




Presseinformation: Wettbewerb Motion Picture 2.0

Presseinformation: Wettbewerb Motion Picture 2.0
Gemeinsam mit dem Bundesministerium für Bildung und Forschung im Rahmen des Wissenschaftsjahres 2014 - Die digitale Gesellschaft schreibt das ZKM nun einen Wettbewerb aus: Alle Interessierten sind eingeladen, mit der neuen Technologie zu experimentieren. Einreichungsfrist ist der 30. September 2014. Wettbewerb Motion Picture 2.0
Jeder Interessierte wird eingeladen, seine Experimente mit der neuen Technologie des Motion Picture 2.0 einzureichen. Neben dem Hauptwettbewerb mit hoch dotierten Preisen (1. Preis 5.000 €, 2. Preis 3.000 € und 3. Preis 1.000 €), wird ein Schülerwettbewerb (1. Preis 1.000 €) ausgeschrieben. Die Einreichungszeit des Wettbewerbs startet mit dem Launch der Webseite, am Montag, den 28. Juli. Ab Anfang Oktober werden die Beiträge von Juroren bewertet und die Gewinner am Samstag, 29. November 2014, im Rahmen des Giga-Hertz-Preises präsentiert. Während und nach dem Wettbewerb sind alle Einreichung im PanoramaLabor des ZKM in Karlsruhe zu sehen oder aber als Simulation auf der projekteigenen Webseite motionpicture2.zkm.de
Die neue Aufnahmetechnologie: Motion Picture 2.0
Vor dem Hintergrund der aktuellen technologischen Umbrüche im Bereich der Aufnahme und Wiedergabe von Bildern wurde am ZKM eine Applikation entwickelt, die einen neuen Umgang mit Bildern ermöglicht. Das eigene Smartphone wird durch die entwickelte Applikation ganz einfach und schnell zum Träger einer neuen Aufnahmetechnologie: Mit der neuen Methode, Motion Picture 2.0, wird die Orientierung der Kamera während der Aufnahme aufgezeichnet. Dadurch kann beim Abspielen das Bildfenster orientierungsrichtig wiedergegeben werden. Im Gegensatz dazu geht bei der Aufnahme von Filmen mit traditionellen Kameras die Orientierungsinformation der Kamera verloren. Bei der konventionellen Wiedergabe wird der aufgenommene Film auf einem statischen Monitor oder Fernseher abgespielt. Die Rezeption des Filmes bleibt dabei körperlich passiv, die Orientierung des Betrachters ist unabhängig von der Orientierung der Kamera, die das Gezeigte aufgenommen hat. Durch diese neu entwickelte Technologie werden die Rezeptionsgewohnheiten des Zuschauers überrascht. Er betrachtet das Videomaterial nicht passiv, aus seinem Sessel, nach vorne schauend, sondern wird körperlich eingebunden. Motion Picture 2.0 setzt ganz neue Effekte des Erlebens des Gezeigten frei.
Körperliche Einbindung des Betrachters: Das PanoramaLabor
Die orientierungsrechte Wiedergabe der mit Motion Picture 2.0 aufgenommenen Videos erfolgt idealerweise im PanoramaLabor des ZKM. Das ZKM besitzt seit 2009 mit dem öffentlich zugänglichen PanoramaLabor einen permanenten Ort, um künstlerisch-wissenschaftliche panoramische Arbeiten Besuchern zu präsentieren. In dieser panoramischen Projektionsumgebung kann der körperliche Aspekt der Bildrezeption, der mit der Begrifflichkeit des Embodiment eine aktuelle These aus der Kognitionsforschung aufgreift, mit dem eigenen Körper erlebt werden. Die mit der Applikation erstellten Videos können zwar schon auf dem mobilen Endgerät in einer Simulation orientierungsrecht und mit starker körperlicher Einbindung des Betrachters angeschaut werden, jedoch kommen die vollen Effekte dieser neuen Technologie erst im PanoramaLabor zur Entfaltung.
Pressekontakt
Dominika Szope
Leitung Presse- und Öffentlichkeitsarbeit am ZKM
Tel: 0721 / 8100 - 1220
Regina Hock
Mitarbeiterin Presse- und Öffentlichkeitsarbeit am ZKM
Tel: 0721 / 8100 - 1821
E-Mail: presse@zkm.de
Der Wettbewerb findet im Rahmen des Wissenschaftsjahres 2014 - Die digitale Gesellschaft statt.


Pressekontakt

Wissenschaftsjahr 2014 - Die digitale Gesellschaft

53170 Bonn

presse@zkm.de

Firmenkontakt

Wissenschaftsjahr 2014 - Die digitale Gesellschaft

53170 Bonn

presse@zkm.de

Weitere Informationen finden sich auf unserer Homepage