

eCULTURE TRENDS 06

ZUKUNFT ENTWICKELN - ARBEIT ERFINDEN

BREMEN 20. OKTOBER
SYMPOSIUM
PRÄSENTATIONEN
AUSSTELLUNG

WAS IST eCULTURE?



Unter „eCulture“ wird der Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien für Unterhaltung, Kultur, Bildung und Freizeit verstanden. Digitale Medien sind Ergebnis und Grundlage künstlerischer, wissenschaftlicher und wirtschaftlicher Entwicklung unserer Zeit. eCulture Trends 06 steht für die aktuelle Auseinandersetzung mit elektronischer Kultur und einer neu entstehenden Aktivitäts- und Wissenskultur sowie den Möglichkeiten der Kreativwirtschaft. Das Digitale - oft Neue - mit dem bereits bestehenden Alten zu verknüpfen, benötigt neue Denkweisen. Elektronische Produkte und Prozesse bieten neues Spiel- und Denkzeug - neue Kulturtechniken, die es zu erlernen gilt.

Das Symposium der eCulture Trends 06 präsentiert neue Lernwelten und Möglichkeiten zur Wissensbildung. Experten diskutieren innovative Produkte und Prozesse für den elektronischen Alltag. In der Innovationszone stellen sich Bremer Wirtschaftsakteure und das Bremer eCulture Netzwerk mit aktuellen Innovationen aus Produkt und Dienstleistung vor.

Prominente Gäste aus Wirtschaft, Wissenschaft und Kultur diskutieren, ob eCulture ein Motor für Innovation und Arbeit sein kann und wie damit Zukunft gestaltet wird.

Studien, die in den Niederlanden und Österreich in den vergangenen Jahren durchgeführt wurden, prognostizieren der Kreativwirtschaft ein erhebliches Marktpotential. Es geht um eine Perspektive für Produkte und Prozesse medialer Innovationen, um Bremen als Standort für eCulture zu profilieren.

eCulture Trends 06 wird veranstaltet vom Fraunhofer IAIS und ist eine Produktion der Fraunhofer eCulture Factory Bremen. Sie ist Teil der bundesweiten Veranstaltungsreihe „Zukunft entwickeln“, die von der Fraunhofer IuK Gruppe und der Gesellschaft für Informatik initiiert wurde.

13:00 Uhr

BEGRÜSSUNG



Informationstechnologien verändern unsere Kultur. Neue Formen elektronischer Kultur entstehen und werden zum Bestandteil gesellschaftlicher Prozesse. Wie kann mit neuen Arbeits- und Alltagsprozessen kreativ und gewinnbringend umgegangen werden, die sich zwischen den verschiedenen Teilen des kulturellen Sektors, der Kreativwirtschaft und dem Gebiet der Wissensproduktion herausgebildet haben? eCulture Trends 06 ist eine Veranstaltung mit dem Ziel, Perspektiven dafür aufzuzeigen. Mit dem Bremer Haus der Bürgerschaft hat sie hierfür einen symbolträchtigen Ort gefunden, denn es wurde von Wassili Luckhardt gebaut, einem Mitglied der „Gläsernen Kette“ die Bauen als Teamarbeit aller Kunstarten begriff. Zukunft entwickeln – Arbeit erfinden ist heute nur als Teamarbeit denkbar: vernetzt, multimedial und nomadisch.

Begrüßung:

Von der „gläsernen Kette“ zum elektronischen Gewebe
Christian Weber, Präsident der Bremischen Bürgerschaft

Einführung:

Medieninnovationen schaffen Wert

Dr. Ulrich Buller, Vorstand für Forschungsplanung der Fraunhofer-Gesellschaft

Kreativwirtschaft und elektronische Kultur. Bedeutung und Einbindung der eCulture Factory in die Strategie des Landes Bremen

Hans Georg Tschupke, big bremen - Die Wirtschaftsförderer

Perspektiven der elektronischen Kultur

Monika Fleischmann, Leitung der eCulture Factory, Fraunhofer IAIS

Keynote:

From ICT to eCulture: Crossovers and Challenges

Dr. Michiel Schwarz

Autor der Studie „From ICT to eCulture“. Former member of the Netherlands' National Advisory Council for Culture and Media

14:00 – 15:30 Uhr

LERN- UND SPIELWELTEN



Neue Medien bringen Wissen in Bewegung

An der Popakademie Baden-Württemberg wurden spezielle Ausbildungsmodelle für die Musikbranche entwickelt. Ausgebildet wird sowohl künstlerische Kreativität wie auch Management und Marketing im Musikbusiness. Für die digitale Kultur gibt es bisher kein vergleichbares Ausbildungsmodell, wohl aber innovative Ansätze: Frieder Nake reagiert mit seinem „Ästhetischen Labor“ auf die generelle Semiotisierung der Welt und hat eine Didaktik des Raumes entwickelt. Iris Bockermann konzipiert Lernszenarien, in denen sich bereits Kinder z.B. mit „Smarten Textilien“ mit dem Ineinanderverwirken digitaler Prozesse und der physikalischen Umwelt auseinandersetzen. Szenarien, wie von digitalen Welten Impulse für Handlungen im realen Raum ausgehen können, erläutert Helmut Eirund anhand eines mobilen Spielkonzeptes.

Neue Wege der Vermittlung

Prof. Udo Dahmen, Geschäftsführer der Popakademie Baden-Württemberg, Mannheim

Finish:Unfinish

Das Ästhetische Labor & die Ästhetik der Unvollendung

Prof. Dr. Frieder Nake

Digitale Medien, Hochschule für Künste Bremen

Smarte Textilien, Imaginationen und das Lernen

Iris Bockermann, Informatik, Universität Bremen

Schon bald Alltag? User vom Sofa in Einkaufsladen gelockt!

Prof. Dr. Helmut Eirund, Mobile Medien, Institut für Informatik und Automation, Hochschule Bremen

Moderation und Einführung:

Gabriele Blome, Kunstwissenschaftlerin, eCulture Factory, Fraunhofer IAIS

16:00 – 18:00 Uhr

INNOVATIONSWELTEN



Produkte und Prozesse im elektronischen Alltag

Digitale Medien verwandeln die moderne Stadt in eine elektronisch-interaktive Umgebung. Urbane Medien und mobile Kleingeräte generieren eine neue Qualität öffentlicher Kommunikation. Unser Wohnraum wird zur elektronischen Schaltzentrale des vernetzten Alltags. Wie sind Informationssysteme, Datenmöbel, Wissensmedien und Entertainment miteinander verbunden? Wie sehen die Medien von morgen aus? Welche urbanen Strategien gibt es? Kooperation und Partizipation sowie die interdisziplinäre Bündelung des Wissens kreativer Bereiche sind eine der Grundlagen für die neuen Trends der Kreativwirtschaft und für aktuelle Entwicklungen von Prozessen und Produkten des elektronischen Alltags.

Urban Interfaces - Medien für den Stadtgebrauch

Wolfgang Strauss, Architekt, eCulture Factory, Fraunhofer IAIS

Interactive City

Michael Schmid, Head R&D, STRÖER Out-of-Home Media AG, Köln

Das elektronische Wohnzimmer

Thorsten Wieting, Geschäftsführer von nordcom, EWE TEL, Bremen

Know How verknüpfen: Neue Denkweisen und Kooperationen

Hanke Homburg, Geschäftsführer GfG Gruppe für Gestaltung GmbH, Bremen

Digitale Kommunikation im Trend von Interaktion und Partizipation

Andrea Schulz, Geschäftsführerin artundweise GmbH, Bremen, Arbeitskreis Zukunftstrends im Bundesverband Digitale Wirtschaft

Moderation und Einführung:

Kai Stührenberg, Innovationsmanager big bremen - Die Wirtschaftsförderer, Bremer Investitions-Gesellschaft mbH

18:00 – 19:00 Uhr

INNOVATIONSZONE



Bremer Unternehmen und Akteure stellen Konzepte und Prozesse vor, die zu Innovationen geführt haben.

Wer die Trends für zukünftige Produkte erkennen möchte, muss auf den Markt heutiger Entwicklungen schauen. Welche innovativen Prozesse werden in Bremen entwickelt? Was produziert die Kreativwirtschaft? Bremer Unternehmen und Institute stellen Konzepte, Produkte und Entwicklungen mit Marktpotenzial vor, die zu Innovationen geführt haben. Der automatisierte Film-Trailer, das Virtuelle Buch, interaktive Medien zur Wissensgewinnung, neue Interfaces, Web2.0-Anwendungen. Interdisziplinäre Kooperationen zwischen Unternehmen, wissenschaftlichen Instituten und Künstlern sind keine Ausnahme und eine Grundlage für innovative Prozesse.

PointScreen im Foyer: Videos aus dem Bremer eCulture Kompetenznetzwerk und seinen Partnern

BREMER UNTERNEHMEN UND INSTITUTE

artundweise Jürgen Schöffel, eCulture Factory Fraunhofer IAIS Thomas Goldstrasz, GfG Gruppe für Gestaltung GmbH Hanke Homburg, Internationales Studienprogramm Digitale Medien Roland Kerstein, Journalistic Online Education Hochschule Bremen Benjamin Wischer, Kreativbüro Schilling Renate Schilling, Media Law Services Iris Kirchner-Freis, Neusta GmbH Carsten Meyer-Heder, proNova Bremen Thorsten Bauer, Spring Technologies Holger Arndt und Stefan Burkard, The Soulcage Department Martin Ernsting, TZI Universität Bremen Thorsten Hermes, Zoom Videobeamer Felix Koplín und Florian Wilke

Moderation und Einführung:

Martin Koplín, Medienwissenschaftler, eCulture Factory, Fraunhofer IAIS

19:00 – 20:00 Uhr

ZUKUNFT GESTALTEN



Prominente Gäste aus Kultur, Wissenschaft und Wirtschaft im Podiumsgespräch

eCulture - ein Motor für Innovation und Arbeit? eCulture erfordert neue Strategien zur Zukunftsbildung und mehr Interaktion zwischen Kultur, Wirtschaft und Politik. Die Digitalisierung der Gesellschaft ist eingewoben in den globalen gesellschaftlichen Transformationsprozess zu einer „Knowledge Based Economy“. Der Zugang zu Wissen ist die Voraussetzung zur Partizipation am gesellschaftlichen Veränderungsprozess. eCulture ist hier alternativlos und gleichzeitig eine Chance für die Regionen im Zeitalter der Globalisierung. Diese sind die Orte, an denen sich die kreativen Cluster bilden. Was trägt die elektronische Kultur schon heute hierzu bei und von welcher Beschaffenheit sind die Prozesse, in denen sich ihr innovatives Potenzial entfaltet? Wie können mit der Kreativwirtschaft neue Arbeitsfelder entstehen?

Mediale Konvergenz - Koexistenz zwischen Kunst und Wirtschaft

Jochen Schmidt, Freier Produzent, Realmix, Berlin

eCulture is everywhere

Klaus Burmeister, Trendforscher, Z_punkt - The Foresight Company, Essen

Vom schönen Fraktal zur computer-bildbasierten Medizin

Prof.Dr. Heinz-Otto Peitgen, Visionär, Center of Complex Systems and Visualization, Universität Bremen

Der (Markt-) Wert der Kultur

Albert Schmitt, Managing Director, Deutsche Kammerphilharmonie Bremen

Wissensmedien und Wissensarbeit

Monika Fleischmann, Medienkünstlerin, eCulture Factory, Fraunhofer IAIS

Moderation: Dr. Wolf Siegert, Direktor, IRIS© Media , Berlin



Bremer Schlüsselpunkte

artundweise GmbH
www.artundweise.de

Wissenskünste und Wissensmedien

eCulture Factory
www.eculturefactory.de

Urban Media Communication

GfG Gruppe für Gestaltung GmbH
in Kooperation mit Zoom Videobeamer
www.gfg-bremen.de
www.zoom-videobeamer.de

Journalistic Online Education

Hochschule Bremen
www.joe-learning.de

Impulse für Innovationen

Kreativbüro Schilling
www.kreativbuero-schilling.de

Werte und Verwertung

Media Law Services
www.medialawservices.de

Mobile Arbeitszeitabrechnung

Neusta GmbH
www.neusta.de

3D Search: interaktive Suchlandschaft

Spring Technologies
www.springtechnologies.com

Mapping a City und Fensterlichter

Studienprogramm Digitale Medien Bremen
in Kooperation mit proNova e.V.
www.digitale-medien-bremen.de
www.urbanscreen.com

Character Animation

The Soulcage Department
www.soulcage-department.de

Automatic Hollywood-like Movie Trailers

TZI Universität Bremen
www.tzi.de

AUSSTELLUNG

WISSENSKÜNSTE

Interaktive Wissenswerkzeuge und digitale Archive als mediale Rauminszenierung

Monika Fleischmann, Wolfgang Strauss und das Team der eCulture Factory

6. – 29. Oktober 2006

Neues Museum Weserburg, Bremen

Di bis Fr von 10:00 – 18:00 Uhr,

Sa + So von 11:00 – 18:00 Uhr

www.eculturefactory.de/wissenskuenste

GEWISSHEIT: UNGEWISSHEIT

Frieder Nake

20. Oktober 2006 von 13:00 – 20:00 Uhr

Haus der Bürgerschaft Bremen, Am Markt 20

20.30 - 21.00 Uhr

PERFORMANCE

KLICK – THEATER DER VERSAMMLUNG

Die Zuschauer greifen in die Handlung ein.

Durch die Interaktion von Publikum und Schauspielern entwickelt sich das Spiel.

Jörg Holkenbrink und Team

20. Oktober 2006, Haus der Bürgerschaft

IMPRESSUM

VERANSTALTER

Fraunhofer-Institut für Intelligente Analyse- und Informationssysteme IAIS

Standort Bremen

Hermann-Köhl-Str. 7

28199 Bremen

Kontakt:

Monika Fleischmann

eCulture Factory

Tel: +49 (0) 421/9601-420

info@eculturefactory.de

www.iais.fraunhofer.de

www.eculturefactory.de

Eine Veranstaltung der GI/FhG-Reihe „Zukunft entwickeln“

eCULTURE TRENDS 06

ZUKUNFT ENTWICKELN - ARBEIT ERFINDEN

BREMEN 20. OKTOBER
SYMPOSIUM
PRÄSENTATIONEN
AUSSTELLUNG