

## 1 Intro

Begonnen hat die Geschichte zu den beiden Auszeichnungen, die ich heute würdigen darf, mit der Vision eines begehbaren Films:

*Der Zuschauer setzt sich eine VR-Brille auf und wird in eine virtuelle Filmwelt gebeamt.*

Diese Vorstellung übt zumindest für Menschen, die wie ich mit „Raumschiff Enterprise“ groß geworden sind, eine unstillbare Faszination aus.

- Facebook (heute Meta) hatte damals gerade für 2M US\$ Oculus gekauft (in 2014).
- Kurze Zeit später brachte Microsoft die erste HoloLens heraus (2015)
- Und so war die Star Trek Vision greifbar nahe.

Aber welche virtuellen Gegenstände und Personen würde man sich in diesen begehbaren Welten anschauen können? Nur computergenerierte Avatare würden schnell als langweilig empfunden werden. Man müsste echten Menschen/Lebewesen – aus anderen Welten und Zeiten – begegnen können, eben ganz wie bei Raumschiff Enterprise.

## 2 Fraunhofer

Nicht nur die genannten Unternehmen beschäftigten sich mit dieser Frage. Am Heinrich Hertz Institut war man der festen Überzeugung: Das können wir auch – nur besser. Und man fasste den Plan, verschiedene Forschungsaktivitäten zu bündeln aus den Bereichen: Stereoanalyse, Tiefenkarten-Schätzung in Echtzeit, Panoramaaufnahme, Bildsynthese, Free-Viewpoint-Video, immersives Imaging, 3D-Videokonferenzen, – um nur einige Schlagworte zu erwähnen.

Sie sehen schon, hier existierte ein ausgesprochen fundiertes wissenschaftliches Umfeld. Ohne auf weitere Details einzugehen haben die Forscher am HHI daraus unter dem Titel „3D Human Body Reconstruction (3D HBR)“ eine Technologie entwickelt, mit der – ich zitiere – „das realistische 3D-Bild eines Menschen in eine virtuelle Welt übertragen werden kann“ (Fraunhofer Veröffentlichung 30.1.2018).

Nun gehört zur Innovation nicht nur das Können, sondern auch das Machen, also der praktische Nachweis in Form eines Produkts oder Geschäftsmodells.

In Babelsberg hat man zu dieser Zeit auch intensiv über das Thema Volumetrie nachgedacht und Realisierungspläne geschmiedet.

Und so kam eines zum anderen und gemeinsam wurde die Volucap GmbH gegründet mit der Fraunhofer-eigenen Human Body Reconstruction als Basistechnologie für das Volumetric Scanning. Damals durfte ich ARRI als einen der 4 Gründungsgesellschafter vertreten. Aus eigener Erfahrung weiß ich daher, wieviel Kreativität, Hingabe und Durchhaltevermögen die Mitstreiter des Fraunhofer-Teams zu diesem Zeitpunkt bewiesen haben. Aber auch heute noch ist euer Einsatz, liebe HHI-Freunde ungebrochen und unermüdlich: neue Forschungsfragen (z.B. KI-gestützte Ansätze wie das Gaussian Splatting) und neue Anwendungsgebiete (z.B. im Bereich des kulturellen Erbes und menschenzentrierter Fragestellungen) stehen bei euch im Mittelpunkt.

Diese Beharrlichkeit und dieser unerschütterliche Geist sind es, die uns inspirieren und als Vorbild dienen.

Liebes Team des Fraunhofer Heinrich-Hertz-Instituts, ich darf Ihnen/euch meinen tiefsten Dank und meine höchste Anerkennung aussprechen.

[FKTG-Vorstand bittet die Geehrten auf die Bühne](#)

[Verlesen der Urkunde \(durch FKTG-Vorstand\)](#)

[Fotos der Geehrten mit FKTG-Vorständen](#)

### 3 Bliedung

Als das Kind „Volucap“ geboren war, bezeichnete mein geschätzter Freund Peter Kauff vom HHI die Lösung treffender Weise noch als „führerscheinpflchtig“.

Wir hatten Sven Bliedung (damals noch nicht) von der Heide als Geschäftsführer der Volucap gewonnen und damit – wie ich überzeugt bin – einen Glücksgriff gemacht.

Sven war – teilweise zum Leidwesen mancher Gründungsgesellschafter – nie zufrieden mit der erreichten technischen Qualität und den praktischen Einsatzmöglichkeiten. Mit unermüdlicher Schaffenskraft und oft mit nächtelangem persönlichem Einsatz verfeinerte er die volumetrische Aufnahmetechnik mit neuer Hardware, optimierten Workflows und KI-gestützte Algorithmen. Das ergibt eine Bildqualität, die immer am Cutting-edge des Möglichen liegt und weltweit ihresgleichen sucht.

Sven hat Volumetric Scanning in einer steigenden Anzahl an Anwendungsfeldern attraktiv gemacht, z.B. bei Immersiven Erlebnissen, der Erinnerungskultur mit Zeitzeugen (z.B. Margot Friedländer), Training und Bildung sowie bei internationalen Filmproduktionen (z.B. Matrix Resurrections).

Lieber Sven! An der Schnittstelle zu völlig neuen immersiven Erlebniswelten hast du durch beispielgebende Innovationskraft große Verdienste erworben und vor allem für jüngere Generationen neue Formen der Medienkommunikation erschlossen.

Mein größter Respekt und meine höchste Anerkennung!

[FKTG-Vorstand bittet den Geehrten auf die Bühne](#)

[Verlesen der Urkunde \(durch FKTG-Vorstand?\)](#)

[Fotos des Geehrten mit FKTG-Vorständen](#)