 wird ihm der Dr.-Benno-Wolf-Preis vom Verband der deutschen Höhlen- und Karstforscher e.V. für Verdienste in der Höhlenforschung verliehen.
- 2007 wird ihm das Österreichische Ehrenkreuz für Wissenschaft und Kunst I. Klasse vom österreichischen Bundeskulturministerium verliehen.

Das Programm NMI 2009 – Der zweite Tag

Donnerstag, 9. Juli 2009, 10:00, Leibniz Saal

Kunst und Digitale Medien

Chair: Prof. Dr. Wolfgang Coy, Humboldt Universität zu Berlin

9:30 Uhr *Poster*

10:00 Uhr Keynote: Prof. Jochen Kuhn,
Filmhochschule Ludwigsburg
Kreativdoping durch Medien - Erhellendes Tappen im Dunkeln

11:00 Uhr Wolf Lieser, Gründer Digital Art Museum (www.dam.org), Berlin
Kunstvermittlung im Zeichen der Informationsgesellschaft - Online Galerien, Online Museum - Digital Art

11:30 Uhr *Kommunikative Pause*

Multiperspektiven IPTV und 3D Film - Digitale Technologien für neues Erleben

Chair und Moderation: Dr. Wolf Siegert, IRIS® Media

12:00 Uhr Dipl.-Inform. Thomas Bendig, Forschungskoordinator
Fraunhofer Gesellschaft, Berlin
**3dimensionaler Medienkonsum in Kino und TV -Produktions/Projektionstechniken
immersiver Medien**

12:30 Uhr *Mittagspause, Poster*

14:00 Uhr Thorsten Strack, Agenturleiter L4 Kreation, Berlin
**Machinima Technologien für 3D im redaktionellen
Umfeld von TV Sendern**

14:30 Uhr Prof. Dr. Jürgen Lohr, Fachhochschule Aachen
**High Definition Media Services: Multiview-Streaming - Multiperspektiven TV als Web-TV
(Sparten-TV)**

15:00 Uhr Dr. Daniela Kloock, Medienwissenschaftlerin, Berlin
Das entgrenzte Bild - warum 3D das Kino nicht retten wird

15:30 Uhr **Digital & 3D - Neues Erleben?**
Podiumsgespräch unter der Leitung von Dr. Wolf Siegert, IRIS® Media, Berlin

16:15 Uhr *Pause, Poster*

NMI 2009 – Der zweite Tag ff

Film und Spiele - besonderer Content für die Informationsgesellschaft, Geschäftsmodelle

Chair: Prof. Dr. Jürgen Sieck, Hochschule für Technik Und Wirtschaft, Berlin

16:45 Uhr Silvia Holzinger, Peter Haas, Il Mare Film, Berlin
**Slow Budget- ein Geschäftsmodell
für Filmemacher und das Internet**

17:30 Uhr Martin Ganteföhr, Geschäftsführer und
Creative Director von „House of Tales“, Bremen
**Zwischen Ich, Du und Über-Es - Die Konvergenz zwischen Film und Games findet nicht
statt. Eine Expedition ins
narrative Niemandsland der Videospiele**

18:00 Uhr Prof. Dr. Thomas Bremer, Sebastian Quack, HTW Berlin
Geländespiele mit digitaler Medientechnologie zwischen Kinderspiel und Erlebniskultur

18:30 Uhr *Ausklang, Get-Together am Gendarmenmarkt*

Prof. Jochen Kuhn, Filmhochschule Ludwigsburg



Keynote:
**Kreativdoping durch Medien –
Erhellendes Tappen im Dunkeln**



Abstract:

Kann man Kreativität der Content-Erzeugung (Film) lernen? Wie lernt man, kreativ zu sein? Der Vortrag gibt anhand von filmischen Beispielen Einblicke, erhellt das Umfeld der Filmakademie, in dem „es“ geschieht, den Prozess des „Anstiftens“ und welche Rolle Technik dabei einnimmt und wie das alles zusammenhängt.

CV Jochen Kuhn

- Geboren 1954 in Wiesbaden
- 1975-1980 Kunststudium in Hamburg
- Seit 1972 Filme, Malerei, Drehbücher, Filmmusiken und Fotografie
- 1981/82 DAAD-Stipendium in Rom
- Seit 1985 zahlreiche Lehraufträge: Hamburg, Stuttgart, Braunschweig, London, Wien, Sidney, Melbourne u.a.
- 1988/89 Villa Massimo-Stipendium in Rom
- Seit 1991 Professor an der Filmakademie Baden-Württemberg, Leiter des Fachbereichs 'Filmgestaltung'

FILME (Auswahl)

- 1979 ENTWURF FÜR EIN BÜHNENSTÜCK (12 Min.)
- 1980 DER LAUTLOSE MAKUBRA (24 Min.)
- 1982 DAS EI (7 Min.)
- 1983 SOFABILD (16 Min.)
- 1983 OFFONOFF (15 Min.)
- 1984 IMMER WEITER (24 Min.)
- 1985 BRIEF AN DIE PRODUZENTIN (19 Min.)
- 1986 KURZ VOR SCHLUSS (Spielfilm, mit Otto Sander, Nina Hoger u.a. 83 Min.)
(Buch und Regie J.K.)(für ZDF)
- 1986 DER HÖLLENFRANZ (13 Min.)
- 1987 HOTEL ACAPULCO (15 Min.)

- 1988 ROBERT LANGNER BIOGRAFIE (32 Min.)
- 1989 DER WEG ZUR BAUSTELLE (7 Min.)
- 1989 LOB DES ANRUFBEANTWORTERS (7 Min.)
- 1990 DIE BEICHTE (10 Min.30 Sek.)
- 1992 JO - JO (6 Min.)
- 1992 SILVESTER (15 Min)
- 1994 DIE STIMME DES IGELS, Vol.1 + Vol.2
- 1998/99 FISIMATENTEN (98 Min. Spielfilm + Malerei, mit Maximilian Schell, Tonio Arrango, Edgar Selge, Alexandra M. Lara u.v.a., Buch, Regie, Malerei J.K.)
- 1999 NEULICH 1 (3'30")
- 2000 NEULICH 2 (8 Min. 30 Sek.)
- 2002 NEULICH 3 (6 Min.)
- 2003 NEULICH 4 (14 Min.)
- 2004 NEULICH 5 (13 Min.)
- 2005 SONNTAG 1 (6 Min.)
- 2008 EXIT (36 Min.)

FESTIVALS und AUFFÜHRUNGEN

Berlin, Oberhausen, Braunschweig, Mannheim/Heidelberg, Köln, Würzburg, Regensburg, Stuttgart, Saarbrücken, Hamburg, Schwerin, San Sebastian, Maisons-Laffitte, Warschau, Chicago, Edinburgh, Montréal, Centre Pompidou Paris, Venedig, Tel-Aviv, Sao Paulo, Clermont Ferrand, Salerno, Krakau, Melbourne, St. Petersburg, Villa do Conde, Basel, Rio de Janeiro, Cleveland, München, Los Angeles, Granada, Museum of Modern Art NY, Imola, Belgrad u.a.

Vorträge, Filmvorführungen in Hamburg, München, Frankfurt, Wiesbaden, Berlin, Moskau, Vancouver, London, Sidney, Melbourne, Canberra, Adelaide, Brisbane, Auckland, Wellington, Christchurch, Wien, Berlin, Zürich, Rom, Helsinki, Zagreb u.a.

PREISE

- 1981 Bundesfilmpreis für MAKUBRA
- 1986 Preis der Jury, Trickfilmfestival Stuttgart für BRIEF AN DIE PRODUZENTIN
- 1990 Preis für den innovativsten Film, Trickfilmfestival Stuttgart für ROBERT LANGNER BIOGRAFIE
- 1991 INNOVATIVE CINEMA FILMPREIS , München für DIE BEICHTE
- 1991 Hessischer Filmpreis für DIE BEICHTE
- 1991 Nominierung zum Bundesfilmpreis 91 für DIE BEICHTE
- 1993 Grosser Preis der Internationalen Kurzfilmtage, Oberhausen für SILVESTER
- 1993 1.Preis der Jugendjury, Oberhausen für SILVESTER
- 1993 Deutscher Filmpreis (Bundesfilmpreis) für SILVESTER
- 1994 Preis der Jury, Trickfilmfestival Stuttgart, für SILVESTER
- 2000 Preis der Landeshauptstadt, Trickfilmfestival Stuttgart für NEULICH 1
- 2000 Prix du court et moyen métrage Bell Canada, Montréal, für NEULICH 2
- 2001 1. Kurzfilmpreis, Festival Schwerin für NEULICH 2
- 2001 1. Publikumspreis, Short-Cut-Cologne-Festival, Köln, für NEULICH 2
- 2001 1. Publikumspreis, Kurzfilmwoche, Regensburg für NEULICH 2
- 2002 Preis der deutschen Filmkritik für NEULICH 3 als bester Kurzfilm 2002
- 2002 Prädikat „Besonders Wertvoll“ für NEULICH 2
- 2003 2. Kurzfilmpreis, FilmKunstfest Schwerin, für NEULICH 3
- 2003 Prädikat „Besonders Wertvoll“ für NEULICH 3

- 2003 1. Publikumspreis Kurzfilmfest Tübingen für NEULICH 3
- 2003 1. Preis Deutscher Wettbewerb Shortfilm Festival, Interfilm, Berlin für NEULICH 3
- 2003 Großer Preis des Filmfestes Münster für NEULICH 3
- 2004 Preis der Jury, Kurzfilmtage in Bamberg, für NEULICH 3
- 2008 „Special mention“-Preis für EXIT auf dem Kurzfilmfestival, Imola, Italien
- 2009 FIPRESCI- Preis der Jury des Internationalen Kritikerverbandes/Sektion Serbien auf dem 56. Festival für Dokumentar- und Kurzfilmfestival, Belgrad für EXIT

AUSSTELLUNGEN (Exhibitions)

- 1978 Kunstverein Stuttgart (Beteiligung, Film+Malerei)
- 1984 Künstlerhaus Hamburg (Malerei, Fotos)
- 1985 Galerie Scheidemann Hamburg (Malerei)
- 1988 Institut für Auslandsbeziehungen (Filmbilder)
(internationale Wanderausstellung, Beteiligung)
- 1990 Karlsruhe , Badischer Kunstverein (Malerei, Zeichnungen)
- 1994 Hannover , Kunstverein (Villa Massimo-Stipendiaten, Malerei, Beteiligung)
- 1992 Galerie 103 Stuttgart (Malerei, Zeichnungen)
- 1993 Saarbrücken Saarländisches Künstlerhaus, (Malerei, Filmbilder)
- 1998 Galerie Christof Grau, "Archive", Malerei und Zeichnung
1998/99 Berlin/Bonn/Stuttgart "Die Macht des Alters- Strategien der Meisterschaft" (Beteiligung Film/Video)
- 2000 Saarbrücken Saarländisches Künstlerhaus, (Malerei, Filmbilder zu FISIMATENTEN)
- 2000 Clermont-Ferrand, "Espace Pierre - Laporte" (Malerei, Zeichnungen und Fotos zu zwei Filmen)
- 2000 Baden-Baden, Gesellschaft der Freunde Junger Kunst, „Achterbusch und Kuhn“ – Bilder von Filmemachern
- 2000 Berlin, Willi Brandt Haus, „Projektionen“ (Beteiligung Fotos und Videos von Filmen)
- 2002 Wismar, „Filme-Malerei“, Ausstellung und Werkschau im Filmhaus
- 2002 Hamburg, Galerie Christof Grau, „Buch-Filme-Restbilder“
- 2006 München, „Imagination becomes Reality“, Sammlung Goetz, (Beteiligung)
- 2006 Geneva, "Version animée", bâtiment d'art contemporain, (Beteiligung)
- 2007 Zürich, Galerie Peter Kilchmann: „Jochen Kuhn: Film, Malerei, Zeichnung“.
- 2007 Karlsruhe, ZKM, „Imagination becomes Reality“, Sammlung Goetz, (Beteiligung)
- 2007 London, Parasol Unit, « Momentary Momentum : Animated Drawings », (Beteiligung)
- 2008 Karlsruhe, Galerie Alfred Knecht (Beteiligung)
- 2008 Offenburg, Galerie im Artforum, Neue Bilder und Filme
- 2008 Baden-Baden, Gesellschaft der Freunde Junger Kunst, „Szenen, Schnitte, Sequenzen“-Film, Malerei, Fotografie, Zeichnung

Wolf Lieser, Gründer Digital Art Museum (dam.org), Berlin



Kunstvermittlung im Zeichen der Informationsgesellschaft - Online Galerien, Online Museum - Digital Art

Abstract

Obwohl der Computer als Werkzeug von vielen Künstlern, ob Fotografen, Malern oder Bildhauern, eingesetzt wird, findet sich auf den Kunstmessen und Ausstellungen immer noch wenig digital erstellte Kunst. Digitale Kunst im Sinne einer konzeptionellen und ästhetischen Auseinandersetzung mit dem Medium und seinen charakteristischen Eigenschaften. Die dennoch zunehmende Verbreitung der digitalen Kunst stellt einige Bereiche der etablierten Kunstszene in Frage: nicht nur, dass die Museen in Zukunft Programmierer als Restauratoren einstellen müssen - die digitalen Medien, bei denen der Begriff des Originals fremd ist, erfordern ein Umdenken bei Sammlern und Institutionen. Eine ähnliche Entwicklung, die sich in der Musikindustrie durch die Digitalisierung und leichte Verbreitung vollzogen hat, werden wir bei digitalen Bildern, Animationen und Software erleben. Das Resultat ist ein neuer Umgang mit diesen Aspekten der Kunst, der aber auch neue Vermarktungswege erfordert. Hier stehen wir erst am Anfang! <http://dam-berlin.de/> .

CV Wolf Lieser

- geboren 1957 in Raumbach, Deutschland. 1978 Abitur in Wiesbaden.
- Ursprünglich selbst Künstler (Fotografie), begann er bald einen Künstlerfreund zu managen.
- Seit 1990 als Art Consulting tätig.
- 1994 Eröffnung der ersten Galerie in Wiesbaden (-2002).
- 1998 Gründung des Digital Art Museum [DAM] – Online-Museum seit 2000
- 1999-2002 Colville Place Gallery, London – die erste Galerie für digitale Kunst
- 2003 Umzug und Eröffnung der ersten Location der Galerie [DAM]Berlin.
- 2005 [DAM] vergibt das erste Mal den d.velop digital art award [ddaa]: eine zweijährig vergebene Auszeichnung für das Lebenswerk eines Pioniers im Bereich der Digitalen Medien
- 2009 Veröffentlichung des Buches "Digital Art" im h.f. ullmann - Verlag.

Multiperspektiven IPTV und 3D Film – Digitale Technologien für neues Erleben?

**Dipl.-Inform. Thomas Bendig, Berlin, Forschungskordinator
Fraunhofer Gesellschaft**



3 Dimensionaler Medienkonsum in Kino und TV - Produktions- und Projektionstechniken für immersive Medien

Abstract

Dank neuer Technologien sehen wir in Zukunft beim Fernsehen und im Kino größere und schärfere Bilder, hören brillanteren Ton und werden immer stärker in das Geschehen einbezogen. Der Vortrag gibt einen Überblick über diese neuen technischen Entwicklungen, vom 3D-Kino mit immersivem Ton bis hin zum interaktiven Fernsehen und beleuchtet dabei auch die notwendigen Veränderungen der Produktionsprozesse und die Auswirkungen auf die Seh- und Nutzungsgewohnheiten.

Aus der Sicht des Forschungskordinators des Fraunhofer Verbundes Informations- und Kommunikationstechnik mit 17 Fraunhofer Instituten berührt er Entwicklungen und neueste Technologien, insbesondere auch aktuelle Entwicklungen aus dem Video- (HD, 3D, Bigscreen), Audio- (immersive Surround-Soundsound und WFS) und Mobile-Bereich.

Die Betrachtung und Entwicklung der jeweiligen Märkte erfolgt dann auf der Basis der zuvor beschriebenen technischen und gesellschaftlichen Trends.

CV Thomas Bendig

Thomas Bendig ist Forschungskordinator des Fraunhofer Verbundes Informations- und Kommunikationstechnik mit 17 Instituten und über 3000 Mitarbeitern.

Er moderiert die langfristigen Strategieentwicklungsprozesse zur Definition von zukünftigen Anwendungsfeldern und Forschungsthemen des Verbundes, koordiniert Forschungsprojekte und sichert durch den ständigen Dialog mit der Industrie die Marktnähe der Forschung und Entwicklung. Präsentations- und Interaktionstechniken bilden stets einen Schwerpunkt seiner Arbeit. Er ist u.a. Jury-Mitglied beim Digital-Sparks-Wettbewerb und beim Medienfassaden-Festival.

Thorsten Strack, Produzent L4 Kreation, Berlin



Machinima Technologien für 3D im redaktionellen Umfeld von TV Sendern Einsatz von Machinima-Technologien im redaktionellen Umfeld von TV-Sendern

Abstract:

Die Produktion von animierten, dreidimensionalen filmischen Beiträgen im redaktionellen Umfeld z. B. eines öffentlichen TV-Senders erfordert hohe Zeit- und Kosteneffizienz. Klassische 3D-Produktionsweisen lassen sich unter den gegebenen Rahmenbedingungen schwer integrieren.

Machinima, eine Produktionsweise, die ursprünglich aus dem Spieleumfeld stammt, bietet hier neue Möglichkeiten. Das Arbeiten in Echtzeit-Umgebungen, ergänzt durch den Einsatz von prozeduraler Content-Erzeugung und der Bewegungserfassung mit einer Motion-Capture-Anlage, lassen ein zeitnahes und flexibles Reagieren auf die Vorgabe-Ebene zu, ohne die Kostenseite überproportional anwachsen zu lassen.

Der Vortrag thematisiert eine beispielhafte Produktion von „Mo & Ma erklären euch die Welt.“ Mo & Ma ist ein Serien-Format, das in Zusammenarbeit mit der ZDF Morgenmagazin-Redaktion alle 14 Tage bei L4 in Berlin entsteht und seit Februar 2009 auf Sendung ist. Es wird aufgezeigt, wie eine Folge nach redaktionellen Vorgaben des ZDF sendefähig produziert wird, welche Technologien zum Einsatz kommen und wo die Unterschiede zur herkömmlichen 3D-Produktionsweise liegen. Ergänzend erfolgt eine Voraussicht auf die weitere Entwicklung dieser Produktionstechnologie und denkbare weitere Einsatzmöglichkeiten im medialen Umfeld. <http://www.l4-kreation.de/>

CV Thorsten Strack

Ab 1996 fungierte Thorsten Strack als freier Technischer- und Produktionsleiter bei zahlreichen Kommunikationsveranstaltungen u. a. für die Deutsche Bank, Porsche oder Allianz. Bereits 1997 arrangierte er als Produktionsleiter erste web-basierte Live-Streamings. Als freier Produzent war er anschließend einige Jahre im Bereich Musik- und Medienproduktionen und mit ersten Arbeiten in virtuellen Welten aktiv, immer die neuen medialen Möglichkeiten des Internets nutzend.

2005 wurde Strack Dozent für Gamedesign und Fachbereichsleiter Film- und TV-Design beim L4 – Institut für Digitale Kommunikation GmbH, ehe er 2007 den ersten TV-Sender im Second Life „Life 4-U“ mitbegründete. Mit der ebenfalls 2007 von ihm gegründeten Technologiefirma Brave New Worlds realisiert er in den Bereichen IPTV und virtuelle Welten zahlreiche Projekte.

Die Leitung der Agentur L4 Kreation übernahm Thorsten Strack Anfang 2008, wo er für Kunden wie das Bundesgesundheitsministerium oder das Bundesforschungsministerium IPTV-Produktionen gestaltet und umsetzt. Mit Machinima-Technologien und multimedialen Arbeiten im Web befasst er sich bereits seit den 1990er Jahren. Aktuell produziert Thorsten Strack u. a. mit L4 Kreation für das ZDF die Machinima Serie „Mo & Ma erklären euch die Welt“.



High Definition Media Services: Multiview- Streaming - Multiperspektiven-TV als Web- TV (Sparten-TV)

Abstract

High Definition Media Services beschäftigt sich mit High Definition Television, Mehrkanal Sound, Multiqualitätsvideos, interaktiven Anwendungen und Streaming. In diesem Beitrag werden die Technologien und Anwendungsperspektiven für HD Medien-Dienstleistungen beschrieben.

Multiview-Anwendungen zeigen mehrere synchrone Perspektiven und sind in der Betrachtungsgröße interaktiv vom Kunden beeinflussbar. Diese Anwendungen überholen sogar die Blu-ray-Technologie.

Der Beitrag führt im Abschnitt Technologien und Produktionsprozesse in die technologischen Grundlagen ein: Netzwerke, Streaming, High Definition Television, Kompressions- und Streaming-Plattformen. Besondere problematische Aspekte bei der Medienproduktion werden im Abschnitt HD-Produktionsprozesse - die Barrieren und Hindernisse angesprochen. Im Abschnitt HD-Media Services werden die wirtschaftlichen Zusammenhänge reflektiert.

Es werden Demonstratoren u.a. Sportcast präsentiert. Contenteigentümer (der 1. und 2. Fußball-Bundesliga, die an Premiere und ARD/RTL die Live-Inhalte liefern). Bei den Anwendungen wurde ein Business-orientiertes Szenario für Trainingsanalysen und ein Szenario für Fan-Portal entworfen. Auch für ein ADAC Schulungszentrum entsteht eine Anwendung mit Trainingsanalyse-System (Kameras, Encoder/Server und Client), bei dem die Multiperspektive als Konzept und als Prototype umgesetzt wird.

Als Ausblick werden die Technologie und die Produktion von 3D-Videos als Stream im Internet beschrieben. Besonders sind autostereoskopische Verfahren interessant, bei dem man keine Hilfsmittel (Brille) benötigt.

Die Mediendienste stehen zur Demonstration unter dem Link <http://media.fh-aachen.de/hd-media.php?id=5> bereit. Lohr@fh-aachen.de, <http://www.lohr.fh-aachen.de/>, <http://media.fh-aachen.de>

CV Jürgen Lohr

Prof. Dr. phil. Jürgen Lohr, der seit 2005 als Professor für Medien-, Audio- und Videotechnik an der Fachhochschule Aachen tätig ist, unterrichtet und leitet Medienproduktionsstudios in Aachen und Maastricht. Bereits in den achtziger Jahren arbeitete Jürgen Lohr als Video- und Tontechniker und war in Folge unter anderem als Softwareentwickler und Projektmanager bei der Deutschen Telekom im Einsatz. Für die Deutsche Telekom betreute er zum Beispiel den Forschungsbereich „Mediensysteme für Corporate Streaming und Streaming Media“.

Was lag also näher, als seine langjährige praktische Erfahrung aus den technischen, gestalterischen und wirtschaftlichen Feldern in Forschung und Lehre zu den Themen Aufzeichnung, Medienproduktion und Distribution einzubringen. Im März 2009 erschien dazu das Fachbuch „High Definition Media Services“ im Schiele und Schön Verlag.



Das entgrenzte Bild – warum 3D das Kino nicht retten wird

Abstract

Der Wunsch, die Welt als dreidimensionales Bild zu sehen, ist älter als die Fotografie und der Film. Bereits Mitte des vorletzten Jahrhunderts stellt das Stereoskop ein erstes häusliches, wenn auch rein mechanisches, 3D Spielwerk dar. Das 3D Kino bringt somit nichts genuin Neues. Vielmehr ist es im Zusammenhang mit basalen Medienumbrüchen zu untersuchen und zu verstehen.

Anhand historischer Perspektiven werden Möglichkeiten und Grenzen des 3D Bildes vorgestellt und kritisch reflektiert.

CV Daniela Kloock

Daniela Kloock, Dr. phil., studierte Soziologie und Kulturwissenschaften in Berlin (FU) und Wien. Seit 1994 diverse Kunst-, Video- und Medienprojekte im universitären und außeruniversitären Bereich. Medien- und kulturwissenschaftliche Forschung und Lehre an der TU Berlin mit den Schwerpunkten Ästhetik, Medien- und Wahrnehmungstheorien und an der UdK Berlin (Filminstitut Jutta Brückner) mit dem Schwerpunkt Filmanalyse/Filmtheorie.

Derzeitiger Forschungsschwerpunkt: Bildwissenschaften.

Wichtigste Veröffentlichungen:

- Von der Schrift- zur Bild(schirm)kultur – Analyse aktueller Medientheorien, Wissenschaftsverlag Volker Spiess, Berlin: 2. Aufl. 2003.
- Medientheorien – eine Einführung, zs. mit Angela Spahr, UTB Fink Verlag, München: 3. Aufl. 2007.
- Zukunft Kino – the End of the Reel World (Hg.), Schüren Verlag, Marburg: 2008.

Website: <http://ZukunftKino.com>

Dr. Wolf Siegert, IRIS® Media, Berlin



Digital & 3D - Neues Erleben?
Podiumsgespräch unter der Leitung von Dr. Wolf Siegert, IRIS® Media

CV Wolf Siegert

Dr. Siegert ist

- promovierter Philologe, examinierter Germanist, Historiker, Kunsthistoriker
- ein ausgewiesener Experte zu Fragen der Digitalisierung der Medien und ihrer Distribution.

Er diskutiert das Thema aus mehrfacher Sicht in seinen Funktionen:

- als Direktor der IRIS® Media
- als Gesellschafter der IRIS® Technologies GmbH
- als „President German Chapter“ der Digital Cinema Society
- als Publizist und Herausgeber von „DaybyDay“ ISSN 1860 2967.

Er ist persönlich erreichbar unter der Mailadresse: wolf.siegert@iris-media.com

Film und Spiele – besonderer Content für die Informationsgesellschaft

Prof. Dr. Jürgen Sieck, Hochschule für Technik und Wirtschaft, Berlin (Chair)



CV Jürgen Sieck

Tätigkeit

Professor für Informatik mit der Spezialisierung Algorithmen, Multimedia und Virtual Reality an der FHTW Berlin, im Studiengang Angewandte Informatik und Internationale Medieninformatik
Projektleiter des BMBF-Forschungsprojektes IKAROS

Werdegang

Mathematikstudium an der Sektion Mathematik der Humboldt-Universität zu Berlin
Wissenschaftlicher Assistent an der HU Berlin
Dissertation über Algorithmen und Komplexität des Channel-Routing Problems
Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Zentralinstitut für Kybernetik und Informationsprozesse der Akademie der Wissenschaften
Projektleitung in der Gesellschaft zur Förderung angewandter Informatik (GFaI)
Gastprofessur am Institut für Datenverarbeitung an der Johannes Kepler Universität Linz /Österreich mit dem Schwerpunkt Virtual Reality,
Gastforschungsaufenthalt am International Computer Science Institute in Berkeley U.S.A.
Gastprofessur für VR und Teleteaching am Computer Science Department der Old Dominion University Norfolk U.S.A.

Forschungsschwerpunkte der letzten fünf Jahre

Entwicklung von grafischen Benutzerschnittstellen,
virtuelle Darstellung komplexer Stadtlandschaften, Regionalsysteme,
Aufbau einer verteilten Entwicklungsumgebung,
Styleguide für pluralistische Stadtplanungssysteme,
Virtual Reality added Facility Management,
Adaptive 3D-Erfassung von Stadtlandschaften,
Mehrbenutzerfähiger virtueller Fahrtrainer,
automatische Generierung und Möblierung von Immobilien,
Multimedieninfrastruktur an der FHTW,
Wireless-LAN für die Facility Management und Multimedia-Ausbildung an der FHTW,
Elektronische Marktplätze,
Notebookuniversität an der FHTW-Berlin

Silvia Holzinger, Peter Haas, II Mare Film



Slow Budget – Filmmaking - ein Geschäftsmodell für Filmemacher und das Internet

Abstract:

Wie kann man einen 80-Minuten-Dokumentarfilm ohne Filmförderung und ohne TV-Beteiligung unabhängig produzieren, ihn selber vermarkten und vorführen und tatsächlich davon (über)leben?

Das Eine-Frau-und-ein-Mann-Kino stellt sich mit dem DIY-Projekt WEIZENBAUM. REBEL AT WORK persönlich vor. Neben der kurzen "Leidensgeschichte" rund um die Entstehung liegt der Schwerpunkt auf dem SLOW-BUDGET-Konzept: Wie man seinen Film selber vermarktet und die Herstellungskosten langsam, aber sicher wieder einspielt. ACHTUNG: Hier werden konkrete Zahlen genannt, EXCEL-sheets geöffnet, facts & figures statt buzz words und Web 2.0 hype. Erfahrungen mit TV-Sendern, Verleihern, Sponsoren und Distributoren, technische Details, Codecs und Cinema-Server. Ein schonungsloser Zwischenbericht von der Front der Digitalen Revolution, anschließend

Fragen und Antworten.

TAGS: Road Blocks, Office-Rucksack, Ochsentour, Verleiher-Zahlenmystik, business plan meets DIY film, Weizenbaum-Community. (ach ja, und unbedingt noch) Digital und Cross Media!!

Über II Mare Film

II Mare Film ist eine Kooperation von Silvia Holzinger und Peter Haas. II Mare Film produziert künstlerische, unabhängige Dokumentarfilme für das digitale Kino und für das Fernsehen. Der erste Film, ROBA FORESTIERA wurde auf zahlreichen europäischen Filmfestivals gezeigt. Der Film wurde beim 7. Thessaloniki Documentary Festival aus über 880 Filmen in den internationalen Wettbewerb eingeladen. In Biberach erhielt der Film eine Lobende Erwähnung.

CV Peter Haas

Peter Haas wurde in Osnabrück, Deutschland, 1965 geboren. Er studierte Philosophie und Literatur in Köln, Wien und Berlin. Nach Abbruch des Studiums fand er den Weg zum Filmemachen spät, erst mit der Einführung von FireWire und DV. Er arbeitete als Softwareentwickler und gründete im Jahr 2000 die Weblicon Technologies AG, ein Software-Unternehmen für mobile Anwendungen. 2003 wurde er Vorstand bis zum Verkauf des Unternehmens im Jahre 2005. Roba Forestiera (Foreign Stuff) ist sein erster Film, zusammen mit Silvia Holzinger.

CV Silvia Holzinger

Silvia Holzinger wurde 1966 in Oberösterreich geboren. Sie studierte Kommunikationswissenschaften und Italienisch in Wien, Berlin und Rom. Ihre Diplom/Magisterarbeit schrieb sie über das EIN-MANN-KINO des römischen Filmemachers Nanni Moretti. Projektstätigkeit als Regie- und Produktionsassistentin beim Film, Mitarbeit bei Filmfestivals, Werkschau, Produktions-Handbuch. 2001 absolvierte sie das Videolab in Wien, eine Schule für den digitalen Film. Die österreichischen Dokumentarfilmer Ferdinand Stahl, Karin Berger, Käthe Kratz und Ebba Sinzinger waren ihre Mentoren.

Joseph Weizenbaum



[Joseph Weizenbaum](#) (* 8. Januar 1923 - 5. März 2008, Berlin) war ein deutsch-US-amerikanischer Informatiker und Gesellschaftskritiker jüdischer Abstammung. Weizenbaum bezeichnete sich selbst als Dissident und Ketzer der Computerwissenschaft.

Infos und Homepage zum Film:

<http://www.ilmarefilm.org> Download aller Bilder, Texte, mp3s etc.
http://www.ilmarefilm.org/W_D_10.htm

2 Artikel, beide in Englisch, erschienen in DOX - Documentary Film Magazine des European Documentary Network, EDN, 05/2008, Issue #76

http://www.ilmarefilm.org/Twelve_Roadblocks.pdf

http://www.ilmarefilm.org/Slow_BudgetFilmmaking.pdf

Martin Ganteföhr, Geschäftsführer und Creative Director "House of Tales", Bremen



**Zwischen Ich, Du und Über-Es
Die Konvergenz zwischen Film und Games findet
nicht statt. Eine Expedition ins narrative
Niemandland der Videospiele**

Abstract

In den vergangenen Jahren hat sich eine lebhaft und optimistische Diskussion zur möglichen Konvergenz zwischen Film und Videospielen entwickelt. Und tatsächlich bestehen zwischen den beiden Industrien mittlerweile auf personeller, produktionstechnischer und inhaltlicher Ebene zahlreiche Kollaborationen. Gegenseitige Adaptionen bestimmter Technologien, Stilmittel, Erzählmittel, Stoffe, Figuren und Lizenzen scheinen auf ein zügiges Zusammenwachsen hinzudeuten.

Angesichts der zahlreichen scheinbar „natürlichen“ Schnittmengen sind allerdings die fundamentalen Unterschiede, die auf narrativer Ebene zwischen den beiden Medien bestehen, lange Zeit unbeachtet geblieben. Film und Games werden auf erzählerischer Ebene weitgehend getrennt bleiben – aus strukturellen Gründen.

Zwar erschließen Videospiele durch ihre Interaktivität neue narrative Möglichkeiten. Zugleich verlieren sie jedoch – gerade *wegen* ihrer partizipatorischen Natur – den Zugriff auf Erzählmittel und -techniken, über die der Film frei verfügen kann. Games verstreuen ihre erzählerische Substanz in einem diffusen Niemandland zwischen Autor, Spieler und Figur – wobei jede der drei Parteien den Anspruch auf narrative Kontrolle erhebt. Der fragilen Wechselbeziehung droht zudem permanent die Aufkündigung durch den Spieler: in Form von Nicht-Interaktion.

Diese gefährliche Ausgangslage hat gravierende inhaltliche Folgen – für die Wahl der Stoffe, die Natur der Charaktere und die erzählerischen Möglichkeiten des Mediums Videospiele insgesamt. Dies wird aufgezeigt anhand von Betrachtungen zum PC-Spiel „Overclocked“, dessen Hauptfigur ein alkoholkranker, depressiver Psychiater ist. www.gantefoehr.com

CV Martin Ganteföhr

- geb. 31. 5. 1969 (Rahden/Westf.), gebunden, zwei Kinder

Berufserfahrung

- 2003 - heute Geschäftsführer / Creative Director House of Tales Entertainment GmbH (Computerspiele)
- 2007 - heute freier Autor ZEIT online, DIE ZEIT (Printmedien)
- 1996 - heute freier Autor / Game Designer, 23 Entertainment- und Softwareprodukte
- 2002 - 2003 freier Autor / Game Designer, CDV Software Entertainment AG, (Computerspiele)
- 1998 - 2003 freier Autor / Creative Director, House of Tales Entertainment GmbH, (Computerspiele)

- 1996 - 2000 Game Designer / Application Designer, ZDF Multimedia / Buhl Data Service GmbH, (Edutainment, Anwendungssoftware) und Corporate Image Text Lead, FIEGE Logistics, (Unternehmenskommunikation)

Ausbildung

- 1992 - 1996 Hochschulstudium, Sprachwissenschaft / Literaturwissenschaft, Universität Bremen / Universität Osnabrück, (Strukturalistische Erzähltheorie, Phonologie), (Magister Zwischenprüfung: sehr gut)
- 1994 Stipendiarischer Aufenthalt, Academy of Poetry, Sommerakademie, Hochschule für Angewandte Kunst, Wien, (Belletristische Literatur / Poesie)
- (1990 - 1991) (Zivildienst), Landeskrankenhaus Osnabrück, (Psychiatrie, geschlossene Abteilung)
- 1989 Abitur, Ernst-Moritz-Arndt-Gymnasium Osnabrück

Auszeichnungen (Auswahl)

- 2008 Great Story Medal, Gamespot, (Overclocked)
- 2007 Innovationspreis der Jury, Deutscher Entwicklerpreis, (Overclocked) Beste Story, 4players, (Overclocked)
- 2004 PC Games Leserpreis, Bestes Adventure, (The Moment of Silence), Beste Story, 2. Platz Deutscher Entwicklerpreis, (The Moment of Silence)

Veröffentlichungen (Software)

- 2007 Overclocked, PC Adventure Game, (Autor, Game Design, Regie)
- 2005 Verliebt in Berlin, PC Adventure Game, (Autor, Game Design, Regie)
- 2004 The Moment of Silence, PC Adventure Game, (Autor, Game Design, Regie)
- X-Files: The Deserter, Mobile Adventure Game, (Autor, Game Design, Scripting)
- 2003 The Black Hole, Mobile Adventure Game, (Autor, Game Design, Scripting)
- The Paper Menace, Mobile Adventure Game, (Autor, Game Design, Scripting)
- Secret of the Lost Link, Mobile Adventure Game, (Autor, Game Design, Scripting)
- 2002 D-Tools WebDesigner, PC Application, (Application Designer)
- 2001 Das Geheimnis der Druiden, PC Adventure Game, (Autor, Game Design, Regie)
- 2000 WISO Bookware Web Business, PC Application, (Application Designer)
- 1999 WISO Geld-Tipp Homepage, PC Application, (Application Designer)
- WISO Geld-Tipp Excel Profi, PC Application, (Application Designer), WISO Geld-Tipp Briefe, PC Application, (Autor, Application Designer)
- WISO Bookware Home-Office, PC Application, (Autor, Application Designer)
- 1998 WISO Geld-Tipp Verträge, PC Application, (Autor)
- WISO Geld-Tipp Bewerbung, PC Application, (Autor, Application Designer)
- 1997 ZDF Terra-X: Das Blut der Azteken, PC Edutainment Game, (Autor, Game Designer), ZDF Terra-X: Der Schatz der Tempelritter, PC Edutainment Game, (Autor, Game Designer), ZDF Terra-X: Todesfalle Ayers Rock, PC Edutainment Game, (Autor, Game Designer), ZDF Terra-X: Das Mallorca-Komplott, PC Edutainment Game, (Autor, Game Designer), 1996 ZDF Terra-X: Die Suche nach Atlantis, PC Edutainment Game, (Autor, Game Designer), ZDF Terra-X: Der Fluch des Pharaos, PC Edutainment Game, (Autor, Game Designer)

Veröffentlichungen (Print & Publizistik, Auswahl)

- 2007 - heute DIE ZEIT / ZEIT online, Ressorts WISSEN / LEBEN / WIRTSCHAFT, (Artikel, Glossen)
- 1999 Phonologie, Westdeutscher Verlag 1999, (Redaktionelle Mitarbeit)
- 1998 Eigentum statt Miete, Zweites Deutsches Fernsehen, (Co-Autor)



Geländespiele mit digitaler Medientechnologie zwischen Kinderspiel und Erlebniskultur

Abstract

„Whatever happened to Go Outside And Play?“ – Lange war es das ureigene Paradigma des Kinderspiels, sich brachliegende Umgebungen und Gegenstände unbeobachtet anzueignen, umzunutzen und zu transformieren. Eltern schickten ihre Kinder zum Spielen „raus“. Dort bildete sich mit Spielformen wie Verstecken, Fangen, Cowboys und Indianer, Schatzsuche oder Schnitzeljagd eine lange Tradition. Im Laufe der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts ist jedoch eine verstärkte Einfassung des Kinderspiels in prästrukturierte Umgebungen zu beobachten, die ausschließlich dem Spiel gewidmet und von der Umwelt abgeschnitten sind. Hier wird das Kinderspiel zum Ansatzpunkt divergierender Interessen und Ansprüche: Beobachtbarkeit, Sicherheit, Lärmschutz, Pädagogik. Zu diesen Spielorten gehören vermehrt auch digital simulierte, virtuelle Welten. Doch Kinder haben nie aufgehört, sich digitale Infrastrukturen und Umgebungen auch in der Tradition des Geländespiels selbst anzueignen. Heute nutzen sie Mobiltelefone oder tragbare Spielekonsolen, um sich in der echten Welt in Abenteuer zu stürzen. Und dieser spielerische Aneignungsmodus hält inzwischen Einzug in das Freizeitverhalten von Erwachsenen. Er wird von Wissenschaft, Kunst, Werbe- und Unterhaltungsindustrie neu aufgegriffen.

Dieser Beitrag gibt Einblick in konvergente Gebrauchsweisen, durch die sowohl Kinder als auch Erwachsene digitale Medientechnologien und Infrastrukturen im Sinne des Spiels auf nicht vorhersehbare Weise umnutzen. Dies kann sich erstens im Einsatz von mobilen vernetzten Spielgeräten durch Kinder spontan ereignen. In der Nutzung der kollaborativen Malfunktion des Nintendo DS für vernetzte Schnitzeljagden im öffentlichen Raum entsteht ein unbefangener Umgang mit Medientechnologie. Diese nimmt zwar die Spielvorgaben der Entwickler zur Kenntnis, durch die Aneignung des Gebrauchs führt dies jedoch zu eigenen Formen des Spiels. Zweitens ist ein wachsendes Interesse an experimentellen Spielformen in öffentlichen Räumen zu beobachten, bei denen mobile Netzwerktechnologien verwendet werden, um sich urbane Alltagsumwelten auf neue Arten und Weisen anzueignen. Zentral für diese Entwicklung ist das New Yorker Come Out & Play Festival, von dem im Vortrag berichtet wird. Wer den Times Square als Geheimagent mit Walkie-Talkies einnimmt, geht eine intensivere Beziehung zur Stadt und ihren Bewohnern ein. Und drittens wird auf einige kommerziell erfolgreiche Möglichkeiten des Cross-Media Entertainment eingegangen, in denen etablierte Medien wie Film, Fernsehen, Werbeplakate oder Telefonzellen auf unvorhergesehene Weise umgenutzt und zu neuen Verbänden reorganisiert werden.

CV Thomas Bremer

Thomas Bremer ist Professor für Interaction Design & Game Design an der HTW Berlin. Er hat an der HfBK Hamburg Freie Kunst studiert. In seiner Forschung und seinen praktischen Arbeiten widmet er sich der Ästhetik und der Semiotik des Spiels. Gemeinsam mit seinem Kollegen Prof. Dr. Carsten Busch leitet er das **gameslab** - Forschungszentrum für Computerspiele an der HTW Berlin.

CV Sebastian Quack

Sebastian Quack hat in Berlin und Paris Kulturwissenschaft und Informatik studiert und mit einer Arbeit über „Computerspielen in der echten Welt. Big Games, Alternate Reality Games und Pervasive Games 2000-2005“ abgeschlossen. Den wissenschaftlichen Forschungsschwerpunkt auf den Randgebieten digitaler Spielkultur begleitend, bewegen sich seine künstlerischen Arbeiten an der Schnittstelle von Theater und Computerspiel. Als Medienkünstler, Game-Designer und Programmierer war er an einer Reihe von internationalen Spiel- und Theaterproduktionen beteiligt und hat zuletzt mit "Berlin Invisible Playground" eine Plattform für transmediales Spielen in Berlin gegründet. Seit 2009 ist er wissenschaftlicher Mitarbeiter am **gameslab** der Hochschule für Technik und Wirtschaft (HTW) Berlin.

Das Programm NMI 2009 - Der dritte Tag

Freitag, 10. Juli 2009, 10:00, Leibniz Saal

Wissen, Medien und Macht im Internet

Chair: Dr. Dieter Klumpp, Alcatel-Lucent Stiftung

- 10:00 Uhr** Keynote: Dr. Verena Metze-Mangold,
Vizepräsidentin der Deutschen UNESCO Kommission,
Hessischer Rundfunk, Frankfurt/Main
Informations- oder Wissensgesellschaft?
Die Umsetzung der Magna Charta internationaler Kultur- und Medienpolitik in Europa
- 10:45 Uhr** PhD Monica Horten, IPTEGRITY.COM, London, UK
Internet User Rights - Fight for the net in EU.
Licence to chill for providers?
- 11:15 Uhr** Dr. Malte Behrmann, Rechtsanwalt, Bundesverband GAME und General Secretary
EGDF, Berlin
Content in Europe - The Internet of the future

11:45 Uhr Pause, Poster

- 12:00 Uhr** Veit Quack, Joachim Knaf, HFF Potsdam
Programmauftrag 2.0 -
**Beispiele technischer Umsetzbarkeit von Bürgerbeteiligung in den elektronischen
Massenmedien**
- 12:30 Uhr** Dr. Martin Richartz, Vodafone Research&Development,
München
Wissen macht Medien: Neue Produkte und Dienste braucht das Land

13:00 Uhr Ende der NMI 2009

**Dr. Dieter Klumpp,
Direktor Alcatel-Lucent Stiftung für Kommunikationsforschung,
Stuttgart (Chair)**



CV Dieter Klumpp

Dr. Dieter Klumpp, Direktor der Alcatel-Lucent Stiftung für Kommunikationsforschung im Stifterverband für die Deutsche Wissenschaft. Studium der Politikwissenschaft, Geschichte, Kommunikationswissenschaft an den Universitäten Stuttgart, Santiago/Chile. Promotion auf dem Gebiet der Publizistik an der FU Berlin. 1978 SEL AG, heute Direktor der Alcatel-Lucent Stiftung, Stuttgart. Ehrenämter: Sprecher Fachbereich 1 (Informationsgesellschaft und

Fokus-Projekte) der Informationstechnischen Gesellschaft (ITG) im VDE, Frankfurt. Mitglied Fachausschuss Kommunikation/ Information der UNESCO Deutschland; Vorstandsmitglied Kompetenzzentrum „Technik - Diversity – Chancengleichheit“, Bielefeld; Beirat Institut für Europäisches Medienrecht eV, Saarbrücken; Beirat Fraunhofer-Zentrum E-Government (FOKUS); Arbeitsgruppen Electronic Government“ bei BITKOM und der Initiative D21, Berlin; Beirat Stiftung Digitale Chancen, Berlin; Mitglied Steering Committee des FES-Managerkreises; Beirat Forschungszentrum für Informationstechnik-Gestaltung (ITeG) Kassel; Mitglied VDI-Bereichsvertretung "Gesellschaft und Technik", Düsseldorf; Mitglied Arbeitskreis Gesellschaft und Technik (AKGuT) des VDE/VDI, Stuttgart;

**Weitere Informationen zur Alcatel-Lucent Stiftung für
Kommunikationsforschung unter <http://www.stiftungaktuell.de>**

Dr. Verena Metze-Mangold, Vizepräsidentin der Deutschen UNESCO-Kommission, Hessischer Rundfunk



**Keynote:
Informations- oder Wissensgesellschaft?
Die Umsetzung der Magna Charta internationaler
Kultur- und Medienpolitik in Europa**

Abstract

Die EU-Mitgliedstaaten sind für die Kultur- und Medienpolitik ihrer Länder zuständig, die Europäische Union als regionaler Wirtschaftsverbund hingegen für die Wirtschaftspolitik der Gemeinschaft. Doch während die Mitgliedstaaten erleben, in welchem Maße die I&K-Politiken zum Treiber gesamtgesellschaftlicher Entwicklungen werden, über die zunehmend Brüssel entscheidet, verblüfft die Europäische Union die Welt als aktiver Treiber der internationalen Verhandlungen einer Konvention zum Schutz und zur Förderung der Vielfalt kultureller Ausdrucksformen.

Inzwischen ist die Konvention das jüngste Instrument internationaler Kommunikationspolitik und seit knapp zwei Jahren Teil des Völkerrechts. Das Übereinkommen setzt weltweit den Rechtsrahmen für Maßnahmen der Kultur- und Medienpolitik seiner Vertragsparteien - heute schon 93 Staaten. Grundlage dieses neuen Instruments des Völkerrechts ist die Anerkennung der Doppelnatur von kulturellen Ausdrucksformen als Kultur- und Wirtschaftsgut. Das Abkommen ist anderen internationalen Verträgen, jenen der Welthandelsorganisation (WTO) etwa, nicht untergeordnet (Art. 20). Ein Diplomat hat es treffend als internationale Antwort auf die verändernde Kraft der Globalisierung bezeichnet.

Die Magna Charta internationaler Kulturpolitik, wie das UNESCO-Übereinkommen genannt wird, wurde zugleich auch zu innergemeinschaftlichem Recht. Die Europäische Gemeinschaft hatte das Abkommen bereits drei Monate vor seinem Inkrafttreten, am 18. Dezember 2006, ratifiziert – als einziger regionaler Wirtschaftsverbund weltweit. Die Entschließung des Rates kam schnell und ist eindeutig. Europaweit und international geht es inzwischen um die Implimentierung. Die Frage nach der Umsetzung der Konvention innerhalb der EU einerseits und im Rahmen ihrer Außenbeziehung andererseits trifft damit den aktuellen Punkt.

Wo stehen wir in Europa?

CV Verena Metze-Mangold

Dr. Verena Metze-Mangold (*1946, Deutschland) ist Vizepräsidentin der Deutschen UNESCO-Kommission und Bereichsleiterin in der Intendanz des Hessischen Rundfunks. Nach ihrem Studium der Politikwissenschaft, Soziologie und Geschichte leitete sie von 1976 bis 1987 die Evangelische Medienakademie (cpa) im Gemeinschaftswerk der Evangelischen Publizistik in Frankfurt. Sie wechselte zum Hessischen Rundfunk und übernahm die Leitung der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit, baute die Medienforschung auf und war 1989/90 Pressesprecherin des ARD-Vorsitzenden. Als Mitglied der Deutschen UNESCO-Kommission hatte sie seit 1982 diverse Funktionen in Kommissionen und Delegationen inne, u.a. nahm sie 2003 und 2005 am "World Summit on Information Society" der Vereinten Nationen in Genf teil. Seit 2001 vertritt sie Deutschland im zwischenstaatlichen Rat "Information for All". Schwerpunkt ihrer Veröffentlichungen sind Themen wie Internationale Entwicklung, WTO und Völkerrecht, Presse- und Informationsfreiheit, Menschenrechte sowie interkulturelle Kommunikation.

PhD. Student Monica Horten, IPTEGRITY.COM, London, UK



Internet Users Rights – Fight for the net in EU. Licence to chill for providers?

Abstract

Who gives Vodafone the right to decide whether or not I need my Blackberry emails on a Saturday afternoon? At the heart of problem with the Telecoms Package, is such a very simple question. With a few simple words, "conditions limiting access to and/or use of applications and services" the Telecoms Package reverses the user's right to roam in cyberspace, into an operator's right to set up cyber road-blocks. A licence to chill.

I find it odd that in Europe in 2009, I am writing an article asking politicians to protect free speech. But the Telecoms Package represents a serious attack on our civil liberties, in a most sinister way. Sinister, because it gives the industries concerned the go-ahead to use powerful equipment and turn it against their users, if they choose to do so.

www.iptegrity.com .

CV Monica Horten

Monica Horten is a PhD student at the University of Westminster, Communications and Media Research Institute. Her research topic concerns the politics of Internet content in the EU. In 2006, she obtained a Masters Degree with Distinction in Communications Policy, from the University of Westminster. She also holds a Postgraduate Diploma in Marketing from the Chartered Institute of Marketing; and a Bachelor of Arts degree from the Australian National University. Previously, she has been a telecoms journalist, with articles published in the Daily Telegraph and the Financial Times, and ran a small web business.

Dr. Malte Behrmann, Rechtsanwalt, Bundesverband GAME und General Secretary EGDF, Berlin



Europa, Informationstechnologien und Content
State-of-the-Art Europe, ICT and Content &
Building the real next generation Internet

Abstract

State of the art: Europe, ICT and Content

- The ICT landscape and the relevance of content
- Beyond the current status: Signals from society and market
- Technological opportunity: Innovation and "the frontier"
- Regulatory threat: Network Neutrality in danger

Building the real next generation internet

- Realistic approach in a changing world
- Saving the spirit of a free world and don't look back
- Regulatory Approach
- ICT Approach

CV Malte Behrmann

Malte Behrmann, geb. 1971, ist Anwalt mit Sitz in Berlin.

Nach einem Jurastudium in Bonn und München führte er seine Studien im Bereich Audiovisual Communication Management in Valenciennes, Frankreich, fort. Er war verantwortlich für Rechts- und Entwicklungsangelegenheiten bei Pix.Co, einem koreanischen Animationsstudio, und lehrt zurzeit internationales Ko-Produktions- und Filmförderungsrecht in Valenciennes. Neben seiner juristischen und universitären Arbeit ist er Dozent an der Games Academy in Berlin und an verschiedenen Instituten in Frankreich.

Malte Behrmann ist Mitbegründer des deutschen Bundesverbands der Entwickler von Computerspielen (G.A.M.E. e.V.) und dort heute Geschäftsführer des Bereichs Politik. Als General Secretary des Europäischen Spieleentwickler Verbands (EGDF) ist er auch auf europäischer Ebene aktiv.

Malte Behrmann ist Autor des 2005 im ibidem-Verlag, Stuttgart, erschienenen Buches „Kino und Spiele. Medien in Frankreich und Deutschland“ (Taschenbuch), ISBN 978-3898214698, und „Filmförderung im Zentral und Bundesstaat. Eine vergleichende Analyse der Filmfördersysteme von Deutschland und Frankreich unter besonderer Berücksichtigung der Staatsverfasstheit“ - erschienen im Avinus Verlag, Berlin 2008, ISBN 978-3-930064-86-1.

- Geschäftsführer Politik GAME Bundesverband deutscher Computerspielentwickler
- General Secretary des Europäischen Spieleentwickler Verbands - European Game Developer Federation (EGDF)
- Mitglied des Steeringboards der NEM (Networked and Electronic Media) Initiative

Veit Quack, Joachim Knaf, Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“, Potsdam Babelsberg



Programmauftrag 2.0 Beispiele technischer Umsetzbarkeit von Bürgerbeteiligung in den elektronischen Massenmedien

Abstract

Der Wunsch nach stärkerer aktiver Beteiligung der Bürger im Rundfunk bzw. im Fernsehen ist so alt wie das Medium selbst. Das heute (noch) gültige Prinzip der zentralen Ausstrahlung eines Programms an viele passive Empfänger wurde bereits in seinen Anfängen in technischer und inhaltlicher Hinsicht bemängelt. Schon 1927 verfolgte zum Beispiel Berthold Brecht in seiner Radiotheorie einen Ansatz, der eine Beteiligung der Massen in den elektronischen Massenmedien ermöglichen sollte.

Was damals noch Utopie war, ist heute – zumindest in technischer Hinsicht - endlich möglich. Zwei Faktoren spielen dabei eine Rolle: Zum einen die Digitalisierung von Rundfunk und Fernsehen und eine damit erreichte Multiplikation der Verbreitungskanäle - auch über das Internet - zum anderen der einfache Zugang zu Produktionsmitteln in Form von Camcordern, Handys und Schnitt-PCs.

„User Generated Content“ oder „web 2.0“ sind Begriffe, die den massenhaften aktiven Gebrauch der elektronischen Massenmedien bezeichnen sollen. Da der aktive Gebrauch der audiovisuellen Medien, also das Herstellen eigener Filme und Beiträge, gestalterisch und dramaturgisch aber umfangreiche Kenntnisse voraussetzt, ist deren Produktion noch auf eine kleine Gruppe beschränkt: Zwar verzeichnen Videoportale im Internet wie YouTube oder Cliffish heute massenhafte Videouploads von Einzelpersonen und Organisationen, doch bei 90 Prozent dieses sogenannten „User Generated Content“ handelt es sich nicht um wirklich selbst erstellte Inhalte, sondern um Kopien professionell produzierter Filme, die lediglich durch Einzelpersonen ins Internet hochgeladen wurden. Wie muss die Produktion inhaltlich und technisch vereinfacht werden, damit der aktive Gebrauch des Mediums mit guten Ergebnissen möglich wird?

Anhand von Beispielen aus den Jahren 2007 bis 2009 wird dargestellt, welche technischen Verfahren und dramaturgischen Systeme geeignet sind, eine audiovisuelle Beteiligung der Bürger auf einer breiten Basis zu ermöglichen. Ziel ist es, die Voraussetzungen für einen leichten Zugang zur Produktion von Video- und Filmbeiträgen sowie deren zeitnahe Verarbeitung und Verbreitung zu schaffen.

Im Ergebnis sollen Nutzer mit unterschiedlicher Vorbildung in den audiovisuellen Medien befähigt werden, selbst präsentable Programminhalte zu erzeugen.

CV Veit Quack

Veit Quack, geb. 1971, ist wissenschaftlich-künstlerischer Mitarbeiter im Studiengang Film- und Fernsehproduktion der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“ in Potsdam-Babelsberg. Nach Studium der Filmproduktion in Potsdam und Los Angeles arbeitete er zunächst als 1. Aufnahmeleiter für den Südwestrundfunk und das ZDF. Heute liegt sein Schwerpunkt auf der Produktion hochwertiger Corporate-Filme.

CV Joachim Knaf

Joachim Knaf ist künstlerisch-wissenschaftlicher Mitarbeiter an der HFF Potsdam. Seit 2001 produziert er als Projektleiter Wissenschafts- und Kulturfilme. Sein Medien-Studium absolvierte er in Wien, Ludwigsburg und Paris. Zurzeit promoviert er am IKM Wien zum Thema „Audiovisuelle Geschäftsmodelle in den Neuen Medien“.



Wissen macht Medien: Neue Produkte und Dienste braucht das Land

Abstract

Die Informationstechnik und insbesondere das Internet hat in unserem täglichen Leben einiges verändert: Wir bestellen mehr Waren im Internet, und vor allem hat sich der Medienkonsum geändert, nicht nur weil wir weniger Zeitungen lesen. Eine ganze Generation betrachtet sich mittlerweile als Bürger des Web 2.0. Schaut man sich die Nutzungsgewohnheiten dieser Internet-kundigen Schicht an, also derjenigen, die mit dem PC, Spielkonsolen und dem Internet aufgewachsen sind, bemerkt man, dass das traditionelle Massenmedium Fernsehen seine Rolle als Leitmedium bereits verloren hat und das Internet an seine Stelle getreten ist. Bei genauerem Hinsehen ist es aber lediglich das World-Wide-Web, eine Anwendung des Internets, durch welche sich das Web 2.0 konstituiert.

Ein essenzieller Bestandteil dieser Internet-Kunde ist aber das Verständnis des fundamentalen Prinzips des Internets und die Erkenntnis, dass sich für diese Generation als gesellschaftliches Prinzip manifestiert: die offene und prinzipiell gleichwertige Kommunikation zwischen allen Bewohnern des Web 2.0 einschließlich aller Risiken und Nebenwirkungen. Die Kommunikation unterliegt aber durchaus einer sozialen Kontrolle. Für die Internet-Kundigen überwiegen die Vorteile des Internets die Nachteile bei weitem, was aber nicht heißt, dass alles in Kauf genommen wird.

Die Nutzung der dem Web 2.0 zugrundeliegenden Prinzipien erstreckt sich heute lediglich auf soziale Netze und Medien, von Twitter über StudiVZ bis YouTube und Internet-Shopping. Lange wird aber schon über das Internet der Dinge geredet, wenig ist geschehen.

Nun kommen Herausforderungen auf uns zu, welche zur Übertragung dieser Prinzipien auf andere Anwendungsbereiche drängen, z.B. die alternde Gesellschaft oder der Umgang mit Klima und Ressourcen. Gleichzeitig reifen einige Technologien, die diese Anwendungen erst ökonomisch sinnvoll machen. Zu diesen *Enablern* gehört die überfällige neue Version des Internetprotokolls, IPv6, auf inhaltlicher Ebene die semantischen Netze, welche durch linguistische Analyse und Bildanalyse unterstützt werden, intelligente Nahfeldkommunikation, Maschine-zu-Maschine Kommunikation sowie die dazu passenden offenen Standards. Es geht aber auch darum, nicht wieder in das gewohnte Schema zu verfallen und geschlossene Applikationen zu entwickeln, die einfach nur auf dem Internet transportiert werden, sondern mit dem Prinzip der offenen standardisierten Kommunikation die Methode der *Meshups* auf diese Anwendungsfelder auszudehnen.

Diesen Prinzipien folgend muss jedes Gerät mit jedem anderen – gemäß des *peer-to-peer* Prinzips – oder jedem Dienst in Kontakt treten können. Anwendungen wiederum entstehen auf Plattformen nach dem *Software-as-a-Service* Prinzip. Der Fantasie dürfen keine Grenzen gesetzt werden: Nur so wird Raum für Innovationen und fällige Paradigmenwechsel geschaffen. Das sollten wir als positive Lektion aus der Vergangenheit des Internets gelernt haben. Eine derartige Architektur hilft den Internet-Bürgern, aus dem Meer an Informationen Wissen zu gewinnen. Naheliegende Anwendungsfelder sind: Cloud-Computing für Individuen

und Organisationen, Life-style und Gesundheitsvorsorge (E-Health), das Energie-Internet (E-Energy) sowie das Wasser-Internet (E-Resources). Dies sind jedoch keine isolierten Anwendungen, sondern Aspekte künftiger Anwendungen. Der Unterschied zwischen M- und E-Applikationen wird verschwinden.

Beim Eintritt in diese Welt gilt es allerdings, Lösungen für die anstehenden Probleme der Grundversorgung, der Zuverlässigkeit, der Sicherheit und der informationellen Selbstbestimmung zu finden. Es mag sein, dass sich hierfür die Fachleute der Telekommunikation, der Computernetze, der Soziologie und weiteren Disziplinen stärker als bisher zusammenschließen müssen und in einem Green-Field Ansatz ein *next-generation* Internet entwerfen müssen.

CV Martin Richartz

Martin Richartz ist promovierter Diplom-Informatiker und als Senior Technology Manager bei der Vodafone Group R&D in Deutschland angestellt. Sein Arbeitsschwerpunkt liegt auf Medientechnologie und Anwendungen im Kontext von Cloud Computing. In diesem Rahmen betreibt er unter anderem das Vodafone Mobile Art Lab. Zuvor war er mit der Planung und dem Aufbau der Plattform für den von Vodafone initiierten Feldversuch für DVB-H in Berlin im Jahre 2004 beschäftigt. In den vergangenen zwei Jahren hat er im DVB-Projekt an der Erstellung der IP Datacast Spezifikation mitgearbeitet. In einer früheren Position war er für die technische Infrastruktur des integrierten, digitalen Postproduktionshauses für Film und Fernsehen im Filmstudio Babelsberg (fx.center Babelsberg) verantwortlich. In dieser Zeit leitete er auch die technische Seite des Pilotprojekts "CyberCinema", in dem bereits im Jahre 1998 die Übertragung von hochauflösenden Filmen via Satellit in mehrere europäische Kinos gezeigt wurde.

Dipl.-Ing. (FH) Robert Seeliger, Fraunhofer FOKUS, Berlin



Web goes TV – überholt das Internet IPTV?“

Die Kommunikations-, Internet- und Medientechnologien wachsen immer mehr zusammen. Hinter Schlagworten wie Konvergenz, 3-Screen Provisioning oder Rich Media verbergen sich die technische Integration unterschiedlicher Kommunikationskanäle und der Umstieg auf Internet-basierte Technologien. Dies betrifft sowohl den Endkonsumenten im heimischen Wohnzimmer als auch alle beteiligten Unternehmen der Wertschöpfungskette. Aus technischer Sicht werden in Zukunft nur noch marginale Unterschiede zwischen dem Fernsehkonsum am TV-Gerät, dem PC und Laptop oder dem Mobiltelefon bestehen. Die dominierende Eigenschaft, die dann viele Inhalte auszeichnen wird, heißt Interaktivität. Aufbauend auf diesen Möglichkeiten lassen sich personalisierte Inhalte erstellen, die auf die ganz speziellen Vorlieben und Gewohnheiten eines einzelnen Zuschauers eingehen. So kann die Entscheidung, welcher Inhalt ausgestrahlt wird, für jedes Endgerät individuell getroffen werden.

Ähnlich wie die traditionellen Telekommunikationsunternehmen muss sich auch die Medien- und TV-Branche im Internetzeitalter jedoch neu erfinden: Traditionelle Inhalte werden zunehmend von Internet-Plattformen abgelöst. Cross-Media-Strategien sind ein erster Ansatz, sich dem Problem zu stellen. Allerdings greifen diese meist zu kurz. Sämtliche Inhalte auf allen Plattformen anzubieten ist daher nur begrenzt sinnvoll. Nicht alle Inhalte „funktionieren“ auf allen Endgeräten – sie werden von jedem Zuschauer unterschiedlich aufgenommen oder abgefragt. Es kommt daher darauf an, ein möglichst individuelles und angepasstes Angebot für die unterschiedlichen und stark variierenden Endgeräte zu erstellen. Diese neuen Wege und Informationstechnologien, die sich neben den klassischen Medien zunehmend etablieren, stellen auch neue Anforderungen an die Marktteilnehmer und wecken gleichzeitig Erwartungen an neue Geschäftsmodelle und Chancen im Wettbewerb.

Die Präsentation gibt einen Überblick aktueller Technologien und Entwicklungstrends zu den Themen interaktive IP-basierte TV Mehrwertdienste, RIA-IPTV, Browser-basierte TV Services mit CE-HTML, TV-Widgets, TV-Portale und Multi-Device Szenarien.

IPTV Live Demo

Die Zukunft des Fernsehens – IPTV und Medienkonvergenz ermöglichen völlig neue Möglichkeiten für interaktive und personalisierte TV Mehrwertdienste

Die IPTV und Rich Media Experten des Fraunhofer Instituts FOKUS, Kompetenzzentrum Future Applications and Media (FAME), präsentieren aktuelle technologische Entwicklungen im Bereich interaktiver IP-basierter Medien (IPTV) und erläutern die neuen Herausforderungen und Chancen für die Medien-, TV- und Werbelandschaft. Wie diese Dienste und Nutzungsszenarien in Zukunft aussehen könnten zeigt FOKUS zur NMI 2009. Mit einem speziellen Fokus auf Entertainment-, eCommerce und Community-Diensten erhalten die Teilnehmer die Möglichkeit, aktuelle Entwicklungen und Trends auf den Gebieten IPTV und konvergenter Medien am FOKUS IPTV Demonstrator live und zum anfassen zu erleben.



Die Schwerpunkte im Überblick:

- Konvergenz von TV, Internet und Telekommunikation
- Interaktive und personalisierte Anwendungsszenarien in zukünftigen IP-basierten TV- und Multimediaplattformen
- Innovative Inhalte und Werbekonzepte für die konvergente Medienwelt
- RIA IPTV - Browser-basierte, standardisierte IPTV Dienste mit CE-HTML und JavaFX

CV Robert Seeliger

Dipl.-Ing. Robert Seeliger studierte Kommunikations- und Medientechnik an der University of Applied Sciences in Jena. Den Abschluss zum Dipl.-Ing. absolvierte er mit seiner Diplomarbeit über Next Generation IPTV Services am Fraunhofer Institut für offene Kommunikationssysteme FOKUS in Berlin. Als Wissenschaftlicher Mitarbeiter und Projektleiter im Competence Center Future Applications and Media bei FOKUS beschäftigt sich Robert Seeliger mit den Forschungsschwerpunkten NGN-basierte IPTV Architekturen und Services, Converged Service Platforms, Interoperabilität von TV und Medieninhalten in konvergenten Dienstumgebungen und interaktiven Rich-Media Anwendungen im Umfeld von IPTV. Neben diesen Tätigkeiten koordiniert und managt er die technischen Aktivitäten des FOKUS Media Interoperability Labs – Fraunhofer FOKUS` Testbed für innovative, multimediale Dienste auf Basis konvergenter Netzstrukturen. Robert Seeliger veröffentlichte zahlreiche wissenschaftliche Artikel zum Thema IPTV und konvergente Medientechnologien in Fachzeitschriften und Büchern sowie internationalen Fachkonferenzen.



Teleaktion und neuartige personalisierte mobilfunkunterstützte Teleoperatoren und deren Möglichkeiten für den Massenmarkt

Die Fa.softais beschäftigt sich mit breitenwirksamen Anwendungen zum Thema Teleaktion und Telepräsenz. Basierend auf Echtzeit-Videoübertragungen per Mobilfunk möchten wir einem vielschichtigen Publikum ein Interagieren in entfernten Welten ermöglichen.

Telepräsenz und Teleaktion sind bisher hochtechnisierte Anwendungen zum ferngesteuerten Bedienen weit entfernter Geräte mit Schwerpunkt Luft-/Raumfahrt, Medizin und Militär.

Unser Konzept geht weiter und bedeutet nicht nur die Bedienung externer Geräte in der Remote Umgebung, sondern die tiefgreifende Immersion in weit entfernte reale Welten zur freien und interaktiven Erkundung. D.h. es erfolgt ein aktives und mobiles Eintauchen in eine andere Welt, wir nennen sie Tele Reality. Die Geräte dafür nennen wir Teleavatare, weil hier im Vergleich zu herkömmlichen Teleoperatoren die Schwerpunkte auf individuelle Besuche der Umgebung, Kommunikation und Zusammenarbeit mit den dort lebenden / arbeitenden Menschen bzw. anderen dort agierenden Teleavataren und auf spielerische Anwendungen liegen. Dabei übernimmt der Teleavatar das Bewegungs- und Kommunikationsverhalten des Anrufers, er wird zum Stellvertreter mit übernommener „Persönlichkeit“ seines Anwenders.

Technisch sind die Teleavatare trotz unterschiedlicher Einsatzprofile ähnlich. Die Teleavatare bekommen ein UMTS-Mobilfunkgerät incl. Livekamera integriert, mit dem ein bidirektionaler Video-Audiostream in Echtzeit zwischen Anrufer und Teleavatar aufgebaut werden kann. Zur Anwendung ruft der Nutzer den Teleavatar einfach per Videotelefonat an. Über vorher heruntergeladene Steuerbilder kann er nun mit seinem Handy den Teleavatar steuern und bekommt sofort per Livevideo ein Feedback der Ausführung. Neben der Steuerung des Avatars können aber auch Signale für die nonverbale Kommunikation mit anwesenden Menschen oder anderen Teleavataren übermittelt werden. Die Steuersignale werden im Videostream eingebettet, so dass dafür keine speziellen Kanäle und Dienste benötigt werden. Der Teleavatar filtert mit Sensoren aus dem eingehenden Videostream die Steuersignale heraus und steuert so seine eigene Software.

Wir beschäftigen uns gerade mit drei zukunftsweisenden Anwendungsbereichen

1. „Teleavatare“ als Möglichkeit der aktiven und individuellen Teilnahme an auswärtigen Events. Mit dem Museums-/Ausstellungsavatar kann der Anrufer außerhalb der Öffnungszeiten Museen und Ausstellungen erkunden, andere Museumsavatare bzw. deren Benutzer kennenlernen und an Führungen teilnehmen. Dazu muss der Anwender nur einen Museumsavatar anrufen, um ihn dann per Mobilfunk durch das Museum zu steuern. Weitere Anwendungszwecke wäre die aktive Teilnahme an Kongressen und Workshops, für diesen Zweck ist der Teleavatar über den gesamten Zeitraum online und der Anrufer kann per Freisprecheinrichtung sogar eigene Wortbeiträge leisten. Der Teleavatar kann durch seine hohe Mobilität auch am gesellschaftlichen Leben teilnehmen, dabei hilft auch das eingebaute Display mit dem lebensgroßen Gesicht des Anrufers für eine hohe Akzeptanz in der Remote Umgebung.

2. „Teleavatare“ als ferngesteuerte Spielgeräte für neue Handygames. Dazu werden die Mobilfunkgeräte in Modellfahrzeuge incl. Cockpitkamera eingebaut. Der Anrufer übernimmt per Videocall das Modellfahrzeug und kann nun mit realen Fahrzeugen in realen Umgebungen Rennen im Multiplayermodus fahren. Neben Autos kann man auch Modellschiffe, -baufahrzeuge und -flugzeuge steuern. Teleavatare sind massstabslos. Bei Anwendungen mit Menschen sollten aber menschliche Maßstäbe eingehalten werden. Soweit es die technischen Möglichkeiten zulassen, kann man Teleavatare aber auch verkleinern, um realitätsnah in Miniaturlandschaften eintauchen zu können. Ob Legoland oder andere Miniaturwelten, wer möchte nicht mal gern im Modellmaßstab durch diese Welten wandern.
3. „Teleavatare“ im Einsatz von social communities. In realen Chatrooms kann man als Teleavatar sich austauschen, man kann sich aber auch outdoor in schönen Gegenden treffen und gemeinsam mit seinen mobilen Avataren im Rahmen der Möglichkeiten Ausflüge und Exkursionen unternehmen



Für den Einsatz von Teleavataren sind verschiedene Geschäftsmodelle möglich. Relativ einfach sind revenue share Modelle zu realisieren, bei denen die Gebühreneinnahmen der Teleavatar-Premiennummern zwischen Betreiber und Provider aufgeteilt werden. Möglich sind auch gebührenpflichtige Mitgliedschaften, mit denen der Zugang insbesondere zu kulturellen Teleavataren geregelt wird. Auch der Einsatz von Werbung, ob bei Spielen oder als Intro bei Übertragungen, muss als Geschäftsmodell überprüft werden. Wir testen gerade den ersten Museumsavatar und die ersten beiden Modellavatare. Erste Erfahrungen zeigen, dass derzeit einer weiten Verbreitung noch die schlechte Qualität der Videotelefonie entgegensteht. Aber jetzt werden die Grundlagen gelegt, um beim flächendeckenden Einsatz von LTE sofort Lösungen auf den Markt bringen zu können. Da die Teleavatar noch am Anfang seines Einsatzes steht, ist noch nicht abzusehen, welche Anwendungszwecke vom Markt angenommen werden und welche Anwendungen noch dazu kommen.

CV Frank Dobbert

- Geb. 11.04.1962
- Studium an der HAB Weimar jetzt Bauhaus-Universität
- 1986 Abschluss als Dipl.-Ing. für Stadtplanung
- 1986 -1992 CAD-Softwareentwickler bei Hopro Berlin
- 1992 -2001 Architekt in Architekturbüros
- 2001 -2002 Weiterbildung bei Siemens zum Software Engineer i and C mobile
- incl. Praktikum bei Siemens ICM
- 2002 – selbständig als 3D-Designer
- nebenbei Gründung von softais (solare funktechnik+ angewandte informationssysteme)
- Entwicklung innovativer Mobilfunkanwendungen mit Schwerpunkt mobiles Fernsehen
- 2004 Sonderpreis Gründerwettbewerb Multimedia des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie
- 2006 erfolgreiche Teilnahme am INSTI-Programm TSB Berlin mit solarer Outdoor-Mobilfunkkamera
- seitdem mehrere Gebrauchsmusterzulassungen beim Deutschen Patentamt u.a. für eine kopfhörerintegrierte Mobilfunk-Videokamera
- seit 2007 Teilnahme am Gründerkongress Multimedia



[teleavatare]

interaktive, mobilfunkunterstützte teleoperatoren für fernbesuche in museen, ausstellungen und kongressen

2 externe anrufer ein gemeinsamer besuch in einer realen ausstellung



teleavatar - realer "stellvertreter" als möglichkeit zur aktiven teilnahme an auswärtigen events für jedermann

- fernsteuerung des teleavatars über videotelefonie und eingebettete steuersignale
- anrufer übernimmt kontrolle über den teleavatar und kann sich nun mit ihm individuell in der remote-umgebung bewegen
- interaktives kommunizieren und agieren mit anwesenden menschen oder anderen teleavataren
- aktive teilnahme an kongressen incl. redebeiträge per freisprechanlage
- im museum/ausstellung individuelles erkunden außerhalb der öffnungszeiten
- funktionsweise: interaktives videotelefonat mit dem teleavatar, anrufer generiert auf seinem mobilfunkgerät steuersignale, die eingebettet im videostream an den teleavatar gesendet werden, steuersignal werden im teleavatar durch sensoren ausgelesen und zur steuerung an den eingebauten mikrocontroller weitergeleitet.
- der teleavatar sendet ein live-videostream an den anrufer zurück

Geräuschklassifikation im Smart Home



Klassifikation von alltäglichen Geräuschen:

Der »Smart Home Geräusch Klassifikator« (SoClaSim) dient der Analyse und Protokollierung von aufgetretenen Geräuschen im Smart Home.

Smart Home
Classification

Einsatzgebiet: Audioereignisanalyse als Teil eines Assisted Living Systems für die Planung und Gestaltung der Akustik im Smart Home.



**Mehr als Geoinformationen: Info- und Entertainment
im Geo-Browser**

Abstract

Geo-Browser sind mehr als klassische Erdbetrachter für Geoinformationssysteme (GIS). Sie ermöglichen nicht nur die Darstellung von Geodaten, sondern auch die Verknüpfung von verschiedenen Internetinhalten über den geographischen Kontext. Dies bietet neue Möglichkeiten zur Informationsaufbereitung für Anwendungen im Bereich Info-, Edu- und Entertainment, welche vielen Medientreibenden noch nicht bewusst sind. Im Beitrag werden die Vorteile und Nachteile der Content-Aufbereitung in Geobrowsern für Medienindustrie anhand von praktischen Beispielen aus den Bereichen Info-, Edu- und Entertainment aufgezeigt und das Potential für aktuelle Entwicklungen in der Kommunikations- und Medientechnologie dargelegt.

CV Volker Wittpahl

Dr.-Ing. Volker Wittpahl ist promovierter Ingenieur und seit 2003 freiberuflicher Produktinnovationsmanager. Sein Studium der Mikroelektronik hat er in Deutschland und in Singapur absolviert. Produktinnovationsmanagement und Technologiemarketing hat er in der Industrie für den Philips Konzern bei Philips Design in einem interdisziplinären Think Tank geleistet.

Für seine verschiedenen Klienten – aus der Industrie wie auch aus dem Hochschulbereich – entwickelt sein Ingenieurs- und Innovationsbüro aktiv neue Medienkonzepte und Produktinnovationen. Fokus der Aktivitäten: Produkt- und Geschäftsinnovationen im Bereich der digitalen Konvergenz. Die Aktivitäten des Innovationsbüros haben in den vergangenen Jahren zu zwei Ausgründungen geführt.

Dr. Wittpahl ist darüber hinaus Fachbereichsleiter in der informationstechnischen Gesellschaft (ITG) im VDE für den Bereich 'Anwendungen und Dienste'.

Dr. Wittpahl hat mehrere Lehraufträge an verschiedenen Hochschulen in Norddeutschland. Seit 2005 ist er an der Universität Bremen Lehrbeauftragter im Fachbereich Informatik für Produktinnovationsmanagement. Aus diesen Kursen haben mehrere Teams Preise bei Ideenwettbewerben gewonnen.

Zu dem Thema Geobrowser gibt er seit 2007 Kurse an der Hochschule Bremen und begleitet derzeit zwei Gründungsaktivitäten in diesem Umfeld. Die von ihm mit gegründete Medienagentur visuamundo ist eine der erfolgreichsten europäischen Agenturen im Bereich Geotainment.



Effizientere Kommunikation und Kollaboration durch Wellen - Google Wave und das Google Federation Wave Protocol

Abstract

Schon in den frühen 1960er Jahren tauschten Nutzer eines Computers Nachrichten mit Hilfe des „inter-user mail program“ SNDMSG lokal aus². Ende des Jahres 1971 verschmolz Ray Tomlinson SNDMSG und das experimentelle „file transfer program“ CPYNET miteinander³. Ab diesem Zeitpunkt war Ray Tomlinson in der Lage, Nachrichten von einem Computer A zu einem Computer B zu senden⁴. Die Email war geboren und trat dank offener Standards (RFC) den Siegeszug um die Welt an⁵.

Mehr als vier Jahrzehnte später stellten sich die beiden Brüder und Google Maps Erfinder Lars und Jens Rasmussen die Frage, wie man „Email“ mit dem heutigen Wissen und „modernen“ Technologien entwickelt hätte. Ihre Antwort ist „Google Wave“⁶, präsentiert der Öffentlichkeit am 28. Mai 2009 im Rahmen der Google I/O⁷.

- Google Wave ist ein Produkt, eine Plattform (Google Wave APIs⁸) und ein offenes Protokoll (Google Federation Wave Protocol)⁹, das u.a. die Grenze zwischen asynchroner Email-Kommunikation und synchroner Instant Messenger Kommunikation aufhebt, wiki-ähnliche Kollaboration bei der Erstellung von Dokumenten unterstützt,
- das Sharing von Dokumenten erlaubt,

die Integration anderer Kommunikationssysteme und- dienste (u.a. (micro)blogs) ermöglicht und durch eine Vielzahl von Extensions (bspw. natural language processing¹⁰) erweiterbar ist. Lars und Jens Rasmussen zeigen mit Google Wave, wie effiziente Kommunikation und Kollaboration im 21. Jahrhundert aussehen und funktionieren kann. Im Rahmen Vortrages werden die Funktionalitäten und die Technik von Google Wave im Überblick vorgestellt und Einsatzmöglichkeiten in verschiedenen Bereichen der Medienproduktion aufgezeigt.

¹ Wissenschaftlicher Mitarbeiter im LG Bildungstechnologie an der FernUniversität in Hagen <sebastian.vogt@fernuni-hagen.de> und im Arbeitsbereich Weiterbildung und Bildungsmanagement der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg <sebastian.vogt@uni-oldenburg.de>

² Vgl. <http://openmap.bbn.com/~tomlinso/ray/firstemailframe.html>

³ Vgl. <http://openmap.bbn.com/~tomlinso/ray/firstemailframe.html>

⁴ Vgl. <http://openmap.bbn.com/~tomlinso/ray/firstemailframe.html>

⁵ Vgl. Vogt, S. (2005): Das Internet – Technologien, Medienprodukte und Konvergenzen im Überblick. In H. Krömker & P. Klimsa (Hrsg.), Handbuch Medienproduktion. Wiesbaden: VS Verlag.

⁶ Vgl. <http://wave.google.com/>

⁷ Vgl. <http://code.google.com/intl/de/events/io/>

⁸ Vgl. <http://code.google.com/intl/de/apis/wave/>

⁹ Vgl. <http://www.waveprotocol.org/>

¹⁰ Vgl. <http://www.youtube.com/watch?v=Sx3Fpw0XCXk>

CV Sebastian Vogt

Sebastian Vogt ist seit dem 17.11.2008 am Lehrgebiet Bildungstechnologie für die Betreuung in Modul 2A zuständig. Sebastian Vogt war von 2004 bis 2008 als wissenschaftlicher Mitarbeiter im Fachgebiet Kommunikationswissenschaft an der TU Ilmenau tätig. Er wechselte im Herbst 2008 als wissenschaftlicher Mitarbeiter in den Arbeitsbereich Weiterbildung und Bildungsmanagement der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg sowie in das Lehrgebiet Bildungstechnologie der FernUniversität in Hagen.

Arbeitsschwerpunkte

Seine Forschungsschwerpunkte sind (medien-)technisch induzierte Bildungs- und Medieninnovationen sowie die Fernstudienforschung. Bildungstechnologie | 07.05.2009 11:38
Lehrgebiet Bildungstechnologie

Prof. Dr. Christoph Rasche, Prof. Dr. Tiziana Margaria, Dipl.-Kfm. Stefan Heitele, Prof. Dr. Andrea Braun von Reinersdorff



Wettbewerbsvorteile durch Multimediale Kollaboration in der Gesundheitswirtschaft: Kompetenztheoretische Voraussetzungen und unternehmenspraktische Handlungsfelder multimedialer Geschäftssysteminnovationen

Abstract

Aus der Perspektive der strategischen Wirtschaftsinformatik stellt sich zunehmend die Frage, ob und inwiefern digitale Informationstechnologien im Allgemeinen und multimediale Kollaborationstechnologien im Speziellen zur Generierung nachhaltiger Wettbewerbsvorteile beitragen können. Spätestens seit der Emergenz des Neuen Marktes avanciert die Informations- und Kommunikationstechnologie zu einer strategischen Referenzgröße im Topmanagement (Varian & Shapiro 1999). Sie findet institutionell ihren Niederschlag in der Schaffung eines Vorstandsressorts für Wissens- und Informationsmanagement, das von einem Chief Information Officer (CIO) geleitet wird, der insbesondere für die optimale Vernetzung und Kommunikation zuständig ist.

Die Managementpraxis erkennt die strategische Bedeutung innovativer Informations- und Kommunikationstechnologien für die Konzeption und Implementierung Vorteil schaffender Geschäftssysteme an, doch unterblieb bislang der Versuch von theoretischer Seite, die Mechanismen und Wirkungspfade IT-induzierter Wettbewerbsvorteile konsistent zu erklären. Während auf der einen Seite die Informatik im Sinne eines Technology-push primär Aspekte der Informations- und Datenverarbeitung auf teilweise atomistischer Granulationsebene akzentuierte, mangelte es den Vertretern der strategischen Unternehmensführung die Brückenbildung von der Informatik über das kompetenzbasierte Dienstleistungs- und Service-Engineering bis hin zum Markt- und Kundennutzen (Margaria-Steffen et. al. 2009). Strukturbrüche zwischen der IT einerseits und dem Kunden andererseits sind zu oft zu beobachten, wie die Vielzahl gescheiterter IT-Projekte zeigt. Das liegt sicherlich an der unterschätzten Rolle der Akzeptanz und Nachhaltigkeit der Lösungen einerseits, andererseits aber auch an defizitären Change-Management-Kompetenzen und -prozessen. Diese spielen insbesondere bei radikalen Geschäftssysteminnovationen eine zentrale Rolle, weil von diesen ein hohes Gefährdungspotenzial für die etablierten Schlüsselkompetenzen einer Organisation ausgeht. Prozess-orientierte Webplattformen, als Vorreiter sogenannter WEB3.0/4.0-Services, erbringen bereits multimediale Dienstleistungen, in einzelner oder aggregierter Form, und sowohl spontan, opportunistisch (wie z.B. ad-hoc Kommunikation und Information mit multimedialen Zusatzdienstleistungen in Gesundheits- und Wellnessportalen), als auch strukturiert und plangetrieben (Videoconferencing für virtuelle Organisation- und Konsultationskonferenzen, in Ärzte- und Krankenhausverbänden im Kontext der integrierten Versorgung). Ihnen wird in ihrer Funktion als Systemkomplex aus IT-Kompetenzen und Marketingkompetenzen häufig ein derartiges Substitutions- und Verdrängungspotenzial zugesprochen. Ihnen inhärent ist jenseits der technischen Funktionalität die Option zur Generierung personalisierter, individualisierter, lokaler und interaktiver multimedialer Dienstleistungen. Mit der semantischen Interpretation unscharfer

Daten- und Informationsräume sowie deren Aggregation zu entscheidungsrelevanten Wissensmustern lassen sich generische bits & bytes nicht nur in sozialpsychologischen Kontexten verorten. Vielmehr werden ihnen in einem semantischen Raum individuelle, aber auch kollektive Interpretationsmuster zugewiesen, wie sie für „Web Communities“ von Interesse sind. Diesen populärwissenschaftlich markierten WEB4.0-Anwendungen wird gegenwärtig das höchste innovatorische Potenzial zugeschrieben, weil sie die Entwicklung ambidextrischer Geschäftsmodelle unterstützen (Pralhad & Ramaswamy 2004). Damit ist die Harmonisierung diametraler Leistungsparameter auf hohem Serviceniveau gemeint, mit einer optimalen Lösung von tradeoffs, sodass eine Rechtsverschiebung der Wert-Äquivalenz-Linie eintritt (Kim & Mauborgne 2005). Die bisher gültige Produktivitäts- und Leistungsgrenze einer Branche wird somit als Folge eines technologischen Quantensprungs gesprengt, anstatt lediglich diese im Zuge der operativen Exzellenz nur punktuell zu überschreiten. Perspektivisch sind hier WEB4.0-Anwendungen in der telemedizinischen Versorgung anzusiedeln, über die durch Prozessoptimierung kostengünstig eine exzellente Leistungsqualität angeboten werden kann, ohne dass auf unpopuläre Triage- und Rationierungsmodelle zurückgegriffen werden muss.

In der Gesundheitswirtschaft wird derzeit intensiv untersucht, wie sich durch multimedialen Dienstleistungen, vorwiegend über das Internet/Intranet offeriert (und nicht mehr als Insellösungen mit traditionellem lokalem Charakter) nachhaltige Wettbewerbsvorteile aufbauen lassen. Zugleich wird ermittelt, welche Kompetenzen akkumuliert werden müssen, um die Kriterien Erfolgspotenzial generierender Ressourcen zu erfüllen (z.B. soziale Komplexität, Knappheit, kausale Ambiguität, Kundennutzen) (Rasche 1994). Schließlich sind es gerade die Vertreter des strategischen Managements die der Informationstechnologie allgemein voreilig und despektierlich die Rolle des Erfüllungsgehilfen („Enabler“) zuweisen. Dabei wird zumeist die explizite und leicht quantifizierbare Komponente der IT im Sinne transaktionsfähiger Hardware & Software betont, ohne die Peopleware im Sinne von User Communities, und die dazugehörigen spezifischen Technologien zu reflektieren. Hier sind interessante Neuerungen in der Akzeptanz und Verbreitung multimedialer Kommunikationswege allgemein zu beobachten. Das betrifft insbesondere Soziale Software, z.B. Wissenstranfer auf Basis von Wikis und blogging/microblogging (im Stil von Twitter) sowohl unter den Patienten, als Betroffenen-communities, als auch unter den Fachexperten, für Behandlung und Pflege.

Als Grundlage der systematischen Analyse kann das Zwiebelzellenmodell des Wettbewerbsvorteils Anwendung finden (Rasche 2004). Dieses Modell lässt sich kaskadenförmig abstufen und muss jenseits der wahrnehmbaren Oberflächenstruktur im Sinne der Feature-Advantage-Benefit-Logik (FAB) in der Tiefenstruktur einer Organisation verankert sein. Während Web-Dienstleistungen zumeist entlang der FAB-Kaskade bewertet werden, werden die zugrundeliegenden Web-Geschäftssysteme oft vernachlässigt bzw. in Businessplänen lediglich als technische Blueprints angelegt. Vernachlässigt wird beim Web-Dienstleistungs-Engineering häufig das Social-Engineering (Nahapiet & Ghoshal 1998, Nee 1998), weil gerade bei Web4.0-Anwendungen die emotionale Aufladung und Kapitalisierung sozialer Netzwerke zur Erfolgsgröße avanciert (Pralhad & Ramaswamy 2004). Dementsprechend wichtig ist aus wettbewerbsstrategischer Sicht die bislang unzureichende Verzahnung alternativer Web-Interpretationen: Angefangen bei technischen World Wide Web-Infrastrukturen über Semantic & Smart Webs bis hin zu Social Webs und Value Webs in ihrer Funktion als soziokulturelle Erlebnisräume.

Insbesondere im emotionalen und kompetenzintensiven Gesundheitssektor wird eben die Synchronisation dieser gegenwärtig isolierten Dienstleistungs-Konfigurationen von entscheidender Bedeutung für die Genese medizinisch hochwertiger, aber trotzdem empathischer Gesundheitsdienstleistungen sein. Die Tiefenstruktur des Wettbewerbsvorteils liegt damit weniger in Krankenhaus-Informationssystemen, elektronischen Patientenakten oder medizinischen Datenautobahnen, als vielmehr in der Dialogfähigkeit zwischen technischen und sozialen Netzwerken (Rasche et. al. 2009) Im übertragenen Sinne besteht eine Herausforderung der IT in der Kompetenz zur Vergesellschaftung heterogener

Anspruchsgruppen (z.B. Patienten, Pflegekräfte, Mediziner, Angehörige, Selbsthilfegruppen) auf kognitivem, aber vor allem auch emotionalem Wege. Zu denken ist hierbei nur an Selbsthilfegruppen im Rahmen von Disease-Management-Programmen, die zu Ko-Experten ihrer chronischen Erkrankung werden und über das medizinische Problemlösungswissen hinausgehend auf der Suche nach Empathie, Zuspruch und sozialer Vernetzung sind.

Wie in Abb. 1 zu sehen, sind zentrale Sparten der Gesundheits- und Wellnessbranche in dieser Bewegung involviert: von den Infrastrukturprovidern bis hin zur Selbsthilfe sind alle Glieder in der Versorgungskette zunehmend integriert, und auch ihre Kooperation gestaltet sich zunehmend interaktiv und proaktiv. Als Wettbewerbsvorteil ist hier die Ko-value creation in multimediale vernetzten und interagierenden communities aufzuwerten, die angesichts relativ niedriger Investitionen einen hohen Kundennutzen erzielen, das im Sinne von immateriellen Gütern (Kundenbasis, intellectual property, usw...) zunehmend als Komponente des Unternehmen- und Organisationswertes betrachtet wird (Bayon, Gutsche & Bauer, 2002).

Als erste Analysedomäne ist die Reha- und Assisted-living Domäne vielversprechend: Anders als die primäre und akute Gesundheitsversorgung ist sie durch eine Vielzahl an komplementären, nicht-therapierenden Leistungen und Maßnahmen charakterisiert, die vorwiegend interaktiv, oft individuell und fast immer im Gespräch stattfinden, die effizient und bedarfsgerecht koordiniert und erbracht werden müssen. Behandlungen erstrecken sich auch über längere Zeiträume, mit hohem systematischem Aufwand. Hier kann die multimediale Umsetzung sowohl die direkten und induzierten Kosten schonen (Telekonferenz statt Anreise und Präsenz) als auch die Zeiträume komprimieren: „hier und jetzt“ werden möglich, statt zeitversetzte Erfüllung, womöglich mit langen Wartezeiten. Auch für die Leistungserbringer kann eine virtuelle Umsetzung zusätzliche Vorteile haben: Flexibilität der Präsenz am Markt, Freiheit, die eigenen Dienstleistungserbringer auch standortübergreifend einzusetzen, und eine breitere Basis an qualifiziertes Personal (da nicht standortgebunden) als Reservoir für eine globalisierte Dienstleistungserbringung in einem kompetitiven Markt.

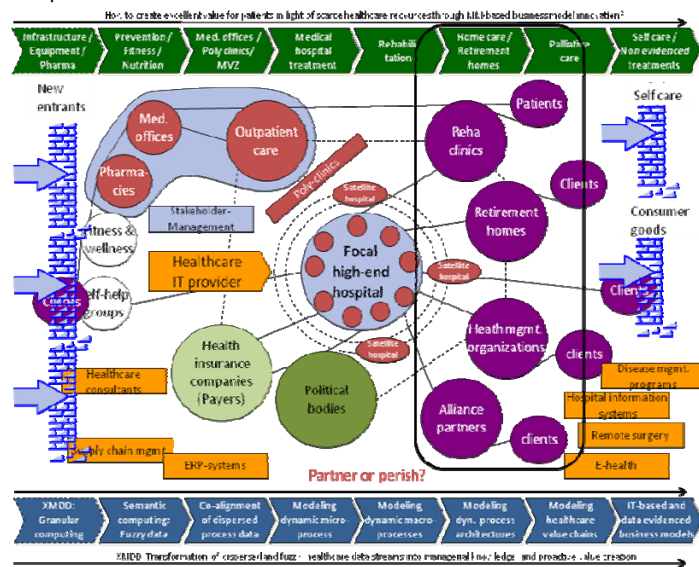


Abbildung 1: WEB3.0/4.0-Services und multimediale Information/Kommunikation als Katalysatoren der Netzwerkkompetenz im Gesundheitswesen – Reha und integrierte Allianzen als Fokusektor.

Literatur

- Bayon, T./Gutsche, J. & Bauer, H.-H. (2002) Customer Equity Marketing: Touching the Intangible, in: European Management Journal, Vol. 20, No. 3, Juni 2002, S. 213-222
- Braun von Reinersdorff, A./Heitele, S. & Rasche, C. (2009) Vom Komparativen Konkurrenzvorteil zum kooperativen Netzwerkvorteil – Pluralistischer Kompetenzwettbewerb als Paradigma der Gesundheitswirtschaft, erscheint in: Kähler, R. (Hrsg.): Ökonomische Perspektiven von Sport- und Gesundheit, 12. Tagung „Arbeitskreis Sportökonomie“.
- Kim, W. C. & Mauborgne, R. (2005): Blue Ocean Strategy – How to Create Uncontested Market Space and Make Competition Irrelevant, Boston.
- Margaria, T./Rasche, C. & Braun von Reinersdorff A. (2009): Value delivery through IT-based healthcare architectures: Towards a competence-based view of service networks, eingereicht bei JTAER Special Issue on eHealth and Services Computing in Healthcare.
- Nahapiet, J. & Ghoshal, S. (1998): Social Capital, Intellectual Capital, and the Organizational Advantage, in: The Academy of Management Review, Jg. 23, Nr. 2, S. 242 – 266.
- Nee, V. (1998): Norms and Networks in Economic and Organizational Performance, in: The American Economic Review, Jg. 88, Nr. 2, S. 85 – 89.
- Rasche, C. (1994): Wettbewerbsvorteile durch Kernkompetenzen – Ein ressourcenorientierter Ansatz, Wiesbaden.
- Rasche, C. (2004): Der Wettbewerbsvorteil im Fadenkreuz der Resource Based View: Optionen der Rentengenerierung, -protektion und -appropriation, in: Friedrich von den Eichen, Hinterhuber, H.H./Matzler, K./St. A./Stahl, K.-H. (Hrsg.): Entwicklungslinien des Kompetenzmanagements, Wiesbaden, 197 – 230.
- Shapiro, C. & Varian, H.R. (1999): Information Rules – A Strategic Guide to the Network Economy, Boston.

CV Christoph Rasche

Nach Abschluß des Abiturs in Minden und der Ableistung des Grundwehrdienstes folgte ein Studium der Sportökonomie an der Universität Bayreuth. Zunächst als externer Doktorand, später auch als wissenschaftlicher Mitarbeiter und Assistent promovierte Herr Rasche bei Prof. Dr. Heymo Böhler (Lehrstuhl für Marketing an der Universität Bayreuth). Anschließend folgte Herr Rasche dem Angebot in die freie Wirtschaft als angestellter Berater bei der Unternehmerberatung Droege & Comp. AG in Düsseldorf anzufangen. Mit der Rückkehr als Wissenschaftlicher Assistent an die Universität Bayreuth erfolgte dort die Habilitation auf dem Gebiet des „Strategischen Managements“. In 2001 erfolgte dann die Rufannahme an die Universität Potsdam an den bereits als Vertretung neu aufgebauten Arbeitsbereich Sportökonomie. Herr Rasche war lange Jahre Geschäftsführender und Stv. GF-Leiter des Instituts für Sportwissenschaft, ist Gründungsvorstand des gmip - General Management Institute Potsdam e.V., Mitglied im Institut für Management und Organisation (IMO) e.V. und im Arbeitskreis Sportökonomie sowie Mitherausgeber in den Schriftenreihen „Leadership“ und "Strategisches Kompetenzmanagement" und aktiver Marathonläufer

CV Tiziana Margaria

1993 Promotion zum Thema „Formale Verifikation der Korrektheit des Entwurfs digitaler Systeme“
seit 1997 Geschäftsführerin der METAFramework Technologies Software Consulting and Design GmbH Dortmund
Lehrstuhlinhaberin am Institut für Informatik an der Universität Potsdam
Forschungsschwerpunkte: Entwicklung zuverlässiger, komplexer verteilter Systeme mit Hilfe formaler Methoden
1993 Promotion zum Thema „Formale Verifikation der Korrektheit des Entwurfs digitaler Systeme“
seit 1997 Geschäftsführerin der METAFramework Technologies Software Consulting and Design GmbH Dortmund
Lehrstuhlinhaberin am Institut für Informatik an der Universität Potsdam
Forschungsschwerpunkte: Entwicklung zuverlässiger, komplexer verteilter Systeme mit Hilfe formaler Methoden

CV Stefan Heitele

Nach Abschluß seines Abiturs in Paderborn und der Ableistung seines Grundwehrdienstes in Koblenz und Darmstadt absolvierte Herr Heitele ein Studium der Betriebswirtschaftslehre an der Universität Potsdam. Während dieser Zeit war Herr Heitele ebenfalls als Geschäftsführender Gesellschafter eines Beratungsunternehmens, wie auch als Unternehmensgründer aktiv tätig.
Herr Heitele ist Ansprechpartner der [Schmalenbach-Gesellschaft](#) für Betriebswirtschaft e.V. Köln-Berlin an der Universität Potsdam.

CV Andrea Braun von Reinersdorf

Trainingskompetenz

- Strategisches Management in Gesundheitsunternehmen

Berufserfahrung

- Seit 1999 Professorin an der University of Applied Sciences Osnabrück für Allgemeine Betriebswirtschaftslehre, Management im Gesundheitswesen, insbesondere Personal
- Seit 2000 Programmverantwortliche für den Diplomstudiengang „Management von Gesundheits- und Pflegedienstleistungen“
- seit 2006 Programmverantwortliche für den konsekutiven Master „Management im Gesundheitswesen“ (MIG) an der University of Applied Sciences Osnabrück
- Seit 2001 Leiterin der Health Care Section am General Management Institute Potsdam e.V.
- Seit 2001 freiberufliche Dozentin und Beraterin für Unternehmen der Gesundheitsbranche mit den Schwerpunkten strategisches Management, Restrukturierung und Sanierung sowie Qualitätsmanagement
- Seit 2005 Wissenschaftlicher Beirat der Zeitschrift für Praktische Arbeitsmedizin des BsAfb e.V.

Forschungsschwerpunkte

- Strategisches Management im Gesundheitswesen
- Geschäftssysteminnovationen der Gesundheitsbranche
- Medizinmanagement
- Qualitätsmanagement in der ambulanten und stationären Versorgung

Dietrich Toellner, Editor und Regisseur



Formfindung der Informationsgesellschaft als MetaEditing - Die Perspektive des Editors auf Technik, Ideal, Bedeutungsrelevanz und Konsens eines neuen gesellschaftlichen Selbstverständnisses

Unsere Gesellschaft hat sich gewandelt. Selbst wenn viele Aspekte unseres Lebens noch so sein mögen, wie sie immer waren, unser Blick darauf hat sich geändert. Unser situatives Erleben referenziert sich über filmisch verstandene Zusammenhänge. Nach sprachlichen Errungenschaften wie dem „Filmriss“, dem Gefühl „im falschen Film zu sein“ oder seinen „eigenen Film laufen zu haben“, ist heute die mediale Brechung Grundlage unserer Kommunikationsstrukturen geworden. Dabei spielen Interaktivität, Verfügbarkeit von Hintergrund- bzw. Referenzinformation sowie Mobilität und Preisverfall eine Hauptrolle. Die klassischen Rezeptionsräume haben sich gewandelt und vor allem der Umgang mit ihnen, ihre Bedeutung im gesellschaftlichen Kontext. Wenn sich heute zwei Menschen kennen lernen, mag es völlig normal erscheinen, dass sie sich bei nächster Gelegenheit gegenseitig googeln, und das könnte gut und gerne bereits während des Gesprächs passieren, denn während der eine Interesse daran hat, das Informationsdefizit über Person und Tätigkeit sowie Vernetzung und soziale Position des Anderen aufzuarbeiten, ist selbiger daran interessiert zu erfahren, wie seine Netzpräsenz ankommt. Ich lasse mich von folgenden 4 Fragen leiten:

Was ist möglich? (Technik) - Was ist gewollt? (Ideal) - Was kann verstanden werden? (Bedeutungsrelevanz) - Worauf können wir uns einigen? (Konsens).

Dabei ist mir der Blickwinkel des Editors besonders wichtig, denn durch das Kultivieren medial gebrochener Kommunikationsstrukturen wächst die Diskrepanz zwischen empfundener und gezeigter Identität. Erstere verschiebt sich zunehmend in den Bereich passiven Konsumierens, letztere hin zu Political Correctness und damit dem Versuch, sein Image in vorhandene kommunikative Strukturen optimal einzufügen. Image und Persönlichkeit verlieren zunehmend an Deckungsgleichheit. Die Formfindung der Strukturen der Informationsgesellschaft gleicht den Abläufen des Editing.

CV Dietrich Toellner

- Geboren 1966 in Oldenburg i.O.
- erste filmische Schritte: 1985 niedersächsischer Jugend Filmpreis für "Identifikation" - Buch, Regie, 35 Min., S8, Farbe, 1986-1993 Ausbildung
- seit 1994 privat beschäftigt als Vater einer entzückenden Tochter und beruflich als Editor und Regisseur * siehe auch deed@619media.de, <http://www.619media.de>, [Autoren / Drehbuch, Script, Dramaturgen / Lektoren](#)
- Studium der Allg. Rhetorik, Geschichte und Literatur in Tübingen, Auslandsstudium der Theaterregie und Fernsehproduktion an der California State University in Chico, CA
- Gasthörer der Hochschule für Fernsehen und Film in München (Mitarbeit an 17 Filmproduktionen der HFF als Fahrer, Beleuchter, Oberbeleuchter, Darsteller, Autor, Regie-Assistent, Regisseur, Musiker, Editor)
- Tätigkeit als Redakteur - Kinomagazin Pro Movie (Pro7), On-Air-Promotion (rtl2, tm3, Bavaria Film), Editor für Werbung, Imagefilme, Event-, Multiscreen und neue Applikationen und Konzepte, Filmeditor, Buchentwicklung, Script Doctor
- Mitgründer der Künstlergruppe public space development am Alexanderplatz in Berlin, Konzepte über heilige Räume, Begegnungskultur und dialogische Strukturen, künstlerische Arbeiten mit Ausstellungen in Berlin und Ancona, Italien
- Div. Workshops und Vorträge u.a. zu Film-Schnitt und -Score (HFF Berlin)
- derzeit Arbeit an poetischer Realmontage "Nebenan in Berlin - Berlin Next Door" und Buchpublikation zur FilmEdition gemeinsam mit Klaus Eichler

Referenzprojekte

- Kunstkampagne "DIE ALEX" ein psd public space development - Projekt. (Autor, Künstler)
- Dramaturgische Beratung: Bsp. Dokumentarfilm "Die Mig-Piloten" Egoli Films
- Editing für Werbespot: Bsp. Wrigley's Professional "Tesa"
- In Arbeit: Buchpublikation mit **Klaus Eichler** zum Thema Film Edition im Kontext der Informationsgesellschaft.

CV Klaus Eichler, Editor/Creative Producer,



- Geboren am 15.4.1965 in Kiel
- Studium der Theaterwissenschaft und Kommunikations- und Medienwissenschaft (Magister artium), Universität Leipzig
- Filmeditor für ARD, ZDF u.A. seit 1988 (Hamburg, Leipzig, Frankfurt/M., Mainz, Köln, Berlin, New York, Istanbul, Wien)
- Formatentwicklung für das ZDF ("zdf_dokureport"), 2004 - nichtlineare Multigenre-Dramaturgie
- Creative Producer für Dokumentarfilm (OVAL-Filmemacher Berlin u.a.), siehe auch www.klauseichler.de

Diplom Designer Georg Mnich,



iPhone und Dreidimensionale Virtuelle Ausstellungsräume - Echtzeit 3D auf dem Smartphone

Siehe Plakat der Posterausstellung

CV Georg Mnich

Georg Mnich ist Geschäftsführer der Lunatic Interactive GmbH, Berlin.

Lunatic Interactive

- entwickelt und produziert dreidimensionale Benutzeroberflächen sowie Software für Internet und mobile Kommunikation.
- entwickelt hochwertigen Rich-Media Content für internationale Kunden wie die Deutsche Telekom, Bertelsmann, Siemens und Mannesmann.
- war bei Ihrer Gründung 1996 europaweit das erste Unternehmen mit Tätigkeitsschwerpunkt 3D im Internet und hält hier heute eine Qualitätsführerschaft. Siehe auch www.lunatic.de .

Frühere Tätigkeiten

- Studium an der Ruhr-Universität Bochum
- Führungspositionen bei SAT 1 Hamburg, n-tv Der Nachrichtensender Berlin, Pixelpark AG Berlin, blaxxun AG München/San Francisco.
- Creative Director at Black Sun Interactive
- Creative Director at blaxxun
- Head of department at PIXELPARK

Kunst+Digital+Kultur Performances Abende des 8. und 9. Juli BBAW

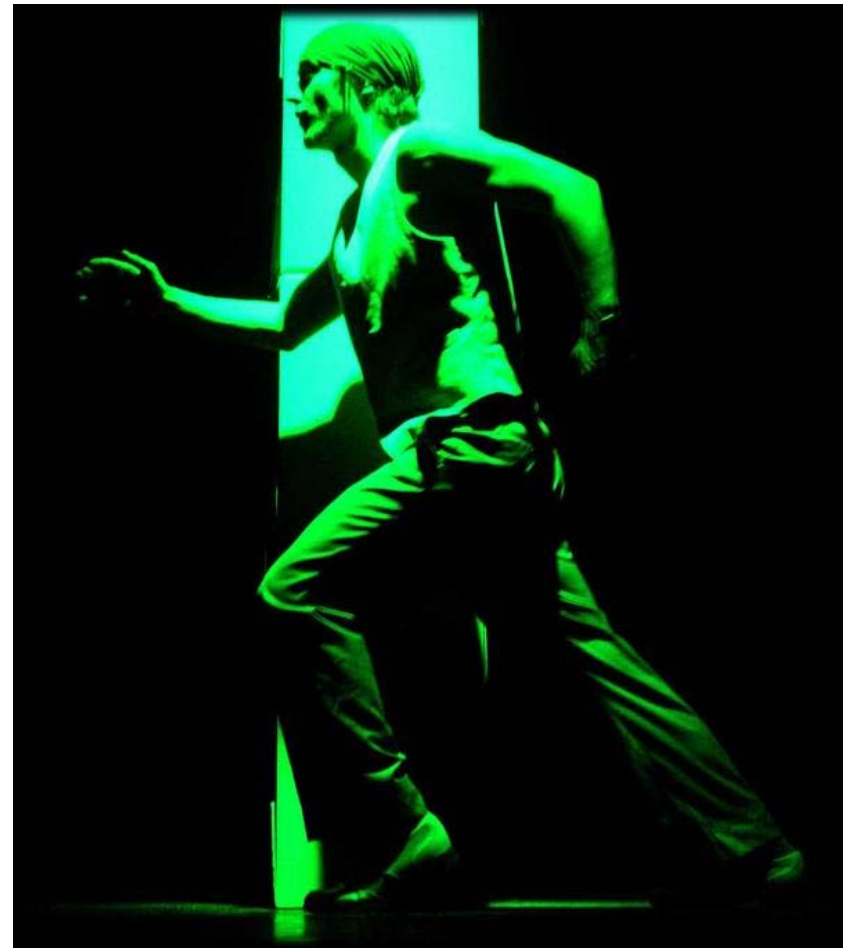
8. Juli 2009 Christine Joy Alpuerto Ritter - Tanz, Julean Simon - Musik

9. Juli 2009 Christian "Mio" Loclair - Tanz, Julean Simon - Musik



CV Christine Joy Alpuerto Ritter

Diplomabschluss 2004 an der Palucca Hochschule für Tanz in Dresden, Mitglied des „Palucca Tanz Studios“ mit dem sie auf einer Deutschland Tour, in Russland und in California USA, das Stück „Hommage a Palucca“ präsentierte. 2003 führte sie das Esther-Arnold-Seligman-Stipendium auf das American Dance Festival und nach New York. Seit 2004 arbeitet sie als freischaffende Tänzerin u.a. auch mit Choreografen wie Anja Kozik in der Modern Hip-Hop Kompagnie Oxymoron in Potsdam, Constanza Macras, Christoph Winkler und Heike Hennig von der Tanzscene Leipzig. Seit den letzten 4 Jahren erweitert sie ihr Repertoire in den Stilen Hip Hop/New Style und Breakdance und hat schon zahlreiche Shows in Deutschland wie auch im Ausland aufgeführt. Seit den letzten 2 Jahren nimmt sie auch erfolgreich an Hip Hop und Break Dance Battles teil.



CV Christian "Mio" Loclair

Christian „Mio“ Loclair entdeckte früh seine Leidenschaft für die urbane Kunst des HipHops. 2002 begann er, Funk Styles zu trainieren, u.a. bei Niels "Storm" Robitzky und Amigo (Flying Steps). Er gewann das internationale Battle of the year 2007 in der Kategorie Popping, das Wutal Battle und das Ruhrpott Battle 2007. Er ist Teil der Animatronik Projektgruppe und sucht in seinen Arbeiten nach Logik und Gründen für die Wirkung der illusionären Bewegungstechniken Popping, Animation und Boogaloo.



CV Julean Simon

Education: Masterclass for Sculpture, Technical University of Graz:

Architecture Program, University of Graz: Philosophy, Art History Program, Massachusetts Institute of Technology, Center for Advanced Visual Studies: Research Affiliate.

Saxophonist in var. ensembles such as Creative Music Trio, Neighbours, Simon/Puschnig-Duo, Malli/Simon Duo, Bauer/Simon/Sommer, etc.

Videoart awards at International Biennial Ljubljana, Kodak/Eastman Video Prize at Oesterr. Filmtage Wels, No-Budget-Festival Hamburg, Austrian Ministry Prize for Video Art, etc. Mediatheoretical works, lectures, symposia, publications. Teaching at Massachusetts College of Art, Boston; Architect/Design Dept, Hochschule d.Künste, Berlin, Abt. 'Visuelle Kommunikation', Guestproffessor at Universität für Künstlerische und Industrielle Gestaltung Linz. Conceptual Consulting for Ponton GmbH Hannover, VanGoghTV Hamburg, echtzeit GmbH Berlin, Wohlhart Graz. Since 2002 Simon plays a midi wind controler and develops the instrument developments. <http://uea-io.de/wax>

Papers and Lectures see: <http://uea-io.de/writings>