

**WETTBEWERB MOTION PICTURE 2.0**  
*Einreichungsfrist bis 17. Oktober verlängert*

## Von Passiv zu Aktiv: Bilder in Bewegung!

Das ZKM | Karlsruhe beschäftigt sich mit der Geschichte und der Zukunft der Zusammenschlüsse von Kunst, Wissenschaft und Medientechnologie. Experimentieren, Forschen, Lehren und die Vermittlung von Wissenschaft und Kunst sind seine Kernaufgaben. In Kooperation mit dem Bundesministerium für Bildung und Forschung hat das Institut für Bildmedien im Rahmen des Wissenschaftsjahres 2014 – Die digitale Gesellschaft das Projekt Motion Picture 2.0 ins Leben gerufen. Das Projekt verknüpft die Möglichkeiten einer hoch technisierten und digitalisierten Gesellschaft mit den Anfängen der Medienkunst. Über eine iOS-App können alle Interessierten im Rahmen des Wettbewerbs Motion Picture 2.0 bis zum 17. Oktober 2014 ihre Video-Experimente einreichen: Der Wettbewerb ist mit Preisgeldern in Höhe von insgesamt 10.000 € dotiert.

Im Rahmen des Projekts Motion Picture 2.0 können ‚digital natives‘ und ‚digital immigrants‘ mit ihrem eigenen iOS Gerät und der kostenlosen Motion Picture 2.0 App orientierungsechte Videos drehen. Orientierungsecht bedeutet, dass nicht nur die Bilder des Videos, sondern auch Sensordaten des mobilen Endgeräts ausgelesen und aufgezeichnet werden. Diese zusätzlichen Informationen der Sensoren bewegen beim Abspielen den aufgezeichneten Bildausschnitt entsprechend der geographischen Orientierung und den bei der Aufnahme vorgenommenen Bewegungen der Kamera. Die traditionelle Bildfläche, die normalerweise zentral und starr vor dem Betrachter liegt, erfährt durch den auf einer idealerweise 360° umfassenden Bildfläche sich bewegenden Bildausschnitt eine Entgrenzung.

### Bruch mit begrenzten Bildflächen

Das Projekt Motion Picture 2.0 beruht auf dem Konzept der panoramischen Darstellung und den erweiterten technischen Möglichkeiten des Smartphones. Panoramische Darstellungen waren das erste Medium, welches mit Bildrahmen und begrenzten Bildflächen brachen und einen starken Effekt der Immersion erzeugten, nicht zuletzt durch den den Zuschauer völlig umgebenden Bildraum. Der Bruch mit begrenzten Bildflächen bedeutete den Anfang einer Medienkunst, die auf technischen Entwicklungen und Wissenschaft basiert. Motion Picture 2.0 knüpft damit nicht nur an eine der traditionsreichsten Linien der Medienkunst an, sondern es zeigt auch: Ohne den Bildraum durch ein vollpanoramisches visuelles Erlebnis völlig zu entgrenzen, stellt sich ein Gefühl der Immersion ein – besonders durch die körperliche, motorische

Presseinformation  
September 2014

Motion Picture 2.0  
Eine neue Aufnahmetechnologie

Ort  
ZKM | Karlsruhe

**Pressekontakt**  
Dominika Szope  
Leitung Presse- und  
Öffentlichkeitsarbeit  
Tel: 0721 / 8100 – 1220

Regina Hock  
Mitarbeiterin Presse- und  
Öffentlichkeitsarbeit  
Tel: 0721 / 8100 – 1821

E-Mail: [presse@zkm.de](mailto:presse@zkm.de)  
[www.zkm.de/presse](http://www.zkm.de/presse)

ZKM | Zentrum für Kunst und  
Medientechnologie Karlsruhe  
Lorenzstraße 19  
76135 Karlsruhe

Eine Initiative des Bundesministeriums  
für Bildung und Forschung



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

und prä-kognitive Einbindung in das Geschehen.

Erstmals erhält jeder die Möglichkeit, mit seinem iOS Gerät für ein panoramisches Medium Inhalte unkompliziert zu erstellen. Direkt in der Aufnahmetechnologie der Motion Picture 2.0 App ist eine Simulation einer 360° umfassenden Projektionsumgebung integriert. Mit dieser Simulation kann der Nutzer der App direkt nach dem Filmen das Video in einer idealen Projektionsumgebung ansehen. Auch Videos, die von anderen NutzerInnen der Motion Picture 2.0 Technologie gedreht und auf der Projektwebsite veröffentlicht wurden, können direkt in der App angesehen werden.

### Wettbewerb Motion Picture 2.0

Über die projekteigene Webplattform ist die Einreichung der Videos aus der App für den Motion Picture 2.0 Wettbewerb möglich (bis zum 17. Oktober 2014). Auf die GewinnerInnen warten Preisgelder in Höhe von insgesamt 10.000 €. Alle Einreichungen werden von einer fachkundigen Jury bewertet und die Preisträger am 29. November im Rahmen der Giga-Hertz-Preisverleihung im ZKM geehrt. Zusätzlich zur digitalen Veröffentlichung der eingereichten Videos auf der Webplattform, sind alle Filme in Karlsruhe im PanoramaLabor des ZKM bis Ende des Jahres zu sehen. Die NutzerInnen der Motion Picture 2.0 App erhalten damit die Möglichkeit, ihre eigenen Werke in einer weltweit einzigartigen Kulturinstitution zu zeigen.

### Bild und Körper in Bewegung

Auch wenn durch die Motion Picture 2.0 App kein vollpanoramischer Film erzeugt wird, können die mit ihr erstellten Videos in der richtigen Projektionsumgebung dem Zuschauer ein ähnlich visuelles und körperliches Erlebnis vermitteln, wie es von klassischen panoramischen Projektionen hervorgerufen wird. Anstatt sich passiv in einem Bildraum wiederzufinden, folgt der Zuschauer aktiv mit seinem Blick und seinem Körper dem sich bewegenden Bildausschnitt. Er ist dabei in der Lage durch die zusätzlichen Informationen, die er aus seinen körperlichen Bewegungen erlangt, den vollständigen Bildraum virtuell zu rekonstruieren. Die App, die speziell für das Projekt Motion Picture 2.0 kreiert wurde, erlaubt es damit allen NutzerInnen mit einem mobilen iOS Gerät immersive Inhalte für panoramische Projektionsumgebungen zu produzieren. Digitalisierung bedeutet damit auch Demokratisierung von und durch Technik und nicht zuletzt auch Demokratisierung der erstellten Inhalte.

**Mehr Informationen:** <https://motionpicture2.zkm.de>

**Hier geht's zur App:** <http://bit.ly/1oISUZm>

**Presseinformation**  
September 2014

**Motion Picture 2.0**  
**Eine neue Aufnahmetechnologie**

Ort  
**ZKM | Karlsruhe**

**Pressekontakt**  
Dominika Szope  
Leitung Presse- und  
Öffentlichkeitsarbeit  
Tel: 0721 / 8100 – 1220

Regina Hock  
Mitarbeit Presse- und  
Öffentlichkeitsarbeit  
Tel: 0721 / 8100 – 1821

E-Mail: [presse@zkm.de](mailto:presse@zkm.de)  
[www.zkm.de/presse](http://www.zkm.de/presse)

ZKM | Zentrum für Kunst und  
Medientechnologie Karlsruhe  
Lorenzstraße 19  
76135 Karlsruhe

Eine Initiative des Bundesministeriums  
für Bildung und Forschung



## ANNEX

### Immersion – das Gesehene wird erlebbar

Das Projekt Motion Picture 2.0 spielt mit der Idee des visuellen und physischen Erlebens von Realität und Illusion, auch als Effekt der Immersion bekannt. Der Effekt der Immersion wird hervorgerufen durch das Zusammenspiel von Körper und Gehirn. Die körperliche Einbindung bzw. die funktionale Anpassung des Bildraumes an die körperlichen und geistigen Kapazitäten des Menschen, lässt das Gesehene erlebbar erscheinen. „Passiv“ wahrgenommene Bewegtbilder hingegen, starre Bildräume, die aus einer zentralen Perspektive voll erfasst werden können rufen nur geringe bis keine immersiven Effekte hervor. Das Wahrnehmen unserer Umwelt unterliegt nicht nur kognitiven Fähigkeiten, vielmehr wird unsere Gefühlswelt und unser Denken durch unseren Körper und seine prä-kognitive Sinnlichkeit beeinflusst. „Embodied Cognition“ – übersetzt „verkörpertes Denken“ – heißt dieses psychologische Konzept und es stellt die erstmals radikale These auf, dass das Gehirn nicht die einzige Quelle für Problemlösungen und nicht die einzige Basis unseres Denkens ist.

Im Zeitalter der Digitalisierung, welches einen immer schnelleren, technischen Fortschritt verspricht, werden besonders im Bereich der Kommunikations- und Unterhaltungstechnologie massentaugliche Innovationen erwartet. Der technische Fortschritt befeuert dabei Anstrengungen, einen starken immersiven Effekt hervorzurufen und frühere technisch aufwendige Bildmedien massentauglich und zeitgemäß zu machen. Der immersive Effekt wird insbesondere 3D-Technologien, als auch Virtual-Reality Anwendungen zugeschrieben. Diese Technologien galten spätestens in den 1990er-Jahren als unmittelbare Zukunft von Bildmedien, konnten sich aber aufgrund hoher Kosten nicht durchsetzen. Die Suche nach dem überwältigenden visuellen Erlebnis, der Immersion, ist dank verbesserter und kostengünstiger digitaler Technologien heutzutage wieder zu einem relevanten Thema geworden.

Presseinformation  
September 2014

Motion Picture 2.0  
Eine neue Aufnahmetechnologie

Ort  
ZKM | Karlsruhe

**Pressekontakt**  
Dominika Szope  
Leitung Presse- und  
Öffentlichkeitsarbeit  
Tel: 0721 / 8100 – 1220

Regina Hock  
Mitarbeit Presse- und  
Öffentlichkeitsarbeit  
Tel: 0721 / 8100 – 1821

E-Mail: [presse@zkm.de](mailto:presse@zkm.de)  
[www.zkm.de/presse](http://www.zkm.de/presse)

ZKM | Zentrum für Kunst und  
Medientechnologie Karlsruhe  
Lorenzstraße 19  
76135 Karlsruhe

Eine Initiative des Bundesministeriums  
für Bildung und Forschung



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung