

## Die n\_space Ringvorlesungen der letzten 5 Jahre (2005-2010)

---

**Informations- und Wissensgesellschaft** sind geprägt durch einen dramatischen Wandel der Medienproduktion und neue Technologien und Geschäftsmodelle für den Medienkonsum. Das alles wurde möglich u.a. durch breitbandige, weltweite Vernetzung, umfassende Digitalisierung und Software und neue multimediale Anwendungen. Stichworte sind sog. Smart Devices, Handys und Laptops mit Multimedia Fähigkeiten, Digital Kameras, DVD/MP3 Player und Recorder als Endgeräte im weltweiten, auch drahtlosen Internet mit Diensten wie YouTube, flickr, google, Web-TV, IPTV, second life und sog. Web 2.0 Technologien, die die Selbstorganisation ganzer Communities mit Hilfe von interaktiven Portalen, sog. Wikis und Blogs, unterstützen. Im Zeichen der Informationsexplosion durch Digitalisierung und Virtualisierung - noch nie stand so viel Wissen und Medium per Mausclick und Tastendruck zur Verfügung - skizzieren die Ringvorlesungen ausgewählte Wirkungen im Bereich Informatik, Film und Kino und in verwandten Wissenschaften, aber auch in Kultur, Kunst, Recht und Politik. Besondere Aufmerksamkeit erhalten die "nichtlinearen" Medien, die wir im von uns so genannten **n\_space** verortet haben, nämlich bei Film, TV, IPTV/Web 2.0 und interaktiven Spielen.

Die Ringvorlesungen **n\_space** widmen sich der Konvergenz der Disziplinen Informatik (vertreten durch Initiativen der Universität Potsdam auf dem Gebiet **Medienengineering**) und neuen Möglichkeiten der Medienproduktion und dem Medienkonsum bei Film, Kino und Internet, die Einzug in die **Hochschule für Film und Fernsehen** „Konrad Wolf“ halten (ab 2005 bis 2007 vertreten durch Prof. Uli Weinberg) und dort zum Kern ihrer zukünftigen wissenschaftlichen und technischen Orientierung gehören werden.

Begründer und verantwortlich für die Ringvorlesungen **n\_space**: **Prof. Dr. - Ing. Klaus Rebensburg**, Honorarprofessor an der Universität Potsdam am Institut für Informatik, und Leiter Forschung und Entwicklung bei tubIT, dem IT Service Zentrum der Technischen Universität Berlin, und **Prof. Dr. Kerstin Stutterheim** und **M.A. Jennifer Hoffmann** vom Institut für künstlerische Forschung der Hochschule für Film und Fernsehen "Konrad Wolf" (HFF).

Die öffentliche Veranstaltungsreihe findet im Rahmen des [Stiftungsverbundkollegs Berlin](#) der [Alcatel-Lucent Stiftung](#) Stuttgart (Deutscher Stifterverband, Essen) statt. Sie wird u.a. durch das Ministerium für Arbeit, Gesundheit und Familie aus Mitteln des Europäischen Strukturfonds und des Landes Brandenburg gefördert.

*Klaus Rebensburg*

## SS 2005

- Kommt noch hier herein, Eintrag wird nachgeholt

## WS 2005/2006

- **Gestaltungsstrategien für konvergente Medien** (Mahler/Purfürst, HFF)
- **The Green Screen Shoe** (Ron Diamond, AWN, USA)
- **Expanded Cinema in der digitalisierten Kinowelt** (Jochen Schmidt, Realmix)
- **Innovative Webformen mit Flash/Flash Mobile** (Oliver Germer, Pick a Motion)
- **Modernes Workflow Management bei der Postproduktion** (Tobias Soppa, Ceiton Technologies)
- **Mobile Gaming Strategy** (John Burns, EA Electronic Arts)
- **Paraworld** (Thomas Langhanki, SEK)
- **Instrumentalist in der elektronischen Musik** (Julean Simon, Graz, Österreich)
- **MHP, SVGT2MHP** (Alexander Schulz-Heyn, Teleclix)
- **Virtuelle Welt auf mobilen Geräten** (Marc Niehaus, HPI)
- **Sonic Branding** (Michael Westermann, digitalklang)
- **Macht der Computer und Ohnmacht der Vernunft** (Joseph Weizenbaum, Berlin)

## WS 2006/2007

- **Existenzgründungen in der Medienwirtschaft: Überblick und Fördermöglichkeiten** (Prof. Dr. Klaus Müller, IBF an der HFF)
- **"Auf dem Weg zum eigenen Unternehmen: Die Entwicklung einer Geschäftsidee"** (Prof. Dr. Dieter Wagner, Uni Potsdam)
- **Filmfinanzierung** (MC. Dr. Sabine Muschiol, Consulting)
- **Filmmarketing** (Elizabeth Prommer, HFF)
- **Konvergenter Content: Neue Orientierung für die Wertschöpfung** (Dr. Dieter Klumpp, Alcatel-Lucent Stiftung)
- **Dynamik der medientechnischen Entwicklung und Wandel der gemeinschaftlichen Integration** (Dr. Günther Schatter)
- **Verteilter Medienzauber über Glasfasern** (Prof. Dr. Klaus Rebensburg, TU Berlin/Uni Potsdam)
- **Was aber will überhaupt der Nutzer?** (Prof. Dr. Jo Groebel, Deutsches Digitalinstitut)
- **Das Recht auf persönlichen digitalen Besitz oder warum wir ein digitales Zuhause brauchen** (Dr. Volker Wittpahl, Strategic Innovations, Oldenburg)
- **Computerspiele - Technik und Reflexion** (Prof. Dr. Maic Masuch, Uni Magdeburg)
- **Gratwanderung Mensch als Medium im Internet** (anina.net, Model)

## SS 2007

- **Konvergenzen zwischen Film, Fernsehen und Computer – Nichtlineare Medien – Fluch und Segen der Digitalisierung** (Prof. Dr. Klaus Rebensburg, UP und TUB)
- **Broadcast & Media – Neue Märkte für neue Medien – Bewegung durch neue Technologien und Geschäftsfelder** (Dr. Dirk Hetzer)
- **Kommunizierende elektronische Begleiter** (Prof. Dr. Jürgen Sieck, FHTW)
- **Intelligente Projektoren** (Bimber, Bauhaus Weimar)
- **Machinima** (Michael Nitsche, Georgia Tech, USA)
- **Raum-Zeit-Technikkonstruktionen** (Christian Mahler, HFF, EIGENFACE)
- **Augmented Reality** (Rolf Hainich)
- **Next Generation Dienstplattformen** (Prof. Dr. Thomas Magedanz)

- **Virtual Companies with Dynamic Web Service Integration** (Charles Petri, Stanford University, USA)
- **Design Thinking** (Prof. Uli Weinberg)
- **Digitale Charaktere – Der Kurzfilm Bonker** (Walter Moers)

## WS 2007/2008

- **Der digitale Instrumentalist - Mixed Media** (Julean Simon, Graz, AU)
- **Real Mobile meets Real TV - Lebendige Geschichten aus der kleinen Handywelt** (Veit Quack, Joachim Knaf, HFF)
- **TV - The Next Generation Media Experience / TV 2.0 - von IPTV zu MyTV - Neue Medien mit neuen Versorgern auf neuen technischen und wissenschaftlichen Wegen** (Prof. Dr. Robert Strzebkowski, TFH Berlin)
- **Zwischen Design und Informatik - Medienproduktion/Spiele auf dem Weg in die Informationsgesellschaft. Erfahrungen, Techniken, Best-Practice und der "unendliche" Markt aus der Sicht eines Künstlers/Unternehmers und eines Informatikers** (Patrick Rau, Sebastian Borzutzki, KUNST-STOFF)
- **Content, Film und TV anywhere - Herausforderungen im Umfeld neuer Technologien und Geschäftsmodelle für Broadcast-Anwendungen. Medienkanäle mit neuen (und alten) Versorgern auf neuen technischen und wissenschaftlichen Wegen** (Dr. Dirk Hetzer, Media Broadcast GmbH)
- **HDTV - Film und Fernsehen schärfer als die Realität - Techniken und Emotionen rund um das neue Fernsehen in (hoher) Auflösung** (Prof. Dietrich Sauter, IRT, HFF)
- **Medien und Innovation, Schaffen und Erkennen der nächsten Disruption - Kunst als Kategorie der Forschung und Entwicklung in der Informations- und Telekommunikation** (Dr. Martin Richartz, Vodafone)
- **School of Design Thinking am Hasso-Plattner-Institut - die ersten 100 Tage** (Prof. Uli Weinberg, School of Design Thinking)
- **Web 2.0, Communities und Third Life - Spielerischer Streifzug durch Digital und Media** (MA. Ahmet Emre Acar, HPI School of Design Thinking)
- **Bewegung und Medien zwischen bewusster Gestaltung und unbewusster Wahrnehmung** (Prof. Dr. Siegfried Frey, Uni Duisburg)
- **Ausgewählte Kapitel angewandter Medienforschung - von Animation, Farblehre über DVD Produktion zu Dokutainment** (Prof. Uli Plank, HBK Braunschweig)

## SS 2008

- **OLÉ!" – Ein Schwarm basiertes Fußballspiel -Web 3.0 – Die nächste soziale Revolution** (Zorah Maria Bauer, Mobile Art, Hamburg | Wien Synergien aus Kunst - Design - Forschung – Business)
- **Hirnforschung, Lernen und Medien, mit Medienkonsum besser lernen und verstehen?** (Prof. Dr. Katharina Braun, Otto von Guericke Universität Magdeburg, Institut für Biologie)
- **IPTV – Neue Gewohnheiten des Medienkonsums - Interaktives, digitales Fernsehen, gesellschaftliche Widersprüche und Selbstorganisation eines neuen Marktes** (Alexander Schulz-Heyn)
- **Creative digital Design - Reale Konstruktion virtueller Realitäten, Kunst und Digitale Kultur - Wirkungen digitaler Technologien und Medien, Interaktive Schnellebigkeit - Zukunft der digitalen Kultur. Über Wege von Video Festen über zeitgenössische Kunst zur postdigitalen Warp-Plasma Welt** <http://www.transmediale.de> (Stephen Kovats, Transmediale)
- **GEMTRIZ: Global Educational Modern TRIZ Consortium - Invention & Innovation Technology for XXI Century, Creative Design in Digital Media Engineering** (Prof. Dr. Dr. Sc. Techn Michael Orloff)

- **Macht und Ohnmacht des Künstlers und seiner Medien - Mensch und interaktive Installationen im Kampf zwischen Homogenität und Vielfalt - von der Aggression von Staat, Biomacht, Biopolitik und Befreiungsstrategien im Zeichen der Informationsgesellschaft.** (Costantino Ciervo)
- **Flüche und Segen der Informationsgesellschaft. Ausgewählte Beispiele der Sexualmedizin, die Wirkungen des weltweiten Internets und Fragen an Informatik und Gesellschaft** (Janina Neutze, Institut für Sexualmedizin, Charite Berlin)
- **"Handy Fernsehen" mit DVBH – von der Technik über ein Pilotprojekt zum Markt am Beispiel“ DVB-H Pilotprojekt Berlin, T-Systems, MABB/GARV. Was damals ein Pilotvorhaben war, ist heute in der Wirklichkeit angekommen.** (Stefan Krüger, Media Broadcast)
- **Kreativität im Design - Die Idee als Teil des Gestaltungsprozesses** (Dr. des. Kerstin Albrecht, Kunstgeschichte, Italienische Philologie, Klassische Archäologie und Design)
- **Slow-Budget Filmmaking „Rebel at Work“Weizenbaum – Schonungsloser Zwischenbericht von der Front der Digitalen Revolution** (Peter Haas, Sylvia Holzinger, Mare Film)

## WS 2008/2009

- **Bits und Bytes für Emotionen** (Prof. Dr. Klaus Rebensburg; Uni Potsdam & TU Berlin)
- **Bessere Technologie für bessere Emotionen? Mehr sehen, mehr erleben? High Definition und vom Glück und Elend neuer Fernseh- und Kinotechnologien** (Prof. Dietrich Sauter)
- **Bringt Obamas Change auch einen Wandel in die Film- und Medienproduktion der USA und die globale Medienwelt?** (Prof. Dr. Steven Kovacs, Independent Hollywood, San Francisco)
- **Vjing – Dancefloor der medialen Künste – Video Jockey Kunst (VJ), visualisierte Musik, fluctuating images, Medien im Wandel** (Dr. Cornelia Lund, Europäisches Institut für Kunstgeschichte, Uni Heidelberg, Staatliche Akademie der Bildenden Künste, Stuttgart)
- **Medienproduktion im Wandel – eine ganz persönliche Sicht** (Prof. Jochen Kuhn, Filmhochschule Ludwigsburg)
- **Medienkompetenz – die überschätzte Lösung für alles?** (Prof. Dr. Jo Groebel, Deutsches Digitalinstitut, Berlin)
- **Szenarien für die Medienwelt von Morgen - vom persönlichen Umgang mit Medien, vernetzten Haushalten und Communities** (Dr. Stefan Arbanowski, Fraunhofer FOKUS)
- **Avatare, Firewalls, digitale Medien und das filmische Erzählen. Verändern die modernen Medien die Dramaturgie von Kino- und Fernsehproduktionen?** (Prof. Dr. Kerstin Stutterheim)
- **Die Magna Charta internationaler Kultur- und Medienpolitik und ihre Umsetzung durch die Europäische Gemeinschaft** (Dr. Verena Metze-Mangold, Vizepräsidentin der Deutschen UNESCO-Kommission, Direktorin Hessische Filmförderung)
- **Das Geschäft mit den Medien über das "Internet der Dienste". Neues und Bewährtes. Mobiles und Stationäres. Emotionales und Sachliches** (Prof. Dr. Thomas Schildhauer, Universität der Künste Berlin, Institut für Electronic Business, IEB, UDK)
- **Professionalisierungspotentiale in der Filmproduktion** (Prof. Klaus Keil, Direktor Erich Pommer Institut gGmbH für Medienrecht und Medienwirtschaft EPI, Potsdam)

## SS 2009

- **Bild- und Tonströme mit Internet Technologien und Optimierungsmöglichkeiten zur Lippensynchronität – Internet, Rundfunk und IP-TV mit Qualitätsproblemen.** (Dr. Dirk Hetzer, Media Broadcast)

- **Slow-Budget Filmmaking „Rebel at Work“** Weizenbaum – Schonungsloser Zwischenbericht von der Front der Digitalen Revolution (Peter Haas, Sylvia Holzinger, Mare Film)
- **Social Media Production and Consumption - Kulturen des Teilens** (MA. Ahmet Acar), Hasso-Plattner School of Design Thinking
- **Ubiquitous Audio - allgegenwärtiges Audio - Der gute (digitale) Ton zum Film** (Dr. Cornelius Bradter, HFF)
- **Live Cinema und Visual Jockeying - Theorien und Beispiele zu Visualisierung und Kreativität** (Falk Gärtner, HFF, prototypen.com)
- **The Fine Art of Encoding - Qualität und Echtzeit Hardware/Software für gute (digitale) Bilder. Technische Exzellenz und Erfahrungen bei der IPTV Markterschließung** (Dr. Philip Kraetzer, dicas, Berlin)
- **Game-based Learning, Serious Learning - Lustvoll und doch ernsthaft lernen mit Medien** (Prof. Gernold P. Frank, FHTW)
- **Interactive Documentary vom Entertainment zu Docutainment** (Prof. Eku Wand, HFBK Braunschweig)
- **Virtuelle 3D Welten im innovativen Medienmix - Mehr als Second Live und Google lively. Virtuelle Welten in neuem Gesicht + Live Kommunikationskonzepte über Telefon für Entertainment und Social Networking** (Sebastian Funke, smeeet)
- **Brückenpionier zwischen Kunst und Wissenschaft - Computer Grafik - Als die Bits zu Bildern gerechnet wurden "Visualisierung des Wissens, Science Art im Cyberspace"** (Prof. Dr. Herbert W. Franke, Uni München)
- **Webcuts – Eine Retrospektive des Internet Films** (Sven Assmann, Interface! Berlin)

## WS 2009/2010

- **IT Leitbilder für die Netzwelt** (Dr. Dieter Klumpp, Alcatel-Lucent Stiftung)
- **Developer Portale – Software/Dienste- Entwickler Community am Beispiel** (Markus Willner, TLabs)
- **Marktüberblick, Einführungsszenarien und Geschäftsmodelle für 3D Kino und 3D TV** (Kemal Görgülü, Flying Eye)
- **Multimedia Archive** (Dr. Cornelius Bradter, HFF)
- **Mein Fritz – und das sieht man – Zuschauer/hörer produzieren für sich selbst – die Unterhaltungskette verkürzt sich** (Anette Duffy, Jörg Stocksleben, rbb Forschung)
- **Film, TV, Web und bewegte Bytes - Medienproduktion und - konsum digital 2010 -** Konvergenzen zwischen Film, Fernsehen und Informatik (Prof. Dr. Klaus Rebenburg Universität Potsdam, TU Berlin)
- **Die Zeiten von Plot und Story sind vorüber. Non-lineare Filme mit dem Korsakow-System.** Florian Thalhofer in Kooperation mit dem HFF-Montageforum