

Klaus Rebensburg (Hrsg.)

NMI 2005

Neue Medien der Informationsgesellschaft

"Film & Computer"

Shaker Verlag
Aachen 2006

Inhalt

Vorwort	7
Verzeichnis der Autoren in Reihenfolge der Vorträge	15
Ulrich Weinberg: Film und Kinotechnologien im Aufbruch	17
Klaus Rebensburg: Informatik im Aufbruch?	35
1. Zur Einleitung: Projektinitiative n_space.....	35
2. Der technologische Wandel	37
3. Erfolgskonzepte mit Informatik	39
4. Erfolgreiche Technologien der Informatik – Desintegration, Integration.....	42
5. Film und Informatik.....	47
6. Trends und Aussichten der Konvergenzen	48
7. Referenzen.....	49
Hark Bohm: Warum es in Europa kein Hollywood gibt	51
Jörg Tauss: Politik der Medien im digitalen Umbruch?	63
Monika Fleischmann, Wolfgang Strauss: Medienkunst im Aufbruch - Geschichtenerzählen von interaktiv bis reaktiv	65
1. Einleitung.....	65
2. Umfeld der Medienkunst	66
3. Medienkunst als Probehandlung und mediale Inszenierung	68
4. Forschungsansatz Medienkunst.....	69
5. Zusammenfassung und Ausblick	82
6. Referenzen.....	83
Thomas Langhanki, Carolin Batke: Grenze zwischen Film und Games - Filmische Aspekte im 3D Computerspiel/ Paraworld	85
Andreas Lange: Games und Filme – zwei ungleiche Geschwister	87
Arne Nowak, Jan Röder: Interaktive Gameshows im Fernsehen und im Internet, Erfahrungen einer Pilotrealisierung	89
1. Einleitung.....	89
2. Gameshows und Interaktivität	90
3. Idee und Ziel des Vorhabens.....	92
4. Das Projekt.....	93
5. Die Realisierung	94
6. Zusammenfassung.....	99
7. Ausblick	99
8. Referenzen.....	99

Hans-Georg Struck: Episode 2006. Ein figurenorientiertes Drama Modell zur Entwicklung lang laufender Fernseh- und Gameserien	101
1. Einleitung.....	101
2. Eine figurenorientierte Stoffentwicklungsmethode	102
3. Implementation der figurenorientierten Stoffentwicklungsmethode.....	105
4. Zusammenfassung und Ausblick	109
5. References	110
Stefan M. Grünvogel: Alles relativ: Entwurf raum-zeitlicher Zusammenhänge	115
1. Einleitung.....	115
2. Game und Level-Design.....	115
3. Raum-zeitliche Zusammenhänge.....	116
4. Modelle und Werkzeuge.....	120
5. Ausblick	123
6. Referenzen	123
Ulrike Spierling: Nonlineare Dramaturgie - Neue Konzeptionsanforderungen für das Erzählen durch die Einflüsse interaktiver Möglichkeiten.....	125
1. Einführung: Ansätze zur Nonlinearität bei „Interactive Storytelling“	125
2. Von linearer zu nonlinearer Dramaturgie.....	128
3. Beispielprojekte	131
4. Zusammenfassung und Ausblick	132
5. Referenzen	132
Richard Wages: Auf dem Weg zum virtuellen Echtzeit Dramaturgen - Zur Formalisierung dramaturgischer Prinzipien	135
1. Einleitung.....	135
2. Dramaturgie und Interaktivität	136
3. Dramaturgie der Kamera.....	138
4. Dramaturgie der Zeit und Geschichtsstrukturen.....	140
5. Zusammenfassung	143
6. Ausblick	143
7. Referenzen.....	144
Alexander Schulz-Heyn: Object Tracking zur Informationsverknüpfung am Beispiel einer MHP-Applikation.....	147
1. Einleitung und Motivation	147
2. Zusammenfassung	152
3. Ausblick	153
4. Referenzen	153

Rudolf Jäger, Eckhard Schlüter, Georg Schmidt: Design von User Interfaces zur Steigerung des Partizipationserlebnis beim interaktiven Fernsehen.....	155
1. UI für interaktive Quiz-Anwendungen.....	155
2. Quizsendung ohne show-Charakter.....	156
3. Quizsendung mit show-Charakter.....	158
4. Zusammenfassung und Ausblick.....	160
5. Danksagung.....	162
6. Referenzen.....	162
Herbert Gehr: What you see is rarely what you get - Eine Widerrede zu "Film und Computer".....	163
1. Vorweg ein Gedankenspiel.....	163
2. Eine Evolution, immerhin.....	164
3. Vorsicht bei der Abfahrt.....	164
4. It's only Rock'n'Roll.....	165
5. Hands up, this is a Robbery.....	165
6. Mythos Computer.....	167
7. Qualifying.....	169
8. Das Sichtbare vs. das Unsichtbare.....	169
9. Tron, reloaded.....	170
10. Originalität ohne Film.....	170
11. Nachbemerkung: What you see is rarely what you get.....	171
12. Anmerkungen.....	171
13. Literaturhinweise.....	172
Wolf Siegart: Kino, Filme, Licht und Spiele im 21. Jahrhundert. Perspektiven und Potentiale eine Paradigmenwechsels.....	173
Siegfried Frey: Uncanny Valley – Was ist das Problem? Wie ist es zu lösen?	175
Volker Grassmuck: Management digitaler Rechte - DRM.....	177
1. Intro: Das Verschwinden des Mangels oder das digitale (Verleger-) Dilemma.....	177
2. Alice im DRM-Land.....	179
3. Rechtsschutz für (andernfalls un-) wirksame Technologie.....	180
4. DVDs: Das Medium ist die (Urheberrechts-) Botschaft.....	181
5. Die Nutzer.....	188
6. Clash of Cultures.....	190
7. Literatur.....	191
Dietrich Sauter: Paradigmenwechsel bei den öffentlichen Rundfunk- und Fernsehtechnologien.....	193
Hugh Hancock: What is Machinima – Media Production for Everyone.....	195

Karin Wehn: Mythos Machinima – zwischen Anspruch und Realität	197
1. Einleitung.....	197
2. "An artform come out of nowhere".....	198
3. Films that use game technology and look like ‚Toy Story‘.....	199
4. Fan-Fiction ohne eigene Geschichten.....	200
5. Das Medium Machinima begreifen.....	202
6. Missverhältnis zwischen Eigenpromotion und Mangel an Selbstkritik.....	204
7. Zero-budget film-makers making films that would stretch the biggest of Hollywood studios	205
8. Animatoren über Machinima.....	206
9. Ausblick	208
10. Bibliographie.....	209
Rolf Giesen: Animation im Umbruch	213
Friedrich Kirschner: Visuelle Stile in Machinimaproduktionen - Modifizieren von Computerspielen zur Produktion von grafisch eigenständigen Animationsfilmen	215
1. Einleitung.....	215
2. Grafische Konzeption innerhalb technischer Grenzen	216
3. Codemodifikationen zur Annäherung an einen filmischen Prozess	217
4. Visuelle Referenzen	219
5. Zusammenfassung.....	220
6. Ausblick	221
7. Referenzen.....	221
Peter C. Slansky: Warum wir uns heute im Kino immer noch Filmstreifen anschauen und warum sich dies in Zukunft ändern könnte - Workflows und Informationsträger im Kino der Zukunft.....	223
1. Vergleichende Darstellung des Workflows der klassischen und der digitalen Filmproduktions- und Filmvertriebskette	223
2. Implikationen für die technische Weiterentwicklung aus den unterschiedlichen Workflows	227
3. Zusammenfassung.....	229
4. Literatur	229
Robert Strzebkowski: Szenarien für interaktives digitales Fernsehen auf der Basis von MPEG-4.....	231
1. Einleitung.....	231
2. Video- und TV over IP	233
3. MPEG-4 als mächtiges Fernseh-Multimedia-System.....	239
4. Zusammenfassung und Ausblick	240
5. Referenzen.....	240

Henrick Pantle: Szenarien für interaktives digitales Fernsehen -_Authoring auf Basis des MHP Standards 243

1. Einleitung.....	243
2. Aktuelle ITV Szenarien.....	244
3. Einblicke in den MHP Standard.....	247
4. Authoring von MHP-Applikationen.....	251
5. Zusammenfassung.....	256
6. Ausblick.....	256
7. Referenzen.....	256

Martin S. Schmid: Die Abkehr vom synchronen Broadcast - Die Zersplitterung der Distributionskanäle im TV-Bereich und resultierende Implikationen für das Wertschöpfungssystem des Fernsehens..... 259

1. Einleitung.....	259
2. Medienökonomische Grundlagen und Konzepte des Broadcast.....	260
3. Analyse der Substitutionsbeziehungen verschiedener, für die Übertragung von Videoinhalten geeigneter Distributionssysteme.....	263
4. Die Bedeutung der substitutiven und komplementären Beziehungen der Distributionssysteme für die zukünftige Gestalt des Wertschöpfungssystems des Fernsehens.....	276
5. Fazit.....	278
6. Literaturverzeichnis.....	279

Ahmet Emre Acar: Kritik eines Neuen Mediums – eine Kultur des Samplings.....283

1. Kritik.....	283
2. Medienbestand.....	284
3. Kultur des Samplings.....	285
4. Digitale Güter.....	287
5. Fazit.....	288
6. Literatur.....	288

Wolfgang Coy: Historie Bild/Film aus der Sicht der Informatik..... 291

Martin Warnke: Stilgeschichte des berechneten Kinos 293

1. Vorgeschichte.....	293
2. Techniken des Photorealismus: das synthetische Standbild.....	294
3. Eine kleine Stilkunde des computergenerierten Films: Effect follows Moore.....	300
4. Strategien der Beseelung: Mimesis.....	301
5. Filmische Emergenzen.....	308

Jochen Schmidt: Expanded Cinema in der digitalisierten Kinowelt.....	311
1. Programmvorschau	311
2. Vorfilm: Die Tradition des Filmtheaters	311
3. Nachfilm: Kino und Digitalisierung.....	313
4. Hauptfilm 1: Expanded Cinema im Filmwerk.....	314
5. Hauptfilm 2: Expanded Cinema im Kinosaal.....	316
6. Abspann: Zurück in die Zukunft der Kinokultur.....	318
7. Referenzen.....	319
Sebastian Richter: Prozessuale Bilder und digitaler Realismus - Numerische Bildwelten im Spielfilm.....	321
1. Einleitung.....	321
2. Fotografische Bilder	322
3. Numerische Bilder.....	322
4. Prozessuale Bilder	323
5. Fotorealistische Bilder im naturwissenschaftlichen Diskurs	323
6. Fotorealismus im ästhetischen Diskurs.....	324
7. Realismus als historischer Stil.....	325
8. Die „Super-Punch“ Sequenz aus „Matrix – Revolutions“.....	326
9. Die Herstellung digital realistischer Bilder.....	327
10. Digitaler Realismus	327
11. Zusammenfassung.....	328
12. Referenzen.....	329
Verzeichnis der Plakate und Poster.....	331
1. Dramaturgie multimedial – Wirkungspotentiale interaktiven Erzählens.....	331
2. Animation in neuen Medien.....	331
3. eLearning.DVDs für die Geschichte	331
4. Schach!	331
4. Kommunikation in MMORPG	331
5. MMORPG Konzepte.....	331
6. „Lost Planets“	331
7. Semantic Media – MMORPG Hybrid Network Architecture	331
8. Moncore – Massive Online Network core.....	331
9. Videoproduktion für Lerninhalte	331
10. Virtuelle Ökonomien in MMORPG.....	331
11. Eilig – am Anfang war das Ei – Projekt interaktive Musikclips	332
12. Dynamische Gestaltung von Soundtracks in Online-Computerspielen	332
13. Ringvorlesung „Medien Konsum im Wandel“	332