

# Thesenliste zur Konvergenz Informatik/Film

*Diskussionsgrundlage Tag 2 Prolog*

Diese unfertige, auf Brainstorm Gesprächen und Literaturstudium beruhende Liste ist open-end gemeint. Beiträge, Fragen, Thesen, Umstrukturierungen hochwillkommen. Zr Diskussion während des Prologs

Berlin/Potsdam, Klaus Rebenburg, Ahmet Acar, 2004, Redaktion [klaus@prz.tu-berlin.de](mailto:klaus@prz.tu-berlin.de)

## Thesenliste zur Konvergenz Informatik / Film

<b>1</b>	<b>Thesen zu Informatik, Film, Konvergenz .....</b>	<b>2</b>
1.1	Positionen der Informatiker, der Informatik / der Elektronik .....	2
1.1.1	<i>Das maschinelle Wesen der Informatik .....</i>	2
1.1.2	<i>Die Gestaltungskraft der Informatik in Hinsicht auf die Medien.....</i>	2
<b>2</b>	<b>Position der Filmschaffenden, des Films .....</b>	<b>2</b>
2.1.1	<i>Genres, in denen wir digitale Eingriffe vermuten.....</i>	2
2.1.2	<i>Emotionale Paradigmen .....</i>	2
2.1.3	<i>Fachlich/technische Gegebenheiten .....</i>	3
2.2	Konvergenzen Film - Informatik .....	3
<b>3</b>	<b>Pioniere der Vorhersehung.....</b>	<b>3</b>
3.1	Aus dem Filmbereich.....	3
3.2	Aus der Informatik .....	3
<b>4</b>	<b>Referenzen .....</b>	<b>4</b>
4.1	Links .....	4
4.2	Bücher .....	4
4.3	Studien.....	4
4.4	Filme.....	4
4.5	Spiele.....	4

# 1 Thesen zu Informatik, Film, Konvergenz

## 1.1 Positionen der Informatiker, der Informatik / der Elektronik

### 1.1.1 Das maschinelle Wesen der Informatik

- Computer Aided Design entwickelte aus Mathematik die Grundlagen der technischen Visualisierung von Räumen, Gegenständen und Abläufen.
- Aus der Modellierung von Ästhetik und Leben entwickelt die Informatik Werkzeuge zur Visualisierung realer Szenen.
- Mit dem Computer geht alles schneller, es dauert nur länger.
- Die hohe Schule des Software Engineering setzt einen Informatik-Maschinenmenschen voraus. Jahrelange Entwicklung und Erfahrung mit modernen Konzepten führte zu einer Evolution dieser Fachleute.
- Software Engineering kann das Umgehen mit emotionalen Eigenschaften des Menschen berücksichtigen. Verliebtheit in Algorithmen und Zauberei mit seinen Werkzeugen mit Ton, Farbe, Bildstruktur, Form. (Welche Konzepte des Projektmanagements setzt dies voraus?)
- Informatik umfasst / IT? Software + hardware? Der Mikroelektronik kommt große Bedeutung zu (Telepresence, Ubiquitous Computing).
- Der Wunsch nach grenzenloser Kommunikation, ermutigt durch die Erfolge des Internets, beschleunigt digitaltechnische Lösungen.

### 1.1.2 Die Gestaltungskraft der Informatik in Hinsicht auf die Medien

- Informatik gestaltet heutzutage in technischer Hinsicht Elemente digitaler, interaktiver Medien von Datenhandschuh über Radio und Fernsehen, mobile Dienste bis Cybersex und Caves.
- Man kann sowohl bei Film als auch bei Informatik von gleicher Gestaltungskraft des Emotionalen ausgehen.
- Die Elektronifizierung der Medien bewirkt Quantensprünge im menschlichen Gefühlshaushalt.
- Durch (digitale) Informatik werden die Freiräume künstlerischer Autonomie erweitert? LED Anzeigen, Beiträge Internet Chats, Computerstimme? Scanner, Touchscreens, virtuelle Pinsel, virtuelle Leinwand, die Welt ist eine Farbpalette, ist es das wirklich?
- Nicht nur der Film programmiert die Emotionen der Seher, die Informatik als (Hilfs-) Wissenschaft trägt ebenfalls Emotionalitäten in sich. (welche?)
- Computerspiele Macher sind sehr oft Informatiker & Quereinsteiger, die aufgrund ihrer Kenntnisse zu Medienschaffenden wurden.

## 2 Position der Filmschaffenden, des Films

### 2.1.1 Genres, in denen wir digitale Eingriffe vermuten

- Animationsfilme im Mainstream (Shrek, Jurassic Park, Toy Story, Nemo, ...)
- Kunstfilme & nichtlineare Filme (Peter Greenaway, ...)
- Dokumentarfilme (Kostenfrage)
- Es lebe (noch) die revolutionäre Kraft elektronischer Medien. Was wäre denn eine (solche) Revolution? Von wem geht sie aus?
- Der analoge Film hat (noch) Alleinstellungsmerkmale? Bei Produktion? Bei Fotografie? Es gäbe Gründe für die Produktion mit analogen Mitteln, auch wenn qualitativ gleichwertige digitale Verfahren vorhanden sind.

### 2.1.2 Emotionale Paradigmen

- Der Mensch an sich wird u.a. über Emotion definiert. Das gilt insbesondere auch für die Geschäfte mit der Emotion.
- Es gibt auch Film in nicht emotional tangierter Form. Wo?
- Welche Komplexe von Emotionen meinen wir, wenn wir Film sagen?
- Ist der Mensch bereit, ein emotionales Verhältnis zur Maschine einzugehen? Welcher Voraussetzungen bedarf es dazu?

- Wie werden Emotionen in neuen Medien, z.B. in Computerspielen angesprochen?
- Können / Sollten Emotionen als direkte Schnittstelle nutzbar werden?

### **2.1.3 Fachlich/technische Gegebenheiten**

- Wenn der Film Räumlichkeiten gestaltet, wenn der Klang zum Möbel wird, hat man bei der Produktion das schon gewusst oder passiert es, gibt es bereits bei der Entstehung der medialen Inszenierungen ein Konzept, was die gesamte Flexibilität der Verwendung durch Digitaltechnik berücksichtigt
- Wirkung, Auswirkung und Weiterentwicklung (elektronischer) Medien nur/auch/ohne Zusammenhang mit gesellschaftlicher Entwicklung?
- IPOD für Filme – eine Tendenz weiterer Konvergenz?
- Kann man die Gegenwart an den Zukunftsvisionen der Vergangenheit messen?
- Wenn jede Fläche eine Leinwand sein kann (technisch meinen wir die organischen Displays mit beliebiger Formbarkeit und Ausdehnung), dann ist das die Killer Applikation für das Filmgeschäft?
- Kann die Filmindustrie mit den Paradigmen der Computer mithalten?

## **2.2 Konvergenzen Film - Informatik**

- Konvergenz ist da, wo sich die beiden Pole, wissend um ihre Zusammenhänge unabhängig bewegen, aufeinander zu bewegen, um sich zu bewegen, miteinander bewegen. Dabei kann die Annäherung der zwei Bereiche auch zufällig und ungeplant geschehen und somit neue Formen annehmen.
- Gehört zur Konvergenz die künstlerische Verarbeitung des Verhältnisses Mensch/Maschine?
- Heißt Konvergenz, dass hier ein emotionslastiges Medium (Film) zusammenkommt mit einem emotionslosen Medium (Programmierhandwerk der Informatik)?
- MHP ein gutes Beispiel welcher Konvergenz? Wer ist zu wem dort konvergiert? Technologisches Entgegenkommen für einen Bedarf der Filmleute (der emotionalen Programmierer)?
- Konvergieren Computerspiele zu Filmen und zu Gesellschaftsspielen? Oder etabliert sich eine neue Ästhetik (und wirkt sich im Film aus)?
- Nehmen die neue Richtlinie der EU zum Urheberrecht und die ausfüllenden nationalen Gesetze dazu Rücksicht auf den Konvergenzaspekt? Sind immaterielle Güter (hier: Medien) wirtschaftlich nutzbar?
- Die Medienwerkzeuge werden einerseits funktionsreicher, andererseits leichter bedienbar. Was wird professionelle Produktionen von „Amateur“produktionen unterscheiden? Oder wird dieser Unterschied künstlich erschaffen?
- Filme & Computerspiele erzählen Geschichten, unterhalten, informieren... Die Konvergenz werden Menschen zunehmend zur persönlichen Kommunikation & Entfaltung nutzen.
- Es findet eine schleichende Anpassung beim Informatikern und Filmschaffenden statt, die aufgrund der Werkzeuge ihre herkömmlichen Denk - und Arbeitsweisen verändern. Gute Belege sind: ...

## **3 Pioniere der Vorhersehung**

### **3.1 Aus dem Filmbereich**

- Peter Greenaway macht Filme, die sich auf Computer beziehen, Kombination seiner Filmschnipsel mit informatischen Methoden, neues Genre der Kunstfilme & Unterhaltungsfilme
- Filme werden durch andere Medien geprägt: Comics (Hulk), Computerspiele (Tomb Raider), Werbung (Fire & Ice), Musikvideos (Fast & the Furious) werden von Subkultur zum Mainstream.

### **3.2 Aus der Informatik**

- Marvin Minsky
- Sherry Turkle befasste sich mit dem emotionalen Verhältnis zwischen Mensch und Maschine
- Mengoh
- Softwarehersteller für Filmbereich: sie prägen die Ästhetik & die Arbeit der Kreativen. Man lernt nicht mehr „Schnitt“, sondern „Avid“, „Premiere“ usw.

## **4 Referenzen**

### **4.1 Links**

- <http://www.millimeter.com/>

### **4.2 Bücher**

- Siehe Bücherliste

### **4.3 Studien**

- Studie Digital Cinema Inga von Staden
- Studie Digital Cinema/E-Cinema

### **4.4 Filme**

### **4.5 Spiele**