

Neue Filmformate

BMUKK Pilotprojekt 2012

Im Frühjahr 2011 startete das Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur ein Pilotprojekt zur Förderung „Neuer Filmformate“. Kulturministerin Dr. Claudia Schmied sieht die Förderung dieser Neuen Filmformate „... als ein wichtiges Signal dafür, dass die Kunstförderung auf zeitgenössische Strömungen reagiert und sie unterstützt.“ Die hohe Anzahl an Einreichungen (65 Projekte) sowie die Reaktionen aus dem Film- und Kunstbereich bestätigte, dass großes Interesse und entsprechende Nachfrage an einer solchen erweiterten Förderung im künstlerischen Bereich besteht. So wurden 2011 anstelle der geplanten drei Förderungen für Projektentwicklung insgesamt fünf Projektförderungen gewährt. Das Fördervolumen 2011 betrug insgesamt 30.000 Euro.

Das Pilotprojekt wird auch 2012 durch die Filmabteilung im Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur weitergeführt.

Die Idee eine Art Freiraum zu schaffen, in dem im künstlerischen Bereich neue Wege und Formen erprobt werden können, ohne gleichzeitig bereits ein Geschäftsmodell mit zu entwickeln, ist dabei zentral.

Die bei der Filmabteilung zur Förderung eingereichten Filmprojekte hatten zuletzt immer wieder versucht, die Grenzen, die eine primär auf die Rezeption im Kino oder Fernsehen ausgerichtete formale Struktur setzt, zu sprengen. Somit soll das Pilotprojekt für Künstlerinnen und Künstler eine Möglichkeit bieten, aus dem Filmischen heraus entwickelte Neue Formen zu finden.

Die bisher gesammelten Erfahrungen sind überzeugend und knüpfen ebenso wie die 2011 geförderten ProjektnehmerInnen mit ihren Projekten, an internationale Entwicklungen weiterführend an.

In den letzten drei Jahren haben wir bei ARTE France zwanzig Programme fürs Internet co-produziert und inhaltlich begleitet. Von *Gaza-Sderot* (2008) über *Prison Valley* (2010) bis *Bar Code* (2011) haben wir dabei versucht, verschiedene Programmformate zu testen: Webdokus, Webreportagen, aber auch fiktionale Webserien. Im Zentrum steht für uns dabei immer eines: das Experimentieren. Das Erforschen häufig radikaler Wege in Form, Inhalt und Technologie, um eine neue „Sprache“ für eine neue Medienwelt zu entwickeln. Eine Sprache in Bild, Ton und Text, deren „Syntax“ sich durch ständig neue technologische Möglichkeiten permanent verändert.

Alexander Knetig, Webprojektleiter, ARTE France, Jurymitglied „Neue Filmformate“

FÖRDERNEHMERINNEN UND PROJEKTE 2011

BATESIAN TEAM > THE WORLD OF BATESIAN

Mit der Idee zum Projekt im Herbst 2010 entstand auch das BATESIAN Team aus einer Gruppe von jungen, unabhängigen Filmschaffenden rund um den Verein „kinos“. Seit 2005 produzierte „kinos“ gemeinsam mit rund 700 Filmschaffenden ca. 250 Kurzfilme. Nun machen wir den Schritt zum Langspielfilm und arbeiten so, wie wir es am besten können: dynamisch, international, partizipativ.

PROJEKTBECHREIBUNG

BATESIAN ist ein kollaboratives Film- und Cross/Transmedia-Projekt.

Hintergrund ist die „World of BATESIAN“, eine Welt, in der Menschen Fähigkeiten austauschen können. Jede Handlung, jeder Charakter spielt in dieser Welt, die neue Möglichkeiten eröffnet, neue Bedrohungen kreiert und zugleich ein Spiegel ist für die heutige Welt. Wir – das BATESIAN Team, die Online Community und alle, die wollen - bauen diese Welt: ihre Gesellschaft, ihre Menschen, ihr Aussehen. Wir konstruieren sie online – im BATESIAN Forum auf www.batesian.org – in öffentlichen Diskussionen und mit gezielten Aufrufen, sich an der Gestaltung dieser Welt zu beteiligen.

Parallel zur Entstehung der Welt entstehen auch die Geschichten, die in ihr spielen. Ihnen allen liegt ein Thema zugrunde: Die Suche nach der eigenen Identität und die Verwirrungen, die der Konsum oder Verkauf von



Fähigkeiten verursachen können. Denn wer ist der Mensch, wenn er sich nicht mehr durch seine Fähigkeiten definieren kann?

Im Spielfilm gehen fünf Geschichten, die wir nach einem internationalen Aufruf ausgewählt haben, dieser Frage nach. Sie spielen im Wien von heute, das sich durch die „Skill Transfer“-Technologie dementsprechend verändert hat. Die Geschichten werden miteinander verwoben und durch Hintergrundereignisse verbunden. Am Drehbuch arbeiten die fünf Autoren gemeinsam

mit den österreichischen Dramaturg_innen des BATESIAN Teams. Die erste Rohfassung ist bereits im Forum einsehbar. JedeR kann die weiteren Phasen der Drehbucherstellung online mitverfolgen und Feedback geben.

Weitere sieben Geschichten, die ebenfalls in der World of BATESIAN spielen, werden als Kurzfilme produziert.

Einzelne Charaktere und Ereignisse verweisen dabei auf den Spielfilm und vice versa. Somit entsteht ein Dialog, der auch über verschiedene Medien und Distributionskanäle geführt werden kann.

Darüber hinaus bietet die World of BATESIAN eine Basis für Spiele, Apps, Cartoons, u.v.m. Wir entwickeln den Nährboden und alle, die hier etwas pflanzen wollen, sind eingeladen. Denn durch Creative Commons-Lizenzierung ist die nicht-kommerzielle Nutzung der World of BATESIAN für alle erlaubt.

BATESIAN TEAM STATEMENT:

Identity and new ways of collaboration

Mit BATESIAN wagen wir einen neuen Weg der Zusammenarbeit. Die Frage der Identität stellt sich nicht nur inhaltlich, sondern auch bei der Zusammenarbeit im Kollektiv, wenn traditionelle Hierarchien aufgebrochen und



durch neue Strukturen ersetzt werden. Das ist spannend und eine große Herausforderung zugleich, die uns vor inhaltliche, aber auch rechtliche und finanzielle Fragen stellt: Wie bauen wir eine partizipative Kommunikationsstruktur im Internet auf, die offen und zugleich zielorientiert ist? Wie lässt sich diese Arbeitsweise in faire Bezahlungsmodelle und Verträge übersetzen? Wie können wir diverse Distributionswege – von Festival bis Internet – parallel nutzen? Und welchen Namen schreiben wir unter „Regie“ in Einreichformulare, wenn es beim Spielfilm je zwei Co-Regisseure für jede der fünf Geschichten gibt?

Bei BATESIAN ist der gesamte Prozess der Filmproduktion transparent und kollaborativ. Das Publikum wird von Anfang an mit eingebunden. Damit setzen wir konsequent das um, wovon FilmexpertInnen schon seit Jahren reden. Wir sind offen für PartnerInnen, die uns dabei unterstützen.

BATESIAN Team

JUDITH ZDESAR > GEISTER

Judith Zdesar studierte Vergleichende Literaturwissenschaft, Drehbuch und Regie in Wien, Potsdam und Grenoble. Publikationen in Literaturzeitschriften. Realisation von Kurz- und Dokumentarfilmen, zuletzt Farben einer langen Nacht (2011).

PROJEKTBE SCHREIBUNG

Ein Geist kann vieles sein: ein Schatten, ein Schutzengel, ein Poltergeist, ein komisches Gefühl nachts vor dem Einschlafen, eine Erinnerung an einen geliebten Menschen, den wir verloren haben, eine verdrängte Angst, eine Sehnsucht, ein nichterfüllter Traum. Geister sind unsere täglichen unsichtbaren Begleiter.

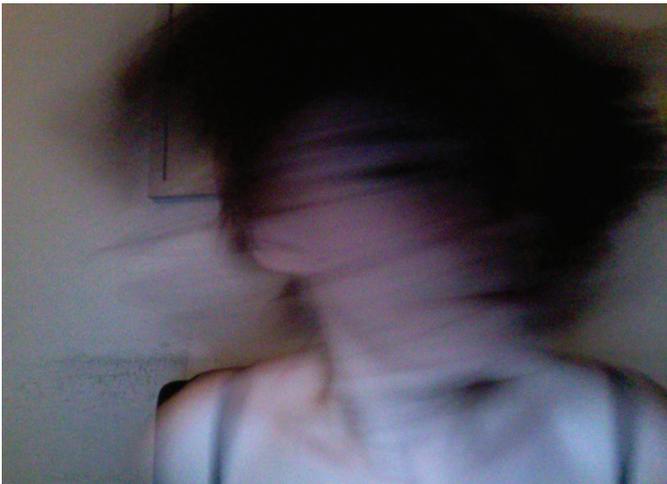
So verschieden wie diese Unsichtbaren, so soll auch dieses Filmprojekt werden: nicht immer sind die Geister darin direkt sichtbar, aber umso intensiver spürbar. Ich will mich auf die Suche machen nach den verschiedenen Geistern verschiedenster Menschen verschiedensten Alters unserer Zeit. Auf die Suche nach konkreten Geistern und denen, die nur verschwommen als solche wahrnehmbar sind. Zwischen diesen Bildern sollen unsere ureigensten Geister, die der ZuseherInnen, zum Vorschein kommen. Sie sollen die Zeit bekommen, die nötig ist, um zu entscheiden, ob sie nun gut sind oder böse oder einfach nur vergessene Tote, die noch ein bisschen Teil haben wollen am Leben. Formal gesehen ist GEISTER ein web-basiertes filmisches Cluster, das entlang von losen Assoziationen zum Thema „Geister“ in-



time Portraits, Geschichten und Orte in erster Linie dokumentarisch abbildet. Kurze, emotional intensive Einzelfilme können vom/von der BenutzerIn per Schlagwort kombiniert werden und verbinden sich so zu einem assoziativen Ganzen. Innerhalb dieses Clusters finden sich verschiedenste Materialien unterschiedlicher Erzählperspektiven: Archivmaterial, Homevideos, Nachrichtensendungen, Skypeinterviews, Tondokumente. Dadurch entsteht im Grunde jeweils ein vom/von der BenutzerIn individuell gelenkter Film, der verschiedenste Ansätze und Variationsmöglichkeiten bietet. Man klickt sich also nach persönlichem Interesse durch den Film. Das Schlagwort „Geister“ bildet den inhaltlichen Kern des Projekts und den Ausgangspunkt des Assoziationsclusters.

DIRECTOR´S STATEMENT:

Von Geistern und Pixeln – eine Symbiose oder Warum Gespenster im Internet zu Hause sind



Das Internet ist voller Geister. Sie tummeln sich in Foren und Chats, auf YouTube, Vimeo und Facebook. Sie werden fotografiert, gefilmt, akustisch aufgezeichnet. Anders als in der realen Welt, leben sie dort ein Leben in Sichtbarkeit. In einer relativen Sichtbarkeit zwar, denn oft ist das, was da zwischen den verpixelten Bildern und unscharfen Aufnahmen vermeintlich zu sehen ist, nichts weiter als ein schwarzes Nichts, das erst durch die rege Phantasie der User Gestalt annimmt – aber immerhin. Die Erscheinungsfähigkeit von Geistern ist fast schon abhängig von schlechter

Auflösung, Artefakten und technischen Störungen, die umgekehrt oft wieder der Beweis für deren Existenz sind. Unter anderem ist es diese Symbiose, die für mich das Internet zu einer idealen Form für das vorliegende Filmprojekt macht.

Judith Zdesar

MARC MILETICH > FGF CROWD CREATION PROJECT

Marc Miletich, Jahrgang 1969, ist Regisseur, Entrepreneur und Transmedia Producer des FGF CROWD CREATION PROJECT. Er macht seit frühester Jugend Filme. Seine Arbeiten an der Schnittstelle zwischen audiovisueller Erzählung, IKT und sozialer Innovation wurden mehrfach national wie international ausgezeichnet, u.a. zweimal in Folge mit dem Innovationspreis/Staatspreis Multimedia & eBusiness, Innovationspreis des PRVA und der e-Inclusion Medaille der europäischen Kommission. Seit der Gründung 2002 verantwortet Marc Miletich die Geschäftsführung von Sonovista (www.sonovista.com), spezialisiert auf transmediale Kommunikationskampagnen für international agierende Unternehmen. Mit dem FGF CROWD CREATION PROJECT kehrt er gemeinsam mit dem Autor Ip Wischin zu seinen künstlerischen Wurzeln zurück und vollzieht den Brückenschlag zwischen analoger und digitaler Erzählung.



PROJEKTBE SCHREIBUNG

Ausgangspunkt des FGF CROWD CREATION PROJECT ist eine dramatische Erzählung in drei Episoden und einer Rahmenhandlung. Ein Geschichtenerzähler schmökert in einem Endzeit-Comic nuklearer Desaster und tritt just in jenem Augenblick, in dem eine Comic-Figur auf eine Tretmine steigt und explodiert, auf einen metallischen Gegenstand – und wähnt sich von da ab selbst auf einer Tretmine. Und da er sich außer Standes fühlt, die Entscheidung zu treffen, sein Bein zu heben, um das Ereignis als Zufall zu entlarven, bleibt er stehen. In seiner einsetzenden Erschöpfung hat der Troubadour drei Tagträume, die der Apokalypse in seinem Comic um nichts nachstehen.

Die Erzählung wurde bereits 1986 im Kontext der nuklearen Katastrophe von Tschernobyl filmisch, auf 35mm, umgesetzt. Missliche Umstände brachten das Projekt zum scheitern. Das Rohmaterial verschwand. Der Reaktorunfall in Fukushima war 25 Jahre danach der auslösende Moment, das Material aus unterschiedlichen Archiven zusammen zu tragen und einem Testpublikum zu zeigen. Auch im Kontext der global vernetzten audiovisuellen Kommunikation, sprach es dem Originalmaterial eine magische Wirkung und enorme Suggestivkraft zu.

So entstand die Idee, das analoge Originalmaterial, das als solches einen erheblichen Wert darstellt (es handelt sich um mehrstündiges Rohmaterial zu einem gesamten Spielfilm) in der modernen Informations- und Kommunikationsgesellschaft produktiv zu machen – zumal der verantwortungslose Umgang mit Nukleartechnologie nichts an seinem Schrecken eingebüßt hat.

Das Vorhaben: die Entwicklung eines neuartigen Erzählformats für Tablets. „Screens“ werden zur maßgeblichen Einheit, das Material – bereits im Original von hoher Suggestivkraft – wird stark überarbeitet und bildet mit seinem digitalen Umfeld eine genuine Ästhetik – Ablauf, Zeit und Intensität der Erzählung bekommen dabei eine völlig neue Dimension.



DIRECTOR´S STATEMENT:

Analoge Tretminen im digitalen Zeitalter

In den vergangenen 25 Jahren haben Kreative und Technologen unter großem Einsatz die magische Leinwand unserer Jugendträume in viele kleine Screens aufgeteilt, sie unendlich oft vervielfacht, weltweit vernetzt und schlussendlich so mobil gemacht, dass uns die nunmehr digitalen Screens überallhin begleiten. Aber was ist jetzt mit der Magie? Ist sie eine analoge Erscheinung? Gibt es sie noch in der digitalen Welt der vernetzten Fragmente? Und falls ja, wie nimmt sie unser Publikum wahr? Mit wem sprechen wir denn überhaupt da draußen in dieser Wolke?

Das FGF CROWD CREATION PROJECT hat es sich zur Aufgabe gemacht, ein Quäntchen Vision unserer Jugend – manifestiert in mystisch anmutendem Filmmaterial, ausgestattet mit analoger Suggestivkraft – in die heutige Welt der digitalen Kommunikationsströme zu transportieren. Ganz achtsam, damit ihre Essenz auch wirklich ankommt: ihre Magie. Wird es gelingen?

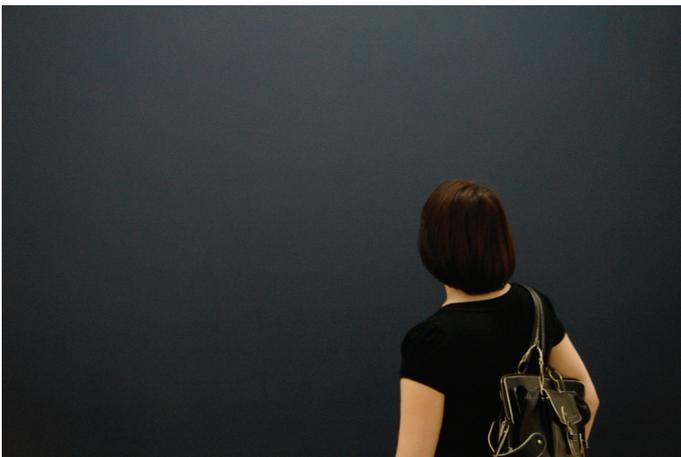
Marc Miletich

ELLA GALLIENI > FILMS IMAGINAIRES

Ella Gallieni, Jahrgang 1983. Studium der Komparatistik und Filmregie. Lebt und arbeitet als freie Künstlerin in Wien und Paris.

PROJEKTBE SCHREIBUNG

FILMS IMAGINAIRES setzt sich zum Ziel klassische narrative Strukturen des Erzählkinos durch eine spielerische Inversion aufzubrechen. In Zusammenarbeit mit verschiedenen Kritikern sollen Begleittexte zu imaginären Filmen entstehen, die wiederum die Ausgangsbasis für die Realisierung von mehreren filmischen Fragmenten unterschiedlicher Länge bilden.



Am Anfang steht eine Materialsammlung zu einem imaginären Film. Es handelt sich dabei um von mir fabrizierte „Spuren“, die der Film hinterlassen haben könnte: Filmstills, Produktionsnotizen, Drehbuchauszüge etc. Sie dienen vorrangig dazu dem Kritiker einen Eindruck von Ton und Couleur des Films zu geben. In der zweiten Etappe hat dieser nun die Freiheit unter Einbeziehung des ihm anvertrauten Materials einen Text zu diesem nicht existierenden Film zu schreiben. Ähnlich wie bei einer Zusammenarbeit zwischen einem Regisseur und seinem Drehbuchautor gehe ich hier eine Symbiose mit dem Kritiker ein:

er nährt seinen Text aus dem von mir geschaffenen Universum und ist gleichzeitig kreativ an der Entstehung des Films beteiligt.

In der dritten Etappe möchte ich ausgewählte Filmemacher dazu einladen ausgehend von den so geschaffenen Texten einzelne Szenen, Ausschnitte, Fragmente dieser FILMS IMAGINAIRES zu realisieren. Die Filmemacher docken sich sozusagen an das Universum des Textes an, orientieren sich an den darin entworfenen Ideen, und übersetzen sie in ihre persönliche Filmsprache. Das verfilmte Fragment wird somit zum Kommentar des Textes, der Text zum Resonanzraum für das Fragment.

In letzter Instanz sollen alle drei Ebenen in Form einer Ausstellung präsentiert werden, die das Spannungsfeld zwischen der haptische Installation, dem literarischen Text und dem Filmfragment illustrieren soll. Gleichzeitig werden die Texte sowie die Fragmente auf einer Website veröffentlicht und erlauben somit die entstandenen Arbeiten zu diskutieren, aufzugreifen und weiterzuführen.



DIRECTOR`S STATEMENT:

„Inventer un souvenir“ – wenn ein Rückblick neue Aussichten beschert

FILMS IMAGINAIRES setzt sich zum Ziel klassische narrative Strukturen des Erzählkinos durch eine spielerische Inversion aufzubrechen. Das transmediale Projekt verlässt das Kino, um dieses über den Umweg der



Filmkritik wieder zu sich selbst zurückzuführen. Im Zentrum steht eine Rückbesinnung auf eine Zeit, in der das Sprechen über Kino noch eng mit der Entstehung eines Films verbunden war. Die Integration neuer Medien soll es ermöglichen Ideen aus der Warteschleife der klassischen Produktionsbedingungen zu befreien und erlauben einen Bogen von der klassischen Cinéphilie zu der heutigen Remixkultur zu schlagen.

Ella Gallieni

DAGMAR STREICHER > www.tv-countdown.tv

Dagmar Streicher studierte Sprachen, Filmjournalismus, cinematography, Wirtschaft und Kunstökonomie an den Universitäten Paul Valéry in Montpellier (FR), Virginia Commonwealth University (USA), WU Wien und Universität für Angewandte Kunst (A). Als Werbefilmregisseurin drehte sie mit internationalen Agenturen und gewann mehrere Preise. 1998 stieg sie aus der Werbewelt aus, schrieb ihr erstes Langfilmdrehbuch und begann mit Interventionen, Video-Installationen und Skulpturen zu experimentieren. Ihre Arbeiten wurden in Sammlausstellungen in Wien und Athen gezeigt. Als ORF Anchor Woman der Zib24 moderierte sie von 2007 bis 2010 über 300 Live Nachrichten Sendungen mit Studio Gästen. Derzeit arbeitet die Filmemacherin als freie Redakteurin für den ORF (Kultur) und schreibt an ihrer Thesis bei Prof. Peter Weibel an der Universität für Angewandte Kunst. Als Dramaturgin und Autorin berät sie Filmproduktionen und Regisseure, zuletzt „Atmen“ von Karl Markovics. Sie moderiert und kuratiert Filmvorführungen und Paneldiskussionen zu kultur- und gesellschaftspolitischen Themen.

PROJEKTBESCHREIBUNG

Wie das „Fernsehen der Zukunft“ aussehen wird, ist noch nicht ausverhandelt. Ein Antizipieren der technischen Möglichkeiten und deren Designs im Zusammenhang mit den neuen Kommunikationsgewohnheiten und Bedürfnissen des künftigen Publikums, das sich zunehmend als aktive „Produzern“ – also nicht als passiv konsumierende „audience“ verstanden wissen will – ist spannend, sportlich und für die Branche unvermeidbar. In jedem Fall steht ein Rollenwandel der TV-Sender fest.

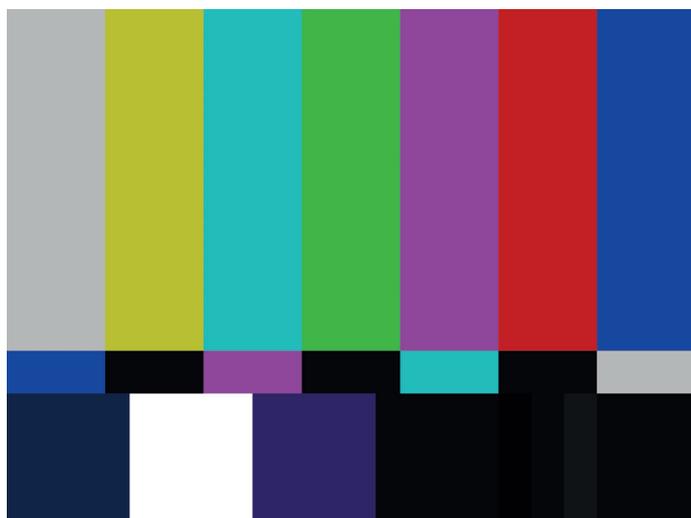
Wie gut aber sind Fernsehanstalten auf diesen Wandel vorbereitet? Können sie sich eine wichtige Stellung in der künftig vernetzten, sich fortlaufend erneuernden Medienwelt sichern? Wer wählt wie aus? Und wie viel Interaktion verträgt der Mensch?

Interessant wird die Entwicklung am Nachrichten-Sektor zu verfolgen sein. Derzeit sind die Infoschienen die

identifikationsstiftenden Programme der Sender. Und hier wird schon jetzt die Rolle als Selektor klar, denn in Zeiten von Real-Time-Communication hinken selbst die Live-Nachrichten hinterher. Mit dem jüngeren polyglotten Publikum gewinnen transnationale Broadcaster, wie CNN, Al Jazeera oder RT an Bedeutung. Sie wandern zunehmend ins Netz. Diese Entwicklung erkennend, ist schon ein Kampf um die mediale Vorherrschaft ausgebrochen, der sich auf höchstem politischen Terrain abspielt.

Der Traum von Kommunikation auf gleicher Augenhöhe unter Medienmachern und dem Publikum wurde nicht nur aus technologischen, sondern auch aus politischen und kommerziellen Gründen erst mit dem World Wide Web eingelöst. Weshalb – so der Inhalt der These, die diesem Projekt zugrunde liegt – erstmals ein neues Medium seine Vorgänger ablösen könnte.

www.tv-countdown.tv ist ein transmediales Projekt. Die Online Plattform begleitet, interpretiert und dokumentiert das langsame Sterben und den diesem Sterben vorausgehenden Rollenwandel des Fernsehens. Das Thema soll auch ins Fernsehen selbst gebracht werden; in Form eines Themenabends oder einer 60min. TV Dokumentation. Mit der ersten Fernsehausstrahlung wird die Kinopremiere parallel stattfinden. Diese ist gleichzeitig



auch eine Ausstellung. Die ausgestellten Werke sind Objekte und Skizzen von Zukunftsvisionen und nicht oder nie marktreifen Technologien.

Die Gleichzeitigkeit von Netz, TV, Kino und Ausstellung, die es ermöglicht dass die Medien auch miteinander kommunizieren, antizipiert den zunehmenden Trend von Public Screenings in Verbindung mit „Events“. Fernsehen im Kollektiv.

DIRECTOR'S STATEMENT

Es ist interessant und bezeichnend für die Zeit, in der wir leben, dass die öffentliche Diskussion über den stattfindenden digitalen Wandel, der nicht nur die Medien selbst betrifft, sondern auch großen gesellschaftspolitischen Impact auf unser Sozialleben hat, vornehmlich unter kommerziellen Aspekten geführt wird. Dieses Projekt hat zum Ziel, die künstlerisch-visionären und sozialwissenschaftlichen Ansätze in die Diskussion zu werfen. Parallel zu den inhaltlichen Schwerpunkten und dem transmedialen Konzept von www.tv-countdown.tv sind für mich auch die Fördermöglichkeiten des Projekts ein Thema und in diesem Zusammenhang auch deren „Langfristigkeit“ – denn das Fernsehen stirbt nicht morgen. Eine Sterbebegleitung muss sich am Gesundheitszustand des Patienten orientieren und dieses Faktum birgt ambivalente Problemstellungen in sich. Nicht nur für potentielle Fördergeber, sondern auch für uns, die Projektmacher.

Dagmar Streicher

Das Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur dankt sowohl der Fachjury des Pilotprojekts, bestehend aus Alexander Knetig (Webprojektleiter, ARTE France), Rosa von Suess (FH Prof., Dozentin am Department Technologie der FH St. Pölten, Leiterin c-tv), Virgil Widrich (Film- und Medienproduzent, Leitung des Masterlehrgangs Master of Art & Science an der Universität für Angewandte Kunst Wien, arbeitet mit Film, Video und Multimedia), als auch Martina Theininger (Filmemacherin), Mitinitiatorin des Pilotprojekts Neue Filmformate.