

NMI 2007 - „Film & Computer“ , Neue Medien der Informationsgesellschaft „Content“*

Tagung / Workshop in Berlin, 27.6. - 29. 6. 2007

- Call for Papers, Call for Posters, Call for Content -

Inhalt

Die Entwicklung der Informationsgesellschaft wird heute durch die Wandlungen und aktuellen Sichten auf die Medien wie Zeitung, Rundfunk, Fernsehen, Internet und Multimedia. Informationstechnologien (IT) und Film, das sind auf den ersten Blick elektronisches Kino, Digitalprojektion, Spezialeffekte und Computeranimation. Wir denken an den faszinierenden Einsatz von IT in Filmen, fast natürlich wirkende virtuelle Realität. Bei einem Blick auf die vergangenen zwanzig Jahre in der Filmproduktion wird deutlich, dass Filme immer mehr von Hard- und Software durchdrungen wurden, deren Einsatz ursprünglich für andere Branchen gedacht sind. Hinter den Kulissen wird Ideenfindung, Drehbuch und Storytelling elektronisch unterstützt, Abfolge der Emotionen, Bühne und Kamerapositionen werden automatisiert, die Wirkung auf Zuschauer automatisch analysiert. Die Filmindustrie hat allerdings längst aufgehört, diese Technologien für ihre Sache zu karnibalisieren. An der zunehmenden Verbreitung von digitalen Effekten und rein digital produzierten Werken wird augenscheinlich, dass sich die Forschung und Lehre in der Informatik auch auf die Filmbranche ausrichten muss.

Tagungsanmeldung / Einreichung von Beiträgen:

Kerstin Abboud
Tel.: (030) 314 27606
Fax: (030) 314 25798
Mail: justin@prz.tu-berlin.de
<http://www.verbundkolleg-berlin.de>

Technische Universität Berlin, tubIT
Einsteinufer 17 d, Sekr. IK, Raum EN 056
10587 Berlin

Tagungskosten:

Unkostenbeitrag: 50 € (alles inklusive)
Studenten: kostenlos (ohne Abendprogramm)

Themenschwerpunkte

- Konvergenzen in Film, Informatik und Gesellschaft
- Medienkunst, Games und Mixed Reality
- Digitale Filmproduktion und -verbreitung
- Medienproduktion in Volkes Hand
- Neue Technologien und Genres

Die Themenschwerpunkte stehen im Zeichen des Begriffes "Content", der aus Konvergenzen in Film, Informatik und Gesellschaft resultiert mit Berührungen bei Medienkunst, Games und Mixed Reality. Wir registrieren ihren Einfluss auf Rechte und Werte neuer Technologien, auf die digitale Filmproduktion und -verbreitung, wir erleben das Phänomen der Medienproduktion in Volkes Hand über neue Technologien und die Entstehung neuer Genres.

Die Tagung in Form von eingeladenen Leitvorträgen und wissenschaftlichen/technischen/künstlerischen Kurzvorträgen wird von einer Posterausstellung (Bild- und Textplakate) und filmischen Präsentationen begleitet.

Call for Papers

Wir erwarten zunächst Abstracts (max. ½ Seite), dann bei Annahme zusätzlich schriftliche/bildliche Beiträge (max. 10 Seiten), die im Tagungsband publiziert werden.

Posterausstellung / Wettbewerb Film

Teilnehmer und Mitwirkende an der Tagung können bis zum 15. 5. 2007 auch die Darstellung Ihrer wissenschaftlichen, künstlerischen oder technischen Aktivitäten in Text und Bild als Poster (bis max. DIN A0) für die begleitende Ausstellung einreichen.

Filmisches Material/Content (max. 10 min. je Beitrag) für das Abendprogramm bitte in elektronischer Form bis zum 15. 5. 2007 ankündigen bzw. einreichen, damit es bewertet und ggf. in den vorgesehenen Zeiten gezeigt werden kann.

Termine

Einreichung des Abstracts (max. ½ Seite) als Word- oder Textdatei per E-Mail und Anmeldung Poster / Filmisches Material

bis 15. 4. 2007

Benachrichtigung der Referenten:

bis 22. 4. 2007

Einreichung Endfassung des Beitrags:

bis 19. 6. 2007

Herausgabe Tagungsband:

bis 1. 9. 2007

Programmkomitee

Prof. Dr. Klaus Rebensburg, TUB, UP
Prof. Ulrich Weinberg, HFF Potsdam
Prof. Dietrich Sauter, IRT München
Dr. Dieter Klumpp, Alcatel SEL Stiftung
Alexander Schulze, tubIT, TUB



Tagungsort

Berlin-Brandenburgische
Akademie der Wissenschaften
Markgrafenstr. 38 am Gendarmenmarkt
10117 Berlin



Technische
Universität
Berlin



Universität
Potsdam



HFF
Konrad Wolf
Hochschule für
Film und Fern-
sehen
Konrad Wolf



Institut für
Rundfunktechnik



Alcatel SEL
Stiftung für
Kommunikations-
Forschung