



CX Studio

Creative eXchange

Report 2024

DAS CX STUDIO
FORSCHUNG & PROJEKTARBEIT
STRUKTUR
KOOPERATIONEN & NETZWERKE
STATUS QUO & AUSBLICK

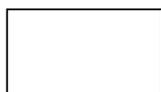
ANHANG

IMPRESSUM



Herausgeber: CX Studio
Marlene-Dietrich-Allee 12 a | 14482 Potsdam

<https://www.filmuniversitaet.de/cxstudio> | cx-studio@filmuniversitaet.de



FILMUNIVERSITÄT
BABELSBERG
KONRAD WOLF



CX Studio
Creative eXchange

INHALTSVERZEICHNIS

DAS CX STUDIO	4
FORSCHUNG & PROJEKTARBEIT	5
Forschungsfelder	5
Forschungs- und Transferprojekte.....	10
STRUKTUR	13
Personal.....	13
Infrastruktur & Technik.....	14
Lehre	17
KOOPERATIONEN & NETZWERK	21
Strategie.....	21
Netzwerkaktivitäten	21
Bestehende Partnerschaften	22
Workshops	23
Marketingaktivitäten	26
STATUS QUO & AUSBLICK	29
SWOT Analyse	29
Ausblick.....	31
ANHANG	33
Tabelle 1: Forschungs- und Transferprojekte	33
Tabelle 2: Forschungs- und Transferprojektanträge	40
Tabelle 3: Netzwerkveranstaltungen	46
Tabelle 4: Forschungs- und Transferkooperationen.....	48

DAS CX STUDIO

Das CX Studio wurde im Februar 2023 offiziell als neue Gruppe für angewandte Forschung und Kooperationen im Bereich der neuen Medientechnologien an der Filmuniversität eingeführt und wird seither von den drei Professor*innen Angela Brennecke, Lena Gieseke und Björn Stockleben geleitet.

Die inhaltliche Ausrichtung des CX Studios ist dabei maßgeblich durch die Fachgebiete Audio und interaktive Medientechnologien / Application Development, Bildorientierte Medientechnologien / Technical Direction und Emerging Media Productions geprägt. Die Kompetenzen des CX Studios und der dort Forschenden, Lehrenden und Lernenden liegen in der künstlerisch-kreativen und technischen Konzeption, der angewandten Forschung und prototypischen Umsetzung, der Projektberatung und Akquise.

Laufende Projekte befassen sich beispielsweise mit den Erinnerungen von Holocaustüberlebenden in der VR-Dokumentation „In Echt?“, mit dem Training von Naturkatastrophen mittels der Augmented-Reality-Anwendung OkatSIM, mit nachhaltigen Filmproduktionsmethoden in dem Forschungsprojekt Movie Twin, mit digitalen Methoden der Filmwissenschaft in dem Projekt QUADRIGA, oder mit künstlerischen Klangsimulationen möglicher Klimawandel-bedingter Szenarien in der Forschungsarbeit „Listening to Climate Change“.

Diese und ähnliche Projekte werden fachübergreifend und mit externen Institutionen und Industriepartner*innen durchgeführt. Das CX Studio betreibt einen interdisziplinären Kooperationsaufbau (z.B. Geowissenschaften, Umweltwissenschaften, Filmwissenschaften, Informatik, Design, Datenwissenschaften).

FORSCHUNG & PROJEKTARBEIT

Forschungsfelder

Im folgenden Abschnitt stellen wir exemplarisch Forschungsfelder vor, mit denen wir uns derzeit im Rahmen laufender Projekte befassen. Unser Ziel ist es, die damit verbundenen Forschungsthemen auch in der Lehre aufzugreifen und sie für weiterführende Forschungsanträge weiterzuentwickeln.

Computational Movie Analysis

Besondere Herausforderungen liegen für computergestützte Verfahren in der Filmwissenschaft in Spezifika des Mediums Film. Filme setzen sich aus komplexen Elementen wie z. B. einzelnen Einstellungen, einer spezifischen Bildgestaltung durch die Kamera, Dialoge oder der Gestaltung der Tonebene zusammen, die nicht ohne Weiteres automatisiert extrahiert und ausgewertet werden können. Auch wenn filmische Werke bereits in digitaler Form vorliegen, müssen aussagekräftige Daten, wie z. B. die Häufigkeit bestimmter Kameraeinstellungen, für eine Auswertung erst generiert werden. Ziel der Forschung des CX Studios ist es, die Potentiale digitaler Methoden für die Filmwissenschaft auszuloten und weiterzuentwickeln. In enger Zusammenarbeit verschiedener Disziplinen, streben wir es an epistemologische, prozessanalytische, technologische und filmwissenschaftliche Forschung zusammenzuführen, um so den Einsatz computergestützter Verfahren in der Filmwissenschaft weiter zu entwickeln, aus verschiedenen Perspektiven zu analysieren, kritisch zu hinterfragen und richtungsweisende Erkenntnisse zu generieren.

Cultural Heritage

Im Forschungsfeld Cultural Heritage beschäftigt sich das CX Studio mit der Digitalisierung kultureller Artefakte und immateriellem Kulturerbe, sowie deren Analyse und Repräsentation mit neuen Medientechnologien. Dabei sollen hochwertige digitale Objekte erstellt werden, die den Qualitätsansprüchen cineastischer Produktion genügen und vielseitig weiter verarbeitbar sind. Im Bereich des immateriellen Kulturerbes besteht eine besondere Herausforderung darin, Dinge wie Regeln, Bräuche und Choreographien unabhängig von einer konkreten Repräsentation (z.B. aufgenommenen Tänzer*innen) reproduzierbar zu machen. Wir wollen Kulturerbe immersiv und interaktiv erfahrbar machen – sowohl für eine allgemeine Öffentlichkeit im musealen und pädagogischen Kontext, als auch als experimentelles Werkzeug für Wissenschaftler*innen.

Eco Acoustics & Natural Environments

Im Forschungsfeld Eco Acoustics & Natural Environments beschäftigt sich das CX Studio u.a. mit den Folgen des Klimawandels auf die Natur aus unterschiedlichen Perspektiven. Aktuelle Forschungsprojekte setzen sich dabei mit den Auswirkungen des Klimawandels auf regionale Klanglandschaften und den Umgang des Menschen mit der Natur auseinander. Dabei werden z.B. wissenschaftliche Simulationsdaten als Basis für die Entwicklung neuer Klangsyntheseverfahren verwendet, die in einer interaktiven Web-basierten Anwendung erfahrbar gemacht werden und die die Nutzer*innen dazu anregen sollen, sich mit Hilfe von spekulativen Klanglandschaften mit den möglichen Folgen des Klimawandels auseinanderzusetzen. Im Kontext des Zusammenlebens von Mensch, Natur und anderen Spezies werden darüber hinaus die Einsatz- und Entwicklungsmöglichkeiten von künstlicher Intelligenz als spekulativer Übersetzungsdienst im Rahmen von künstlerischen Fragestellungen erforscht. Auch hier geht es um die Möglichkeit, den Nutzer*innen einen anderen Zugang zu ihrer Umgebung aufzuzeigen. Auf technologischer Ebene steht hierbei die Immersion und der jeweiligen Kommunikationstechnik der zu vermittelnden Informationen im Zentrum der Betrachtungen.

Generative Sounds & Music Technology

Im Forschungsfeld Generative Sounds beschäftigt sich das CX Studio mit verschiedenen Aspekten der Klanggenerierung, Klangverarbeitung und Klangdarstellung. Die beteiligten Projekte in diesem Bereich sind sehr eng mit der Lehre verknüpft, das gesamte Forschungsfeld befindet sich derzeit noch im Aufbau. Grundsätzliches Ziel ist es, im CX Studio eigene echtzeitfähige Audioanwendungen, Audioinstallationen oder auch „new musical interfaces“ zu entwerfen und umzusetzen. Hierfür stellt das Audiolabor des CX Studio eine geeignete Entwicklungsumgebung für die Prototypenentwicklung zur Verfügung. Neben der Möglichkeit, Audio- und Musikproduktionsabläufe und -vorgehensweisen kennenzulernen, wird perspektivisch auch die Auseinandersetzung und Erforschung von räumlichen und interaktivem Klang möglich sein. Studierende und Forschende können dann in kleinen Gruppen und im Rahmen von künstlerischen und technologischen Forschungsprojekten die vielfältigen Aspekte der Klanggenerierung, Audioproduktion und -programmierung erfahren und dabei neue Musiktechnologien, Live-Coding-Sprachen, Kompositionsmethoden und Interaktionstechniken erproben.

KI, Kunst & Kultur

Das CX Studio analysiert systematisch die Potenziale und Grenzen von KI im Lebenszyklus qualitativ hochwertiger audiovisueller Inhalte und entwickelt diese weiter. Wir betrachten KI als Werkzeug, als Werk und als medienkulturellen Analyse- und Reflexionsgegenstand und es steht ein ganzheitlicher Blick auf den Einsatz von KI in der Kreativ- und Medienbranche im Vordergrund. Die individuellen Stärken und Schwächen von KI und Mensch werden dahingehend analysiert und weiterentwickelt, so dass sie sich sinnvoll ergänzen und eine nachhaltige und erstrebenswerte Zukunft ermöglichen. Der Kontext von Kunst und Kreativität bietet ein repräsentatives Szenario, um KI nicht nur als Technologie, sondern auch als sozialen Akteur, kreativen Kollaborateur und medienkulturelles Phänomen mittels wissenschaftlicher, technologischer sowie künstlerischer Forschung zu explorieren - die wiederum in die Lehre zurückfließt. Neben unserer Forschung, haben die CX Studio Aktivitäten zum Ziel, akademische Fachkräfte für die Kreativ- und Medienbranche im Themenbereich KI zu qualifizieren.

Nachhaltige Medienproduktion

Der Wunsch nach ökologischer Nachhaltigkeit ist in Medienproduktionen omnipräsent, scheitert in der praktischen Umsetzung aber oft an fehlender Systematik und daran, dass die wirtschaftlichen Folgeeffekte von Entscheidungen nicht abgeschätzt werden können. Das CX Studio erforscht am Beispiel der Filmproduktion, wie durch den intelligenten Einsatz innovativer Technologien ein Wandel in Richtung ökologischer Nachhaltigkeit ermöglicht werden kann. Insbesondere soll die Simulation, Analyse, Bewertung und Optimierung von Nachhaltigkeitsfaktoren individuell für jeden Produktionskontext ermöglicht werden.

Ziel ist es vertiefte Kenntnisse über die Ursachen und Zusammenhänge derjenigen Faktoren bereit zu stellen, die zur Nachhaltigkeitsbilanz einer Filmproduktion beitragen und die für eine Verbesserung der Bilanz notwendig und wirtschaftlich sinnvoll sind. Des Weiteren entwickeln wir Change Management-Strategien, die auf den speziellen Eigenschaften der Film- und Kreativbranche beruhen und den Wandel zu ökologischer Nachhaltigkeit Hand in Hand mit einer Steigerung der Wettbewerbsfähigkeit der europäischen Kreativbranche ermöglichen.

Virtual Production

Virtual Production umfasst die Nutzung von Echtzeit-Game-Engines für die Produktion von Bewegtbildinhalten. Produktionen wie *1899* (Netflix, produziert im Studio Babelsberg) zeigen das enorme Potential dieser neuen Technologien und Methoden und die klassischen Filmproduktionsprozesse werden aktuell in der Branche hinterfragt. Neben der ökologischen und ökonomischen Effizienz von virtuellen Produktionsmethoden zeigen sich an der Schnittstelle zwischen Technologie und filmischem Erzählen stetig neues kreatives Potenzial, z.B. bei Kamera-Ästhetiken, Szenographie oder Lichtsetzung. Das CX Studio begleitet diese Entwicklung kontinuierlich in den folgenden Themenschwerpunkten:

1. Entwicklung von praxistauglichen Mixed Reality Prozessen für kleine und mittelgroße Produktionen in Zusammenarbeit mit Produktionsunternehmen;
2. Integration von Technologien, wie z.B., Motion Capture und Realtime-Engines und Erschließung neuer Anwendungsfelder, auch über den Film hinaus;
3. Unterstützung der technischen Weiterentwicklung von Studio-Infrastruktur in engem Austausch mit Unternehmen.

XR & Interaktion

Umfang, Vielfalt und Produktionsprozesse des filmischen Angebotes entwickeln sich kontinuierlich weiter und immersive, audiovisuelle Welten können in unterschiedlichen Formen erlebt werden. Es eröffnen sich neue Möglichkeiten des Erzählens, der filmischen Erfahrung und der Medienkunst mit interaktiven Techniken und mit Techniken wie Augmented-, Mixed und Virtual Reality (zusammengefasst als XR). Das CX Studio greift diese Entwicklungen mit technischen und künstlerischen Fragestellungen auf. Aus ihrer Symbiose ergeben sich nicht nur neuartige Lösungen für aktuelle technische und künstlerische Herausforderungen, sondern auch ganz neue Fragestellungen. Forschungsaktivitäten sind thematisch in die Bereiche Aufnahme, Wiedergabe und Interaktion unterteilt. Aufnahmegeräte, wie z.B. 360 Grad Kameras, Drohnen, Photogrammetrie und Audio-Interfaces ermöglichen die Generierung von einzelnen XR-Bestandteilen bis hin zu vollständigen Bild- und Tonumgebungen. Wiedergabemöglichkeiten beinhalten Anzeigetechniken von dem Display einer Smartwatch, über ein Netzwerk an Handys oder Computerdisplays oder VR-Brillen bis hin zu großformatigen Projektionen, z.B. an Gebäuden. Forschung zu Interaktionen gliedern sich in Interaktion für Tools und Workflows der Filmproduktion, Interaktion in XR und Interaktion für digitale Medienkunst, mit Displays, Sensoren und Spezialanfertigungen, jeweils in analogen, hybriden und virtuellen Räumen.

XR Geosimulation

Das Forschungsfeld XR Geosimulation untersucht die Schnittstelle zwischen interaktiver und immersiver Narration auf der einen Seite und den Geowissenschaften auf der anderen. Geoinformationssysteme (GIS) sind allgegenwärtig und dienen unter anderem der Information und Überwachung von klimabedingten Landschaftsveränderungen, der Analyse naturbedingter Gefährdungslagen und der Planung von urbaner und ländlicher Entwicklung. Sie bilden die Grundlage von Entscheidungs- und Planungsprozessen, sind aber den jeweiligen Entscheidungsträger*innen und der beteiligten Öffentlichkeit oft nicht auf verständliche Weise zugänglich. Das Forschungsfeld XR Geosimulationen erforscht interaktive und kooperative Anwendungen für XR auf Grundlage von Geodaten. Szenariobasierte Ansätze integrieren narrative Strategien und sollen helfen, in möglichen Zukünften ganzheitlich zu denken und zu entwerfen. Dabei liegt ein besonderer Fokus auf der Unterstützung von Krisenbewältigung und -prävention im Zeichen des Klimawandels.

Forschungs- und Transferprojekte

Derzeit sind 9 laufende Projekte (alphabetisch geordnet) im CX Studio angesiedelt (Stand: April 2024).

Eine umfassende Darstellung aller CX Studio Projekte findet sich im Anhang in [Tabelle 1](#).

Das CX Studio ist in der Projektakquise und Antragstellung kontinuierlich aktiv. Von den gestellten 29 Förderanträgen sind 8 bewilligt, 2 offen und 19 abgelehnt. Eine detaillierte Übersicht findet sich im Anhang in der [Tabelle 2](#).



ATANEK

Der Nachfolger für oKat-SIM. Augmented Reality unterstütztes Krisenstabstraining.



GEM – Green Education in Media

Medienproduktion die sich aus verschiedenen Perspektiven mit Natur, Klimawandel und Nachhaltigkeit auseinandersetzt.



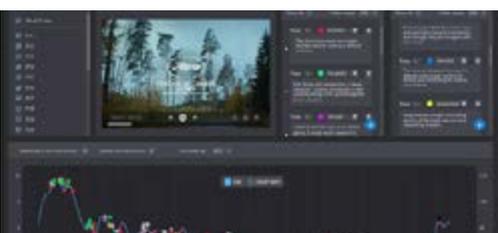
IMPULSE

IMersive digitisation: uPcycling cULTural heritage towards new reviving Strategies.



In Echt?

Potenziale und Grenzen die Möglichkeiten virtueller Realität für die Geschichtsvermittlung der NS-Zeit bieten.



Kreatech

Das übergeordnete Ziel des Projekts ist die Entwicklung und Einführung von Lern- und Lehrwerkzeugen für datengesteuerte Film- und Medienproduktionen.



Listening to Climate Change

Die Rolle von Ton und neuen Medienformaten zur Verbesserung der Umweltwahrnehmung.



MovieTwin

Ein Ökosystem für nachhaltige Filmproduktion.



Quadriga

Datenkompetenzzentrum für Digital Humanities, Verwaltungswissenschaft, Informatik und Informationswissenschaft.



Sonic Futures

Bienen für poetische Gerechtigkeit: Artenübergreifende Ethnographie für den Aufbau besserer Sozialsysteme.

STRUKTUR

STRUKTUR

Im folgenden wird das aktuelle Personal und die anvisierte Personalstruktur, die vorhandene Infrastruktur und Technik und der Beitrag zur Lehre an der Filmuniversität vorgestellt.

Personal

Leitung & Koordination

- Prof. Dr.-Ing. Angela Brennecke: Professorin für Audio & Interaktive Medientechnologien / Application Development
- Prof. Dr. Lena Gieseke: Professorin für Bildorientierte Medientechnologien / Technical Direction
- Prof. Dr. Björn Stockleben: Professor für Emerging Media Production
- Martin Gordon: Koordinator für internationale Zusammenarbeit in den Bereichen Emerging Media, Immersive Technologies und Cultural Heritage. Projektadministration IMPULSE.
- Sophie Tummescheit: Allgemeine Organisation und Koordinatorin des CX Studios. Projektkoordinatorin Erasmus-GEM und IMPULSE.

Weitere Mitarbeiter*innen

- David Schornsheim: Lead XR Developer
- Evgeny Kalachikhin: Projektmitarbeiter, Creative Technologist im Projekt „IMPULSE“
- Dr. Eleni-Ira Panourgia: Post-Doktorandin im Projekt „Listening to Climate Change“
- Christian Zipfel: Künstlerischer Leiter im Projekt „In Echt?“
- Dr. Yulia Yurtaeva-Martens: Projektmitarbeiterin, Begleitforschung im Projekt „In Echt?“
- Urzula Przybylska: Projektleiterin im Projekt „Sonic Futures“
- Thomas Schick: Akademischer Mitarbeiter im Projekt „Quadriga“
- Beate Hetényi (bis 11/23): Projektleiterin im Projekt SPUR.lab / Gastprofessorin für nationale Projektanträge
- Studentische (wissenschaftliche) Hilfskräfte: Fünf Hilfskräfte seit Gründung, die den Aufbau der Studiostruktur unterstützen, sowie in Projekten mitarbeiten.
- Praktikant*innen: Zwölf Praktikant*innen seit Gründung, die Projekte unterstützen sowie an Formatentwicklungen mitarbeiten.

Personalstrategie

Das CX Studio Team umfasst im Themenbereich der neuen Medientechnologien spezifische Kernkompetenzen, die verstetigt und kontinuierlich weiterentwickelt werden sollen. Diese Kernkompetenzen beinhalten Software-Entwicklung, Research & Development für Filmproduktionen, 2D & 3D Content Generation, sowie Audio und Music Technology. Ziel ist die Einstellung von Mitarbeiter*innen in den Kernkompetenzen über einzelne Projekte hinweg. Expertise soll langfristig gesichert und über qualifiziertes Personal bereitgestellt werden.

Des Weiteren sollen Doktorand*innen-Stellen in praxisorientierten Drittmittelprojekten gefördert, sowie Artistic Residencies ermöglicht werden, die im Bereich zwischen Kunst und Kreativwirtschaft arbeiten. Wir streben damit **neue Karrierewege für den Mittelbau** an. Auch können sich Alumni und Externe mit dem CX Studio assoziieren, um im Austausch zu bleiben, gemeinsame Projekte zu initiieren und ihre Expertise in das Studio einzubringen.

Infrastruktur & Technik

Als **Räumlichkeiten** werden für das CX Studio die erste Etage des Sammlungsneubaus der Filmuniversität genutzt. Das aktuelle Raumkonzept soll die gleichzeitige Unterbringung von drei größeren Projekten und weiteren kleineren Lern- und Experimentierprojekten ermöglichen, hinzu kommen vier permanente Co-Working-Plätze. Eine erste technische Ausstattung wurde von laufenden und abgeschlossenen Projekten und aus den Mitteln eines DFG-Großgeräteantrags geförderten XR & Interaction Lab übernommen. (Das XR & Interaction Lab ist nun Teil des CX Studios). Aktuell laufen weitere Drittmittelanträge für eine Erweiterung der Ausstattung. Kern der technischen Infrastruktur ist die Entwicklung und das Erleben immersiver und interaktiver audiovisueller Medien in unterschiedlichen Formen. Hierfür müssen die Aufnahme und die Generierung der passenden Daten, ihre Wiedergabe und die Interaktion mit den Prozessen und den virtuellen und realen Räumen umgesetzt und weiterentwickelt werden. Die Konzeption des CX Studios verfolgt dazu einen integrativen und transdisziplinären Ansatz, der in einer für die Filmuniversität einzigartigen Weise die verschiedenen Studiengänge und ihre Themen und Techniken zusammenbringt. Aus ihrer Symbiose ergeben sich nicht nur neuartige Lösungen für aktuelle technische und künstlerische Herausforderungen, sondern auch ganz neue Fragestellungen.



Die Räumlichkeiten des CX Studios visualisiert mit der Meeting-Plattform: GATHER.TOWN

Technik

Konkret beinhaltet das CX Studio Technik in folgenden Bereichen:

- 1. Aufnahmegeräte** für die Generierung von einzelnen audiovisuellen Bestandteilen bis hin zu vollständigen Bild- und Tonumgebungen (z.B. 360° Kameras, Photogrammetrie, Drohne, Mobile Rekorder),
- 2. Wiedergabegeräte** mit möglichen Zielformaten von XR, zu mobilen Smartphones, Tablets und Displays bis hin zu Raum umfassenden Aufbauten im Spektrum von massentauglich bis hin zu komplex, sowie von fest installierten Systemen (z.B. Spatial-Audio Multi Format Setup) zu mobilen Techniken,
- 3. Interaktions- und Steuerungsgeräte** für Tools und Workflows, in XR und für digitale Medienkunst (z.B. Sensoren im Raum, Physical Computing Setups, Eye-Tracker, Roboterarme).

Ziel des CX Studios ist es, nicht nur Technik zu verwalten und projektbasiert einzusetzen, sondern ein systematischer und langfristig angelegter Aufbau von allgemein anwendbarer Open-Source-basierter Infrastruktur, Prozessen, Tools und Prototypen und einem ausführlich dokumentierten Wissen darüber.

Wir streben an, diese Infrastruktur mit anderen wissenschaftlichen und künstlerischen Forschungsprojekten der Filmuniversität und Industriepartner*innen zu teilen. Auch hier liegt der Fokus nicht auf einer Bereitstellung von Geräten, sondern auf einem Austausch über Prozesse, Wissen und Ideen, der nachhaltig in die Strukturen des CX Studios zurückfließt.

Das CX Studio ist explizit als **hybrider Raum** angelegt, der Real- und Digitalraum mit neuartigen Konzepten und einer eigens zu entwickelnden technischen Infrastruktur verbindet. Durch diesen Ansatz kann nicht nur der regionale Austausch dynamisiert, sondern auch der globale Austausch ökologisch nachhaltiger gestaltet werden – ein Themengebiet, in dem die Filmuniversität mit dem CX Studio eine Vorbildfunktion einnehmen will.

Der **virtuelle Raum** besteht dabei aus einer Zusammenführung von gängigen (Online-)Tools, Cloud-Applikationen und -Speichern sowie aus speziell zu entwickelnden Workflows und einer Pipeline. Es wird, soweit möglich, auf vorhandene Open-Source- und preisgünstige Technologien zurückgegriffen. Die Gestaltung des hybriden Raums wird als ein Projekt des Studios verstanden und kontinuierlich mit den Partner*innen aus Forschung, Branche und Kunst weiterentwickelt.

Lehre

CX Classes

Die CX Classes sind aus den vormals unter dem Titel OMNILAB bekannten Workshops und Tagesseminaren hervorgegangen und finden Dienstags während der Vorlesungszeit im CX Studio statt. Eine CX Class beinhaltet ein interdisziplinäres und forschungsnahes Thema aus dem CX Studio, welches für die Studierenden und Doktorand*innen der Filmuniversität aufbereitet wird. Themen, die regelmäßig in diesem Kontext angeboten werden, sind die Einführung in Game-Engines, wie Unity oder Unreal Engine, Storytelling für VR, Einführung in virtuelle Produktionstechnologien oder der Audiotechnologiebereich mit Blick auf Audioprogrammierung. Die CX Classes sollen darüber hinaus auch eine Möglichkeit für den Diskurs und Austausch mit Industriepartner*innen anbieten, die im Rahmen der Veranstaltung spezifische Themen vorstellen und Seminare anbieten. Die CX Classes ermöglichen es auch für Projektmitarbeiter*innen und Studierende, sich von kleineren oder größeren Workshops und Seminaren als Lehrende oder Tutor*innen zu üben und einzubringen.

In den letzten zwei Semestern (SS2023/ WS2023-24) haben wir **25 Workshops** angeboten, die insgesamt ungefähr **150 Teilnehmer*innen** erreicht haben.

Lehrforschungsprojekte

Das CX Studio betreibt aktiv forschende Lehre im Themenspektrum neuer Medientechnologien. Studierende werden befähigt, Entwicklungen moderner Technologien aufzugreifen, zu reflektieren und mitzugestalten. Im Rahmen von Peer-Teaching-Veranstaltungen erhalten Studierende darüber hinaus die Möglichkeit, eigene Kompetenzen zu vermitteln. Der Kompetenzerwerb und deren Weiterentwicklung sind im Lehrangebot des CX Studios eng mit selbstgesteuertem forschendem Lernen verknüpft. Durch die Auseinandersetzung mit realen Forschungsprojekten – vor allem die des CX Studios – und konkreten Fragen von Industriepartner*innen, Hand in Hand mit strukturiertem Unterricht, werden Studierende in die Lage versetzt, Technologien für die Kreativ- und Medienpraxis, ihre Strukturen und Zusammenhänge kompetent und wissenschaftlich fundiert zu analysieren und zu kritisieren. Des Weiteren setzen Studierende eigenständig Projekte um, die sie zur Planung und Durchführung von Entwicklungs- und Forschungsprojekten befähigen. Übergeordnetes Ziel ist es, die Studierenden zu befähigen, mit den sich immer schneller verändernden Technologien und Fragestellungen reflektiert und innovativ umzugehen. Wir zielen damit auf die Kompetenz, in unbekanntem Themen souverän agieren zu können, anstatt einen statischen Status quo zu vermitteln.

Ausgewählte Lehrbeispiele

Virtual Production Workshops:

Seit dem Wintersemester 2020 finden regelmäßig Virtual Production Workshops statt. Zuletzt im September 2023 stellte uns die LED Cave in Berlin-Adlershof ihr Studio für einen Drehtag zur Verfügung, um zwei Dutzend Studierenden aus verschiedenen Studiengängen umfassende Einblicke in die Abläufe der Virtual Production zu geben, verbunden mit einem zweitägigen Vorbereitungsseminar an der Filmuniversität durch Mitarbeitende des CX Studios.

Making Waves:

Im Rahmen des Masterfonds 22/23 wurde die Workshopreihe Making Waves zur Erforschung neuer Musiktechnologien im Kontext von Live Performance und KI erstmalig durchgeführt. Ziel des Workshops war die Auseinandersetzung mit KI-basierten Werkzeugen und Anwendungen, um in kleinen Gruppen audiovisuelle Stücke experimentell zu entwickeln und am Ende des Workshops aufzuführen. Die Ergebnisse des Workshops wurden dokumentiert. Diese Workshop-Reihe wird nun regelmäßig fortgesetzt, zunächst in fokussierter Form für den Studiengang Creative Technologies. Eine interdisziplinäre Fortführung mit anderen Studiengängen ist geplant.

Digitale Bühne:

Im Seminar Digitale Bühne 2.0 haben wir interdisziplinär nach neuen Aufführungsorten und -praktiken gesucht. Das Seminar basierte auf den ersten Erfahrungen mit der digitalen Inszenierung von Beckett-Texten durch den Regisseur Robert Lehniger im Stück Digitale Bühne im Vorjahr. Konkret explorierte das Seminar die aktuellen technischen Möglichkeiten und die Probleme mit diesen, mögliche Inhalte und Darstellungsformen und die Repräsentation von Räumen und Akteuren. Übergeordnet beschäftigte sich das Seminar somit mit Fragen nach Raum, Präsenz und Ko-Präsenz, dem Medialen, der „Liveness“, Interaktion, Feedbackloops und der Gemeinschaft im analogen als auch digitalen.

BA „Visual Effects & Virtual Productions“:

Im Wintersemester 24/25 wird der neue Bachelor-Studiengang Visual Effects & Virtual Productions an der Filmuniversität eingeführt. Neben praxisorientierter Lehre, beinhaltet der Studiengang auch forschungsnahe Themen und strebt nach einer kontinuierlichen Auseinandersetzung mit Innovations- und Entwicklungspotentialen für Produktionsmethoden in der VFX. In diesem Themenbereich wird sich das CX Studio direkt in der Ausgestaltung und in die Lehre des VFXVP BA einbringen. Zum Beispiel sind die CX Classes als fester Bestandteil im Stundenplan des VFXVP BAs eingeplant.

Unterstützung bei Abschlüssen

Das CX Studio unterstützt hochschulweit Abschlussarbeiten und Abschlussprojekte, wie zum Beispiel:

Reconstruction Home:

Die BA-Absolventin Antonia Nestler hat mit Hilfe von Mitarbeiter*innen des CX Studio eine Augmented Reality Experience erstellt, mit der ein physisches Modell eines im Krieg zerstörten Hauses in Syrien virtuell mit einem iPad erkundet werden kann.

Bosnia VR:

Auf Basis von einfachen Fotogrammetrie-Aufnahmen von einer Recherchereise nach Bosnien hat das Team des CX Studio gemeinsam mit der Regisseurin Jana Stallein einen Prototypen einer VR Experience erstellt, die das Schicksal von Menschen, die die EU-Grenze zwischen Bosnien und Kroatien auf der Flucht überqueren, begreifbar machen will.

Cinematic Style Transfer:

Praktische und theoretische Abschlussarbeit von Neele Siemann im Studiengang MA VFX, die den Einsatz von KI-Technologien bei der Stilisierung von Realfilm-Einstellungen erkundet hat.

Der Schlagbaum (AT):

Das CX Studio unterstützt die Postproduktion der anspruchsvollen VFX-360°-Produktion mit Beratung und personeller Unterstützung, in erster Linie durch qualifizierte Erasmus-Praktikant*innen.

Interconnection:

Das CX Studio hat verschiedene Tests im Vorfeld des Projektantrags unterstützt, beherbergt aktuell das Virtual Art Department des Projekts und unterstützt das Team mit Erasmus-Praktikant*innen und fachlicher Expertise.

Eisspin:

Das Equipment für den PreViz Virtual Production Workflow des Projekts wurde vom CX Studio bereit gestellt.



KOOPERATIONEN & NETZWERKE

KOOPERATIONEN & NETZWERK

Das CX Studio verfolgt verschiedene Formen von Kooperationen und es bestehen diverse Partnerschaften und Netzwerke.

Strategie

Über die eigenen Forschungsprojekte hinaus organisiert sich das CX Studio in verschiedenen Formen der Kooperation:

Co-Working:

Für den kleinteiligen und kontinuierlichen Austausch zwischen Filmuniversität und, relevanten Branchen und sowie Forschungseinrichtungen wird innerhalb des Studios ein gemeinsamer hybrider Arbeitsraum geschaffen. Hier können sich Filmuniversitäts-Angehörige sowie Gäste im Rahmen von Resedencies entfalten. Das Co-Working-Angebot des CX Studio dient der aktiven Akquise und Einbindung von Impulsgeber*innen von außen.

Learning & Prototyping:

Diese Form der Zusammenarbeit beinhaltet klar definierte, zeitlich überschaubare Aktivitäten. Hierzu zählen interne und öffentliche Workshops, Vorträge und Präsentationen, erste Experimente, Studien und Tests sowie Beratungen und Coachings mit, durch und zwischen

den im Studio angesiedelten Akteur*innen und Externen aus Wirtschaft und Wissenschaft.

Forschungs- und Transferprojekte:

Inbegriffen sind alle Aktivitäten, die als definierte Projekte über einen längeren Zeitraum im Studio verankert, thematisch festgelegt und an einem klaren (Forschungs-) Ziel orientiert sind. Hierzu zählen Forschungsprojekte, aber auch Projekte, die Forschungsergebnisse, neuartige Technologien, Algorithmen und Produktionsprozesse in der Film- und Medienproduktion testen, weiterentwickeln und anwenden.

Workshops zur Projektanbahnung:

In den seltensten Fällen entstehen antragsreife Projektideen in ad hoc Gesprächen und die unterschiedlichen Rahmenbedingungen von Unternehmen und Hochschulen erfordern es, dass Partner Projekte gemeinsam konzipieren. Unser Ansatz, insbesondere für Transferprojekte, sind gemeinsame methodische Workshops zur Ideenfindung und Konzeption.

Netzwerkaktivitäten

Das CX Studio hat seit Anfang des Jahres 2023 kontinuierlich diverse Netzwerkveranstaltungen ausgerichtet oder daran teilgenommen. Auch im Jahr 2024 sollen diese Aktivitäten fortgesetzt werden. Eine komplette Liste der Veranstaltungen ist im Anhang in [Tabelle 3](#) zu finden.



VR Demonstration am MTH Jubiläum 2023. (c) Sophie Tummescheit

Bestehende Partnerschaften

Die besondere Mischung aus diversen Medienunternehmen, MediaTech Hub, MTH-Accelerator und universitärer Forschung ermöglicht es dem Medienstandort Potsdam – in dessen Zentrum sich das CX Studio befindet – die Zukunft audiovisueller Medienproduktion innovativ, aber praxistauglich, maßgeblich mitzugestalten. Um sich unter anderem vor Ort mit verschiedenen Partner*innen für unterschiedliche Themen passgenau zu vernetzen, bietet das CX Studio vier Formen der Kooperationen: Co-Working, Learning & Prototyping und Projekte (siehe oben).

Konkret unterhält die Forschungsgruppe bisher **20 regionale** Forschungs- und Transferkooperationen mit Unternehmen, wie im Anhang in der [Tabelle 4a](#) gelistet.



Kooperationspartnerschaften mit den regionalen und überregionalen Medienunternehmen sowie die internationale Vernetzung sind ein wesentlicher Baustein, um die besondere Position des CX Studios am Standort zu sichern und weiter auszubauen.

Des Weiteren unterhält die Forschungsgruppe CX Studio **12 nationale** Forschungs- und Transferkooperationen. (Die detaillierte Liste kann im Anhang in [Tabelle 4b](#) eingesehen werden.)

Die Forschungsgruppe CX Studio unterhält **34 europäische** Forschungs- und Transferkooperationen mit diversen Universitäten (siehe Anhang [Tabelle 4c](#)).



Visualisierung bestehender Partnerschaften des CX Studios in Deutschland und Europa / (c) Sophie Tummescheit

Workshops

Die Gruppe des CX Studio strebt an, regelmäßig Workshops für interessierte Filmuni-Angehörige und externe Personen anzubieten. Diese Workshops sollen dem konkreten Erfahrungsaustausch dienen sowie eine Grundlage für weiterführende gemeinsame Projektarbeiten darstellen. In den letzten beiden Jahren wurden die folgenden Workshops entwickelt und angeboten – es ist geplant die Formate regelmäßig zu wiederholen.

KI Workshop auf der HAMBURG OPEN, Messe für die Broadcast- und Medientechnikbranche, erstmalig Januar 2024 angeboten:

Mit dem Aufkommen von mächtigen KI Tools ergeben sich jenseits des Hypes auch viele interessante Anwendungen für die Broadcast- und Medientechnikbranche. Im Rahmen einer virtuellen Studio Umgebung, die – idealerweise in Echtzeit – computergenerierte multimediale Elemente mit realen Inhalten kombiniert, bieten KI Werkzeuge eine Verbesserung von bewährten Ansätzen bis hin zu ganz neuen kreativen Möglichkeiten. So können zum Beispiel mit einer Personen- und Objekterkennung Statistiken zum Live-Stream (Redezeit, Produktinformationen, etc.) eingefügt werden, Masken effizient generiert werden, für eine Anonymisierung Gesichter mit real aussehenden künstlichen Gesichtern ersetzt und animiert werden, oder aber auch vollständige Avatare nahtlos integriert werden. Für erste Einblicke in KI-getriebene Entwicklungen für ein virtuelles Studio, beleuchtet der 1,5 stündige Workshop kurz algorithmische Grundlagen und gibt einen Überblick über relevante KI- Werkzeuge. Im praktischen Teil des Workshops haben die Teilnehmer*innen die

Möglichkeit, mit verschiedenen KI- Tools selbst zu experimentieren und einen Anwendungsfall im Kontext eines virtuellen Studios zu erproben.

XR in der Pflege in Zusammenarbeit mit Prof. Dr. Dr. Schmailzl, dem Pflegeunternehmen Schwester Agnes GmbH, sowie Studio Deussen: Konzept für einen halbtägigen Ideenworkshop zur Anforderungsanalyse für XR Anwendungen im Kontext der häuslichen Pflege.

Virtual Production Lab, erstmalig angeboten in September 2022 in Zusammenarbeit mit dem Erich Pommer Institut:

Das Lab vermittelt durch praktische Übungen Grundlagen und Kernkompetenzen im Bereich Virtual Production. Diese revolutionäre Art des Filmens ist eine Weiterentwicklung der bekannten Rückprojektionen. Sie verbindet reale Aufnahmen mit VFX-Elementen mithilfe von LED-Displays im Hintergrund und erfordert völlig neue Prozesse in der Zusammenarbeit. Die Teilnehmer*innen konnten ihre Fähigkeiten im Workshop auf der HALOSTAGE im Studio Babelsberg, damals einem der führenden virtuellen Studios Europas, erproben. Im Rahmen der Weiterbildung werden nationale und internationale Expert*innen aus der Praxis sowie Professor*innen der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF ihr Wissen weitergeben. Als Partner unterstützen Netflix, das ZDF sowie das Studio Babelsberg das Virtual Production Lab.

Das erste Modul „Grundlagen & Konzepte“ gibt einen allgemeinen Überblick über die Prozesse der Virtuellen Produktion und schafft die Möglichkeit, sich mit den relevanten Methoden und Werkzeugen vertraut zu machen.

Im zweiten Modul „Praktische Pre-Production“ werden Szenen mit vorgegebenen Assets in Unreal gestaltet. Es wird dabei vermittelt, wie man mit virtuellen Kameras, Beleuchtung und Schattierung arbeitet und welche Vorbereitungen für eine Ausspielung auf einer LED-Wand notwendig sind.

Im Modul „Hands-On Produktion“ werden praktische Erfahrungen mit einer LED-Wand am Set gesammelt und die verschiedenen Prozesse und Funktionalitäten vor Ort im Studio erkundet. Das Modul „Professionelle Setups & Herausforderun-

gen in der realen Produktion“ befasst sich mit verschiedenen Dreh szenarien in der Praxis und diskutiert anhand des selbst gedrehten Beispiels mögliche Herausforderungen bei der virtuellen Produktion.

Das letzte Modul „Kontexte & Ausblick“ beleuchtet fortgeschrittene Themen und Zusammenhänge, wie z. B. volumetrisches Video oder Motion Capture in Echtzeit, und gibt einen Ausblick auf die Zukunft der Film- und Fernsehproduktion.

Envisioning Roles and Responsibilities of Artists in 2045, erstmalig Mai 2022 angeboten:

Gemeinsam mit verschiedenen Expert*innen und kreativen Denker*innenn erkunden wir in diesem Webinar, wie eine wünschenswerte Zukunft für Künstler und ihr Engagement in unserer Gesellschaft im Jahr 2045 aussehen könnte. Es werden Rollen und Szenarios exploriert, die Künstler*innen als soziale Akteur*innen und kreative Denker*innen weitreichend positionieren. Dabei werden die Beziehungen von Künstler*innen zu Technologie, Wirtschaft, Bildung und Transdisziplinarität diskutiert. In einem hybriden Aufbau ermöglicht das Webinar, alle Teilnehmer*innen sowohl online als auch vor Ort zusammenzubringen. Während des gesamten Webinars besteht die Möglichkeit, sich untereinander und mit den Diskussionsteilnehmern auszutauschen. Panel der ersten Durchführung des Webinars:

Rachel Uwa, Gründerin der School of Machines, Making & Make-Believe; Luiza Prado de O. Martins, Künstlerin, Autorin, PhD; Hideaki Ogawa, Direktor des Ars Electronica Futurelab und Direktor der Ars Electronica Japan; Lars Ebert, Direktor des Cultural Center H401 in Amsterdam.

<https://learningplatform.fast45.eu/dialogues/envisioning-the-artist-of-the-future/>

Imagining Climate Just Education in 2045 - Art School Futures Lab x Klasse Klima, erstmalig November 2022 angeboten:

Im Jahr 2045 wird die Welt, wie wir sie kennen, anders aussehen. Wir können die Zukunft zwar nicht vorhersagen, aber wir können sie gestalten. Im Rahmen des Erasmus+ Projektes FAST45 haben wir diesen Workshop erstmalig angeboten. Im Kontext der Zukunftsforschung zielen wir darauf ab, Wissen zu sammeln, neue Methoden zu entwickeln und zu testen und sich eine Hochschullandschaft vorzustellen, zu kartografieren und zu gestalten, in der Beteiligung, Forschung und Bildung in den Künsten eine entscheidende und integrierte Rolle innerhalb des Sektors und der Gesellschaft als Ganzes spielen. Besonderer Fokus des Workshop liegt auf dem Thema der Nachhaltigkeit. Das Workshop-Format nutzt Methoden, die aus den Bereichen World-Building, Design-Thinking, und Future Prototyping abgeleitet wurden. Der Workshop bietet den Teilnehmern Raum zur Aushandlung geeigneter Strategien und Maßnahmen, um gemeinsame Visionen zu verwirklichen.

Marketingaktivitäten

Visuelles Marketing

In enger Abstimmung mit dem Bereich Kommunikation & Marketing der Filmuniversität wurde ein Brand Design für das CX Studio erstellt. Dazu gehören folgende visuelle Marketingprodukte:

- Logo: In Einzelansicht und als Kombinationslogo mit dem Logo der Filmuniversität
- Webseite: Integriert auf der Filmuniversitäts-Webseite unter dem Menüpunkt FILMUNI/ Institute und Einrichtungen/ CX Studio
- Poster: Themenschwerpunkte des CX Studios gelistet, visuelle Marke für alle Veranstaltungen und dekoratives Informations-Element für das CX Studio
- Postkarten: Benötigte Hand-Outs, die per QR-Code auf die Webseite verweisen und somit auf alle aktuellen Aktivitäten
- Roll-Ups: Zur visuellen und inhaltlichen Präsenz bei allen Netzwerkaktivitäten, Veranstaltungen. (In Arbeit)

Kommunikation

Die interne Kommunikation der CX Studio Aktivitäten erfolgt über folgende Kanäle:

- Interne Mailverteiler (verbreitet von der Leitung des Studios)
- CX Studio Webseite unter dem Menüpunkt: [News & Events](#)
- Monitor im Atrium
- Interner Hochschulkalender in Kerio

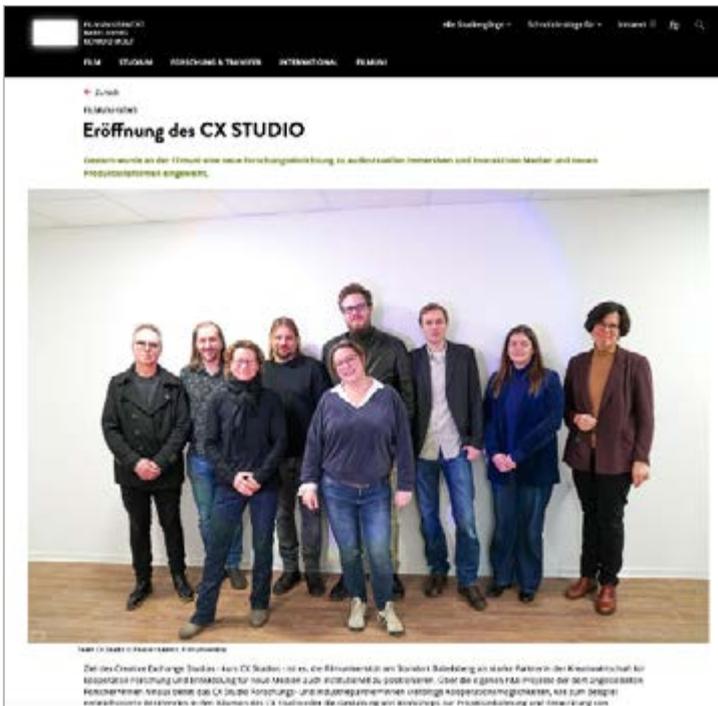
Die externe Kommunikation erfolgt wie folgt:

- Gezielte Anschrift der potentiell Interessierten aus der CX Studio Kontaktliste
- Verbreitung über den XRBB- Verteiler
- CX Studio Webseite unter dem Menüpunkt: [News & Events](#)
- LinkedIn

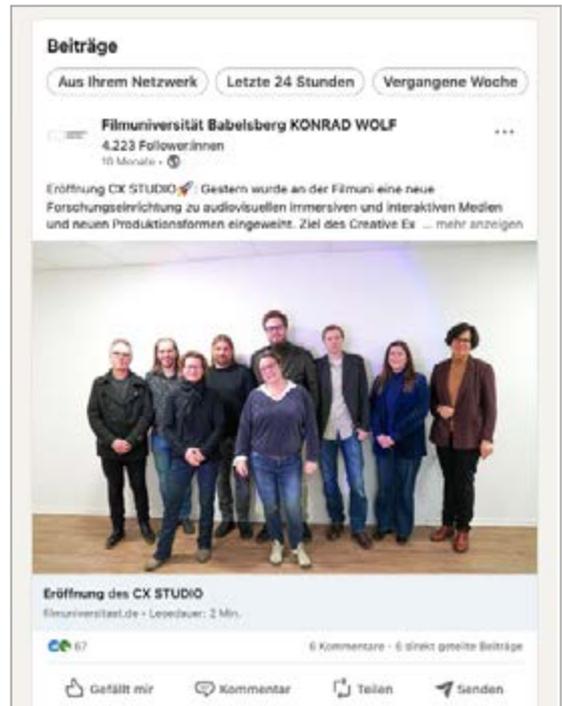


Postkarten für das CX Studio. / (c) Sophie Tummescheit

News-Artikel zum CX Studio



Artikel der Filmuniversität zur Eröffnung des CX Studio



Beitrag der Filmuniversität auf LinkedIn



Meldung der Medienstadt Babelsberg zur Eröffnung



LinkedIn Beitrag des MediaTech Hub Potsdam



Meldung über den VRBB Eventkalender



STATUS QUO & AUSBLICK

STATUS QUO & AUSBLICK

SWOT Analyse

Die CX Studio Gruppe und die Koordination des Studios entwickeln die Strategie des CX Studios kontinuierlich weiter. Unter anderem wurde dabei auch eine SWOT-Analyse durchgeführt:

Strengths

- Interdisziplinäre Kollaboration zwischen Professuren aus unterschiedlichen Fachgebieten
- Themenvielfalt in gemeinsamer Lehre
- Gemeinsame Projektergebnisse und Referenzprojekte
- Kompetenzaufbau zu neuen Technologien
- Professionelle Produktionen
- Interdisziplinäres Netzwerk
- Internationalisierung
- Optionen für Postdoktorand*innen und assoziierte Forscher*innen
- Verbindlichkeit in der Zusammenarbeit mit Externen
- Aktive Akquise von Kooperationspartner*innen
- Erfahrung und Erfolg in diversen Förderprogrammen
- Unterstützung und Vernetzung innovativer studentischer Projekte
- Sichtbarkeit durch z.B. Präsentationen auf Fachveranstaltungen und Interviews
- Zuverlässige und hochqualifizierte Mitarbeiter*innen
- Modern ausgestattete Arbeitsräume und Infrastruktur
- Spaß bei der Entwicklung des CX Studios

Weaknesses

- Bisher wenig eigene Software-Entwicklungen als Forschungsgrundlage
- Aktuell geringe Möglichkeiten, Mitarbeiter*innen langfristige Sicherheit zu bieten
- Zu wenige wissenschaftliche Publikationen
- Abhängigkeit von Dritten beim Zugang zu modernen Produktionstechnologien (LED Wall, volumetrisches Studio)
- Fehlende Systematik in den Prozessen, z.B. in der Betreuung von Hilfskräften und Mitarbeiter*innen
- Infrastruktur und technische Ausstattung noch im Aufbau
- Keine flexiblen, projektungebundenen Arbeitskapazitäten
- Keine Fokussierung auf CX Studio Themen
- Noch unzureichende Integration von Forschungs- und Studiengangstrukturen

Opportunities

- Schnittstelle zwischen Storytelling, Ästhetik und Technologieentwicklung
- Schnittstelle zwischen Forschung, Anwendung und Kunst
- Synergien zwischen verschiedenen Fachbereichen und Studierendengruppen
- Großes, diverses Netzwerk
- Etablierung kollaborativer Forschung und Entwicklung am Standort Babelsberg im Bereich Medientechnologien
- Medienstadt und Studio Babelsberg
- Neue Karrierewege und Fachkräfteausbildung
- Flexible Beschäftigungsmöglichkeiten

Threats

- Findung von qualifiziertem Personal
- Kompetenzverlust durch Weggang von Mitarbeiter*innen nach Projektende
- Abhängigkeit von Partner*innen
- Eingeschränkte Finanzierungsmöglichkeiten der (potentiellen) Partner*innen im Bereich Forschung und Entwicklung
- Abhängigkeit von passenden Förderprogrammen
- Zwischenfinanzierung von Personal und Finanzierung von Allgemeinaufgaben abhängig von Topf 3
- Strukturelle Trennung von Forschung und Lehre

Ausblick

Im vergangenen Jahr ist es uns im CX Studio gelungen, verschiedene komplexe Aufgaben zu adressieren und umzusetzen: Wir haben Drittmittel in ausreichendem Umfang eingeworben, um ein Kernteam über die nächsten beiden Jahre zu halten und weitere Kompetenzen aufzubauen.

In den nächsten Jahren soll insbesondere der Transfer im Rahmen von Wirtschaftskooperationen als ein weiteres Standbein der Finanzierung ausgebaut werden. Durch die kürzlich genehmigte ILB-Förderung können wir voraussichtlich ab dem Sommer 2024 die technische Infrastruktur weiter ausbauen.

Wir arbeiten weiter daran, Projektabläufe zu vereinheitlichen und Netzwerk- und Marketingaktivitäten gemeinsam zu koordinieren und auszuweiten. Nach der erfolgreichen Überführung des OMNILAB in die gemeinsame gestaltete Workshopreihe CX Class soll diese in den nächsten Semestern nun in weitere Studiengänge wie den BA VFX/VP fest eingebunden werden. Zudem möchten wir die Zusammenarbeit mit ambitionierten studentischen Teams von Abschlussprojekten und Alumni-Firmen der Filmuniversität intensivieren.

Unserer Meinung nach blicken wir auf ein sehr erfolgreiches Jahr 2023 zurück. Neben der Festigung und weiteren Etablierung unserer Forschungsaktivitäten und der Managementstrukturen des CX Studios, möchten wir mit dem CX Studio die Ausgestaltung der aktuellen Forschungsprogrammatik der Filmuniversität weiter unterstützen. Ein Ziel ist dabei die nachhaltige Stärkung von Forschung und Transfer, die in enger Verbindung mit der Innovationsfähigkeit der Region steht.

ANHANG

ANHANG

Tabelle 1: Forschungs- und Transferprojekte

Laufende Projekte



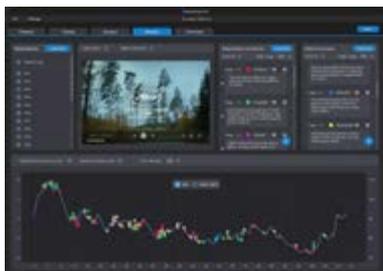
Zeitraum: 2024 – 2026

Förderung:

DATIpilot - BMBF 2024

ATANEK

ATANEK entwickelt unser bestehendes Augmented Reality Trainingskonzept für Krisenstäbe weiter. In Zusammenarbeit mit der HAW Hamburg sollen zwei neue Trainingsszenarien für die TerrAResponse AR-Trainingsplattform erstellt werden: Ein Pilotszenario für die Bezirksverwaltung Hamburg-Bergedorf und ein generisches Trainingsszenario "Calamitas" für die Ausbildung im Studiengang Gefahrenabwehr.



Zeitraum: 2024 - 2025

Förderung: Erasmus+

KreaTech

Das übergeordnete Ziel des Projekts ist die Entwicklung und Einführung von Lern- und Lehrwerkzeugen für datengesteuerte Film- und Medienproduktionen. Aktivitäten beinhalten die Entwicklung von Standards für die datengesteuerte Analyse von Medieninhalten und die Exploration von biometrischen Daten in kreativen Entscheidungen, unter anderem anhand der Software Cinematic.



Zeitraum: 2022 - 2025

Förderung: Erasmus+

Green Education in Media (GEM)

In dem auf drei Jahre angelegten Erasmus+ Kooperationsprojekt Green Education in Media (GEM) sollen sich die Curricula im Bereich Mediendesign und Medienproduktion aus verschiedenen Perspektiven mit Natur, Klimawandel und Nachhaltigkeit auseinandersetzen, indem Themen und Methoden an der Schnittstelle zwischen ökologischer Realität und Digitalität erarbeitet und in transnationalen Veranstaltungen erprobt werden. Die „ökologische Realität“ umfasst dabei die Natur und ihre Phänomene sowie die Wechselbeziehung zwischen der vom Menschen geschaffenen Umwelt und der natürlichen Umwelt.



Zeitraum: 2024 - 2027

Förderung: Horizon Europe

IMPULSE: Re-Thinking Digitalisation of Cultural Heritage

In den letzten beiden Jahrzehnten wurden erhebliche Mittel für die Digitalisierung kultureller Artefakte ausgegeben. Die meisten Inhalte lagern nun jedoch ungesehen in digitalen Archiven und es mangelt an Konzepten, diese Inhalte auf ansprechende Weise der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. IMPULSE untersucht zum einen, welche Hindernisse bestehen, um diese Inhalte für die Games- und Filmproduktionen zu nutzen, und wie sie überwunden werden können. Zum anderen werden verschiedene Pilotprojekte entwickelt, die sich künstlerisch mit der interaktiven Kontextualisierung dieser Inhalte auseinandersetzen.



Zeitraum: 2022 – 2024

Förderung: Bundesministerium der Finanzen, Stiftung evz

In Echt? – Virtuelle Begegnung mit NS-Zeitzeug:innen

Im Zuge des Projekts werden aus Rohdaten volumetrisch aufgezeichneter Interviews mit NS-Zeitzeug*innen, die im Archiv der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF vorliegen, Sequenzen ausgewählt und daraus eine Virtual Reality-Anwendung für eine mobile Ausstellung entwickelt. Diese Ausstellung wird zu verschiedenen Anlässen, in unterschiedlichen Konstellationen und an breit gestreuten Orten in Brandenburg präsentiert und dadurch einer möglichst heterogenen Gruppe von Besucher*innen virtuelle Begegnungen mit NS-Zeitzeug*innen ermöglicht.



Zeitraum: 2022 - 2024

Förderung:

Postdoc Network Brandenburg

Listening to Climate Change: The Role of Sound and New Media Formats for Enhancing Environmental Perception

Das Forschungsprojekt „Listening to Climate Change“ erforscht die Potenziale von Klang und neuen Medienformaten zur Vermittlung von multisensorischem Wissen über den Klimawandel und zur aktiven Einbeziehung der Bürger in die aktuelle ökologische Krise durch Zuhören.

[Projekt-Website](#)



Zeitraum: 2023 - 2024

Förderung: BMBF

MovieTwin: Ein Ökosystem Für die Nachhaltige Filmproduktion

Die ökologische Nachhaltigkeit von Filmproduktionen zu gewährleisten, ist oft unmöglich. Dies liegt in der Regel an einem fehlenden systematischen Ansatz und daran, dass die wirtschaftlichen Folgen entsprechender Entscheidungen nicht genau abgeschätzt werden können. Die Filmindustrie in Europa besteht aus einer Vielzahl von Akteuren, Disziplinen, Methoden und Technologien – eine Lösung, die nur die Übernahme einheitlicher Produktionsstandards vorsieht, ist nicht praktikabel. Als Alternative will MovieTwin den Wandel zur Nachhaltigkeit durch den intelligenten Einsatz neuartiger Technologien und forschungsbasiertem Change Management ermöglichen.



Zeitraum: 2023 - 2026

Förderung: BMBF

QUADRIGA: Berlin-Brandenburgisches Datenkompetenzzentrum für Digital Humanities, Verwaltungswissenschaft, Informatik und Informationswissenschaft

QUADRIGA führt Forschungs-, Lern- und Vernetzungsorte über datenbasierte Fallstudien und Bildungsangebote zusammen. So werden für Forscher*innen aller Karrierestufen Ressourcen für den souveränen Umgang mit Daten im Forschungsalltag geschaffen.

Das QUADRIGA-Netzwerk besteht aus einschlägigen und (inter-)national ausgewiesenen Expert*innen aus wissenschaftlichen Einrichtungen der Region Berlin-Brandenburg. Expert*innen aus den vier Fachdisziplinen mit Ausrichtung auf eine der drei Datentypen fundieren inhaltlich und methodisch die Ausrichtung von QUADRIGA. Die Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF verantwortet in dem Verbundvorhaben die Anwendungsdomäne Filmwissenschaft im Kontext der Disziplin Digital Humanities mit dem Schwerpunkt auf den Datentyp Bewegtes Bild.



Zeitraum: 11/2023-11/2024

Förderung: Institut für künstlerische Forschung

Sonic Futures

Sonic Futures ist eine künstlerische Forschungsarbeit, welche sich mit Artenvielfalt, Bienenkommunikation und künstlicher Intelligenz auseinandersetzt. Leitende Fragestellung ist, Tier- und Naturgeräusche in menschliche Sprache und insbesondere Gedichte zu übersetzen. Das Projekt zielt darauf ab, eine Klanginstallation zu entwickeln, die Hörer*innen bzw. Besucher*innen einen engeren mitfühlenderen Bezug zur Natur ermöglicht und die entstandenen Gedichte vorspielt. Die Projektidee wird durch den IKF-Preis 09/2023 gefördert. [Website](#)

Vergangene Projekte



Zeitraum: Sommer 2023

Förderung:

ILB, MWAE Brandenburg

Clean Film IT Lab / Startup Bootcamp Clean Film Production

Thema der Veranstaltungen ist die ökologische Nachhaltigkeit von IT & Cloud Infrastrukturen in der Filmproduktion. Die Veranstaltungen haben zum einen zum Ziel den Teilnehmer*innen Wissen über die Nachhaltigkeit ihrer aktuellen Infrastruktur und mögliche Verbesserungen zu vermitteln und einen Austausch mit anderen Industriepartner*innen zu ermöglichen. Zum anderen sollen die Probleme und Ideen von Industriepartner*innen in die aktuellen Forschungs- & Transferprojekte am HPI und an der Filmuni einfließen.

Die Veranstaltungen haben in Zusammenarbeit mit den folgenden Expert*innen stattgefunden:

Henning Paulke, Principal Partner Development Manager at Amazon Web Services; Simon Sturzenegger, Senior Workflow Specialist Rotor Film GmbH; Leonardo Re, Gründer und CEO bei freispace GmbH; Andreas Porada, Senior Project Manager IT und sein Kollege Ruslan Mstioian bei UFA GmbH; Marit Krücken, Project Manager Production Workflows bei UFA GmbH and Laila Lala, Gründerin und Green Consultant bei Greenigma.

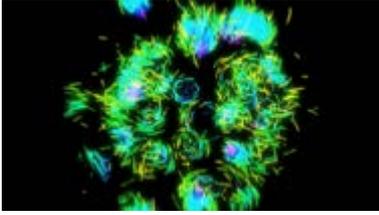


Zeitraum: 2022/23 / 6 Monate

Förderung: Kooperationsprojekt

ZALF AR Cookbook — Lehrforschungs Kooperation mit dem Leibniz-Zentrum für Agrarlandschaftsforschung (ZALF) e.V.

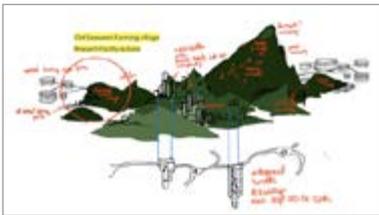
Diese Lehr- und Forschungs Kooperation zwischen dem Studiengang Creative Technologies und dem Leibniz-Zentrum für Agrarlandschaftsforschung (ZALF) e.V. beschäftigte sich mit Fragen der Wissenschaftskommunikation und entwickelte eine prototypische AR-App. Die AR-App kann in Kombination mit einem Mujaddara-Rezept verwendet werden und vermittelt den Nutzer*innen durch Animationen, wie die Zutaten einen positiven Einfluss auf die Umwelt und die damit verbundenen ökologischen Prozesse haben. [Website](#)



Zeitraum: 2022 / 6 Monate
Förderung: [Transfer BONUS](#)

Transfer BONUS-Projekt mit KLING KLANG KLONG

Im Transfer-BONUS Projekt zwischen dem Studiengang Creative Technologies und dem Berliner Studio kling klang klong wurde ein innovatives Visualisierungs-Tool für das Unternehmen programmiert. Die Applikation generiert ein vielfältig anpassbares visuelles Ergebnis auf Basis von unterschiedlichen Klangerbeiten des Soundstudios. Aus Musik, Sound Designs und atmosphärischen Tönen entstehen kurze Filme mit animierten grafischen Elementen im Einklang mit dem visuellen Stil von KLING KLANG KLONG.



Zeitraum: 2022 / 1 Woche

World Building meets Art for Futures Lab – Lehrkooperation mit dem World Building Institute der USC L.A.

Das Art for Futures Lab trifft Alex McDowell's "Planet Junk":
Aus einem dystopischen Zukunftsszenario entstehen mit der World Building Methode positive Visionen für eine nachhaltige Zukunft.
In dem interdisziplinären einwöchigen Workshop wurden die Methoden von Planet Junk und dem Art for Futures Lab kombiniert, um ein dystopisches Basisszenario einer isolierten, von einem Vulkanausbruch verwüsteten Insel in utopische, positive Zukunftsszenarien zu verwandeln. Neue Wege und Methoden für die interdisziplinäre Entwicklung von Geschichten wurden erprobt und umgesetzt.



Zeitraum: 2022 / 6 Monate
Förderung: [Transfer BONUS](#)

Transfer BONUS-Projekt mit Bitteschön.TV

Verfahrensinnovation zur Integration von 3D Texture-Painting Methoden in Animationsprozessen für Gesichter in 2D.
In dem Transfer BONUS-Projekt mit dem Berliner Unternehmen [Bitteschön.TV](#) (Studio für Illustration, Animation und Storytelling) hat der Studiengang Creative Technologies das Add-on Animetexture für die Software Blender konzipiert und umgesetzt. Blender ist eine quelloffene Content-Creation-Software für 2D und 3D Animation. In diesem Sinne wird das Add-on mit einer GNU (gpl) Lizenz auf der Plattform Github veröffentlicht. So können neben dem Auftraggeber Bitteschön.tv weitere Animationsschaffende von der neuen Funktionalität profitieren.



Zeitraum: 2021 – 2023

Förderung: MWAE

Volumetrisches Zeitzeugnis von Holocaustüberlebenden

Das „Volumetrische Zeitzeugnis von Holocaustüberlebenden“ ist ein digitales Archiv, das aus volumetrischen Aufzeichnungen von Holocaustüberlebenden besteht. Zeitzeug*innen teilen im Interview ihre Erlebnisse und Erinnerungen, die mit dem Holocaust verknüpft sind. Das Material wird über das Archiv für zukünftige Generationen zugänglich gemacht und für Bildungs- und Aufklärungszwecke genutzt.

Gefördert vom Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Energie des Landes Brandenburg und in enger Kooperation mit der [Volucap GmbH](#).



Zeitraum: 2021 – 2024

Förderung: Erasmus Knowledge Alliance

Futures Art School Trends - 2045

Die Erasmus Knowledge Alliance „Higher Art Education, Creative Industry and Business - Futures Art School Trends - 2045“ (FAST45) hat zum Ziel, zukunftsorientiertes Denken und Handeln zu initiieren und zu unterstützen. Das Projekt eröffnet in ganz Europa einen Dialog und Wissensaustausch zwischen Kunsthochschulen, Universitäten und ihren sozioökonomischen Partnern aus unterschiedlichen Disziplinen.



Zeitraum: 2020 – 2022

Förderung: StaF-Programm im Fonds für regionale Entwicklung der Europäischen Union (EFRE) gefördert.

Kollisionen - Medienkollisionen als Innovationstreiber für neue Zugänge zum Kulturerbe

Das wissenschaftlich-künstlerische Forschungsprojekt „Kollisionen“ widmet sich der Frage, wie das gedankliche Universum des russischen Regisseurs und Filmtheoretikers Sergej Eisenstein und seine Lebensräume mit Hilfe von neuen Technologien für Forschung und die interessierte Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden kann. Kollisionen ist ein Kooperationsprojekt mit der Fachhochschule Potsdam. [Kollisionen-Website](#)



Zeitraum: 2020 – 2023

Förderung:

[Kulturstiftung des Bundes](#)

SPUR.lab - Site Specific Augmented Storytelling Lab

Erforscht werden die narrativen Möglichkeiten von interaktiven digitalen Technologien - insbesondere im Bereich Augmented Reality – zum Thema „Nationalsozialismus und nationalsozialistische Lager in Brandenburg“. Das Projekt versteht sich dabei als Labor und Experimentierraum. Die Projektpartner*innen arbeiten über vier Jahre gemeinsam und institutionenübergreifend an Prototypen für digitale Narrative und Vermittlungsformate der Zeitgeschichte.



Zeitraum: 2019 – 2022

Förderung: BMBF – Förderlinie
„Virtual und Augmented Reality
in der beruflichen Bildung“

oKat-SIM – AR-unterstütztes Krisenstabstraining

Das Projekt oKat-Sim setzt Augmented Reality im Training zum Katastrophenschutz ein. Authentische Simulationen helfen Entscheider*innen sich effektiv auf den Ernstfall vorzubereiten. Die entwickelte AR-App ermöglicht es Trainer*innen, ein komplexes und authentisches Planspiel-Szenario in das Training einzubinden.



Zeitraum: 2018 – 2021

Förderung: Erasmus+

Emerging Media Exploration (EMEX)

EMEX zielte darauf ab, frühzeitig Studierende aus Medienstudiengängen mit F&E Einrichtungen und Produktionsfirmen zusammenzubringen, um das Erzählpotential und künstlerische Workflows sich entwickelnder neuer Medienformen (Emerging Media) zu erkunden. Die entwickelten und getesteten Lehrkonzepte wurden vom Erasmus+ Programm als „Good Practice“ ausgezeichnet.

Tabelle 2: Forschungs- und Transferprojektanträge

Name		Rejuvenate	
Förderer	Erasmus+ Alliance for Innovation proposal		
Antragsdatum	März 2024	Bearbeitet von	Lena Gieseke
Beschreibung	Rehearsing for the Future. Neue Kooperations- und Bildungsstrukturen für Institutionen und Unternehmen im Zeitalter der Komplexität.		
Fördervolumen	Projektvolumen: 1.496.904 € Anteil Filmuni: 40.026,61 €	Laufzeit	2025-2028
Status	offen		
Name		TOKEN	
Förderer	Volkswagen Stiftung Pioniervorhaben - Impulse für die Wissenschaft		
Antragsdatum	April 2024	Bearbeitet von	Donata Haag, Angela Brennecke
Beschreibung	Das Projekt TOKEN zielt darauf ab, ein Toolkit für die Förderung des Mittelbaus an Kunsthochschulen zu entwickeln.		
Fördervolumen	Fördervolumen: 358.000 €	Laufzeit	2025-2028
Status	offen		
Name		ATANEK	
Förderer	DATi Pilot Modul 1		
Antragsdatum	August 2023	Bearbeitet von	Björn Stockleben
Beschreibung	Weiterentwicklung des oKat-SIM Trainingsansatzes für das Thema Waldbrand.		
Fördervolumen	Projektvolumen: 150.000 € Anteil Filmuni: 150.000 €	Laufzeit	07/2024–12/2025
Status	bewilligt		
Name		GEM	
Förderer	Erasmus+ Cooperation Partnership		
Antragsdatum	März 2022	Bearbeitet von	Björn Stockleben, Martin Gordon, Sophie Tummescheit
Beschreibung	Green Education in Media - Ansätze der Nachhaltigkeit in Studiengängen der Medienproduktion aus verschiedenen Perspektiven		
Fördervolumen	Projektvolumen: 400.000 € Anteil Filmuni: 77.031 €	Laufzeit	2022 – 2025
Status	bewilligt		
Name		IMPULSE	
Förderer	Horizon Europe		
Antragsdatum	April 2023	Bearbeitet von	Martin Gordon / Björn Stockleben
Beschreibung	Erarbeitung von neuen Strategien und Anwendungsfällen für die Digitalisierung von Cultural Heritage. Fokus der Filmuni liegt auf weiterer Arbeit mit dem Holocaust-Interview-Archiv und der Digitalisierung historisch bedeutsamer Orte.		
Fördervolumen	Projektvolumen: 3.393.717,50 € Anteil Filmuni: 416.250,00 €	Laufzeit	2024–2027
Status	bewilligt		

Name	Listening Listening to Climate Change		
Förderer	Postdoc Network Brandenburg		
Antragsdatum	August 2021	Bearbeitet von	Eleni-Ira Panourgia
Beschreibung	Das Forschungsprojekt untersucht das kreative Potenzial von Klang und neuen Medienformaten, um eine direkte, immersive und affektive Verbindung zwischen Menschen und den ökologischen Auswirkungen des Klimawandels herzustellen.		
Fördervolumen	Projektstelle TVL-13 100% zzgl. 2T Sachmittel	Laufzeit	2022 - 2024
Status	bewilligt		
Name	MovieTwin		
Förderer	Proposalentwicklung BMBF		
Antragsdatum	Mai 2023	Bearbeitet von	Lena Gieseke
Beschreibung	Antragstellung „Ein Ökosystem Für die Nachhaltige Filmproduktion“ für die Horizont Europa Förderung „HORIZON-CL2-2024-HERITAGE-01-02: Cultural and creative industries for a sustainable climate transition“		
Fördervolumen	Projektvolumen: 38.962,32 € Anteil Filmuni: 38.962,32 €	Laufzeit	2023 - 2024
Status	bewilligt		
Name	QUADRIGA		
Förderer	BMBF Aufbau von Datenkompetenzzentren in der Wissenschaft		
Antragsdatum	April 2023	Bearbeitet von	Lena Gieseke / Skadi Loist
Beschreibung	Datenkompetenzzentrum für Digital Humanities, Verwaltungswissenschaft, Informatik und Informationswissenschaft; Teilvorhaben: Digital Humanities für Bewegtes Bild mit Schwerpunkt Film.		
Fördervolumen	Projektvolumen: 2.931.143,59 € Anteil Filmuni: 244.152,36 €	Laufzeit	2023 - 2026
Status	bewilligt		
Name	Sonic Futures		
Förderer	Institut für künstlerische Forschung		
Antragsdatum	September 2024	Bearbeitet von	Ursula Przybylska / Angela Brennecke
Beschreibung	Künstlerisches Projekt, welches mit Hilfe von KI eine Übersetzung von Bienensummen in englische Sprache explorieren will und das Summen der Bienen in englische Gedichte übertragen möchte.		
Fördervolumen	Projektvolumen: 2.500 € Anteil Filmuni: 2.500 €	Laufzeit	2023 - 2024
Status	bewilligt		
Name	KREA-TECH		
Förderer	Erasmus+ Cooperation Partnership		
Antragsdatum	Mai 2023	Bearbeitet von	Lena Gieseke
Beschreibung	Innovative Lern- und Lehrmethoden für die Implementierung neuer Technologien in kreativen Medienprozessen		
Fördervolumen	Projektvolumen: 400.000 € Anteil Filmuni: 38.500 €	Laufzeit	2023-2025
Status	bewilligt		
Name	AMoFiCo		
Förderer	DFG/AHRC		
Antragsdatum	Februar 2022	Bearbeitet von	Björn Stockleben / Sophie Tummescheit
Beschreibung	Gemeinsamer Antrag mit der University of Bournemouth für ein Projekt zur Erforschung und praktischen Entwicklung zu diversitätsorientierten Stoffentwicklungs- und Produktionsprozessen im Rahmen des kooperativen Forschungs-Calls zwischen DFG und dem britischen AHRC.		
Fördervolumen		Laufzeit	
Status	abgelehnt		

Name		Ancestors	
Förderer	European Media and Immersion Lab (Emil)		
Antragsdatum	August 2023	Bearbeitet von	Lena Gieseke
Beschreibung	Ancestors ist eine interaktive Kunstinstallation, die modernste Gesichtserkennungstechnologie und künstliche Intelligenz einsetzt, um neue, partizipative Erzählungen für das Zeitalter der Avatare zu schaffen.		
Fördervolumen	Projektvolumen: 276.200 € Anteil Filmuni: 30.000 €	Laufzeit	
Status	abgelehnt		
Name		Approve / Awakening the Population of the Forum Romanum	
Förderer	European Media and Immersion Lab (Emil)		
Antragsdatum		Bearbeitet von	Beate Hetényi
Beschreibung	Fortführung des Projektes „Virtual History“. Die virtuelle Platzanlage soll mit volumetrischen Videos belebt werden.		
Fördervolumen	Projektvolumen / Anteil Filmuni: 496.940 €	Laufzeit	
Status	abgelehnt		
Name		CATCH	
Förderer	Horizon Europe		
Antragsdatum	April 2022	Bearbeitet von	Martin Gordon / Björn Stockleben / Angela Brennecke
Beschreibung	Digitalisierung und KI-gestützte Analyse von traditionellen Handwerksprozessen und deren Anwendung in der Robotik.		
Fördervolumen	Projektvolumen: 2.802.819 € Anteil Filmuni: 741.125 €	Laufzeit	
Status	abgelehnt		
Name		CBRN-S	
Förderer	UCPM2027		
Antragsdatum	Mai 2023	Bearbeitet von	Martin Gordon / Björn Stockleben
Beschreibung	HEurope Projekt zur Erweiterung von oKat-SIM für das Krisenstabstraining bei nuklearen Störfällen mit Partner aus Spanien und Portugal.		
Fördervolumen	Projektvolumen: 1.169.415,84 € Anteil Filmuni: 371.803,60 €	Laufzeit	
Status	abgelehnt		
Name		Interreg	
Förderer	CoPART		
Antragsdatum	Januar 2023	Bearbeitet von	Martin Gordon / Björn Stockleben
Beschreibung	Entwicklung der oK-SIM-Plattform, um zusätzliche Beiträge der Gemeinschaft in die Entscheidungsfindung einzubeziehen.		
Fördervolumen	Projektvolumen: 499.660 € Anteil Filmuni: 150.259 €	Laufzeit	
Status	abgelehnt		

Name	DiviLeX / Diversitätssensible Lehrkräftebildung in XR		
Förderer	BMBF		
Antragsdatum		Bearbeitet von	Beate Hetényi
Beschreibung	DiviLeX fördert Integration durch Bildung von Sekundarstufenschüler*innen mit Migrationsgeschichte, indem modular aufgebaute Fortbildungen für (angehende) Lehrkräfte entwickelt werden. In partizipationsorientierter Zusammenarbeit mit Praxispartner*innen wird erstmals ein Prototyp entworfen, evaluiert und implementiert, der virtuellen Wissenserwerb mit realen Situationen verzahnt. Dafür entwickelt ein interdisziplinäres Team eine Schulungsplattform, die praxisnahe Fallbeispiele mit volumetrischen Videos und KI-gestützten Kommunikationssituationen kombiniert.		
Fördervolumen	Projektvolumen: 1.207.500 € Anteil Filmuni: 262.500 € (Personal) €	Laufzeit	
Status	abgelehnt		
Name	EEFI		
Förderer	Horizon Europe		
Antragsdatum	April 2022	Bearbeitet von	Skadi Loist / Björn Stockleben
Beschreibung	Untersuchung der Rolle von Daten und Datenanalyse in der Reform der europäischen Filmfördersysteme.		
Fördervolumen		Laufzeit	
Status	abgelehnt		
Name	EUSER		
Förderer	Creative Europe		
Antragsdatum	November 2022	Bearbeitet von	Martin Gordon / Björn Stockleben
Beschreibung	Antrag zur Konzeption von Workshops zur Ausbildung von Roma-Filmschaffenden (Screenwriting Europe Ausschreibung) Kamira Federation.		
Fördervolumen	Projektvolumen: 389.870,05 € Anteil Filmuni: 125.271,83 €	Laufzeit	
Status	abgelehnt		
Name	IMTEKU		
Förderer	DATi Pilot Modul 1		
Antragsdatum	August 2023	Bearbeitet von	Evgeny Kalachikhin / Björn Stockleben
Beschreibung	Entwicklung interaktiver Großleinwandprojektionen für Ausstellungen.		
Fördervolumen	Projektvolumen: 280.000€ Anteil Filmuni: 150.000€	Laufzeit	
Status	abgelehnt		
Name	IntoCon / Innovative Classroom Tools for Confronting Antisemitism		
Förderer	Landecker Stiftung		
Antragsdatum		Bearbeitet von	Beate Hetényi
Beschreibung	Das Projekt unterstreicht die Bedeutung einer Antisemitismus-kritischen Bildung und plant die Entwicklung von Konzepten für eine antisemitismuskritische Bildung. Die Innovation des Projekts besteht darin, dass es über die traditionellen Lehrmethoden der Holocaust-Erziehung hinausgeht und diese durch die Entwicklung von Ansätzen ergänzt, die das zeitgenössische jüdische Leben sichtbar machen. Ein neuartiger Aspekt dieses Projekts ist die Integration von XR-Tools in digitale Lernumgebungen, die über mobile Geräte zugänglich sind.		
Fördervolumen	Projektvolumen: 598.600,00 € Anteil Filmuni: 129.600,00 € (Personal)	Laufzeit	
Status	abgelehnt		

Name		Technology for an Empathetic and Inclusive Holocaust Education	
Förderer	Claimsconference		
Antragsdatum		Bearbeitet von	Beate Hetényi
Beschreibung	Das Zeugnis von Ernst Otto Krakenberger, der den Holocaust als verstecktes Kind in den Niederlanden überlebte, bietet einen differenzierten Einblick in die Komplexität von Verlust, Migration, religiöser Identität und der sozialen Dynamik, die den Holocaust begleitet. Die Einbeziehung von Ernst Otto Krakenbergers reichhaltigem Zeugnis durch eine VR-Erfahrung ist daher ein grundlegender Wandel in der Art und Weise, wie wir künftige Generationen dazu erziehen können, die vielfältigen Herausforderungen und Chancen zu bewältigen, die sich aus Migration und Multikulturalität in Deutschland ergeben.		
Fördervolumen	Projektvolumen: 831.330 € Anteil Filmuni: 162.405 € (Personal)	Laufzeit	
Status	abgelehnt		
Name		MovieTwin	
Förderer	BmWK Förderaufruf: Green Tech Innovationswettbewerb „Digitale Technologien als Schlüssel für die ökologische Transformation der Wirtschaft“		
Antragsdatum	Oktober 2022	Bearbeitet von	Lena Gieseke
Beschreibung	Mit der Entwicklung, Erprobung und Anwendung des Ökosystems MovieTwin für Filmproduktionen können durch zielgerichtete Planung, Analyse, Optimierung und anhand neuartiger Messverfahren und Vereinigung dieser in einem Simulationstool als digitaler Zwilling, Filme und Serien effizienter produziert werden.		
Fördervolumen	Projektvolumen: 4.918.099 € Anteil Filmuni: 1.174.800 €	Laufzeit	
Status	abgelehnt		
Name		SpOxy / Spiel- und Sportgeräte mit Ortsbezug mittels Extended Reality	
Förderer	DATi Pilot Modul 1		
Antragsdatum		Bearbeitet von	Beate Hetényi
Beschreibung			
Fördervolumen	Projektvolumen: 278.631,40 € Anteil Filmuni: 149.709,40 €	Laufzeit	
Status	abgelehnt		
Name		SUSFILM	
Förderer	Horizon Europe		
Antragsdatum	März 2023	Bearbeitet von	Skadi Loist / Björn Stockleben
Beschreibung	Das Projekt beschäftigt sich mit dem Fachkräftemangel und den Arbeitsbedingungen in der Filmwirtschaft. Dabei geht es unter anderem um den Zusammenhang mit dem aktuellen Fördersystem. Finland/Germany/Portugal.		
Fördervolumen	Projektvolumen: 2.184.872,50 € Anteil Filmuni: 780.158,75 €	Laufzeit	
Status	abgelehnt		
Name		TERRA	
Förderer	Horizon Europe		
Antragsdatum	Oktober 2021	Bearbeitet von	Martin Gordon / Björn Stockleben / Angela Brennecke
Beschreibung	Projekt zur Kuratierung von virtuellen Ausstellungen im Bereich naturhistorischer Museen.		
Fördervolumen	Projektvolumen: 3.975.003,75 € Anteil Filmuni: 772.062,50 €	Laufzeit	
Status	abgelehnt		

Name	ViMeMu / Virtuelles Meta Museum zum Umgang mit NS Unrecht		
Förderer	Stiftung EVZ		
Antragsdatum		Bearbeitet von	Beate Hetényi
Beschreibung	Das virtuelle Meta-Museum (ViMeMu) ist eine 3D-Plattform, die digitalisierte Erinnerungen und Geschichte aus der Zeit des Nationalsozialismus archiviert, teilt und mit gegenwärtigen Perspektiven kombiniert. Ziel ist es, eine interaktive, diversitätssensible und partizipative Auseinandersetzung im virtuellen Raum mit NS-Unrecht zu ermöglichen.		
Fördervolumen		Laufzeit	
Status	abgelehnt		
Förderer	Proposalentwicklung BMBF		
Antragsdatum	Juli 2022	Bearbeitet von	
Beschreibung	Förderantrag Proposalentwicklung BMBF (Juli 2022): Antrag zur Förderung der Entwicklung eines HEurope-Proposals zum Thema Cultural Heritage.		
Fördervolumen		Laufzeit	
Status	abgelehnt		
Name	RADIANT		
Förderer	Horizon Europe		
Antragsdatum	Februar 2024	Bearbeitet von	Lena Gieseke
Beschreibung	Das übergeordnete Ziel des RADIANT-Projekts ist die Verringerung des ökologischen Fußabdrucks europäischer audiovisueller Medienproduktionen bei verlässlichen wirtschaftlichen Kosten und die Förderung innovativer Produktionsmethoden.		
Fördervolumen	Projektvolumen: 3.989.117,81 € Anteil Filmuni: 735.911,13 €	Laufzeit	2025-2028
Status	abgelehnt		

Tabelle 3: Netzwerkveranstaltungen

06.02.23	Treffen mit Vertreter*innen des TLAB im CX Studio
15.02.23	Eröffnungsveranstaltung im CX Studio
08.-10.03.23	Vorträge während der „Visual Media Lab Conference - The technology of tomorrow's moving images“ an der Hochschule der Medien Stuttgart
28.03.23	Führung und Präsentation des CX Studios im Rahmen der Begehung des Wissenschaftsrats
11.05.23	Präsentation des oKat-SIM an der Uni Potsdam
23.05.23	CX Class Projektpräsentation Gast: Cyril Tuschi – Gründer Syncreality / Intern: Der Turm
23.05.23	Treffen mit der Arbeitsgruppe „Medien & Tech“ des Strategiekreises Babelsberg
08.06.23	Führung der Delegation aus Taiwan durch die CX Studio Räume
20.06.23	CX Studio Projektpräsentation: Gäste: Sven Bliedung von der Heide – Geschäftsführer Volucap Marlene Bart – Managing Director VRBB Ditti Bürgin-Brook – Filmproduzent, Dozent Intern: Eißpin, der sehr Schreckliche
21.06.23	Besuch von Marco Galli von der Sapienza in Rom
22.06.23	Vortrag „Innovative Lösungen für eine grüne Zukunft am Standort Babelsberg“ beim Innovation@Babelsberg Treffen des medianet berlinbrandenburg
26.06.23	Teilnahme am Geburtstag am 5-jähriges Mediatech Jubiläum im Atrium
29.06.23	Knud Bach (Cluster Medien Ansprechpartner im Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Energie, Brandenburg) zu Besuch, um „Die wenige Zeit“ anzusehen
11.07.23	CX Class Projektpräsentation Gäste: Sebastian Leske und Georg Armbrorst, Sony Cinema Technik
21.08.23	Besuch vom Produzenten John De Margheriti
30.8.23	Vorstellung bei der Wirtschaftsförderung Land Brandenburg GmbH (WFBB)
09.23	Tour des „In Echt?“ Projekts durch Brandenburg 29.08. – 02.09. Potsdam, Kutschstallhof am Haus der Brandenburgisch-Preußischen Geschichte 04.09. – 07.09. Wittstock/Dosse, Bibliothek im Kontor 08.09. – 12.09. Kyritz, Marktplatz 13.09. – 17.09. Pritzwalk, Museumsfabrik 20.09. – 24.09. Jüterbog, Kulturquartier Mönchenkloster 25.09. – 30.09. Cottbus, Piccolo Theater Cottbus 10.10. – 14.10. Finsterwalde, Kulturweberei
07.09.23	Backstage Babelsberg im Atrium
26.09.23	Clean Film IT Lab
11.10.23	Vortrag zum Thema KI im Dokumentarfilm auf der DOK Leipzig (Gieseke & Stockleben)
18.10.- 20.10.23	Startup Bootcamp Clean Film Production am HPI

22.10.23	Besuch des Kuratoriums der Filmuniversität im CX Studio
23 & 24.10.23	EIT CoLocation Centre Vorstellung des CX Studios (u.a.) in Helsinki, Finnland
12.11.2023	Keynote zum Thema KI bei der Jahresversammlung der Deutschen Filmakademie
14.11.23	Mischen is possible #13 zu Gast im CX Studio. Regelmäßiges Treffen, Austausch und Frühstück der Medienstadt Babelsberg.
17.11.23	Mitgliederversammlung des XRBB in den Räumen des CX Studios
23.11.23	Teilnahme am parlamentarischen Abend des MWFK in der Wissenschaftsetage, Repräsentation des CX Studio und der Filmuni
30.11. 23	Treffen mit der Uni Potsdam / Projekt „VReiraum“ – Vorstellung verschiedener CX Studio Projekte.
01.12.2023	Workshop mit zwei Klassen des Filmgymnasiums im Projekt „In Echt?“
17.-18.01.24	Kooperation mit Innovations- und Networking-Event für Technik- und Kreativschaffende der Broadcast- und Medientechnikbranche HAMBURG OPEN (Innovations- und Networking-Event für Technik- und Kreativschaffende der Broadcast- und Medientechnikbranche) - Entwicklung eines AI-Workshops, Beteiligung an Panels, Vorträge
02.02.24	Workshop mit Praktiker*innen zum Thema Immersive Medien in der Vermittlung des Holocaust (Projekt „In Echt?“) im HBPG
13.02.24	Treffen mit Organisator des Berliner S-Bahn Museums zweck eventueller Kooperation
19.02.24	Teilnahme an einem Panel der Künstler*innenvermittlung der Arbeitsagentur Berlin zum Thema KI im Rahmen der Berlinale
20.02.24	Keynote zu KI im Film auf der Avant Premiere Messe während der Berlinale
29.02.24	Besuch der University of Galway im Rahmen von UCCoF
01.03.24	Workshop zum Thema Immersive Medien in der Vermittlung des Holocaust mit Expert*innen aus der Wissenschaft im HBPG im Rahmen des Projekts „In Echt?“
07.03.24	Online-Treffen mit Vertreter*innen der HAW Hamburg zur Anbahnung einer Kooperation im Bereich Gefahrenabwehr-Training mit Immersiven Medien (inzwischen erfolgreich beantragt)
08.04.24	Online-Präsentation der Projekte des CX Studio beim CLC North University Club
10.04.24	Treffen mit dem Direktor des Filmmuseums Potsdams Michael Fürst und der Leiterin der Sammlung Barbara Ziareis
19.04.24	Austausch der Transferstellen-Kolleg*innen aus Brandenburg im CX Studio
25.04.24	KI-Vortrag im Rahmen des Open online Forums von Art Scenico (Europäischer Szenographieverband)
07.06.24	Mitwirkung beim KI Think Tank des Erich-Pommer-Instituts
11.06.24	CX Studio Projektpräsentationen mit Gästen aus dem MediaTech Accelerator
11.06.24	KI Abend-Workshop für RBB in Potsdam

Tabelle 4: Forschungs- und Transferkooperationen

Tabelle 4a/4b: Regionale und nationale Kooperationen

Regionale Partner (Berlin-Brandenburg) – (A-Z)	Partner Detail	Gemeinsame Projekte / Projektanträge
Bitteschoen.tv / Brückner Brückner GbR	/	Transfer Bonus
Deutsches GeoForschungsZentrum Potsdam	/	Interreg-Antrag in 2024
FH Potsdam	Fachbereich Design, Fachbereich für Informationswissenschaften	QUADRIGA, Kollisionen, Khoch4
Fraunhofer-Institut für Offene Kommunikationssysteme (FOKUS)	/	QUADRIGA
Freie Universität Berlin	Forschungsgruppe Cinemoetics, Ada Lovelace Center for Digital Humanities	QUADRIGA
Gesellschaft für Informatik e.V.	/	QUADRIGA
Haus der Brandenburgisch-preußischen Geschichte	/	In Echt?
Hochschule für nachhaltige Entwicklung Eberswalde	/	Tiny Transfer
Humboldt-Universität zu Berlin	Institut für Bibliotheks- und Informationswissenschaft)	QUADRIGA
Institute for Art and Innovation e.V.	/	FAST45, GEM
KleRo Roboterautomation GmbH	/	AI Spaces
klung klang klong GmbH	/	Transfer Bonus
MediaTech Hub Konferenz Potsdam	/	Clean Film IT Lab
Rundfunk Berlin Brandenburg (RBB)	/	EMEX
Studio Babelsberg	/	Clean Film IT Lab
Technische Universität Berlin	Fakultät Elektrotechnik und Informatik)	QUADRIGA
Universität Potsdam - Umweltwissenschaften	/	QUADRIGA, Nachfolgeanträge zu oKAT-SIM
Universität Potsdam	Institut für Geowissenschaften und Umweltwissenschaften, Potsdam Graduate School, Institut für Informatik und Computational Science, Institut für Germanistik, Hasso-Plattner-Institut	QUADRIGA
Volucap GmbH	/	Volumetrisches Zeitzeugnis von Holocaustüberlebenden; EMEX
Xenorama Collective for Audio Visual Art	/	FAST 45

Nationale Partner (A-Z)	Partner Detail	Gemeinsame Projekte / Projektanträge
ARRI - Arnold & Richter Cine Technik GmbH	/	MovieTwin
freispace	/	Clean Film IT Lab
Heinrich-Hertz-Institut	Schreer/Feldmann	Kooperationen und Anträge im Bereich Cultural Heritage
Hochschule der Medien in Stuttgart	/	MovieTwin, HyLLkK, Interconnection
HS Mittweida	/	Interconnection
ICT AG	/	Pilotprojekt „Der Turm“, generelle Unterstützung von VP Projekten
K8 Institut für strategische Aesthetik gGmbH	/	IMPULSE
LAVAlabs Moving Images GmbH	/	MovieTwin
Leipniz Zentrum für Agrarlandschaftsforschung e.V.	/	AR-Cookbook
Öko-Institut e.V.	/	MovieTwin, Clean Film IT Lab
Rotor Film	/	Clean Film IT Lab
Ufa	/	Clean Film IT Lab
Yamdu / Seriotec GmbH	/	MovieTwin

Tabelle 4c: Europäische Kooperationen

Europäische Partner	Partner Detail	Country (A-Z)	Gemeinsame Projekte / Projektanträge
AEC, Association des Conservatoires	Académies de Musique et Musikhochschulen	Belgien	FAST 45
FilmEU Association vzw	/	Belgien	MovieTwin
KU Leuven	/	Belgien	IMPULSE
LUCA School of Arts	/	Belgien	FAST 45
The Fridge BV - The Pack Brussels	/	Belgien	MovieTwin
University of Zagreb	Academy of Dramatic Art	Croatia	GEM
Cinematronic ApS	/	Dänemark	MovieTwin, KreaTech
Technical University of Denmark	/	Dänemark	MovieTwin
Estonian Academy of the Arts	/	Estland	FAST 45
Tampere University	/	Finnland	EMEX, GEM
Tampere University of Applied Sciences	/	Finnland	EMEX, GEM
University of the Arts Helsinki	/	Finnland	FAST 45
Cefedem Auvergne Rhône-Alpes	/	Frankreich	FAST 45
National University of Athens	/	Griechenland	GEM, IMPULSE
Microsoft Irland	/	Irland	FAST 45
Technological University Dublin	/	Irland	FAST 45
Clust-ER Create	/	Italien	IMPULSE
University of Bologna	/	Italien	IMPULSE
Baltic Film & Creative Tech Cluster	/	Litauen	MovieTwin
UAB Gluk Media	/	Litauen	MovieTwin
Heritage Malta	/	Malta	IMPULSE
University of Malta	/	Malta	GEM, IMPULSE
Oulu University of Applied Sciences	/	Norwegen	MovieTwin
Pixotope	/	Norwegen	MovieTwin
ExplodedView	/	Polen	IMPULSE
Filmhochschule Lodz	/	Polen	GEM
Jagellonian University Krakow	/	Polen	GEM
School of Commons (SoC)	University of the Arts Zurich	Schweiz	FAST 45
Conexiones Improbables	/	Spanien	FAST 45
Grup Mediapro S.L.U.	/	Spanien	MovieTwin
Universitat Politècnica de València	/	Spanien	MovieTwin
Bournemouth University	/	England	A letter from across the channel, AMoFiCo
University of Central Lancashire	Media Innovation Studio	England	EMEX
University of Lincoln	/	England	EMEX



FILMUNIVERSITÄT
BABELSBERG
KONRAD WOLF



CX Studio | Sammlungsbau | Marlene-Dietrich-Allee 12a