SHORT report 2012

KurzfilmMagazin

Quo vadis Kurzfilm?
Notizen zum Status und zur Perspektive einer unterschätzten filmischen Gattung

Quo Vadis Short Film?
Notes on the Status of and the Perspectives for an Underestimated Film Genre

Animation in Bewegung: Die Generation Internet
Animation in Movement: The Internet Generation

shortfilm.de

shortfilm.de
Kurzfilmszene Deutschland

YOUR ACCESS TO THE GERMAN SHORT FILM SCENE

shortfilm.de is the joint short film portal of

AG Kurzfilm
GERMAN SHORT FILM ASSOCIATION

Internationale Kurzfilmtage Oberhausen

NEWS
REPORTS
SCENE
MOVIES
FILM SCHOOLS
FESTIVALS
DATES + SERVICE

shortfilm.de
Das Kurzfilmmagazin

Liebe Freunde des kurzen Films,
Nach vier erfolgreichen Ausgaben unseres Kurzfilmmagazins und einer kleinen Pause im letzten Jahr können wir sagen: Wir sind wieder da – und zwar mit einer geballten Ladung interessanter Themen.

Die diesjährige Ausgabe beschäftigt sich beispielsweise mit den Chancen und Herausforderungen, die digitale Produktionsverfahren und das Internet für die Herstellung, Verbreitung und Archivierung von Kurzfilmen bieten. Wir betrachten Vor- und Nachteile digitaler Einreichplattformen und zeigen eine einfache und preiswerte Möglichkeit digitaler Projektion für kleinere und mittlere Festivals. Außerdem gehen wir der Frage nach, unter welchen Bedingungen der Kurzfilm heute überhaupt wahrgenommen bzw. sein enormes kreatives Potential genutzt werden kann und stellen neue Initiativen vor.

Wir hoffen, dass wir auch in diesem Jahr abwechslungsreiche und vielschichtige Einblicke, Rückblicke sowie Ausblicke in die deutsche Kurzfilmszene gezeichnet haben. Wir wünschen viel Spaß bei der Lektüre und freuen uns auf Lob, Kritik und anregende Diskussionen.

Jutta Wille
für das Team der AG Kurzfilm

Dear Friends of Short Film,
After four successful years of our short film magazine and a short break last year, we can now say: We're back again – with an impressive array of highly interesting articles and topics.

This year's edition highlights for instance the opportunities and challenges offered by digital production methods and the internet for the production, distribution and archiving of short films. Likewise, the benefits and drawbacks of digital submission platforms are considered and a simple, affordable digital projection option for small and mid-sized festivals is outlined and discussed. In addition, we examine the conditions and circumstances under which short film is perceived today and how its enormous creative potential can be used, together with new initiatives in this respect.

We hope that yet again this year we have been able to provide highly varied and multi-faceted insights, reviews and indeed outlooks on the German short film scene. We wish you much fun and pleasure as you read through the report, and we are looking forward to your praise and criticism, as well as to the interesting discussions this triggers off.

Jutta Wille
On behalf of the AG Kurzfilm Team

Ein herzliches Dankeschön an / **A warm thank you to:**

Martin Blankemeyer (Münchner Filmwerkstatt film workshop), Doreen Blau (Budweiser Budvar), Jürgen Gansel (BKM – German Federal Representative for Culture and Media), Anja Henningsmeyer (hessische Film- und Medienakademie network), Tanja Horstmann (Arsenal – Institute for Film and Video Art), Markus Kaatsch (aug&ohr medien), Henning Kamm (DETAiLFILM), Angela Klemm (DIAF), Sabine Niewalda (International Short Film Festival Oberhausen), Alexandra Schmidt (Filmfest Dresden), Sven Schwarz (a wall is a screen), Carsten Spicher (International Short Film Festival Oberhausen), Sven Weser (Programmkino Ost)

… außerdem an alle, die uns mit Rat und Tat geholfen haben, sowie allen Autoren, Fotografen und Filmemachern.
… in addition to everyone who helped us with their words and deeds, as well as to all the authors, photographers and filmmakers.

Unser Dankeschön für die Förderung des Short reports: / **Our thanks for the support provided by**

Der Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien

Exkurs | Excursus

© Max Hattler

Der Kurzfilm ist nicht nur „die kreative Urzelle des bewegten Bildes. Noch heute gilt das Kurze als das zentrale Medium sowohl des Experimentierens, Pointierens und Phantasierens…"[1] Für den Kurzfilm werden nicht zuletzt auch immer wieder neue Wege der Distribution und Rezeption entwickelt.

Not only is short film the primeval cell of the moving image. Even today, short film is still regarded as the central medium for experimentation, accentuation and imagination. And last but not least, new distribution and reception channels are also being developed repeatedly for short film.

[1] Karl Heise: Der Kurzfilm – ein Überblick. Stile, Erzählweisen, Merkmale und Tendenzen. In: Forum Interfilm Berlin Management GmbH 2003.

4 Exkurs: Zustand und Perspektive des Kurzfilms
Excursus: Situation and Perspectives of Short Film

Thema | Focus

© A Wall is a Screen

Immer leistungsfähigere Internetverbindungen sowie neue Datenträger und Endgeräte haben enormen Einfluss auf die Produktion, Verbreitung, Vermarktung und Bewahrung von Kurzfilmen und Videokunst. Es entstehen fortwährend neue hybride Formen, besonders die Animationsszene ist äußerst einfallsreich.

Increasingly powerful internet connections, data storage media and end devices are having an enormous impact on the production, distribution, marketing and preservation of short films and video art. New hybrid forms are constantly being created, with the animation scene being especially resourceful.

24 Thema: Digitale Welten
Focus: Digital Worlds

EXKURS: ZUSTAND UND PERSPEKTIVE DES KURZFILMS
EXCURSUS: SITUATION AND PERSPECTIVES OF SHORT FILM

Quo vadis Kurzfilm?
Notizen zum Status und zur Perspektive einer unterschätzten filmischen Gattung 4
Quo Vadis Short Film?
Notes on the Status of and the Perspectives for an Underestimated Film Genre
von/**by** Claus Löser

Haben Sie auch Kurzwaren?
Programmvideotheken als mögliche Vermittler von Kurzfilmkultur 10
Have You Also Got Short Products?
Art House Video Rental Stores as Potential Facilitators of Short Film Culture
von/**by** Sven Voigt

Erster bundesweiter KURZFILMTAG am 21.12.2012 14
Germany's First National SHORT FILM DAY on 21.12.2012
von/**by** Team der/**of** AG Kurzfilm

Kurzfilmförderung –
Anforderungen an das neue Filmförderungsgesetz 16
Short Film Support –
Requirements for the New German Film Funding Law
von/**by** Jutta Wille

Short Circuit
Ein Netzwerk europäischer Kurzfilm- und Videokunstverleiher 22
Short Circuit
A European Network of Short Film and Video Art Distributors
von/**by** Alexandra Gramatke

THEMA: DIGITALE WELTEN
FOCUS: DIGITAL WORLDS

Animation in Bewegung: Die Generation Internet 24
Animation in Movement: The Internet Generation
von/**by** Dr. Karin Wehn

Streaming Video – Die Reformatierung von Film- und Videokunst im Netz 40
Streaming Video – The Reformatting of Film and Video Art on the Internet
von/**by** Reinhard W. Wolf

Die Dinge ändern sich: Animationsfilm-Archive im digitalen Zeitalter 50
Things are Changing: Animation Film Archives in the Digital Era
von/**by** Dr. Karin Wehn

Festivals und digitale Filmeinreichungen 60
Festivals and Digital Film Submissions
von/**by** Lina Dinkla

Digitale Filmvorführung auf Filmfestivals – Eine einfache und qualitativ hochwertige Lösung des Internationalen Kurzfilmfestivals Berlin 66
Digital Film Screenings at Film Festivals – Simple and High Quality Solution From the International Short Film Festival Berlin
von/**by** Christian Gesell

QR. Enter theNext Level. 72
von/**by** Romeo Grünfelder

PORTRAIT AG KURZFILM 78

IMPRESSUM | IMPRINT 79

Quo vadis Kurzfilm?
Notizen zum Status und zur Perspektive einer unterschätzten filmischen Gattung
Quo Vadis Short Film?
Notes on the Status of and the Perspectives for an Underestimated Film Genre

von/by
Claus Löser

Der wichtigste kinematografische Fundus, aus dem Retrospektiven mit Kurzfilmen auf Festivals schöpfen, gehört einer vergangenen Epoche an. Über mehrere Jahrzehnte hinweg entsprach es der Aufführungspraxis in Filmtheatern Europas und Nordamerikas, dass, bevor der Hauptfilm endlich gestartet werden konnte, ein mehrstufiges Vorprogramm ablief. Dies geschah teils aus wirtschaftlichen Gründen, teils aus Gründen der dramaturgischen Konvention. Nach dem Werbeteil folgte eine Wochenschau, danach ein Vorfilm, dann erst der Hauptfilm. Dieses Vorprogramm konnte insgesamt zwischen 20 und 45 Minuten dauern. Während die Funktion der Werbefilme naturgemäß eine kommerzielle und die der Wochenschauen eine mehr oder weniger ideologische war, kam dem Vorfilm die Funktion einer Pufferzone zu. Bevor das Publikum zum eigentlichen Teil der Abendveranstaltung geführt wurde, erfolgte eine quasi atmosphärische Konditionierung, eine Einstimmung auf das Hauptprogramm, das in der Regel von einem fiktional arbeitenden Langfilm bestritten wurde. Diese Struktur aus Werbung, Wochenschau, Vorfilm und Hauptfilm hatte systemübergreifend Bestand, hielt sich aber im Osten ein wenig länger als im Westen. Die Ursache für ihr Verschwinden liegt äußerlich in technischen Entwicklungen: Durch den Triumphzug des Fernsehens ab Beginn der 1950er Jahre in die

The most important cinematographic pool from which short film retrospectives are compiled for festivals comes from a bygone era. Over a period lasting several decades, it was standard screening practice in the cinemas of Europe and North America to show a multilevel pre-programme before the main feature film could finally start. This was done partly for economic reasons and partly due to dramaturgical conventions. The block of commercials was followed by a cinema newsreel and then by a supporting film, before the main film was screened. This pre-programme could last between 20 and 45 minutes in total. While the function of the commercials was, as the name suggests, commercial and that of the newsreels more or less ideological, the supporting film was accorded the role of a buffer zone. Before the audience was transported to the actual part of the evening's entertainment, a quasi atmospheric conditioning occurred, a setting of the mood for the main event, which was usually provided by a feature length fictional film. This structure consisting of commercials, a newsreel, a supporting film and a main feature film proved to be enduring across all the political systems, although it did last a little longer in the East than the West. On a superficial level, the technological developments were the reason for its disappearance: Thanks

Ausverkaufte Vorstellung bei Kaliber35
Sold-out screening at Kaliber35
© Münchner Filmwerkstatt e.V./ Anna Spindelndreier, 2012

zunächst kleinbürgerlichen, später in die allgemeinen Haushalte, wurden die Wochenschauen zunehmend obsolet[1]. Über Antenne und Bildschirm ließen sich die Aktualitäten einfach viel schneller und effektiver vertreiben als über aufwendig auf Film gedrehtes und nachbearbeitetes Material. Parallel zu den technischen Veränderungen vollzog sich eine gewisse Demokratisierung der Rezeption. Im Kino wurde man zum Konsum der Wochenschau-Novitäten genötigt, im heimischen Haushalt verfügte man über die Entscheidungsgewalt des Ein- und Ausschaltens. Es ist ja auch kein Zufall, dass die Wochenschauen im bundesdeutschen Lichtspielwesen bis Anfang der 1970er Jahre Bestand hatten, in der DDR hingegen bis zum Ende des Jahres 1980.

Kurzfilme als Vorfilme in den Kinos waren meist Auftragswerke, hatten einen relativ klar umrissenen Zweck zu erfüllen. Je nach Dehnbarkeit der vorliegenden Rahmenbedingungen und vor allem auch abhängig von der Courage der beauftragten Filmemacher konnten diese Arbeiten angepasst oder subversiv, konventionell oder innovativ ausfallen. Dieser Spielraum wurde besonders unter totalitären Bedingungen spürbar. Bei den Recherchen zur Retrospektive „Ostwind“[2] haben Anja Ellenberger und ich feststellen können, dass im sozialistischen Lager nicht nur zwischen den einzelnen Ländern eklatante Fallhöhen vorlagen, sondern auch innerhalb einzelner Länder zu verschiedenen Zeiten die Toleranzbereiche stark schwankten, ja sogar in ein und demselben Staat zum gleichen Zeitpunkt territoriale Unterschiede vorliegen konnten. Polen und Ungarn waren stets liberaler als Rumänien oder Bulgarien, die DDR der frühen 1960er Jahre war offener als in den beginnenden 1980er Jahren, 1962 konnten im sowjetischen Georgien äußerst lebendige Experimente unternommen werden, im sowjetischen Baltikum hingegen zum gleichen Zeitpunkt nicht. Diese Unterschiede zwischen Ländern und Zeiten sind bislang kaum untersucht worden, wie insgesamt bezüglich des Kurzfilms ein auffälliges Forschungsmanko

to the triumphant march of television from the beginning of the 1950s through the middle classes at first and then into all the households, the weekly newsreels became increasingly obsolete.[1] With the aerial and television set, it simply proved possible to disseminate the latest news faster and more effectively than by using footage that had to be shot at high cost on film stock and processed accordingly. Parallel to the technical changes however, a certain democratisation of the reception took place. In the cinema, one was coerced as such into consuming the latest items in the newsreels, while at home one had the decision-making power at one's disposal to switch on or off the television. And it was also not just by chance that the weekly newsreels endured in the world of cinema in West Germany until the start of the 1970s, while by contrast they continued in the GDR until the end of 1980.

The short films as supporting films in the cinemas were usually commissioned pieces with a purpose that was quite clearly outlined. Depending on the extent to which the existing underlying conditions could be stretched and also especially on the courage of the commissioned filmmaker, these pieces could be conforming or subversive, conventional or innovative. This leeway was especially noticeable under totalitarian conditions. When we were researching on the "Eastwind"[2] retrospective, Anja Ellenberger and I discovered that not only were there glaring differences between the individual countries in the Eastern Bloc, but also powerful fluctuations in the areas tolerated within each country at different points in time, and that even territorial differences could occur in any one country at the same time. Poland and Hungary were always more liberal than Romania or Bulgaria, while the GDR of the early 1960s was more open than it was at the beginning of the 1980s. It proved possible to undertake extremely lively experiments in Soviet Georgia in 1962, while this was not the case in the Baltic countries at this point in time. These

[1] Vgl.: Siegfried Zielinski, Audiovisionen. Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte, Reinbek bei Hamburg 1989, S, 175-211
[1] C.f.: Siegfried Zielinski, Audiovisionen. Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte, (Audio-visions. Cinema and Television as an Interplay in History) Reinbek bei Hamburg, Rowohlt, 1989, p. 175 to 211

[2] Retrospektive auf dem 24. Filmfest Dresden, 17.-22. April 2012
[2] Retrospective at the 24th Filmfest Dresden, 17 to 22 April 2012

besteht. Jenseits dieser Differenzen lässt sich festhalten, dass wohl niemals vor und nach den 1960er Jahren weltweit interessantere Filme der kurzen Form entstanden sind, dies in Ost wie West. Das „Goldene Zeitalter" des Kinos, ungefähr zwischen 1950 und 1970 zu datieren, trieb auf dem Gebiet des Kurzfilms besonders üppige Blüten. Unabhängig von den Kino-Vorfilmen entstanden natürlich auch jede Menge andere Kurzfilme, gattungsbedingt vor allem auf dem Gebiet des experimentellen Films.

Der Experimentalfilm ist dann auch eines der wenigen Felder geblieben, auf denen Künstler kontinuierlich und konsequent mit der kurzen filmischen Form arbeiten – konsequent in der Hinsicht, dass die Dauer des Films aus der ästhetischen Gesamtkonzeption resultiert und nicht aus dem Umstand, filmische Übungen abliefern zu müssen, um beispielsweise Punkte für den Bachelor zu sammeln. Viele der deutschsprachigen Kurzfilmproduktionen entstehen heute an den großen Filmhochschulen sowie an den inzwischen zirka dreißig anderen akademischen Standorten, an denen Filmausbildung stattfindet. Jeder, der Kurzfilmfestivals besucht oder gar an der Auswahl für solche teilnimmt, weiß, was dies bedeutet. Nichts gegen Studentenfilme. Doch „Genies treten nicht in Rudeln auf."[3], wie Heiner Müller in einem anderen Zusammenhang einmal meinte. In Verbindung mit den vereinfachten technischen Produktionsbedingungen ergibt sich eine Überfülle von Einreichungen, in deren Flut die qualitativ hochwertigen Beiträge leicht unterzugehen drohen. Sichtungskommissionen bedeutender Festivals schaffen es heute schon lange nicht mehr, gemeinsam alle eingereichten Filme anzusehen und zu bewerten. Wie aber umgehen mit dieser Entwicklung, ohne dabei als Multiplikator zum Zyniker zu werden oder gänzlich die Übersicht zu verlieren? Mir scheint, dass noch lange nicht alle Möglichkeiten ausgeschöpft sind, um für den Kurzfilm als eigenständige Gattung zu sensibilisieren und damit seinen Umgang in der Öffentlichkeit zu optimieren. Einer der Ansätze im kreativen Bereich liegt natürlich an den Film-

differences between the countries and the times have barely been examined to date, something which represents a conspicuous research gap overall in terms of short film. Beyond these differences however, it can certainly be said that there have never been films created before and after the 1960s in the short genre which were more interesting than those from that time, both in the East and the West. The "golden era" of cinema, which can roughly be dated between 1950 and 1970, put forth some luxuriant blossoms especially in the short film area. Of course quite a lot of short films were produced besides the supporting films in the cinemas, especially in the field of experimental film.

Experimental film has also remained one of the few areas in which artists have continuously and consistently worked with short filmic forms – consistent in the sense that the length of the film results from the overall aesthetic concept and not from the fact that cinematographic exercises have to be delivered in order to gain credits for a BA for instance. Many of the German language short film productions are made at the major film schools, as well as at the by now approximately thirty other academic locations where film training takes place. Anyone who attends short film festivals or even participates in the selection process for them knows what this means. Nothing against student films – but "geniuses do not come in herds",[3] as Heiner Müller once mentioned in a different context. Combined with the simplified technological production conditions, an overabundance of submissions has resulted in which the qualitatively high grade contributions easily risk being submerged in this flood. It has long been the case that the viewing committees at major festivals are now no longer able to see and assess all of the films submitted together. Yet how should this development be dealt with without their proponents becoming cynical or losing their overall perspective completely in the process?

[3] Heiner Müller, Krieg ohne Schlacht. Leben in zwei Diktaturen. Eine Autobiographie, Köln 1994, S. 288

[3] Heiner Müller, Krieg ohne Schlacht. Leben in zwei Diktaturen. Eine Autobiographie (War Without Battles. Life in Two Dictatorships. An Autobiography), Cologne 1994, p. 288

Kurzfilme sehen und damit arbeiten: Workshop mit Kindern im Rahmen von Oberhausen on Tour 2012 in Quito
Watch and work with short films: Children's workshop at Oberhausen on Tour 2012 in Quito, Ecuador
© Internationale Kurzfilmtage Oberhausen

hochschulen und anderen Ausbildungsstätten. Hier muss viel gezielter auf kurzfilmspezifische dramaturgische Besonderheiten und auf sich daraus ergebende ästhetische Konsequenzen eingegangen werden. In den narrativen Filmen resultieren die so oft erlebten stümmelhaften Handlungen und die chargierenden Darsteller mit ihren aufgesagt wirkenden Dialogen auch aus der Unkenntnis dessen, womit überhaupt umgegangen wird. Die weit verbreitete Plot-Gläubigkeit verengt die Blickweise enorm, hat auch für den Zustand der langen Filme verheerende Folgen. Wenn den Studierenden mehrere Jahre lang eingeredet wird, dass nur der „abendfüllende" Film die Königsklasse des Filmemachens sein kann, dann bleiben große Bereiche der gestalterischen Palette sträflich vernachlässigt. Offene Erzählformen sind noch immer auffällig subdominant. Welche Filmhochschule bietet heute Kurse explizit für Kurzfilme, geschweige denn für Experimentalfilme an? Die klassische Filmavantgarde – die sich ja vorrangig in Kurzfilmen niederschlug – findet als Lehrinhalt viel zu selten statt. Davon erfährt man eher an den Kunsthochschulen; doch diese Ghettoisierung spricht ja wiederum für sich: Die einzelnen Sparten finden nebeneinander, weitgehend ohne wechselseitige Durchdringung statt.

Im Abspiel vollziehen sich ähnliche Ausblendungen. In das cineastische Paradies der 1960er und 1970er Jahre lässt sich nicht zurückkehren, auch nicht mittels großzügiger Förderungen. Initiativen zur Stärkung des Kurzfilms als Vorfilm zielen zu stark auf die Rekonstruktion bzw. auf die Reanimation eines irreversibel verlorenen Zustands. Dabei wird zudem ein Kardinalfehler aus dem „Goldenen Zeitalter" übersehen und unfreiwillig wiederholt. Bei der Kombination von Vor- und Hauptfilm wurde oft völlig willkürlich vorgegangen: Welcher kurze Film den langen Filmen zugeordnet wurden, oblag oft der Augenblickswillkür; im Westen durch die Kinobesitzer oder Verleiher, im Osten durch Kulturbürokraten von Progress und der Bezirksfilmdirektionen. In den seltensten Fällen fie-

It seems to me that all of the options are still far from being exhausted in terms of creating an awareness for short film as an independent genre and in turn for optimising the way it is handled in the public arena. Of course the film schools and other training facilities represent one of the approaches in the creative field. The dramaturgical aspects unique to short film must be considered in a far more targeted way there, together with the aesthetic consequences resulting from this. In their narrative films, the stumpy plots and overacted performers with their seemingly repetitious dialogue that are experienced so often also result from a lack of knowledge about what they are dealing with at all. The widespread belief in having a plot has constricted the perspectives enormously, something which has also had devastating consequences on the situation with feature length films. When the students are persuaded for years on end that only the "feature length" film can be in the champions league of filmmaking, then large parts of the artistic palette remain wantonly neglected. Open narrative forms are still conspicuously subdominant. And which film schools offer courses explicitly for short film nowadays, not to mention for experimental film? The classic film avantgarde – which is after all reflected primarily in short films – is provided far too rarely as teaching material. You are more likely to experience it at art schools; yet in turn this ghettoisation speaks for itself: The individual forms occur parallel to each other, largely without any reciprocal penetration.

A similar disregard also occurs on the screening level. However, there can be no return to the cineaste paradise of the 1960s and 1970s, also not by means of more generous funding and support. Yet initiatives to strengthen short film as supporting films are aimed powerfully at the reconstruction or reanimation of a situation that is irreversibly lost. This is compounded by ignoring a cardinal error from the "golden era" which is being unintentionally

len diese Kombinationen sinnvoll aus. Damit wurden die Potenzen einer gegenseitigen Aufwertung allzu oft verspielt. Ironischerweise wiederholt sich heute diese Fahrlässigkeit: Die Kinobetreiber sind oft zeitlich überfordert, wirklich passende Vorfilme auszusuchen: Ist das Abo erst einmal gebucht, droht es schnell zum Selbstläufer zu werden, dadurch besteht die Gefahr eines stereotypen, zumindest uninspirierten Herangehens – was mitunter zu ungünstigen Paarungen führt. Der Konfrontation von Kurz- mit Langfilmen wohnen potentiell ungeheure Chancen inne; diese werden nicht annähernd ausgeschöpft. Nahe würde es zum Beispiel liegen, Spielfilmproduktionen, die sich mit historischen Sujets beschäftigen, einen Prolog voranzustellen, der authentisch aus jener Zeit stammt. Auch liegen zu viele Ressourcen brach, da die Begrifflichkeit des Kurzfilms zu eng gefasst wird. Denn auch Videoclips, Commercials, Amateur-, Omnibus-[4], Aufklärungs-, Experimental-, Lehr- und Propagandafilme oder die bereits erwähnten Wochenschauen stellen in vielen Fällen Kurzfilme dar, sind aber im Bewusstsein von Veranstaltern selten als solche abgespeichert.

Noch immer kommt dem Kurzfilm zu oft der Status einer Spielwiese zu, wird er als eigenständige Gattung unterschätzt oder lediglich als Vorform „richtiger", d.h. abendfüllender Filme eingestuft. Wenn sich spezielle Festivals, Fernsehsendungen, Tourneen, Vorträge, Retrospektiven, Preise, Stipendien, DVD-Editionen und Produktionstöpfe eigens dem Kurzfilm widmen, dann handelt es sich dabei nicht um eine Laune der Subventionskultur oder gar um ein anachronistisches Ankämpfen gegen Windmühlenflügel, sondern um elementar notwendige Fürsorgepflicht. Gleichzeitig bedarf es einer systematischen Vergegenwärtigung der Vergangenheit. Und es müssen Fragen zum Status quo des Kurzfilms gestellt werden – um ein historisches wie ästhetisches Bezugsfeld aufzumachen und auf Folgen aus aktuellen Entwicklungen vorbereitet zu sein. Gefördert werden sollten Kurzfilme im Abspiel nicht nur für das Vorprogramm,

Aus der Reihe Ostwind: ANNABELLAS TRAUM, Dejan Djurkovic, Jugoslawien 1966
From the programme Ostwind (East Wind): ANNABELLAS TRAUM (Annabella's Dream) by Dejan Djurkevic, Yugoslavia 1966
© Marian Stefanowski

repeated. A completely arbitrary approach was frequently taken when combining the supporting film and the main feature film: Which short film was allocated to which feature film was often the result of momentary caprice; determined in the West by the cinema operator or the distributor and in the East by the cultural bureaucrats in the state-owned distributor Progress and the functionaries in the district film department. Only in the rarest of cases did these combinations prove sensible. In this way the potential for a mutual reassessment and upgrading was thrown away far too frequently. Ironically, this negligence is being repeated today: The cinema operators often find it quite stressful programming supporting films that really are suitable: Once the subscription has been taken out, it quickly risks becoming a runaway success, through which the danger of a stereotypical and at least uninspiring approach occurs – which leads at times to inopportune pairings. Confronting short films with feature length films potentially holds amazing opportunities; yet these are not even close to being exhausted. For instance it would be obvious to pair feature length fiction films dealing with an historic subject with a prologue deriving authentically from the same era they are set in. Likewise, many of the resources remain unused because the concept of short film is defined too narrowly. After all, even video clips and commercials, as well as amateur, omnibus,[4] sex education, experimental, instructional and propaganda films or

[4] Omnibusfilme sind abendfüllende Produktionen, bei denen die einzelnen Kapitel von verschiedenen Regisseuren inszeniert werden und oft auch als in sich geschlossene Kurzfilme funktionieren.
[4] Omnibus films are feature length productions in which the individual parts have been made by different directors, with each of them often functioning as self-contained short films.

sondern generell, in möglichst vielgestaltigen Aufführungsformen, also auch in Kurzfilmpaketen. In Workshops und Seminaren könnten die Besonderheiten der kurzen filmischen Form referiert und diskutiert, Archivbestände vorgestellt und Online-Plattformen wie Youtube, Vimeo oder UbuWeb dabei mit einbezogen und Beispiele gestreamt werden. Es könnten sogar kurze Etüden gedreht und gezeigt werden. Faktisch jede Maßnahme zur Förderung des Kurzfilms als Erinnerung und Praxis ist zu begrüßen – nur muss diese dynamisch ausfallen, d.h. auf die Veränderungen der medialen Gegenwart reagieren. Ohne eine solche lebendige Förderung droht der Kurzfilm aus dem Fokus der Wahrnehmung zu rutschen, drohen seine reichen Möglichkeiten zu verkümmern.

Kurzfilm geht immer und überall: A Wall is a Screen 2012 in Helsinki
Short films work anytime and anywhere: A Wall Is a Screen in Helsinki
© A Wall is a Screen

the weekly newsreels already mentioned represent short film in numerous cases, but they are rarely stored in the brains of the event organisers in such a way.

The short film is still accorded the status of a playground too often, through which it is underestimated as an independent genre or categorised solely as a pre-form to a "proper", i.e. feature length, film. When special festivals, television broadcasts, tours, talks, retrospectives, awards, scholarships, DVD editions and production funds are deliberately devoted to short film, this does not concern a whim of the subsidy culture or even an anachronistic tilting at windmills, but rather a fundamentally necessary duty of care. At the same time, a systematic re-envisioning of the past is required. And questions regarding the status quo of short film have to be posed – in order to open an historic and aesthetic field of reference and be prepared for any consequences of the current developments. Short films should be supported in the screening area not only in the context of the pre-programme but in general in the greatest number of screening forms and structures, and thus also including short film packages. Lectures and discussions on the unique aspects of the short filmic form could be held in workshops and seminars, archive resources presented and online platforms such as YouTube, Vimeo or UbuWeb integrated into this and examples streamed. Even short etudes could be shot and screened. In fact, every measure to promote short film as a remembrance and a practice is to be welcomed – just that this must be achieved dynamically, i.e. as a reaction to changes in the media presence. Without such "living" promotion and support, short film risks slipping out of the focus of our awareness and its rich array of possibilities threatens to wither away.

Haben Sie auch Kurzwaren?
Programmvideotheken als mögliche Vermittler von Kurzfilmkultur
Have You Also Got Short Products?
Art House Video Rental Stores as Potential Facilitators of Short Film Culture

von / by
Sven Voigt

Auf den ersten Blick haben die Begriffe Kurzfilm und Videothek wenig miteinander gemein. Die gängige Vorstellung des „stationären Verleihhandels", wie der Interessenverband Deutscher Videothekare (IVD) die Branche bezeichnet, beinhaltet das immergleiche Sortiment an Multiplex-Blockbustern und zweitklassigen direct-to-video-Produktionen sowie das unvermeidliche Arsenal an „Erwachsenenfilmen". Zudem sind die meisten Videotheken in großen Ketten organisiert, die keine eigenständige, geschweige denn programmatische Einkaufspolitik der Geschäfte vor Ort ermöglichen. Etwas abseits des Videotheken-Mainstreams existieren aber seit Jahren auch unabhängige Programmvideotheken bzw. Filmgalerien, die das Konzept des oben skizzierten Verleihhandels auf den Kopf stellen. Mit dem Fokus auf kleinere und ausgefallene Produktionen, Filmklassiker, Dokumentationen, Experimental- und eben auch Kurzfilme wird hier versucht, Orte für eine Filmkultur zu schaffen, die sich nicht im Mainstream erschöpft und Räume für filmische Entdeckungen öffnet. Das fördert – zumindest im Idealfall – ein Publikum, das sich neugierig und kritisch mit dem Medium Film beschäftigt und sich mitunter auch auf noch nicht Bekanntes einlässt. Koopera-

At first glance, the terms short film and video rental store have little in common. The usual image of the "stationary rental trader", as the German video store association Interessenverband Deutscher Videothekare (IVD) describes the video rental store, is with the standard assortment of multiplex blockbusters and direct-to-video B-movie productions, as well as the inevitable arsenal of "adult films". Furthermore, most of the video stores belong to major chains which do not permit any independent film purchasing by their local shops let alone an art house film acquisition policy. However for years now there have also been independent art house video rental stores and film galleries operating somewhat outside the mainstream video stores, ones which turn the rental trader notion outlined above on its head. By focusing on smaller and offbeat productions, film classics, documentaries, experimental and even short films as well, an attempt is being made here to establish locations for a film culture which is not fulfilled by the mainstream and which opens up spaces for filmic discoveries. This requires – at least in an ideal situation – an audience which is engaged with the film medium in a curious and

Dresdner Programmvideothek Phase IV
Dresden art house video rental store
© Sven Voigt

tionen mit örtlichen Programmkinos und anderen (film-)kulturellen Institutionen tragen zusätzlich dazu bei, solche Videotheken in die Film- und Kinokultur vor Ort einzubinden. Dennoch sollte bei den nachstehenden Überlegungen nicht vergessen werden, dass es sich hier quasi um eine „Nische in der Nische" handelt: Zum einen stellt der Bereich Kurzfilm auch in der ambitioniertesten Programmvideothek nur ein Segment unter zahlreichen anderen dar, zum anderen ist die Zahl dieser Programmvideotheken im gesamten deutschsprachigen Raum äußerst überschaubar.

Die Möglichkeiten, Kurzfilme prominent im Verleihangebot einer Filmgalerie zu führen, sind grundsätzlich begrenzt, nicht nur aus reinen Platzgründen. Programmvideotheken sind fast immer auf DVD-Produktionen angewiesen, die sich selbst engagiert mit dem Thema Kurzfilm auseinandersetzen und Filmzusammenstellungen für eine Veröffentlichung kuratieren, weil der Aufwand, einzelne Kurzfilme für den Verleih zu organisieren, schlicht zu groß ist. Ausnahmen bilden lokale Filmemacher und Nachwuchsregisseure, die ihre Arbeiten mitunter von sich aus anbieten, um die Filmgalerie als lokales öffentliches (Film-)Forum zu nutzen.

Filmeditionen wie die bei absolut-Medien erschienene „Best of Animation"-Reihe des Internationalen Trickfilm-Festivals Stuttgart sind dafür herausragende Beispiele. Sie ermöglichen einen Einblick in aktuelle internationale Animations(kurz)filmproduktion, und stellen oft die einzige Möglichkeit überhaupt dar, auf Festivals gelaufene und dort zu Berühmtheit gelangte Kurzfilmperlen wiederzusehen. Die ebenfalls bei absolut-Medien erschienene, von Ulrich Wegenast kuratierte „Geschichte des deutschen Animationsfilms" erweitert auf mehreren DVDs den Blick um eine filmhistorische Perspektive und macht wichtige Kurzfilme im zeitgeschichtlichen Kontext zugänglich. So lässt sich zumindest eine Ahnung von der Vielfalt der Kurz-

critical way and which is also able to handle the still unknown. Furthermore, cooperative ventures with local art house cinemas and other (film) culture institutions help to integrate such video stores into the local film and cinema culture. However it should be kept in mind when reading the thoughts in this regard below, that this concerns a quasi "niche in a niche": On the one hand, the short film area represents just a single segment among many others even in the most ambitious art house video store, while on the other hand the number of these art house video stores in the complete German speaking territories is extremely clear and manageable.

The possibilities for placing short films prominently in the range of rental products on offer in a film gallery are basically limited, and that not just due to a lack of space. Art house video rental stores are almost always obliged to offer DVD production packages which tackle the subject of short film in a dedicated way and curate film compilations for release to the public, because the expense and effort required for organising individual short films for rental is simply too great. One exception here are local filmmakers and up-and-coming directors who sometimes provide their work themselves directly in order to use the film galleries as local (film) forums open to the public.

Film editions such as the "Best of Animation" series from the Stuttgart Festival of Animated Film released by absolut-Medien are excellent examples of this. They permit an insight into the current international animation (short) film production scene and frequently represent the only way at all to see short film gems again which have run at festivals and achieved fame there. The "History of German Animated Film", which is curated by Ulrich Wegenast and has also been released by absolut-Medien, ex-

filmproduktion vermitteln, die Interesse weckt und Lust auf Mehr macht – auch wenn das Grundproblem, dass der Großteil dieser Filme außerhalb von Festivals so gut wie nicht greifbar und erlebbar ist, damit nur unzureichend gelöst werden kann.

DVD-Veröffentlichungen der Kurzfilmagentur Hamburg bei Indigo / good movies, zum Beispiel die Zusammenstellungen „Sexy Things" und „Back to Politics" machen es möglich, Kurzfilm als eigenständige Form zu präsentieren und zu vermitteln, ihn herauszulösen aus einer Vorfilm- und Low-Budget-Nische. Ein solcher Zugang bietet zudem die Möglichkeit, Kurzfilme gemeinsam mit Spielfilmen und Dokumentationen in thematischen Zusammenhängen zu präsentieren und ihn so als nicht nur gleichwertige, sondern als im Vergleich zum Langfilm sogar oft freiere, mutigere und experimentierfreudigere Form vorzustellen.

Schließlich besteht durch DVD-Veröffentlichungen von Spielfilmen die Möglichkeit, Kurzfilm quasi implizit an ein interessiertes Publikum heranzutragen. Durch die Hinzunahme eines oder mehrerer Kurzfilme der Regisseurin / des Regisseurs wird einen Autorenzusammenhang hergestellt, der über den jeweiligen Langfilm hinausweist. Andrea Arnolds Oscar-Preisträger WASP auf der DVD-Veröffentlichung ihres zweiten Spielfilms FISH TANK erweist sich in diesem Kontext als erweiternder Zugang zum filmischen Universum

tends this view across several DVDs by providing a film history perspective and making important short films accessible in a contemporary context. In this way, at least a sense of the diversity of the short film productions is conveyed, interest is awakened and the desire for more is created – even if the basic issue that the majority of these films can more or less never be accessed or experienced beyond festivals can only be resolved to an insufficient extent by this.

DVD releases from the KurzFilmAgentur Hamburg on Indigo / good movies, such as for instance the compilations "Sexy Things" and "Back to Politics", allow short film to be presented and conveyed as an independent form, taking it beyond the supporting film and low budget niches. Providing access in this way also gives the opportunity to screen short films together with feature length films and documentaries in thematic contexts and in this way to present them not only as being equal to the long film but often as being in a freer, more courageous and more adventurously experimental form than their longer counterparts.

Finally, DVD releases of feature films provide an opportunity to quasi implicitly bring short films closer to an interested audience. By including one or more short films from a director on a feature

Kurzfilme in der Dresdner Programmvideothek Phase IV
Short Films in a Dresden art house video rental store
© Sven Voigt

der Regisseurin und stellt so weit mehr dar, als ein bloßes DVD-Extra. Der in der von absolut-Medien zusammen mit der Zeitschrift „Schnitt" herausgebrachten DVD-Edition „Debütfilme" erschienene erste Spielfilm von Andreas Dresen beinhaltet außer STILLES LAND ganze sechs Kurzfilme des Regisseurs aus den Jahren 1987 bis 1990, die dessen künstlerische Entwicklung als Autorenfilmer deutlich machen. Und wer nach Adam Eliotts MARY UND MAX im DVD-Menü auf seinen vierten Kurzfilm (und ebenfalls Oscar-Gewinner) HARVIE KRUMPET stößt, begreift plötzlich den Weg, den Eliotts Knetfiguren in den Jahren davor zurückgelegt haben.

Für das Konzept des stationären Verleihs – und damit auch für die wenigen Programmvideotheken – werden angesichts des schnell wachsenden Angebots von VoD und Streaming-Portalen die Räume natürlich zusehends enger. Aber die Konzentration auf besondere Filme, auf kleinere und ausgefallene Produktionen und eben auch auf das Genre Kurzfilm stellt eine durchaus realistische Möglichkeit dar, diese Filmgalerien zumindest für die nähere Zukunft zu erhalten und weiter zu etablieren. Der Umstand, dass hier ein interessiertes Publikum auf unterschiedliche Art und Weise an Kurzfilme herangeführt und mit dem Genre vertraut gemacht werden kann, macht die Programmvideotheken zu einer zwar kleinen, aber feinen Nische der Filmkultur.

film DVD, a relationship is established with the auteur that moves beyond the actual long film. In this regard, Andrea Arnold's Oscar winner WASP on the DVD release of her second feature film FISH TANK broadened the access to the director's filmic universe and thus represented far more than just a DVD extra. The "Debut Films" DVD from the director Andreas Dresen released by absolut-Medien together with the magazine Schnitt not only contains his first feature film SILENT LAND but a total of six short films from the director from between 1987 and 1990 that clearly demonstrate his artistic development as an auteur. And whoever, after seeing Adam Eliott's MARY AND MAX on the DVD, then clicks on his fourth short film HARVIE KRUMPET (which was also an Oscar winner), immediately becomes aware of the route that Eliott's clay figures have taken over the years.

In light of the rapidly growing range of VoD products and streaming portals now available, the spaces are of course becoming increasingly restricted for the idea of a stationary rental trader – and for the few art house video rental stores in turn. However by concentrating on special films, as well as on smaller and offbeat productions, and of course on the short film genre, there certainly is a realistic opportunity to maintain and further establish these film galleries at least in the near future. The circumstance whereby an interested audience can have access to short films in various ways and become familiar with the genre means that the art house video rental stores do represent a small, but very fine, niche of film culture.

Erster bundesweiter KURZFILMTAG am 21.12.2012
Germany's First National SHORT FILM DAY on 21.12.2012

von / by
Team der/of AG Kurzfilm

Der filmische Blick über den sprichwörtlichen Tellerrand geht gern nach Frankreich. Dort gibt es schließlich das – noch immer – bekannteste Filmfestival der Welt: die Filmfestspiele von Cannes, die in diesem Jahr ihre 65. Ausgabe feierten. Doch Cannes ist nur ein kleiner Baustein im großen Gefüge der Filmnation. Das Animationsfilmfestival in Annecy lockt jährlich im Juni viele wichtige Akteure der internationalen Animationsszene in die französischen Alpen. Und das Kurzfilmfestival in Clermont-Ferrand, das jedes Jahr im Januar Tausende Fachbesucher und Hunderttausende Zuschauer in die Hauptstadt der Region Auvergne im Zentralmassiv zieht, gilt als eines der bedeutendsten Kurzfilmfestivals weltweit.

So ist es nicht verwunderlich, dass in Frankreich auch die Idee zu einem besonderen Tag rund um den Kurzfilm entstand: 2011 fand auf Initiative von Eric Garandeau, Präsident des CNC (Centre national du cinéma et de l'image animée), zum ersten Mal am 21.12. in Frankreich LE JOUR LE PLUS COURT statt. Denn der kürzeste Tag des Jahres ist ideal geeignet, um den Kurzfilm in all seiner Vielfalt, Kreativität und Experimentierfreude zu feiern. Unterstützt von berühmten Paten wie Michel Gondry, Jeanne Moreau und Julie Gayet gab es in ganz Frankreich unzählige Veranstaltungen rund um den Kurzfilm, die über zwei Millionen Zuschauer erreichten. In 350 Städten be-

Whenever we look beyond our proverbial noses in a filmic way, our eyes often land on France. After all it – still – holds the most famous film festival in the world: The Festival de Cannes, which had its 65th edition this year. Yet Cannes represents just one component of this film nation's powerful cinematographic structures. The Annecy International Animation Film Festival attracts many important players on the international animation scene to the French Alps in June every year. And the International Short Film Festival Clermont-Ferrand, which draws a thousand media professionals and a hundred thousand visitors to the capital of the Auvergne region in Massif Central annually, is regarded as one of the most important short film festivals. Thus it is of little surprise that the idea for a special day completely devoted to short film also comes from France: In 2011, LE JOUR LE PLUS COURT was held for the first time on 21st December in France at the initiative of Eric Garandeau, President of the CNC (Centre national du cinéma et de l'image animée). This date was chosen because the shortest day in the year is perfectly suited to celebrating short film in all its diversity, creativity and joy at experimentation. Supported by famous patrons such as Michel Gondry, Jeanne Moreau and Julie Gayet, countless events relating to all aspects of short film were

teiligten sich über 500 Mitveranstalter, darunter auch Canal+, MTV, Mobilfunkanbieter und das französische Bahnunternehmen SNCF, mit insgesamt 6.000 Veranstaltungen. Der CNC plant für dieses Jahr bereits die zweite Ausgabe und kann dabei auf den Erfolg von 2011 bauen.

Die Mitglieder der AG Kurzfilm sind von der Initiative begeistert und schließen sich dem französischen Vorbild an: Am 21.12.2012 wird erstmals auch in Deutschland ein bundesweiter KURZFILMTAG gefeiert, der ein Fest für ALLE werden soll. Viele Kinos und Kultureinrichtungen planen bereits ihre Aktionen. Jeder Partner kann eigene Beiträge konzipieren, organisieren und präsentieren. Ob Filmpremiere oder Kinderprogramm, Vorfilm oder Kurzfilmnacht, Online-Wettbewerb, Open Air-Veranstaltung oder mobile Kurzfilmtour – an diesem Tag werden die kurzen Filme Kinoleinwände und Fernsehprogramme, Galerien und Clubs, Häuserfassaden und Wohnzimmer, öffentliche Räume und Verkehrsmittel erobern. Der KURZFILMTAG ist ein Fest zum Mitmachen! Die AG Kurzfilm – Bundesverband Deutscher Kurzfilm übernimmt die bundesweite Koordination, steht allen Mitstreitern beratend zur Seite und vermittelt Kontakte zu Kurzfilmverleihern oder Produzenten.

So wie sich der Tag der Sommersonnenwende am 21.06. zum Fest der Musik entwickelt, wird der KURZFILMTAG von nun an jedes Jahr zur Wintersonnenwende am 21.12. professionelle Filmschaffende und Amateure, Neugierige und Fans, Fernsehsender und neue Medien bei vielen Veranstaltungen rund um den Kurzfilm zusammenbringen. In den kommenden Jahren sollen immer mehr Mitstreiter gewonnen werden, so dass dieser Tag zu einer festen Größe im deutschen und europäischen Kulturkalender wachsen kann.

held throughout France and attracted audiences of two million. In 350 towns and cities, more than 500 organisations and other bodies, including Canal+, MTV, mobile phone operators and the French railway operator SNCF, participated in it with a total of 6,000 events. The CNC is already planning a second round for this year, when it intends to build on the success already achieved in 2011.

The members of the German Short Film Association believe it is an excellent idea to have such an initiative and now intend to follow the French model: On 21 December 2012 the first ever SHORT FILM DAY will be held throughout all of Germany as a celebration of short film – for EVERYONE. Numerous cinemas and cultural organisations are already planning their actions and events for it. Every partner can create, organise and present their own contributions. Whether they are film premieres or children's programmes, supporting films or long nights of short film, online competitions, open air events or mobile short film tours – on this day short film will conquer cinema screens and TV shows, galleries and clubs, facades of buildings and living rooms, public spaces and means of transport. Everyone is welcome to become involved in the SHORT FILM DAY. The German Short Film Association, AG Kurzfilm, is assuming the coordination of the events throughout all of Germany, with its staff providing advice and arranging contacts with short film distributors and producers as required. In the same way that the summer solstice on 21 June has developed into World Music Day, from now on each year the SHORT FILM DAY on the 21 December winter solstice will bring together professional filmmakers and amateurs, interested audiences and fans, as well as TV broadcasters and the new media at numerous events all to do with short film. The aim is to get increasing numbers of organisations and other bodies to join in the events over the coming years, through which this day will develop into a permanent feature on the annual German and European cultural agenda.

Kurzfilmförderung – Anforderungen an das neue Filmförderungsgesetz

Short Film Support – Requirements for the New German Film Funding Law

Auch wenn der Kurzfilm in der Gesamtheit der deutschen Filmförderlandschaft mit nur geringen Förderbeträgen ausgestattet ist, hat er durch seine Erfolge auf internationalem Festivalparkett in der Vergangenheit maßgeblich zur Reputation des deutschen Films insgesamt beigetragen. Kurzfilmförderung ist nicht nur Nachwuchsförderung und Förderung von kinogeeigneten Filmstoffen, sondern eine unverzichtbare Investition in die Entwicklung von Filmsprache, Erzählkunst und stilistischen Mitteln für die gesamte Filmwirtschaft. Es kann nicht oft genug darauf hingewiesen werden, dass der Kurzfilm ein „Medium der Innovation [ist]… Es gibt kaum eine filmästhetische Neuerung, die nicht zuerst im Kurzfilm ‚erfunden' und erprobt wurde. Dies wird in der Filmgeschichtsschreibung oder von der Filmkritik mangels entsprechender Forschung und Kenntnis meist übersehen. Innovationen erscheinen dort als überraschende ‚Revolution' oder werden gerne einem Genius zugeschrieben (obwohl vielleicht ein kleiner Kurzfilm dahinter steckt!). Ob Stopptrick, Großaufnahme, Jump-Cuts, Direct Cinema, non-lineares Erzählen, hybrider Film, die Handkamera und der Dogma-Stil – dies alles hat es zuerst im Kurzfilm gegeben und wurde vom Mainstream zur eigenen Erneuerung osmotisch aufgesogen…"[1]

Even if short film only receives low amounts of funding when compared to the overall film funding situation in Germany, it has made a decisive contribution to the reputation of German film in general thanks to the successes it has had on the international festival circuit. Short film funding represents more than just support for up-and-coming filmmakers and the fostering of material suitable for cinema release films. It is also a vital investment in the development of the language of film and the art of storytelling as well as of stylistic models within the whole film industry. It cannot be emphasised often enough that short film is "a medium of innovation. [...] There is barely any innovation in the aesthetics of film which was not first 'discovered' and tested in short film. However this is mostly overlooked in texts on the history of film or by the film critics due to a lack of appropriate research and knowledge in this regard. There, innovations seem to be viewed like an unexpected 'revolution' or they are happily attributed to some genius (even though a little short film may perhaps really be behind them). Whether it is stop-motion, big close-ups, jump cuts, direct cinema, non-linear narrative forms, hybrid film, handheld camera

von / by
Jutta Wille

[1] Reinhard W. Wolf: Was ist Kino – was ist Kurzfilm? In: Michael Jahn/Christina Kaminski/Reinhard W. Wolf/Annekatrin Reinsch: Kurzfilm in Deutschland-Studie zur Situation des kurzen Films. Herausgegeben von der AG Kurzfilm e.V. – Bundesverband Deutscher Kurzfilm. Dresden 2006; S. 5

[1] Reinhard W. Wolf: Was ist Kino – was ist Kurzfilm? (What Is Cinema – What Is Short Film?) In: Michael Jahn/Christina Kaminski/Reinhard W. Wolf/Annekatrin Reinsch: Kurzfilm in Deutschland-Studie zur Situation des kurzen Films. (Short Film in Germany – Study on the Situation of Short Film), published by AG Kurzfilm e.V. – German Short Film Association. Dresden 2006; p. 5.

Erfolgreich – aber mit 43s leider „zu kurz": FELIX, Anselm Belser, Deutschland 2011
Very successful, however – with a duration of a mere 43 s – "too short": FELIX by Anselm Belser, Germany 2011
© aug&ohr medien

Anfang 2012 begann offiziell die Diskussion über die anstehende Novellierung des Filmförderungsgesetzes (FFG) in Deutschland. Filmpolitik und Filmverbände tauschen ihre Meinungen darüber aus, was sich bewährt hat und was verändert werden sollte. Dabei treffen die teilweise sehr unterschiedlichen Interessen der einzelnen Verbände aufeinander. Die AG Kurzfilm betrachtet es hierbei als ihre Aufgabe, die facettenreiche Kurzfilmszene als kreativen und essenziellen Bestandteil der deutschen Filmlandschaft nicht nur umfassend zu bewahren, sondern zu stärken. Im Folgenden sollen auszugsweise einige der wichtigsten Positionen der AG Kurzfilm zu strukturellen Fragen der Förderung des Kurzfilms im Rahmen des FFG erläutert werden, die zur Diskussion mit Kollegen und Filmemachern auch außerhalb Deutschlands anregen können bzw. sollen.[2]

Die Referenzförderung[3] Kurzfilm basiert auf einem Punktesystem, das Erfolge bei Festivals (Teilnahme und Preise) und renommierten Kurzfilmpreisen ermittelt. Nach dem derzeit gültigen Gesetz wird ein Film, der eine Laufzeit von unter einer oder über 15 Minuten hat von der Referenzförderung ausgeschlossen, auch wenn er eine erfolgreiche Festivalauswertung oder Preise nachweisen kann. Ausnahmen gelten hierbei nur für Hochschul- oder Erstlingsfilme. Die Beschränkung auf eine maximale Länge von 15 Minuten entspricht weder der Produktionsrealität noch den Einreichkriterien der meisten nationalen und internationalen Kurzfilmfestivals. Die Systematik der Erfolgs- und Qualitätsermittlung muss ein möglichst breites Spektrum des Kurzfilmschaffens einbeziehen. Es geht darum, das kreative Potential im Kurzfilmbereich bestmöglich zu ermitteln, durch das Förderinstrument „Referenzförderung" weiter zu entwickeln und damit die innovative Basis des gesamten deutschen Filmschaffens zu sichern. Außerdem gibt es keinen plausiblen Grund, Studenten- und Erstlingsfilme zu bevorzugen. Auch die Einschränkung von mindestens einer Minute muss aufgehoben werden, da es natürlich auch ultrakurze Kurzfilme gibt, die sehr gut und erfolgreich sind. Diese

[2] Die kompletten Stellungnahmen der AG Kurzfilm zur Novellierung des Filmförderungsgesetzes 2014 vom 25.1.2012 sowie zum ersten Entwurf des Filmförderungsgesetzes 2014 vom 30.07.2012 sind nachzulesen unter www.ag-kurzfilm.de
[2] AG Kurzfilm's complete statement from 25.01.2012 on the amendments to the 2014 German Film Funding Law as well as on the first draft of the 2014 German Film Funding Law from 30.07.2012 can be accessed at www.ag-kurzfilm.de

[3] Referenzförderung: um Fördergelder zu erhalten ist ein im Gesetz festgelegter Nachweis zu erbringen, dass der Filmemacher Filme von hoher Qualität herstellen kann. Dies ist im FFG über die sogenannte Festivalliste geregelt. In der Festivalliste sind die Festivals (im In- und Ausland aufgeführt), für die ein Film bei Teilnahme bzw. Preisen Referenzpunkte erhält.
[3] Reference funding: In order to receive funding amounts, it is laid down in the law that verification must be provided that the filmmaker is able to produce films of high quality. This is regulated in the FFG via the so-called festival list. The festival list contains all the festivals (both in Germany and abroad) for which a film receives reference points when it participates in the festival or wins prizes there.

or the dogma style – all of these first occurred in short film and were absorbed through osmosis by and into the mainstream to become its own innovations…"[1]

At the start of 2012, the official debate began on the forthcoming amendments to the German Film Funding Law (FFG). Those responsible for film policy on a political level and the various film associations exchanged their opinions about which aspects have proven themselves and which ones should be changed. Doing so, the to some extent extremely varied interests of the individual associations clashed. In this respect, the German Short Film Association believes it is its task not only to maintain the diverse and manifold short film scene as a creative and essential component of the German film industry, but to also strengthen it. Aspects of several of the most important positions that the German Short Film Association takes vis-à-vis the new German Film Funding Law are outlined below, with the intention that they can or should trigger off a discussion with colleagues and filmmakers both in Germany and beyond.[2]

The short film reference funding[3] is based on a points system that is calculated on the basis of festival successes (participation and prizes) and the receipt of renowned short film awards. The current law envisages that any film which is shorter than one minute or longer than 15 is excluded from the reference funding, even if it is able to prove that it has had a successful festival run or been awarded prizes. The only exceptions in this regard are film school or debut films. This restriction to a maximum length of 15 minutes does not correspond to either the reality in the production area or to the submission criteria at most of the national and international short film festivals. In this respect, the system for ascertaining the success and quality factors needs to include the widest possible range of short film productions. The aim should be to determine the creative potential in the short film area in

Einer der erfolgreichsten deutschen Kurzfilme der letzten Jahre, gefördert u.a. von der FFA: THE EXTERNAL WORLD, David OReilly, Deutschland 2010
One of the most successful German short films of the last years – funded by the FFA among others: THE EXTERNAL WORLD, David OReilly, Germany 2010
© DETAILFILM / DOR 2010

Filme dürfen von der Förderung nicht ausgeschlossen werden. Zudem wirft die im FFG verankerte Längendefinition eine generelle Frage auf: Was ist mit den Filmen, die länger als ein Kurzfilm und kürzer als ein programmfüllender Film sind?[4] Nach dem derzeitigen FFG fallen alle „mittellangen" Filme in eine Gesetzeslücke! Obwohl diese teilweise qualitativ herausragenden Filme Festivalerfolge aufweisen können, haben die Filmemacher keine Möglichkeit, mit Hilfe von Referenzmitteln ihr nächstes Projekt anzuschieben. Hier besteht also ebenfalls Handlungsbedarf.

the best way possible by developing it further via the "reference funding" support instrument, thereby securing this innovative basis for the complete German film industry. Furthermore, there are no plausible reasons for giving preference to student and debut films here. Likewise, the one-minute minimum length restriction also has to be removed because there are of course also ultra short short films which are excellent and successful. There is no justification for excluding these films from the funding model. In addition, the definition of the length which is anchored in the

[4] lt.§ 14a (1) FFG ist ein Film programmfüllend, wenn er eine Vorführdauer von mindestens 79 Minuten, bei Kinderfilmen von mindestens 59 Minuten hat. Ein Kurzfilm wird, wie bereits erwähnt, definiert als ein Film mit einer Vorführdauer von mindestens einer und höchstens 15 Minuten.

Die Forderung des Gesetzgebers, Referenzpunkte und somit Fördergelder nur an Filme zu vergeben, von denen eine deutsche Sprach- bzw. Synchronfassung vorliegt, hält die AG Kurzfilm für nicht zeitgemäß. Wenn der Film nicht in deutscher Sprache hergestellt wurde, müssen auch deutsche Untertitel akzeptiert werden. Die Möglichkeit, diesen Film in deutscher Sprache anzuschauen, bleibt damit erhalten. Synchronisation ändert häufig den Gesamtcharakter des Films und ist somit ein gravierender Eingriff in die künstlerische Freiheit. Sprache ist ein essentieller Bestandteil des Filmes – und oft die Ausdrucksweise, die die eigentliche Botschaft des Films vermittelt. In vielen Filmen spielen kulturelle und sprachliche Assoziationen eine sehr große Rolle, die sich aber oft nicht übersetzen lassen, ebenso Dialekte oder Wortspiele. Die Stimme ist zudem eines der wichtigsten Werkzeuge eines Schauspielers bzw. Sprechers. Die Kunstform Film sollte so präsentiert und rezipiert werden können, wie sie erschaffen und für das Publikum vorgesehen wurde. Bei „kleineren" Filmen sowie Kurzfilmen kommt hinzu, dass die Synchronisation aus finanziellen Gründen unmöglich ist. Auf Festivals und in Arthouse-Kinos ist es gängige Praxis, Filme im Original mit deutschen Untertiteln oder in der Originalversion zu präsentieren. Das Publikum erwartet dies sogar sehr häufig. Für diese Filme würde eine Synchronfassung also ausschließlich wegen der Filmförderung hergestellt werden. Es wäre somit unverhältnismäßig, die Förderung eines Films – egal ob programmfüllender oder Kurzfilm – davon abhängig zu machen.

Die AG Kurzfilm spricht sich somit auch grundsätzlich dagegen aus, dass es zwingend notwendig sein soll, einen Film in deutscher Sprache welturaufzuführen. Deutschland ist und soll ein offenes Land sein, Künstler aus aller Welt bereichern unsere Kulturlandschaft. Der Zwang, sich ausschließlich in deutscher Sprache künstlerisch zu äußern, ist für die inhaltliche wie ästhetische Weiterentwicklung des gesamten deutschen Films, insbesondere aber für den Kurzfilm,

current German Film Funding Law also gives rise to a general question: What about the films that are longer than a short film and shorter than a feature length film?[4] As for the current law, all "medium length" films are trapped in a legal loophole. And although these to some extent qualitatively excellent films are able to demonstrate successes at festivals, the filmmakers cannot advance to their next project using reference funding. Thus a call for action is also needed here.

The German Short Film Association believes that the legislators' requirement whereby reference points and thus funding are only awarded to films which are in German or in a synchronised German version is also not line with the times anymore. When a film has not been produced in German, then a German subtitled version must also be acceptable. In this way the opportunity to view such films in Germany is retained. Dubbing frequently changes the complete character of a film and thus represents a grievous intrusion into artistic freedom. Language is an essential component of film – and often functions as an expression for conveying the actual message of a film. In many films, cultural and linguistic associations play a major role, however it frequently occurs that they cannot be translated, just like dialects or wordplays. In addition, for an actor or a voice-over artist, their voice represents an important instrument. In this regard, it should be possible to present and receive film as an art form in the way that it is created and intended for the audience. On top of that, dubbing is often beyond the financial means available for "smaller" films and shorts. The standard practice at festivals or art house cinemas is to screen films in the original with German subtitles, or in the original version itself. And the audiences have even come to expect this frequently. Thus with these films, a German dubbed version would solely be produced for film funding requirements. In this respect it is unreasonable to make the funding of a film – regard-

[4] As per Sec. 14a (1) FFG a film is feature length when it has a screening length of at least 79 minutes, or at least 59 minutes for a children's film. As already mentioned, a short film is defined as a film with a screening length of at least one minute and 15 minutes at the most.

eine gravierende Einschränkung, die zudem an der gesellschaftspolitischen Realität vorbei geht. Die Gesellschaft in Deutschland hat sich durch Migration und das Zusammenwachsen Europas komplett gewandelt. Hinzu kommt, dass die Konkurrenzfähigkeit unserer Filmemacher und Künstler ernsthaft in Gefahr gerät, wenn diese zwangsweise Filme in deutscher Sprache produzieren müssen – dies widerspricht auch der Internationalität der Festivalliste.

Ebenso diskussionswürdig ist, dass die Regisseurin / der Regisseur des Filmes Deutsche / Deutscher sein oder dem deutschen Kulturbereich angehören muss[5], um Fördergelder erhalten zu können. Gerade Filme zu solch wichtigen Thema wie z. B. Migration oder Globalisierung laufen somit Gefahr, von der Möglichkeit der Förderung ausgeschlossen zu werden, wenn der Regisseur zwar in Deutschland lebt, aber keine deutsche Staatsangehörigkeit besitzt bzw. nicht zum deutschen Kulturbereich gehört. Der Begriff „deutscher Kulturbereich" ist ohnehin nicht eindeutig definiert.

Die geplante Erhöhung des Förderbetrages für das Abspiel von Kurzfilmen als Vorfilm im Kino ist begrüßenswert, jedoch muss die Förderung des Kinoabspiels erweitert werden: Kinobetreiber, die sich verstärkt für Kurzfilm engagieren, integrieren diesen in den unterschiedlichsten Varianten und Präsentationsformen in ihre Programme. Die Förderung sollte deshalb die ganze Breite der Kurzfilmpräsentation unterstützen, und nicht auf den Einsatz der kurzen Formate als Vorfilm vor dem Hauptfilm begrenzt werden[6]. Eigenkuratierte Kurzfilmpräsentationen bedeuten immer einen zusätzlichen zeitlichen, organisatorischen und vor allem finanziellen Aufwand. Insbesondere die Kosten für Verleihmieten und kuratorische Leistungen steigen um ein Vielfaches bei eigenkuratierten Programmen. Während die Miete für fertige Verleihprogramme etwa der eines Langfilms entspricht, können die Kosten für die Ausleihe von einzelnen Kurzfilmen für eine eigene Zusammenstellung abhängig von der Anzahl der Filme auf mehr als das Doppelte steigen. Außer-

less of whether it is feature length or short – dependent on this. Thus the German Short Film Association is also fundamentally opposed to making it compulsory to have the world premiere of a film in German. Germany is and should remain an open country, with artists from around the world enriching our cultural landscape. The constraint whereby one is permitted to express oneself solely in German represents a grave restriction on the contextual and aesthetic enhancements of German film overall and short film in particular, and one which does not match the sociopolitical reality either. The German society has been completely transformed by migration and the ongoing cohesion of Europe. In addition to this, the competitiveness of our filmmakers and artists is seriously endangered when they are compelled by law to produce films in German – something which is also contradictory to the international character of the festival list.

Likewise, debate is required with regard to the fact that the director of a film has to be German or belong to the German cultural area[5] in order to be able to receive funding support. In this way, especially films that deal with such important themes as for instance migration or globalisation run the risk of being excluded from the funding when the director lives in Germany but does not hold German citizenship or does not belong to the German cultural area. And in any case, the term "German cultural area" is not clearly defined.

The planned increase in the funding amounts for the screening of short films as supporting films to feature films in the cinemas is welcome, however the funding of cinema screenings has to be expanded overall: Cinema operators who are deeply committed to short film integrate them into their programmes in the most varied of ways and forms of presentation. Thus the funding should be available for the complete range of short film presentation options and not limited to using it just to support the short format

[5] Lt. Gesetzesentwurf sollen Förderungshilfen gewährt werden, wenn „die Regisseurin oder der Regisseur Deutsche oder Deutscher im Sinne des Artikels 116 des Grundgesetzes ist oder dem deutschen Kulturbereich angehört oder die Staatsangehörigkeit eines anderen Mitgliedstaates der Europäischen Union oder eines anderen Vertragsstaates des Abkommens über den Europäischen Wirtschaftsraum oder der Schweiz besitzt"

[5] As per the draft law, funding support shall be granted when "the director is German in the meaning of Article 116 of the German Constitution or belongs to the German cultural area or is a national of another Member State of the European Union or of another Member State party to the Agreement on the European Economic Area or of Switzerland".

[6] Die generelle Förderung des Abspiels von Kurzfilmen wird bisher mit der Begründung abgelehnt, dass für Kurzfilmprogramme – im Gegensatz zu Vorfilmen – an der Kinokasse Eintritt verlangt werden kann und durch eine Förderung Kurzfilmprogramme nicht besser gestellt werden dürfen als programmfüllende Filme

dem benötigt der Kurzfilm auf Grund seiner strukturellen Nachteile im System Kino eine besondere Unterstützung. Im Gegensatz zum Langfilm können selbst fertige Verleihprogramme nicht auf groß angelegte Werbekampagnen zurückgreifen, die Medienaufmerksamkeit ist bedeutend geringer. Bei eigenkuratierten Kurzfilmveranstaltungen potenzieren sich diese Wettbewerbsnachteile noch. Fördermittel könnten Kinobetreiber nutzen, um den finanziellen Mehraufwand bei Verleihmieten und Werbung auszugleichen sowie Honorare und Aufwandsentschädigungen für kuratorische Leistungen zu zahlen. Sie erhalten dadurch freiere Gestaltungsmöglichkeiten und können ihr Programmprofil weiter schärfen. Dieses Förderinstrument hilft nicht nur, die Wettbewerbsnachteile von Kurzfilmen zu reduzieren, sondern unterstützt auch substanziell die Erhaltung der Kinolandschaft.

Zu lang für einen Kurzfilm und zu kurz für einen Langfilm: LOUISA, Katharina Pethke, Deutschland 2011
Too long for a short film but too short for a feature length film: LOUISA, Katharina Pethke, Germany 2011
© Kunsthochschule für Medien Köln / Katharina Pethke

as a supporting film to the main feature.[6] Short film presentations curated by the cinemas themselves always require additional time and effort, as well as more organisational work and financial expense especially to screen them. In particular, the costs for the film rentals and the curatorial services increase considerably when cinemas compile and curate their own programmes. While the rental costs for a short film programme already pre-compiled by a distributor correspond roughly to that of a feature length film, the costs of renting short films for a compilation that the cinema puts together itself can be more than twice as high, depending on the number of shorts in the programme. In addition to this, short film needs special support and funding due to its structural disadvantages within the cinema system. Unlike with feature films, even the short film programmes pre-compiled by a distributor do not have large-scale advertising and marketing campaigns at their disposal, with the result that the amount of media publicity is significantly lower. And these competitive disadvantages become even more accentuated with short film events curated by the organisation or cinema presenting them. Thus, cinema operators could use funding support in order to cover the additional costs required for the rentals and advertising here, as well as to pay the fees and other expenses for the curatorial services. This would reduce the restrictions on the way they design and structure their programmes and permit them to sharpen their profile even more. Not only would this support instrument help to reduce the competitive disadvantages that short films face, it would also provide substantial support for maintaining the cinema industry.

[6] Support in general for screening short films at cinemas has been rejected to date by the argument that an entrance price is paid at the cinema box office for viewing short film programmes – but not for supporting films – and that it is not permissible for short film programmes to be placed in a better position thanks to funding than is the case with feature length films.

Short Circuit
Ein Netzwerk europäischer Kurzfilm- und Videokunstverleiher
Short Circuit
A European Network of Short Film and Video Art Distributors

von / by
Alexandra Gramatke

Im Februar 2012 wurde auf einem Treffen im Rahmen des Kurzfilmfestivals in Clermont-Ferrand ein europäischer Verband der Kurzfilmverleiher und -vertriebe mit Sitz in Paris gegründet. Zu den zwölf Gründungsmitgliedern zählen neben Kurzfilmverleihern auch Videokunstverleiher und nationale Filminstitute. Allgemeines Ziel des Verbandes namens „Short Circuit" (wörtlich „Kurzschluss") ist die Verbesserung der weltweiten Verbreitungsstrukturen für Kurzfilme und Videokunst. Erreicht werden soll dieses Ziel unter anderem durch eine gemeinsame koordinierte filmpolitische Lobbyarbeit auf europäischer Ebene. Dem Kurzfilm als eigenständiger Kunstform soll bei europäischen Förderprogrammen mehr Gewicht verliehen werden, so dass sich die strukturellen und finanziellen Bedingungen für die Verbreitung des Kurzfilms verbessern. Auch eine angemessene Beteiligung der Filmemacher an der Auswertung ihrer Filme ist ein wichtiges Ziel. Bedeutsam ist für neuen Verband der Ausbau des bestehenden Netzwerks, um den Erfahrungsaustausch und die Entwicklung gemeinsamer Projekte der Mitglieder zu forcieren, aber auch mit anderen Partnern wie Kinos, Festivals, Fernsehsendern, Internetplattformen etc. zu fördern. Gemeinsam kuratierte Programme sind nur ein Beispiel für die möglichen Formen der Zusammenarbeit. Als erstes Projekt plant „Short Circuit" daher – ganz pragmatisch

In February 2012 at a meeting during the International Short Film Festival Clermont-Ferrand, a European association of short film distributors and sales organisations was established with its registered office in Paris. The twelve founding members consist of short film distributors, as well as video art distributors and national film institutes. The overall aim of the association named "Short Circuit" is to improve the global distribution structures for short films and video art. This aim should be achieved among others by having mutual, coordinated film policy lobbying activities on a European level. In this regard, the intention is to enhance the position of short film as an independent art form within the European support and funding programmes, in order to improve the structural and financial conditions for the distribution of short films. A further important aim is to have an appropriate profit participation for the filmmakers in the exploitation of their films. The new association places importance on building up and expanding the current network, in order to accelerate the exchange of experience and the development of joint projects by the members, as well as to support these together with other partners from cinemas, festivals, TV broadcasters, internet platforms and so on. Programmes curated jointly represent just one

Mitglieder des Vorstandes von Short Circuit
Some Members of the Board of Short Circuit
Nuno Rodriguez (Portugal)
Alexandra Gramatke (Germany)
Vanja Sremac (Croatia)
Amélie Chatellier (France)
Fabrice Marquat (France)
Peter van Hoof (Netherlands)

– den Aufbau einer gemeinsamen Datenbank, in der Informationen zu allen Filmen der Mitglieder gesammelt sind. Dies soll den Austausch untereinander, und damit den internationalen Einsatz der Filme erleichtern. Ganz nebenbei können so auch Kosten beispielsweise für die Digitalisierung von Filmen gespart werden, da auf einen Blick zu erkennen ist, welche Filme bereits im DCI-Format vorliegen. Dies ist auch vor dem Hintergrund wichtig, dass wegen der Schließung vieler Kopierwerke der Zugang zu Negativkopien immer schwerer wird. Die zwölf Gründungsmitglieder aus elf europäischen Ländern sind: Agence du Court Métrage (Frankreich), Agencia Freak (Spanien), Centro Nazionale del Cortometraggio (Italien), Curtas Metragens CRL – Agencia (Portugal), Eye Film Instituut (Niederlande), Hrvatski audiovizualni centar (Kroatien), interfilm Berlin (Deutschland), Irish Film Board (Irland), KurzfilmAgentur Hamburg (Deutschland), Norsk filminstitutt (Norwegen), Svenska Filminstitutet (Schweden) und Swiss Films (Schweiz).

Alle Organisationen, die sich für die Vermarktung und Verbreitung des Kurzfilms engagieren, sind eingeladen, dem Verband beizutreten. Kontakt und weitere Informationen:

Für den Vorstand: Alexandra Gramatke, KurzFilmAgentur Hamburg
alexandra.gramatke@shortfilm.com

Für die Geschäftsstelle: Amélie Chatellier, Agence du Court Métrage:
a.chatellier@agencecm.com

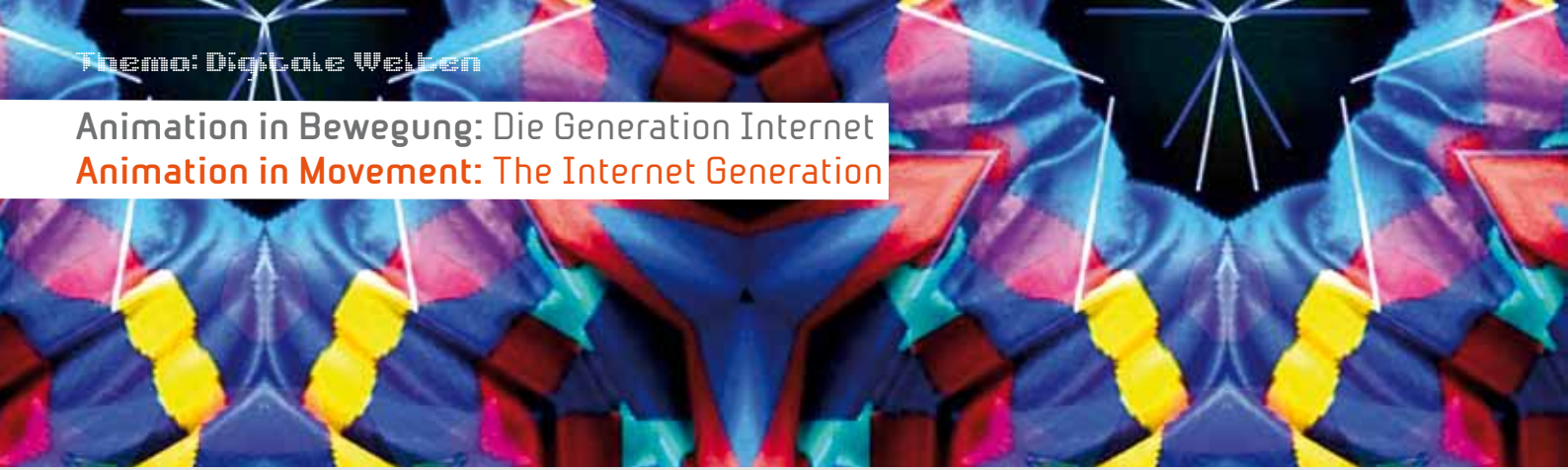
example of the potential forms of cooperation here. In this regard the first project that "Short Circuit" is planning is thus – quite pragmatically – the establishment of a database containing information on all the films from the members. The intention here is to facilitate exchanges among the members and the international use and promotion of films in turn. One potential benefit of this is that the costs for the digitisation of films for instance can also be saved, as it can be seen immediately which films are already available in the DCI format. This is also important in light of the fact that access to negative prints has become increasingly difficult due to the large number of film processing labs closing down. The 12 founding members from 12 different European countries are: The Agence du Court Métrage (France), the Independent Film Agency Freak (Spain), the Centro Nazionale del Cortometraggio (Italy), the Curtas Metragens CRL – Agencia (Portugal), the Eye Film Instituut (The Netherlands), the Croatian Audiovisual Centre (Croatia), interfilm Berlin (Germany), the Irish Film Board (Ireland), the KurzFilmAgentur Hamburg (Germany), the Norwegian Film Institute (Norway), the Swedish Film Institute (Sweden) and Swiss Films (Switzerland).

All organisations which are committed to the marketing and distribution of short film are invited to join the association. Contact details and further information are available from:

For the Board: Alexandra Gramatke, KurzFilmAgentur Hamburg
alexandra.gramatke@shortfilm.com

For the Association Offices: Amélie Chatellier, Agence du Court Métrage: a.chatellier@agencecm.com

www.shortcircuitnetwork.org



Animation in Bewegung: Die Generation Internet
Animation in Movement: The Internet Generation

von / by
Dr. Karin Wehn

Durchstöbert man die klassische, einschlägige Animationsliteratur nach dem Bild eines unabhängigen oder experimentellen Animationsfilmemachers, so schält sich als kleinster gemeinsamer Nenner eine Person heraus, die eher selten für kommerzielle Großproduktionen wie etwa von Disney oder Pixar und auch höchstens periphär für das Fernsehen arbeitet. Diese Spezies produziert anspruchsvolle Filme, die für die lange Form häufig zu „sperrig" und verdichtet sind. Ihre Filme richten sich eher an Erwachsene als an Kinder. Dieser Typ Filmemacher entfaltet sein Potential vor allem in der kurzen Form und strebt als Aufführungsort die Kinoleinwand und Festivals, selten TV, an. Er ist nicht primär an materiellem Erfolg sondern an Kunst interessiert und auch bereit, für einige Minuten Film Jahre im Keller zu verbringen. Er arbeitet alleine oder im kleinen Team, ist eher introvertiert, schüchtern und bescheiden, aber auch mit Leib und Seele dabei und auf sympathische Weise stur.

Auch wenn diese – selbstverständlich überspitzt formulierten – Zuschreibungen für viele Künstler zutreffen, ist seit einigen Jahren eine neue Generation von Animationsfilmemachern am Start, die bestehende Dogmen aus allen Perspektiven hinterfragt und aufbricht.

Whenever one browses through the classic literature relating to animation film for the image of an independent or experimental animation filmmaker, a person emerges – in terms of the lowest common denominator – who rarely works on major commercial productions such as from Disney or Pixar and who is also active at the most on the peripheries of television. This species' specialities are demanding, sophisticated films, ones which are often too "awkward" and dense for the feature length film form. Their films are aimed more at adults than children. This type of filmmaker develops their potential in the short form especially and strives to have screenings on cinema screens and at festivals, rarely on television. They are not primarily interested in material success but rather in art, and they are also prepared to spend years in their cellar for just a few minutes of film. They work alone or in small teams and tend to be introverted, shy and modest, yet for that they put their heart and soul into their efforts and are stubborn in a likeable way.

Even if this description – which is of course worded in an overblown way – applies to many artists, there has also been a new

KALEIDOBOOTH
© Max Hattler

Verantwortlich dafür sind veränderte Rahmenbedingungen, wie etwa das Wegbrechen staatlicher Förderungen im kulturellen Bereich, der andauernde Umbruch der Medienlandschaft und insbesondere die Ausbreitung der Digitalisierung, des Internets und Social Media. Internet spielt sich längst nicht mehr nur auf dem Rechner ab, sondern auf Tablets, Smart Phones und Spielekonsolen. Weitere Abspielflächen werden bald folgen. In Zeiten von YouTube, Facebook, Twitter, Pinterest[1] & Co sind diese Rahmenbedingungen für manche Filmemacher Grund zur Frustration, für andere wiederum Auslöser für vielfältige unkonventionelle Auslotungen, die Ästhetik des Animationsfilms, seine Produktion und Distribution neu und anders zu denken. Ausschlaggebend für Künstler, sich von bestehenden Praxen zu distanzieren, ist vermutlich nicht zuletzt auch immer der Wunsch, sich von „Papas Kino" abzugrenzen und zu einem eigenen Stil zu finden. Vor allem junge Animationsfilmemacher haben eine andere mediale Sozialisation als die Generation davor durchlaufen. Sie sind mit dem kommerziellen Fernsehen und seinen Formaten groß geworden, auch wenn sie es häufig schon längst hinter sich gelassen haben. Und sie sind „Digital Natives", die den Umgang mit Computern und dem Internet nicht erst erlernen mussten, sondern bereits damit aufgewachsen sind. Das Pflegen persönlicher Websites mit Portfolio und Blog sowie die Bereitstellung von Film-Clips auf Portalen wie YouTube und Vimeo ist für sie so selbstverständlich wie das Benutzen von Social Media wie Facebook, Twitter und LinkedIn. Sie wissen intuitiv, dass Informationen, die nicht von Google gefunden und weit oben gerankt oder in der Wikipedia gelistet sind, fast schon verlorenes Wissen sind. Präsentationen sind für sie selbstverständliche Instrumente ihrer Selbstvermarktung. Sie haben Respekt vor der Tradition, sind aber mit dem Wissen aufgewachsen, dass das Rad nicht neu erfunden, sondern weiterentwickelt werden muss. Schließlich ist noch der Hinweis wichtig, dass sich „neu" nicht immer auf das Alter der Filmemacher

[1] Eine Social Media-Plattform zum Posten von Bildern, weit verbreitet in Großbritannien und in den USA.

[1] A social media network for posting images that is widely used in Great Britain and the USA

generation of animation filmmakers who question and pry open the existing dogmas from all perspectives for several years now. It is the changes in the underlying conditions which are responsible for this, such as the cuts in state support for the field of culture, the perpetual upheavals on the media scene and especially the spread of digitisation, the internet and the social media. For a long time now, the internet has not only been accessed on computers, but on tablets, smart phones and game consoles, too. And they will be followed by more screening options soon. In the era of YouTube, Facebook, Twitter, Pinterest[1] and so on, these underlying conditions are a source of frustration for some filmmakers. But for others they represent the catalyst for a range of unconventional explorations into new and different ways to consider the aesthetic of animation film, as well as its production and distribution. The decisive reason why artists are distancing themselves from the practice to date is apparently not least the desire to really differentiate themselves from "dad's world of cinema" and to discover their own style. Young animation filmmakers especially have experienced a different media socialisation than the generation before them. They have grown up with commercial television and its various formats, even when they have often left it long behind them. They are "digital natives" who did not have to first learn how to handle the computer and the internet, but have already grown up with it. Updating personal websites with portfolios and blogs as indeed providing film clips on portals such as YouTube and Vimeo is as natural for them as the use of social media such as Facebook, Twitter and LinkedIn. They know intuitively that information which cannot be found on Google in its top rankings or is not listed in Wikipedia already represents knowledge which is almost lost. And for them, presentations are obvious instruments to market themselves. They have respect for traditions, but they have grown up with the know-

bezieht. Es soll auch nicht heißen, dass es die hier beschriebenen Trends in der Vergangenheit noch nicht gegeben hat. Aber jetzt sind diese Tendenzen auf breiter Front bei den Animationsfilmemachern angekommen und verändern das Feld der Animation radikal und nachhaltig. Pragmatisch nehmen sie die Herausforderung an, unter diesen Bedingungen nach neuen, teilweise unkonventionellen Möglichkeiten zu suchen, sich als Künstler zu verwirklichen und ein Auskommen zu haben. Ihre Strategien sind dabei höchst individuell und unterschiedlich, aber einige Trends kommen in verschiedenen Kombinationen und Nuancierungen gehäuft vor und werden hier etwas genauer vorgestellt. Grundsätzlich gilt:

- Animationsfilme im Netz werden immer kürzer (was nicht ausschließt, dass sie trotzdem Langzeitprojekte sind)
- Animationsfilmemacher sind nicht mehr nur auf das Kino orientiert, sondern bedienen verschiedene Medien und Plattformen, die aber häufig ineinander verzahnt sind
- Animation ist zunehmend kollaborativ und partizipativ: Künstler lassen ihr Publikum an immer mehr Aspekten, die zu einem Film führen, teilhaben (z. B. Produktion, Finanzierung, Stoffentwicklung)

Im Kino hat es der Kurzfilm und so auch der animierte nach wie vor schwer, aber er entwickelt sich prächtig auf vielen anderen Plattformen. Mit den damit verbundenen völlig verschiedenen Aufführungsbedingungen, wie der schon früh proklamierten kurzen Aufmerksamkeitsspanne beim Videogucken im Internet, mehren sich seit Jahren die Forderungen nach immer kürzeren Filmen. Eine Reihe von Festivals reagiert bereits auf diesen Trend, so z. B. das 10sec International Animation Festival in Seoul, dessen 185 Wettbewerbsfilme der Ausgabe 2012 zusammen nur 48 min umfassten. Schon seit 2002 kann man beim U-Bahnfestival „Going Underground" (stumme) Filme mit einer maximalen Länge von 90 s einreichen. Passend zum 50jährigen Geburtstag des Internationalen Animationsfestivals

ledge that the wheel does not have to be reinvented, but further developed. Ultimately, it is also important to note here that "new" does not always refer to the age of the filmmaker. This does also not mean that the trends described here never occurred in the past. However the fact is that these tendencies are now a reality across the board with animation filmmakers and they are changing the field of animation in a radical and sustained way. They pragmatically accept the challenges to seek out new and to some extent unconventional possibilities under these conditions, and to develop themselves as artists and make a living. Doing so, the strategies they adopt are highly individual and diverse, however several trends occur in the most varied of combinations and nuances here and which will be now examined more closely. The following are applicable on a fundamental level in this regard:

CASPAR
© François Chalet

- Animation films on the net are becoming increasingly shorter (something which does not preclude however that they still represent long-term projects)
- Animation filmmakers no longer just focus on the cinema, but instead avail of various media and platforms, which do however frequently dovetail with each other
- Animation is becoming increasingly collaborative and participatory: Artists are letting their audiences participate in more and more aspects that lead to a film (such as for instance the production, financing and development of the film content and plot)

The short film and thus the animated one as well still has a hard

in Annecy gab es 2010 „Don't Blink" – ein knapp 70minütiges Programm, das aus insgesamt 50 sehr kurzen Animationen bestand. Auch sind längst nicht mehr alle Animationsfilmemacher bereit, in einen wenige Minuten dauernden Animationsfilm unendlich viel Lebenszeit zu investieren. Viele versuchen daher, schnell und ökonomisch zu produzieren. Entweder, indem sie versuchen, so reduziert wie gerade noch verkraftbar zu arbeiten, sehr kurze Filme produzieren oder über einen längeren Zeitraum Material akkumulieren, aus dem Kurzfilme werden können.

So sind die täglichen, sehr reduzierten Webcomics (manchmal auch Mini-Animationen) von François Chalet auf Facebook nach der Geburt seines Sohnes Caspar humorvolle und sensible Momentaufnahmen über den Balanceakt, Beruf und Familienalltag mit einem kleinen Kind unter einen Hut zu bekommen. Über einen längeren Zeitraum betrachtet, ist das Projekt dann doch fast episch. Die Comics über Caspars Weg ins Leben haben eine loyale Fangemeinde. An den Kommentaren zu den einzelnen Panels sieht man, wie dauerhaft manche von Chalets Freunden und Verwandten mitfiebern und ihre eigenen Erfahrungen mit dem Aufwachsen von kleinen Kindern teilen. Chalet plant, aus dem Material einen Kurzfilm zu machen und diesen über Crowdfunding finanzieren zu lassen.

Ausgehend davon, dass für jeden Menschen bestimmte Tage im Jahr mit besonderen Ereignissen (Geburtstag, Hochzeitstag) verbunden sind, ist das Konzept des Japaners Mirai Mizue, 365 Mal – täglich – eine abstrakte Animation (ca. 15 s) zu produzieren. Inte-

time in the cinemas, but for that it is developing wonderfully on numerous other platforms. Together with the completely different screening and viewing conditions linked to this, such as the short attention spans when looking at videos on the internet that was proclaimed so early on, the demands for ever shorter short films have been growing now for years. And a whole series of festivals have already reacted to this trend, such as for instance the 10Sec International Animation Festival in Seoul, where the 185 competitions films in the 2012 editions added up to just 48 minutes in total. Already since 2002, it has been possible to submit (silent) films at a maximum length of 90 seconds to the Berlin underground train-based festival "Going Underground". Right in time for the 50th anniversary of the Annecy International Animation Film Festival in 2010, there was the almost 70 minute long programme "Don't Blink" which consisted of a total of 50 very short animation films. Likewise for a long time now, many animation filmmakers have not been prepared to invest an endless amount of their lifetime in an animation film that lasts just a few minutes. With the result that many of them are trying to produce quickly and economically. In this regard they either attempt to produce very short films in a way that is reduced to the barest essentials possible or else they accumulate material over a longer period of time, which can then be turned into short films.

Examples of these are the highly reduced daily Web comics (and at times also mini animation films) from François Chalet on Facebook, which he has been making since the birth of his son Casper as humorous and sensitive snapshots about finding a balance between working life and everyday family life with a small child. When considered over a longer time period, the project then becomes almost epic. And the comics about Casper's path through life already have a loyal fan base. We can also see in the commentaries on the individual panels the extent to which some of Cha-

ressenten können sich an „Plan A" oder „Plan B" beteiligen. An „Plan A" kann jeder kostenlos teilnehmen, indem er / sie das Datum ihres besonderen Tages preisgibt. Die Beteiligten werden dann namentlich in den Credits des Films dieses Tages erwähnt. Bei dem kostenpflichtigen „Plan B" dürfen die Teilnehmer zusätzlich ihrem besonderen Tag einen Namen geben. Dieser erscheint dann ebenfalls in den Credits. Seit Anfang April 2012 wird täglich ein neuer Clip im eigens dafür gelaunchten YouTube-Kanal und auf Vimeo veröffentlicht. Auch hier soll ein metamorphotischer Kurzfilm aus dem gesamten Material entstehen.[2]

Es gibt auch Produktionen, die (allerdings nur auf den ersten Blick) sehr „handgemacht" aussehen, tatsächlich aber sehr aufwändig in der Realisierung sind. So sind die Filme und Werbeclips eines New Yorker Animators, der unter dem Pseudonym PES arbeitet, durchschnittlich ein bis zwei Minuten lang. Seine von Jan Švankmajer inspirierten Stop-Motion-Filme haben Alltagsgegenstände wie Möbel, Würfel, Lebensmittel, Büromaterial etc. als Protagonisten, die instantan und überraschend etwas anderes darstellen („Rooftop Sex"; „Game Over", „Western Spaghetti", „Human Skateboard"). Die Clips werden sowohl auf der privaten Website[3], im eigenen YouTube-Kanal (bisher fast 33 Millionen Aufrufe) und auf Vimeo verbreitet. Fünf seiner Videos bereitete PES 2005 auch für die portable Computerspielkonsole PlayStation Portable auf. Ein weiteres Freebie auf der Website ist ein Bildschirmschoner mit einer Kaminfeuer-Animation aus Brezeln und Süßigkeiten, das ursprünglich als Weihnachtsgeschenk für 9,99$ erworben werden konnte. Die Filme von PES erfreuen sich beträchtlicher medialer Beliebtheit seitens der Presse (z. B. New York Times, Time Magazine, Wired und renommierte Blogs wie Boing Boing). Außerdem darf PES Michel Gondry und Mike Judge zu seinen Fans zählen. Gegenwärtig arbeitet der Künstler in Santa Monica an einem Spielfilm über die bekannten Garbage Pail Kid Trading Cards.

Schon 1987 postulierte die amerikanische Filmemacherin und Pro-

let's friends and relations steadily support and cheer him on and even share their own experiences about growing up with small children. Chalet is planning to make a short film from the material and have it financed by means of crowdfunding.

Beginning with the assumption that for every person, certain days in the years are connected to special events (such as a birthday or wedding anniversary), the Japanese Mirai Mizue got the idea of producing an abstract animation film (about 15 seconds long) 365 times on a daily basis. Anyone interested can participate in "Plan A" or "Plan B". People can join "Plan A" for free by revealing the date of the day that is special for them. For "Plan B", which is with costs, the participants are allowed to also give a name to their special day. And this then also appears in the credits. Since the beginning of April 2012 a new clip has been released every day on a YouTube channel specially launched for this purpose, as well as on Vimeo. The intention here is to also create a metamorphic short film from the complete material.[2]

There are also productions which look very "handmade" (yet only at first glance) but which have in fact been produced under lavish conditions. Examples of this are the films and advertising clips from a New York-based animation filmmaker who works under the pseudonym PES, which are between one and two minutes long on average. His stop-motion films, the inspiration for which comes from Jan Švankmajer, use objects from everyday life, such as furniture, cubes, foodstuffs and office supplies, etc., as the protagonists, which then instantly and surprisingly represent something else ("Rooftop Sex";

[2] WONDER365 Animation Project. http://calf.jp/WONDER_365_PROJECT; https://vimeo.com/41883666

[3] Eatpes.com. www.eatpes.com/contact.htm

X at KXFS in London © Max Hattler

[3] Eatpes.com. www.eatpes.com/contact.htm

[4] KFXS Canal Commission. https://vimeo.com/49029399

duzentin Cécile Starr in ihrem berühmten Essay „Fine Art Animation" die Vision, dass sich der Animationsfilm nicht nur gegenüber angewandten Formen wie Werbung, Musikvideos und Filmvorspännen, sondern auch der Hybridisierung mit anderen Künsten wie z. B. Performance, Skulptur und Bühnenbild öffnen sollte. Ihre Wünsche sind mittlerweile mehr als in Erfüllung gegangen. Animation kann, aber muss nicht immer auf Film gebannt sein: Die Generation Internet oszilliert und changiert zwischen verschiedenen Medien und Plattformen:

So sind abstrakte Stop-Motion-Kurzfilme nur ein kleiner Ausschnitt aus dem Portfolio des aus Baden-Württemberg stammenden, in London lebenden Künstlers Max Hattler, der sich als „moving image artist" bezeichnet. Darüber hinaus produziert er Werbespots, Installationen auf Wasser[4] und Häuserfassaden, VJ-Ing und Concert Visuals. Im Frühling 2012 entwickelte er zusammen mit der Game Firma IndieSkies für den Launch des Nokia Smartphones Lumia 800 die App KALEIDOBOOTH. Die App macht sich die Eigenschaften dieses Smartphones zunutze, verbindet die Kamera-Funktion, Geräuscherkennung und Motion API und kreiert aus diesem Input psychedelisch anmutende kaleidoskopische Videos. Selbstverständlich hält Max Hattler seine Fans über Auftritte und Festivalteilnahmen mittels Facebook, Twitter, Google+, Pinterest sowie weiterer soziale Netzwerke auf dem Laufenden.

Das reisende japanische Künstlerpaar Shinichi und Emi Hirai bietet unter dem Namen usaginingen (usagi = Kaninchen, ningen= Mann) Live-Animationen, Illustrationen und Performances. Dazu verwenden sie u. a. ihre selbst gebaute TA-CO-Maschine. Wenn diese in ihre Einzelteile zerlegt ist, passt sie in einen Koffer. Im aufgebauten Zustand erinnert sie an eine

"Game Over", "Western Spaghetti", "Human Skateboard"). The clips are distributed on his private website[3], on their own YouTube channel (almost 33 million hits to date) and on Vimeo. PES also reprocessed five of his videos in 2005 for use on the portable computer game console PlayStation Portable. A further freebee on the website is a screensaver with an animation of a fire in a fireplace consisting of pretzels and sweets, which could originally be bought as a Christmas present for $9.99. The films from PES enjoy major media popularity on the part of the press (e.g. the New York Times, Time Magazine, Wired and famous blogs such as Boing Boing). In addition, PES even counts Michel Gondry and Mike Judge among his fans. The artist is currently working on a feature length film about the well known Garbage Pail Kid trading cards.

Already in 1987, the American filmmaker and producer Cécile Starr postulated the vision in her famous essay "Fine Art Animation" that animation film should not only be open to related forms such as advertising, music videos and movie title sequences but also to hybridisation with other arts such as for instance performances, sculpture and stage design. By now her desires have more than been fulfilled. Animation can be captured on film, but it does not always have to be so: The internet generation oscillates and moves between various media and platforms: In this regard, abstract stop-motion short films represent just a small element of the portfolio from the artist Max Hattler, who comes from Baden-Württemberg and lives in London and who describes himself as a "moving image artist". In addition, he produces advertising spots, as well as installations on water[4] and the facades of buildings, does VJ-ing and creates concert visuals. In the spring of 2012, he developed the KALEIDOBOOTH app together with the game company IndieSkies for the launch of the Nokia smart phone Lumia 800. The app utilises the features on

Mischung aus Fahrrad, asiatischer Garküche und Disneys Multi-Plane-Kamera. Mit der TA-CO-Maschine kann man Grundprinzipien der Folienanimation und der digitalen Technik des Compositings, d.h. das Zusammenführen mehrerer Ebenen, simulieren. Ganz analog, handgemacht und mechanisch werden hier bis zu vier verschiedene Ebenen übereinander projiziert. Objekte wie Kochutensilien, Obst und Gemüse oder Kreisel sind das Material, die Hand des Künstlers ist fast immer mit im Bild. Durch das Aufblättern und Falten von Papier entstehen zusätzliche Masken- und räumliche Effekte.

Zu den von Emi erzeugten Live-Visuals macht Shinichi Live-Musik. Gerade in der einmaligen und flüchtigen Situation einer Live-Aufführung, wo man den Künstlern quasi bei der Entstehung eines Films zusieht, entwickelt die TA-CO Maschine ihren besonderen Charme. Die Videos der einzelnen Aufführungen können im Vimeo-Kanal des Künstler-Duos angesehen werden.[5]

Im Zuge populärer Web 2.0-Konzepte wie „Weisheit der Massen" entstehen mehr und mehr Animationsprojekte als kollaborative Experimente und Mitmachaktionen, die ihr Publikum von Beginn der Produktion an in Entscheidungsprozesse mit einbeziehen oder ihre Fans ermutigen, selbst kreativ tätig zu werden. „Animation Sequence", eine Idee des niederländischen Animationsstudios in60seconds sieht vor, jeden Teilnehmer in 10 sec ein Rechteck genau in der Mitte des Bildschirms in etwas beliebig anderes und wieder zurück verwandeln zu lassen. Die Einreichungen werden sukzessive auf der Website gepostet. Aus den besten Einreichungen soll ein 1-3minütiger Kurzfilm entstehen, der auch an Festivals verschickt werden soll.[6]

Manche Projekte greifen literarische Konzepte aus dem Surrealismus der 1920er Jahre auf. THE ANIMATION TAG ATTACK[7] war eine Initiative des in Berlin lebenden Dänen Kristen Bach, bei der jeder Teilnehmer vier Wochen Zeit hatte, 5 – 20 s Film zu produzieren, die dann auf den Blog hochgeladen wurden. Stil und Medium waren jedem Künstler

the smart phone, connecting up its camera function, noise recognition and motion API to create kaleidoscopic videos from this input that seem to be psychedelic. And of course Max Hattler uses Facebook, Twitter, Google+ and Pinterest, as well as further social networks, to keep his fans informed and up-to-date about any appearances or festival screenings he has.

The travelling pair of Japanese artists Shinichi and Emi Hirai provide live animations, illustrations and performances under the name usaginingen (usagi = rabbit, ningen= man) using among other things the TA-CO machine they constructed themselves. When it is dismantled into its individual parts, it fits into a suitcase. When it is built up, it is reminiscent of a mixture consisting of a bicycle, an Asiatic cookshop and Disney's multiplane camera. With the TA-CO machine, you can simulate the basic principles of cel animation and digital compositing technology, i.e. the combining of several levels. Up to four different levels are projected on top of each other here using completely analogue, handmade and mechanical means. Objects such as cooking utensils, fruit and vegetables or spinning tops are the materials they use, with the artists' hands almost always in the image. By flicking through and folding paper, additional masking and spatial effects are created.

Shinichi plays live music to the live visuals generated by Emi. And especially in the unique and fleeting situation of a live performance where you are able to watch the artists during their quasi creation of a film, the special charm of the TA-CO unfolds. Videos of the individual performances can be viewed in the two artists' Vimeo channel.[5]

Following the impact of popular Web 2.0 ideas such as the "wisdom of crowds", increasing numbers of animation projects are being produced as collaborative experiments and participatory events which include their audience in the decision making processes from the beginning of the production or encourage their

[5] http://vimeo.com/usaginingen/videos

[6] Animation Sequence. http://animationsequence.com

[7] http://animationtagattack.blogspot.de

ANIMATION HOTLINE © Dustin Grella

selbst überlassen. Gefordert war lediglich, genau an dem Punkt anzusetzen, wo der Vorgänger aufgehört hatte. Elf Filmemacher aus drei Kontinenten ließen sich auf das Experiment ein. Das Ergebnis lief 2012 in Annecy „Out of Competition" und ist auf Vimeo anzusehen.

In eine ähnliche Richtung, aber noch konsequenter die Möglichkeiten des Internets nutzend, geht das im Juni 2012 gestartete Projekt THIS EXQUISITE FOREST[8] von Regisseur Chris Milk und Aaron Koblin – Creative Director bei Google Data Arts. Auch hier entstand mit Hilfe moderner Web-Technologien wie App Engine und Cloud Storage eine kollaborative Online-Animationsplattform. Milk und Koblin hatten schon 2010 ein kollaboratives animiertes Musikvideo zum letzten Johnny-Cash-Album „Ain't No Grave"[9] initiiert : Johnny-Cash-Fans waren aufgerufen, jeweils einen Frame des Videos nachzuzeichnen. Die so entstandenen Einzelbilder bildeten die Basis für fans to become creative themselves. "Animation Sequence", an idea from the Dutch animation studio in60seconds, envisages that every participant allows a rectangle exactly in the middle of the screen to be transformed into whatever other thing they like and back again in 10 seconds. The submissions are being posted progressively on their website. The plan is to create a one- to three-minute short film from the best entries, when should then also be sent to festivals.[6]

Some projects take up literary concepts from the surrealism of the 1920s. THE ANIMATION TAG ATTACK[7] was an initiative from the Dane Kristen Bach who lives in Berlin, in which every participant had four weeks to produce five 20 second films which were then uploaded to the blog. Each artist could themselves determine the style and medium. The only requirement was to start at the exact point where the predecessor had stopped. Eleven filmmakers from three continents became involved in the experiment. The result was screened out of competition at Annecy in 2012 and can be viewed on Vimeo.

A further project entitled THIS EXQUISITE FOREST[8] that goes in the same direction but uses the possibilities of the internet even more consistently was started in 2012 by the directors Chris Milk and Aaron Koblin – a creative director at Google Data Arts. Here too a collaborative online animation platform is being established with the help of modern Web technologies such as the app engine and cloud storage. Already in 2010 Milk and Koblin initiated a collaborative animated music video to the last Johnny Cash album "Ain't No Grave"[9]: Johnny Cash fans were asked to each retrace a frame of the video. The individual frames created in this way formed the basis for a rotoscopic music video. Thanks to the Johnny Cash project, a curator at the Tate Modern became aware of them and commissioned Milk and Koblin to conceive a project for the Tate. In order to become involved in it or even view it, the

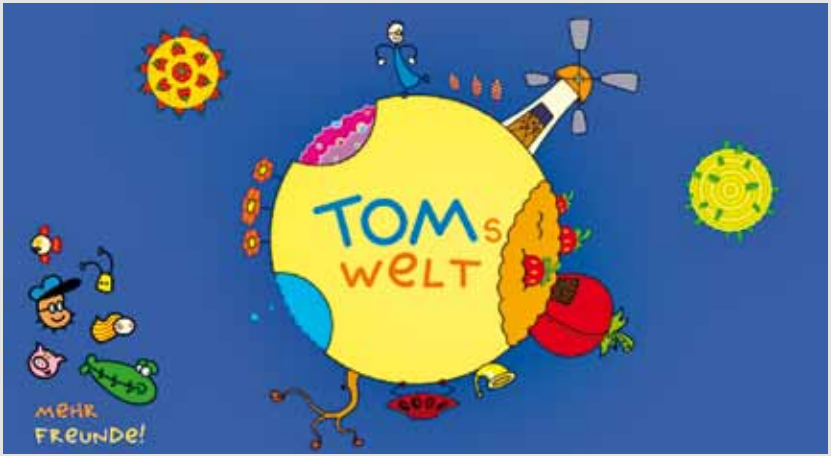
[6] Animation Sequence. http://animationsequence.com

[7] http://animationtagattack.blogspot.de

[8] www.exquisiteforest.com

[9] www.thejohnnycashproject.com

ein rotoskopisches Musikvideo. Durch das Cash-Projekt wurde eine Kuratorin der Tate Modern auf sie aufmerksam und gab Milk und Koblin den Auftrag, ein Projekt für die Tate zu konzipieren. Das Mitmachen oder auch Ansehen erfordert den neuen Browser Google Chrome und ist damit wohl auch ein Instrument, diesen zu verbreiten. THIS EXQUISITE FOREST ist inspiriert von André Bretons kreativer literarischer Übung „Exquisite Corpse", in der jeder Teilnehmer eine Zeile gestaltet. Um das Projekt in Gang zu bringen, wurden ausgewählte Künstler beauftragt, Themen in Form von Bäumen zu setzen. Künftig ist das Projekt weiterhin für all diejenigen offen, die bereits an einem der vorhandenen Bäume mitgewirkt haben. Anders als bei Bretons Experiment, wo der zuvor entstandene Text für den Schreiber nicht sichtbar ist, können die Teilnehmer hier sehen, welche Sequenzen die Teilnehmer vor ihnen kreiert haben. Diejenigen, die einen bestimmten Baum „gesät" haben, haben zusätzlich „kuratorische Macht", da sie darüber bestimmen, welche neuen Animationen an ihrem Baum anwachsen dürfen. Langfristig lebt und stirbt der so wachsende Wald mit dem Erfolg einzelner Bäume, der wiederum bestimmt ist durch die Anzahl ihrer individuellen Verzweigungen. Der Erfolg des gesamten Projektes ist abhängig von der Akzeptanz und Mitarbeit seiner User. THIS EXQUISITE FOREST ist in erster Linie als Online-Projekt konzipiert, aber in der Tate Modern sind eine Großleinwand und Zeichenstationen aufgestellt, auf denen seit Juni 2012 die Bäume sechs Monate lang zu sehen sind.
Der New Yorker Animationsfilmemacher Bill Plympton gab 2010 75 Animatoren den Auftrag, gemeinsam ein Remake seines Kurzfilms GUARD DOG zu machen. Jeder an GLOBAL GUARD DOG JAM Beteiligte hatte die Aufgabe, eine Einstellung neu zu interpretieren. Stil und Technik war den Künstlern dabei selbst überlassen. Sie waren nur dazu angehalten, den einmal von ihnen gewählten Animationsstil des Hundes, sowie die ursprüngliche Länge der Einstellungen und den Soundtrack beizubehalten.



TOM UND DAS ERDBEER-MARMELADEBROT MIT HONIG
© Studio FILMBILDER

new browser Google Chrome is required, through which the project is certainly also instrumental in spreading this browser. THIS EXQUISITE FOREST is inspired by André Breton's creative literary exercise "Exquisite Corpse", in which every participant designs a line. In order to get the project up and running, selected artists were commissioned to set themes in the form of trees. In future, the project will continue to be open to all those who have already been involved in one of the current trees. Unlike with Breton's experiment, where the text created prior to them was not visible for the writer, the participants here are able to see which sequences were created by the participants before them. The ones who have "sown" a certain tree have additional "curatorial power", as they decide which new animations are allowed to grow on their tree. The wood that grows in this way lives or dies over the long-term through the success of the individual trees, which are in turn determined by the number of their individual branches; the success

Die Neue Generation ist nicht nur experimentierfreudiger, was die Wahl der Plattformen betrifft, sondern häufig entfaltet sich ihr Stil gleichermaßen konsequent und spielerisch im Zusammenspiel mehrerer Kulturtechniken, Medien und sozialer Netzwerke online und offline. Der New Yorker Dustin Grella, der seinen Stil als „Personal Animation" bezeichnet, wurde 2009 international bekannt mit PRAYERS FOR PEACE, einem animierten Dokumentarfilm über seinen jüngeren Bruder, der 2004 als Soldat im Irak-Krieg getötet wurde. Seither bevorzugt er Micro-Animationen. Sein Credo ist, mit regelmäßiger Übung und ständigem Output zumindest (gelegentlich) zum Erfolg zu kommen. Ähnlich argumentiert Woody Allen, warum er jedes Jahr einen Spielfilm dreht. Der nach einem Unfall paraplegische Filmemacher Grella zeichnet leidenschaftlich gern, hat aber keine Lust, jahrelang an einem Projekt zu arbeiten, sondern hätte am Ende eines Tages dann doch gerne ein Ergebnis. Diese Argumentation ist ein charmanter Widerspruch, denn seine farbenfrohen Kreide-auf-Tafel erstellten Micro-Animationen sind letztendlich doch Langzeitprojekte. „If you've got a story, give me a call". Für seine preisgekrönte ANIMATION HOTLINE hat Grella einen Anrufbeantworter eingerichtet, auf den man ihm Nachrichten aufsprechen kann. Täglich um 11.11 Uhr hört er ihn ab und wählt aus den Nachrichten eine, aus der er einen animierten Clip von ca. 10 – 30 Sekunden Länge produziert. Die Clips veröffentlicht er in seinem Blog und auf seiner Vimeo-Seite – mittlerweile sind 79 Clips online (Stand: September 2012). 2012 folgte er einer Einladung des Internationalen Trickfilmfestivals Stuttgart und installierte auch dort eine ANIMATION HOTLINE, wo unter einer Stuttgarter Festnetznummer auch deutschsprachige Nachrichten hinterlassen werden konnten. Im Frühling wurden Grellas Tafel-Animationen in der Stadtbibliothek Stuttgart als Installation präsentiert. Weitere Einladungen erhielt Grella mit der ANIMATION HOTLINE zu den Internationalen Filmfestspielen in Cannes („The Other") und dem Ottawa International

of the overall project is dependent on the acceptance and cooperative work by its users. THIS EXQUISITE FOREST is conceived first and foremost as an online project, however a large screen and drawing stations have been set up in the Tate Modern, on which the trees can be seen for six months starting in June 2012.
In 2010, the New York-based animation filmmaker Bill Plympton commissioned 75 animation filmmakers to remake his short film GUARD DOG. Everyone involved in the GLOBAL GUARD DOG JAM was tasked with newly interpreting a shot from the film. In this regard, the artists themselves could decide on the style and technique. They were only required to retain the animation style for the dog which they originally chose, as well as the original length of the shot and the soundtrack.
Not only is the new generation more open to experimenting when it comes to choosing the platforms, their style often develops consistently and in a playful manner to the same extent through the interplay with several cultural skills, media and social networks online and offline. The New Yorker Dustin Grella, who describes his style as "personal animation" became known internationally in 2009 with PRAYERS FOR PEACE, an animation documentary about his younger brother who was killed when serving as a soldier in the Iraq war in 2004. Since then his preference has been for micro animations. His credo is to at least (occasionally) achieve success with regular exercises and a steady output (Woody Allen uses a similar argument as to why he shoots a feature film every year). The filmmaker Grella, who has been paraplegic since an accident, draws with a passion, but he has no desire to work for years on a project and really prefers to have a result at the end of each day. This argument is a charming contradiction as such, because his colourful chalk-on-a-board style micro animations really are long-term projects ultimately. "If you've got a story, give me a call": For his prize winning ANIMA-

Animation Festival. Über seinen Newsletter, in sozialen Netzwerken, aber auch persönlich auf handgeschriebenen Zetteln, verteilt er die Telefonnummer des Anrufbeantworters und stellt es den so in das Projekt Eingeweihten frei, die Nummer weiterzugeben. „Notes to Self" ist ein zweites Projekt von Grella. Hier schreibt er sich täglich mit einer mechanischen Schreibmaschine einen ein- bis zweiseitigen Brief, tütet ihn ein und frankiert ihn. Im April 2012 stellte er die bis dahin 3.650 gesammelten Briefe aus. Die Aktion ist durchaus ein sozialer Kommentar, wenn man weiß, dass die meisten New Yorker Postämter für Rollstuhlfahrer unzugänglich sind. In LETTERBOX werden die Briefe von sieben Monaten in einer Stop-Motion-Animation – wie beim Daumenkino – übereinandergelegt. Sie illustrieren durch unterschiedliche Adressen, Briefmarken und Typographien der jeweils verwendeten Schreibmaschine in den Briefen sowohl Stationen als auch Wendepunkte im Leben des Künstlers.[10] Als Grella 2008 ein barrierefreies bezahlbares Studio-Apartment in Manhattan suchte, formulierte er auch dieses Anliegen in Form einer Animation[11] und war damit erfolgreich.

Immer schon auf mehreren medialen Plattformen zu Hause ist die Kinderserie TOM UND DAS ERDBEERMARMELADEBROT MIT HONIG von Andreas Hykade, produziert von Studio Filmbilder in Stuttgart – eine Fernsehserie für den KiKA. Dazu gibt es aber auch das mit einem Grimmepreis ausgezeichnete „Tom"-Portal im Web[12], drei Apps fürs iPhone und iPad, gelegentliche Live-Events (z. B. die „Tom"-Show auf dem diesjährigen ITFS in Stuttgart) sowie einen Kinofilm in Vorbereitung. In einem Studio-Filmbilder-Kanal auf YouTube sind neben Kurzfilmen auch einige „Tom"-Folgen zu sehen. Durch die Einbindung in das YouTube-Partnerprogramm fließen Einnahmen an das Studio – bei mittlerweile mehr als 37.000.000 Views dürfte sich das auch finanziell lohnen.

ALIAS YEDERBECK[13] des Berliner Künstlers Frank Gessner, Professor an der HFF Potsdam, ist in erster Linie eine Installation auf zwölf als

TION HOTLINE, Grella has set up an answering machine on which people can leave messages. Every day at 11.11 he listens to it and selects a message from which he produces an animated clip of about 10 to 30 seconds long. He releases the clips on his blog and his Vimeo homepage – with 79 clips online by now (as of September 2012). He accepted an invitation from the Stuttgart Festival of Animated Film in 2012 and set up an ANIMATION HOTLINE there, where messages in German could also be left on a landline number in Stuttgart. In the spring, Grella's board animations were presented as an installation in the Stadtbibliothek Stuttgart municipal library. Grella has received further invitations for his ANIMATION HOTLINE from the international film festival in Cannes ("The Other") and the Ottawa International Animation Festival. He distributes the telephone number of the answering machine via his newsletter and on social networks, as well as by personally giving it out on hand-written notes, through which he permits those who have been initiated into the project to pass on the number as they see fit. "Notes to Self" represents a second project by Grella. Here he writes a one- to two-page letter every day on a mechanical typewriter, puts it in an envelope, puts a stamp on it and posts it to himself. In April 2012, he exhibited the collection of 3,650 letters up to then. The action is definitely a social commentary when you realise that most of the post offices on New York are not accessible for people in wheelchairs. In LETTERBOX, the letters from seven months have been placed on top of each other – like in a flipbook – in a stop-motion animation. Through the differing addresses, stamps and typographies in the various typewriters used for the letters, they illustrate both stages as well as turning points in the artist's life[10]. When Grella was looking for a studio apartment in Manhattan in 2008 that was affordable and has no barriers to access, he also worded his requirements in the form of an animation film[11], which proved successful for him.

[10] www.dustingrella.com/letterbox.html

[11] www.dustingrella.com/wantedStudio.html

[12] www.tomportal.de

[13] www.testefoundation.org

ALIAS YEDERBECK © Teste Foundation

Panorama angeordneten Leinwänden. Zwölf Sequenzen wurden im Winter 2011/12 in der Schinkelhalle in Potsdam uraufgeführt. Aber das begleitende Künstlervideo sowie ein Besuch der Website liefern überraschende Einblicke und ein tieferes Verständnis in die intelligent-ironische (De-)Konstruktion des Künstlermythos und seine vielfältigen Bezüge.

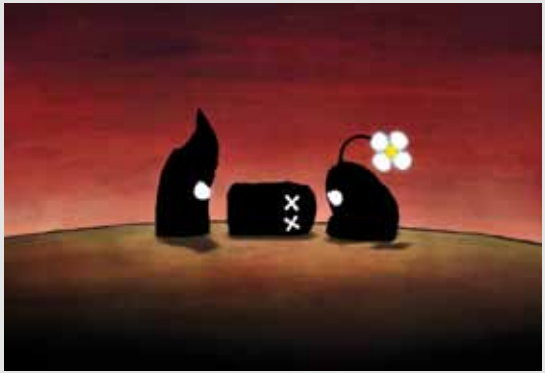
Florian Grolig und Tobias Bilgeri, beide Absolventen der Trickfilmklasse an der Kunsthochschule Kassel und Kollegen im Black Pants Studio[14], sind sowohl mit ihren Animationskurzfilmen als auch mit Indie Games erfolgreich. Bilgeris Kurzfilm ABOUT LOVE, HATE AND THE OTHER ONES bildete die Grundlage für sein iPhone-Computerspiel, für das er 2012 den Deutschen Computerspielpreis in der Kategorie „Bestes Nachwuchs-Konzept aus Schüler- und Studentenwett-

[14] www.tinyandbig.com

The children's TV series TOM AND THE SLICE OF BREAD WITH STRAWBERRY JAM AND HONEY by Andreas Hykade, which is produced in Studio Filmbilder in Stuttgart for the German children's TV channel KIKA, has always been at home on several media platforms. In addition to TV, there are the "Tom" portal on the Web[12], which has been awarded the German TV Grimme Prize, three apps for the iPhone and iPad, occasional live events (e.g. the "Tom" show at this year's Stuttgart Festival of Animated Film) as well as a feature length film in preparation. In a Studio Filmbilder channel on YouTube, several "Tom" episodes can be viewed in addition to short films. By integrating it into the YouTube partner programme, income flows into the studio – and with more than 37,000,000 views by now it may be assumed that this has been worth it financially as well.

ALIAS YEDERBECK[13] from the Berlin-based artist Frank Gessner, who is a professor at the Film and Television Academy "Konrad Wolf" in Potsdam, is first and foremost an installation on twelve screens arranged as a panorama. Twelve sequences were originally performed in the 2011-12 winter in the Schinkelhalle venue in Potsdam. However the accompanying artist's video as well as a visit to the website provide surprising insights into and a profound understanding of the intelligent-ironic (de)construction of the myth of the artist and his diverse references.

Florian Grolig and Tobias Bilgeri, both graduates from the animation class at the School of Art and Design Kassel and colleagues in Black Pants Studio[14], have achieved success with both their animated short films and their indie games. Bilgeri's short film ABOUT LOVE, HATE AND THE OTHER ONES formed the basis for his iPhone computer game, for which he was awarded the 2012 German Computer Game Prize in the category "Best Young Talent Concept Competition for school and university students". An earlier version can also be played on the internet. Already in 2011



ABOUT LOVE,
HATE AND THE OTHER ONES
© Black Pants Studio, Tobias Bilgeri

bewerb" erhielt. Eine frühere Version kann auch im Internet gespielt werden.[15] Schon 2011 hatte Florian Grolig, mehrfach ausgezeichnet für seine Animationsfilme WEISS und DIE FLASCHENPOST, für das Indie Game „Tiny and Big – Up that Mountain" einen Deutschen Computerspielpreis erhalten und beim wichtigen Independent Games Festival in San Francisco gewonnen. Das Spiel überzeugte u. a. durch seinen schrägen Humor und seinen comic-ähnlichen, für Computerspiele eher unüblichen Zeichenstil.

In Zeiten knapper werdender Fördermittel gelingt es Filmemachern zunehmend, sich ihre Projekte auch partizipativ finanzieren zu lassen, indem sie ihre Fans motivieren, für ein Projekt zu spenden oder es zumindest weiter zu verbreiten (Crowdfunding). Je nach Höhe des monetären Einsatzes werden diesen dafür gestaffelte Gegenleistungen (z. B. handsignierte DVDs, Storyboards, eine Einladung ins Studio etc.) in Aussicht gestellt – der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. So sammelte das Spielfilmprojekt DICK FIGURES von Mondomedia (Produzent der Kultserie HAPPY TREE FRIENDS mit YouTube-Views in Millarden-Höhe) nach der gleichnamigen Webserie 313.411 $ bis zum 16.07.2012 (125% des Zielbetrages).[16] Das Cartoon-Projekt

Florian Grolig, who has received numerous awards for his animated films WHITE and MS FOUND IN A BOTTLE, was awarded a German Computer Game Prize for the indie game "Tiny and Big – Up that Mountain". It went on to be a winner at the Independent Games Festival in San Francisco. What makes the game so convincing is its offbeat humour among others and its comic-like drawing style, something which is not that common in computer games.

At a time when funding support is tightening up, filmmakers are managing to an increasing extent to also have their projects financed on a participatory basis by motivating their fans to make donations for a project or to at least spread it further (crowdfunding). Depending on the amount of money they provide, they are promised various scaled services or items in return (e.g. DVDs signed by hand, storyboards, an invitation to the studio, etc.) – with no limits as to what can be imagined and conceived here. In this way, the feature film project DICK FIGURES from Mondo Media (the producer of the cult series HAPPY TREE FRIENDS with YouTube views in the billions) based on the Web series of the

[15] www.aboutloveandhate.de/wordpress/

[16] http://kck.st/NjrPMm

[17] http://kck.st/P02oOM

[18] http://kck.st/P02oOM

[19] http://kck.st/AiVRSb

[20] http://kck.st/yeJbhb

Die TA-CO-Maschine
The TA-CO-Mashine
© usaginingen

CANS WITHOUT LABELS des Kult-Animationskünstlers John Kricvalusi[17] über George Liquor – eine Nebenfigur aus der TV-Serie REN & STIMPY und schon Protagonist des ersten Webcartoons von 1996 – erreichte 136.724 $ (Stand 15.07.2012).[18] Josephs Krzemienskis Kurzfilm ATOMIC ROBO: LAST STOP nach dem gleichnamigen Comic peilte ursprünglich nur 12.000 $ an, schaffte mit 72.942 $ mehr als das 6fache der ursprünglich angestrebten Summe.[19] Trotz dieser hier aufgeführten Erfolgsbeispiele soll nicht der Eindruck erweckt werden, eine Crowdfunding-Kampagne sei leicht verdientes Geld. Sie ist in gewisser Weise ein „Flirt" mit den Fans, was auch bedeutet, dass man bei sichtbarer Bereitwilligkeit der Fans zu zahlen, die Spannung halten, „nachlegen" und weitere „Belohnungen" in Aussicht stellen muss. Es gibt auch viele Projekte, die ihr Ziel nicht erreichen. Bei „Kickstarter" waren 2011 46 Prozent der gestarteten Projekte erfolgreich und es wurden insgesamt fast 100 Millionen $ gesammelt.[20] Da man als User beim Crowdfunding ein noch einzulösendes Versprechen kauft, kann ein berühmter Name durchaus ein Erfolgsfaktor zu sein: Sowohl das Studio Mondo Media als auch John Kricvalusi gehören zu den Filmpionieren im Netz und glaubten trotz beträchtlicher Verluste und Einbrüche beim ersten Dotcom-Hype und -Crash 2000/01 weiter an die Möglichkeiten des Internets.

Gestärkt durch Digitalisierung und Netzwerke erweist sich die bis vor kurzem häufig für tot erklärte kurze animierte Form also als überaus lebendig und lebensfähig. Speziell im Netz ist sie auch noch einmal erwachsener und reifer geworden: Glaubte man noch beim ersten Internet-Boom 2000, dass Animationen im Netz unbedingt „edgy", d.h. vor allem brutal und blutig sein müssten, so zeigen die hier beschriebenen Beispiele, dass sehr viel mehr Spielarten denkbar sind. Nun könnte ja der Einwand kommen, dies seien alles Einzelbeispiele. Stimmt genau. Nicht nur beim gewählten Stil und bei der Animationstechnik, sondern auch bei Finanzierung und Präsentationsform sind Individualität und Kreativität gefragt. Es gibt eben

same name raised $313,411 up to 16.07.2012 (or 125% of the target amount).[16] The cartoon project CANS WITHOUT LABELS from the cult animation artist John Kricvalusi[17] about George Liquor – a minor character from the TV series THE REN & STIMPY SHOW and already the protagonist in the first Web cartoon from 1996 – has received contributions of $136,724 (as of 15.07.2012)[18]. Joseph Krzemienski's short film ATOMIC ROBO: LAST STOP based on the comic of the same name originally aimed to raise just $12,000, but actually managed to receive $72,942 or more than six times the originally amount being aimed for.[19] However despite the success stories mentioned here, the impression should not be given that a crowdfunding campaign represents easily earned money. It is to a certain extent a "flirt" with the fans, something which also means that when the fans are visibly willing to pay, you have to maintain the "suspense", "raise the stakes" and promise further "awards". And there are also numerous projects which have not reached their target. With "Kickstarter", 46 percent of the projects started were successful in 2011 and a total of almost $100 million was collected.[20] Since you buy a promise which still has to be fulfilled when you become a user with crowdfunding, a famous name can certainly prove to be a success factor: Both the studio Mondo Media as well as John Kricvalusi are counted among the film pioneers in the Web and have continued to believe in the possibilities of the internet despite the major losses and market collapses during the first dotcom hype and crash in 2000-01.

Strengthened by digitisation and the networks, the short animated film form – which has only recently been frequently declared dead – has thus proven to be highly lively and capable of surviving. And on the Web especially, it has grown up and matured even more: While it was still believed during the first internet boom in 2000 that it was essential for animation films on the Web to be "edgy", which meant that they should be especially brutal

im Internet nicht das eine Erfolgsrezept und die eine optimale Wertschöpfungskette, sondern unendlich viele und mitunter gegensätzliche, was konkrete Empfehlungen schwierig macht. Im und durch das Internet führen viele Wege nach Rom.

So wie Künstler ihre Stile, Techniken und Produktionsroutinen veränderten Rahmenbedingungen anpassen müssen, müssen auch Festivals diese Entwicklungen beobachten und ihre Präsentationsformen überdenken und anpassen, wollen sie ihre Rolle langfristig gerade auch bei jüngerem Publikum nicht verlieren. Nicht zuletzt deswegen sind Festivals, bei denen Screenings im Kino nur ein Bestandteil neben anderen sind, und die alternativen Präsentationsformen breiten Raum geben, so zukunftsweisend. Bei Pictoplasma[21] in Berlin und New York spielen herkömmliche Filme nur noch eine untergeordnete Rolle. Hier sind die Charaktere die „Stars" und das Herzstück des Festivals. Neben Screenings im Kino, einem ausführlichen Konferenzteil, in dem die Regisseure der Filme ihre Arbeitsweise anschaulich wie unterhaltsam präsentieren, gibt es daher einen „Character Walk": In knapp 20 Galerien in Berlin-Mitte werden ausgewählte Materialien der Filme ausgestellt und entsprechende Collectibles (Bücher, DVDs, Figuren) angeboten, dazu natürlich Workshops und Partys.

All diese Beispiele zeigen, dass es besser ist, nicht länger nur vom Animationsfilm, sondern eher von Animation zu sprechen, die in vielen Medien und auf vielen Plattformen zuhause ist.

and bloody, the examples described here however demonstrate that a far greater number of varieties are conceivable. Of course the argument could be raised that these are all single examples. And that is completely true. Because individuality and creativity is required not only with the style and the animation technique selected, but also in terms of the financing and the form of presentation. The reality is that there is not just one recipe for success on the internet and one optimal value chain, but rather an endless number of them, including contradictory ones, which makes it difficult to provide recommendations. Many roads in and through the internet lead to Rome.

Just like artists have to adapt their styles, techniques and production routes to changing underlying conditions, festivals also have to keep an eye on these developments and reconsider and adapt their forms of presentation if they do not want to lose their role over the long-term, especially among young audiences. And indeed this is a reason why festivals at which cinema screenings represent just one of the components and which give wide scope to alternative forms of presentations are so forward looking. At Pictoplasma[21] in Berlin and New York, conventional films play a subordinate role. The characters are the "stars" here and represent the festival's core. Thus in addition to the cinema screenings and an extensive conference section at which the directors of the films present their working methods in an illustrative and entertaining manner, there is a "Character Walk" through almost 20 galleries in the trendy district of Berlin-Mitte where selected materials from the films are exhibited and suitable collectibles (books, DVDs, figures) can be purchased, together of course with workshops and parties.

All of these examples demonstrate that it is better to no longer speak of animated film but rather of animation which has found a home in numerous media and on many platforms.

[21] www.pictoplasma.com

30.
KASSELER
DOK FEST
DOKUMENTAR FILM UND VIDEO
12.–17. NOVEMBER 2013
AWARDS
GOLDEN KEY € 5.000
BEST UP-AND-COMING DOCUMENTARY
GOLDEN CUBE € 3.500
BEST MEDIA INSTALLATION
GOLDEN HERCULES € 3.000
BEST REGIONAL WORK
A38-PRODUCTION GRANT
WORTH UP TO € 8.000
NEXT CALL FOR ENTRIES: APRIL, 2013
FILMLADEN KASSEL E.V. | GOETHESTR. 31 | 34119 KASSEL | FON: +49 (0)561 707 64-21
DOKFEST@KASSELERDOKFEST.DE | WWW.KASSELERDOKFEST.DE

exground
filmfest
wiesbaden
16-25 nov
2012
caligari filmbühne
murnau filmtheater
kulturpalast | kunsthaus
www.exground.com
exground filmfest sechsundzwanzig // 15-24 nov 2013

Streaming Video – Die Reformatierung von Film- und Videokunst im Netz
Streaming Video – The Reformatting of Film and Video Art on the Internet

von / by
Reinhard W. Wolf

Streaming-Video-Techniken werden für Filmemacher und Videokünstler immer wichtiger und nützlicher. Technische Verbesserung und Weiterentwicklungen wie Cloud Computing, größere Datenspeicher und bessere Codecs für hochauflösende Wiedergabe erweitern die Verbreitungsmöglichkeiten bewegter Bilder. Gleichzeitig verändern sie die ökonomischen Bedingungen unter denen Filme verbreitet und gehandelt werden können. Nicht zuletzt aber beeinflussen und verändern sie die Rezeptionssituationen für Filme und das Nutzungsverhalten ihrer Zuschauer. Die Veränderungen geschehen eher schleichend und graduell als revolutionär und in großen Sprüngen. Dennoch sind die Veränderungen gravierend und folgenreich. Sie reformatieren, im doppelten Wortsinne, auch die Rezeption von Filmen.

Filmlager in der Wolke

Zu den vielen Buzzwords rund um das Internet ist mit der „cloud" ein weiteres hinzu gekommen. Wie bei vielen aktuellen Entwicklungen im Internet, ist auch hieran nichts revolutionär neu. Das Auslagern von Daten gibt es schon so lange, wie es das Internet und Server, auf denen die Daten bereitgestellt werden, gibt. Die neue Dimension liegt eher in der Größe der verfügbaren Server, den sinkenden

Streaming video technologies are becoming increasingly important, not to mention useful, for filmmakers and video artists. Technical improvements and advances such as cloud computing, larger data storage capacities and better codecs for high resolution playback have extended the possibilities for distributing moving images. At the same time, they have also changed the economic conditions under which films can be distributed and marketed. And, not least, they have even influenced and changed the reception situation for films and the behaviour of their viewers. These changes are taking place gradually and stealthily rather than in dramatic, revolutionary leaps. But they are still serious and far-reaching – as they are also reformatting, in two senses of the word, the way we view films.

Film Storage in the Cloud

Among the many internet buzzwords making the rounds these days, "cloud" is a relatively new one. As with many of the latest developments on the Web, this new trend is also not revolutionary as such. Remote data storage has existed for as long as the internet has been around, together with the servers that make data available to it. The new dimension here is to be found in the

Preisen für Massenspeicher und in der Beschleunigung der Netzwerkverbindungen, die den Transport großer Datenmengen, wie sie bei Bewegtbildern anfallen, ermöglichen. Wobei letzteres, also die Bandbreite und Geschwindigkeit der Netze das Nadelöhr bilden und das gegenwärtig größte Hindernis für die Online-Verbreitung von Bewegtbildern hoher Qualität darstellen.

Die einfachste Nutzung des Cloud Computing ist die Auslagerung digitaler Filme als Files auf großen Netzwerkspeichern. Von solchen Depots können Filme per Freigabe und durch die Übermittlung von Links individuell zur Verfügung gestellt werden – zum Beispiel, um eine Ansichtskopie an Interessenten weiterzuleiten oder nach Abschluss eines Verkaufs das Werk zu liefern. Vorteil dieses Verbreitungsweges ist ein hoher Grad an Kontrolle und zwar nicht nur bezüglich der rechtmäßigen Nutzung, sondern auch bezüglich der technischen Qualität. Anders als beim Online-Streaming gibt es, wenn man Zeit hat, keine Mindestanforderungen an Bandbreite und Geschwindigkeit. Digitale Filme können sogar als Original oder Master gespeichert werden, während Streaming Videos immer einen Komprimierungsprozess durchlaufen müssen.

Streaming-Video – stetige Verbesserung der Wiedergabequalität

Der wesentliche Unterschied von Streaming Video gegenüber der reinen Speicherung von Filmdateien besteht in der Notwendigkeit eines besonderen Interfaces, das ein Abspiel und die Betrachtung auf einem Bildschirm oder die Wiedergabe auf einer anderen Hardware ermöglicht. Gerade diesbezüglich hat sich in den letzten Jahren sehr viel getan. Bereits vor Jahren war es möglich via Internet Filme an fast jeden Ort der Welt zu liefern und ein weltweites Publikum zu erreichen. Die Qualität von eingebetteten Quicktime-Movies oder von Flash-Filmen der ersten Generation war jedoch so dürftig, dass man allenfalls von einem billigen Abklatsch der

size of the available servers, the decreasing prices for mass storage and the acceleration of network connections, enabling the transmission of large amounts of data, such as those necessary for moving images. The latter factor, i.e. the network bandwidth and speed, continues to represent the bottleneck and the greatest obstacle these days to the online distribution of moving images in high quality.

The simplest use of cloud computing is for the remote storing of digital films as files in large network storage facilities. From depots like these, films can be made available individually by means of selective sharing or by sending corresponding links – in order for example to forward a viewing copy to interested parties or to deliver the work after it has been purchased. The advantage of this distribution channel is the high degree of control it offers, not only over the legal use of the material, but also in terms of its technical quality. Unlike with online streaming, there are no minimum requirements for bandwidth and speed here – provided we have the time to enjoy it. Digital films can even be stored in the original or master format, while streaming videos always have to go through a compression process.

Streaming Video – Continuous Improvement in Playback Quality

The main difference between streaming video and the mere storage of film files consists of the requirement for a special interface that permits the material to be played and viewed on a monitor or reproduced on other hardware. In this regard especially, much has been achieved recently. It has already been possible for years to deliver films via the internet almost anywhere in the world and to reach a global audience. But the quality of the first generation embedded Quicktime movies or Flash films was so poor that they could hardly be considered anything more than a cheap rip-off

Originalfilme sprechen konnte. Selbst als Trailer und Teaser zu Promotionszwecken waren sie eher kontraproduktiv – insbesondere für visuell komplexe, künstlerische Arbeiten. Die technischen Limits bewirkten, dass vorübergehend Genre und Filmformen entwickelt wurden, die spielerisch mit den begrenzten Möglichkeiten umgingen oder mit den Einschränkungen gut zurecht kamen, wie etwa soap-ähnliche Webisodes oder grobflächige Animationen. Solche reduziert formatierten Filme bilden heute noch die Mehrheit auf Videosharing-Plattformen.

Inzwischen bieten aber sogar Videosharing-Plattformen, die sich ja vor allem an Amateure richten, schon High Definition-Qualität an. Eine Auflösung von 720p ist bei Plattformen wie YouTube längst Standard. Seit einigen Jahren ist dort und natürlich auf exklusiveren Plattformen sogar Full-HD möglich. Als letzte hat Anfang dieses Jahres Apple nachgezogen und auch das Angebot auf iTunes auf 1080p erweitert.

Eine Auflösung von 1080p für Streaming Videos ist – einmal abgesehen von der viel niedrigeren Bitrate – schon fast die Abspielqualität von BluRay-Disks. Also eine Qualität, die durchaus auf kleineren Kinoleinwänden als Wiedergabeformat akzeptabel ist. Insofern wird das gewichtige Argument der Qualität gegen eine Online-Verbreitung von Bewegtbildern schrittweise entkräftet. Dennoch sind insbesondere Filmemacher aus dem Kunstsektor weiterhin sehr zurückhaltend ihre Arbeiten online zu stellen.

Das Establishment hält sich zurück

Obwohl alle großen Museen zeitgenössischer Kunst inzwischen ihre Sammlungen und Ausstellungen online dokumentieren oder virtuelle Rundgänge anbieten, finden sich im Internet so gut wie keine Arbeiten von arrivierten Videokünstlern. Im Unterschied zu Abbildungen von Gemälden und Skulpturen oder Mitschnitten von Performances, liegt das Problem natürlich daran, dass bei Videokunst

of the original films. Even as a trailer or teaser for promotional purposes they were more counterproductive than anything else – particularly in the case of visually complex artistic works. The effect of these technical limitations was to temporarily encourage the development of genres and film forms that took a playful approach to the narrow range of possibilities here or even made a virtue out of necessity with soap-like webisodes or crudely rendered animations for instance. Such low format films still represent the majority on video sharing platforms.

In the meantime, even video sharing platforms designed primarily for amateurs offer high-definition quality. A resolution of 720p has long been the standard on platforms like YouTube. Full HD has even been available there for a few years, and of course on the more exclusive platforms as well. At the beginning of the year, Apple was the last one to jump on the bandwagon, extending the range of products on iTunes to 1080p.

A resolution of 1080p for streaming videos – while ignoring for the moment the much lower bit rate – is nearly the same playback quality as a BluRay disk. Or in other words, a quality that is by all means acceptable as a projection format on smaller cinema screens. To that extent, the weighty quality argument against the online distribution of moving images is gradually becoming less important. Nevertheless, filmmakers from the art sector in particular remain very hesitant about putting their works online.

The Establishment is Biding its Time

Although all major museums of contemporary art by now document their collections and exhibitions online or offer virtual tours through their galleries, hardly any works by established video artists can be found on the internet. Unlike with the reproduction of paintings and sculptures or the recordings of performances, the problem here is of course that with video art the work as a

Color Bars,
Glitches von Reinhard W. Wolf
Color Bars,
Glitches by Reinhard W. Wolf

das Werk als Medium genau dasselbe ist, das die Kunsthändler und natürlich auch die Künstler verkaufen wollen. Zumindest, insofern es sich nicht um Installationen handelt oder um Single-Channel-Arbeiten, die eine große Leinwand erfordern, wäre die gestreamte digitale Kopie zwar dem Original nicht identisch, aber immerhin – so wird befürchtet – zu ähnlich, um letzteres noch verkaufen zu können.

Kurioserweise findet man auf seriösen Seiten im Internet zwar so gut wie keine autorisierten Arbeiten von Videokünstlern wie Gary Hill, Bill Viola, Gillian Wearing, Jane und Louise Wilson oder Steve McQueen, während es auf YouTube aber dann doch fast alle Arbeiten gibt – jedoch „illegal" in Ausstellungen abgefilmt und das leider oft nur mit einer Handykamera!

Eine große Ausnahme bildet lediglich die Plattform Ubuweb, die ein großes Repertoire an Videokunst bekannter Künstler in oft hervorragender Qualität und ohne Kopierschutz für jedermann zugänglich anbietet. Dies ist aber ein Einzelfall und ein ganz besonderes Phänomen. Es handelt sich ja streng genommen um Raubkopien. Die Veröffentlichung ist nur möglich, wenn und weil die betreffenden Urheber, die sich vielleicht sogar geehrt fühlen Teil dieser Sammlung zu sein, keinen Widerspruch einlegen.

In einem Artikel zum Thema Online-Verbreitung von Videokunst in The Guardian machte Jemima Rellie (The Tate) neben den Händlern, auch die Kuratoren für die Knappheit von Videokunst im Internet verantwortlich. Sie äußerte den Verdacht, dass sich Kuratoren sperren und ihren Einfluss gegen die Online-Verbreitung geltend machen, weil sie Angst hätten ihr (Live-)Publikum zu verlieren. Viele Kuratoren befürchten auch, dass ein Online-Publikum nicht die Geduld aufbringt und sich durch Online-Ausstellungen zappen würde.

Auch aus Sicht von Kuratoren könnten sich jetzt aber die Parameter verändern. Immer mehr Kuratoren entdecken das Internet als Arbeitsplattform. Der Hype um die Kuratorentätigkeit führt natürlich auch dazu, dass sich selbsternannte Webkuratoren in den Vorder-

medium is exactly the same item that the art dealers and naturally the artists themselves want to sell. At least to the extent that the work does not consist of an installation or single-channel piece requiring a big screen, the streamed digital copy, while not absolutely identical to the original, would it is feared still be so similar to it that the original could no longer be sold. Curiously, virtually no authorised works by video artists such as Gary Hill, Bill Viola, Gillian Wearing, Jane and Louise Wilson, or Steve McQueen can be found on serious websites, yet nearly all of their works are available on YouTube – albeit "illegally" filmed from projections in exhibitions, often using just a mobile phone camera.

One major exception here is the platform Ubuweb, which offers a large repertoire of video art by well known artists in what is often excellent quality and without copy protection, making it available to all. But this is an isolated case and a very special phenomenon. Strictly speaking, the works on offer there are pirated copies. Their release is only possible when the respective authors, who perhaps even feel honoured to be a part of this collection, do not object to it.

In an article on the subject of the online distribution of video art in "The Guardian" daily newspaper, Jemima Rellie (The Tate) argued that not only dealers, but also curators are responsible for the scarcity of video art on the internet. She expressed the suspicion that curators are against online presentations and use their influence to prevent this because they are afraid of losing their (live) audiences. Many curators also fear that the online viewers are not patient enough to sit through an entire work and will instead zap their way through an online exhibition.

From the point of view of the curators, the parameters might now be changing too. Increasing numbers of curators are discovering the internet as a platform for work. The hype surrounding the job of curator has also naturally led to many self proclaimed Web cu-

grund spielen. Aber es sind nicht immer berufsunerfahrene oder arbeitslose Kuratoren, wie man vermuten könnte, die das online Kuratieren entdecken. Ein gutes Beispiel ist die Website tank.tv. Die vom gleichnamigen Lifestyle Magazin gegründete Plattform versteht sich als Online-Museum und bietet seit 2003 regelmäßig kuratierte Videokunstausstellungen an. Hierfür konnte tank.tv so namhafte Kuratoren und Künstler wie Ken Jacobs, Pipilotti Rist, Vito Acconci, Kutlug Ataman, Guy Maddin, John Smith, John Latham, Stuart Comer, Mark Webber und Sophie Fiennes gewinnen.

Sogar der renommierte Kurator Hans Ulrich Obrist und der Künstler Philippe Parreno, die letztes Jahr in der Serpentine Gallery (London) eine ausgeprägt„site specific" orientierte Ausstellung gestalteten, ließen sich darauf ein! Es gibt zwar eine ganze Reihe virtueller Galerien – prominente und weniger prominente von Saatchi bis zu Websites lokaler Künstlergemeinschaften, doch meist ist es der Nachwuchs, der sich so präsentieren lässt. Viel häufiger sind eigene Websites von Filmemachern oder Künstlern, die sich im Internet selbst promoten, indem sie ihre Portfolios dokumentieren und Trailer ihrer Arbeiten online vorstellen. Auch dort ist es eher der Nachwuchs, der komplette Videos streamet. Doch auch bekanntere Künstler veröffentlichen gelegentlich Streaming Videos ihrer Arbeiten. Interessanterweise nutzen sie dabei die Dienste von Plattformen wie YouTube oder Vimeo. Für ihren Artikel„Video Art Distribution in the Era of Online Video" recherchierte Sandra Fauconnier (Netherlands Media Art Institute) die Internetpräsenz von 72 Künstlern, deren Arbeiten zwischen 2005 und 2010 in die Sammlung des NiMk aufgenommen wurde. Sie stellte fest, dass von diesen 81% eine eigene Website haben. 17% hatten einen YouTube-Account und 15% von ihnen nutzten Vimeo, um Arbeiten in voller Länge online zu stellen – meist nur, um sie dann in ihre eigenen Websites einzubetten. Nur ganz wenige von ihnen – Fauconnier nennt Semiconductor als Beispiel – waren aber auf den genannten Host-Plattformen selbst aktiv

rators trying to push their way to centre stage. But, despite what one might expect, it is not only the inexperienced or unemployed curators who are discovering online curating. A good example here is the website tank.tv. Founded by the lifestyle magazine of the same name, the platform regards itself as an online museum and has been offering regular curated video art exhibitions since 2003. And tank.tv has been able to gain the cooperation of such prominent curators and artists as Ken Jacobs, Pipilotti Rist, Vito Acconci, Kutlug Ataman, Guy Maddin, John Smith, John Latham, Stuart Comer, Mark Webber and Sophie Fiennes. Even the renowned curator Hans Ulrich Obrist and the artist Philippe Parreno, who had a markedly "site specific" exhibition at the Serpentine Gallery last year, have agreed to join it. Even though there are now a whole series of virtual galleries – from more or less prominent ones such as Saatchi's through to the websites of local artists' collectives – it is mostly the emerging generation that allows their works to be presented online. Much more common are filmmakers' or artists' own websites, with which they promote themselves online by documenting their portfolios and posting trailers of their works. Here too it is mainly the less established artists who stream complete videos. But even well known artists release streaming videos of their works on occasion. And interestingly enough, they frequently use the services of platforms like YouTube or Vimeo to do so. For her article "Video Art Distribution in the Era of Online Video", Sandra Fauconnier (Netherlands Media Art Institute) researched the internet presence of 72 artists whose works were acquired for the collection of the NiMk between 2005 and 2010. She discovered that 81% of these artists had their own website. 17% of them had a YouTube account and 15% used Vimeo to put works online in full length – usually in order to then embed them in their own website. However very few of them – Fauconnier cites Semiconductor by way of example – actively promoted their work

um ihre Arbeiten zu promoten. Vermutlich ist das soziale und visuelle Umfeld solcher Netzplattformen unattraktiv. Ein Grund für den Abstand, den Filmemacher und Videokünstler von den großen Video-Plattformen nehmen, ist sicherlich aber ganz praktisch: nämlich das Fehlen von Möglichkeiten sich und sein Portfolio ergänzend in Texten vorzustellen oder Informationen zum Download anzubieten.

Technische Aspekte

Viele Filmemacher und Künstler nutzen Plattformen wie YouTube oder Vimeo schlicht und ergreifend nur, um ihre Filme nach dem Hochladen in gerenderter Form wieder herunterzuladen. Allerdings ist die Qualität dieser kostenlosen Konvertierung nicht gleichbleibend. Der Prozess ist vor allem weder transparent noch kontrollierbar. Zu diesem Thema und wie man den automatischen Prozess zu seinen Gunsten austrickst, gibt es dutzende Internetforen. Bei Plattformen wie Vimeo sind auch Konvertierungen höherer Qualität möglich, diese kosten jedoch Gebühren (Vimeo+ oder Vimeo Pro).

Wer eine größere Kontrolle sowohl über die Render-Qualität als auch über Zugang und Verbreitung seiner Filme in Netz sucht, muss allerdings die Dienstleistungen spezialisierter Unternehmen in Anspruch nehmen. Dies hat meist zusätzlich den Vorteil, dass weitere Features – etwa Kommunikationskanäle für B2B-Kontakte oder wasserzeichen-geschützte Screener – zum Leistungsumfang gehören. So genannte White-Label-Dienste ermöglichen zusätzlich die gestalterisch neutrale Einbettung von Filmen in eigene oder fremde Websites ohne, dass der eigentliche Host erkennbar ist. Und selbstverständlich bleiben die gehosteten Filme, anders als bei Plattformen wie YouTube, vor nicht-autorisierten oder fremden Augen geschützt. Erst kürzlich hat zum Beispiel die Einreichplattform Reelport einen solchen Dienst eingerichtet.

Dennoch lassen sich nach dem gegenwärtigen technischen Stand nur Low-Resolution-Filme ohne Qualitätsverlust als Streaming Video

themselves on the above-named host platforms. Presumably the social and visual environment of such platforms is unattractive for the artists. But there is surely also a practical reason why filmmakers and video artists keep their distance from the major video platforms: Namely the lack of possibilities to present themselves and their portfolios in more detail using explanatory texts accompanying the works, or to provide information for downloading.

Technical Aspects

Many filmmakers and artists use platforms such as YouTube or Vimeo simply to upload their films and then download them again in a rendered form. However the quality of this free conversion is not consistent. And especially, the process is neither transparent nor controllable. There are dozens of internet forums on this topic and on how to outsmart the automatic process in order to gain the maximum from it. On platforms such as Vimeo, conversions in higher quality are also possible, however fees are charged for this service (Vimeo+ or Vimeo Pro).

Those who would like to exercise greater control over the rendering quality, as well as over access to and distribution of their films on the Web, are obliged to rely on the services of specialised companies. This usually has the added advantage that further services are available – such as communication channels for B2B contacts or watermark protected screeners. In addition, so-called white-label services enable the design neutral embedding of films in one's own or a third-party website without the actual host being identifiable. And the hosted films, unlike those on platforms such as YouTube, are of course protected from unauthorised access or prying eyes. Only recently, the submission platform Reelport for instance set up a service of this type.

Nonetheless, with the current technical standards only low resolution films can be distributed without quality losses as streaming

verbreiten. Es ist wichtig sich der technischen Hintergründe bewusst zu sein. So stimmt es zwar, dass mit digitalen Techniken identische Kopien binär codierter Systeme auf anderen Medien erstellt werden können, jedoch trifft dies auf jeden weiteren Prozess des Codierens und der Komprimierung von Filmen eben nicht zu. Diese führen je nach Aufwand und Verfahren zu unterschiedlichen Ergebnissen.
Letztendlich entscheidet aber nicht die Qualität des Codierens, sondern das letzte Glied in der Kette, also die Leistungsfähigkeit des Displays des Zuschauers beziehungsweise „Endverbrauchers" über die Qualität der Wiedergabe.

Kontrollverlust – Interfaces bestimmen die Rezeptionsform

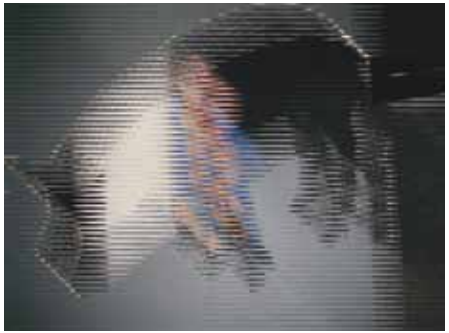
Je mehr Video Libraries und Filmplattformen mit immer neuen Features online gehen, desto komplexer und letztlich unkontrollierbarer wird die Rezeption der einmal hochgeladenen Filme. Die Art und Weise, auch die Umstände unter denen ein Film betrachtet wird, also das Rezeptionsdispositiv oder schlicht das Konsumverhalten, wird nicht mehr vom Trägermedium oder seiner Herkunftsplattform definiert. Vielmehr sind es die Verbreitungswege und insbesondere Interfaces der Apparate des Konsumenten, die darüber entscheiden. Im Unterschied dazu definiert zum Beispiel ein Film als 35mm-Kopie weitgehend alle Aspekte seiner Rezeption: er kann eigentlich nur in einem Kino vorgeführt und auf einer mehr oder weniger großen Leinwand in einem dunklen Raum gesehen werden. Und Eingriffe in die Integrität des Werks – etwa in die Farben und Kontraste oder die Laufgeschwindigkeit und die Bildfolge – sind so gut wie ausgeschlossen.
Völlig anders ist dies bei digitalen Filmen, die im Internet zum Streaming bereitgestellt werden. Je besser die Qualität des Ausgangsmaterials und je ausgefeilter die Interfaces, desto flexibler, aber auch unkontrollierbarer werden Verwendung und Rezeption der Filme. So ist es denkbar, dass ein und derselbe Film mit einem

videos. And it is important to be aware of the technical background details. Although it may be the case that digital technologies can be used to produce identical copies of binary coded systems in other media, this does not apply to the further process of encoding and compressing films. Copying them produces varying results depending on the process and the effort required.
Ultimately, it is not the quality of the encoding that is the decisive factor in the quality of reproduction, but rather the last link in the chain, i.e., the capacity of the viewer's or "end user's" display.

Loss of Control – Interfaces Determine the Reception Form

The more video libraries and film platforms that go online with more and more new features, the more complex and uncontrollable the reception of the uploaded films ultimately becomes. The way in which a film is watched, including the conditions under which this occurs, i.e. how the reception is anticipated or simply the consumer behaviour, is no longer defined by the carrier medium or its original platform. Instead, the critical factors today are the distribution channels and especially the interfaces of the consumer devices. By contrast, a 35 mm print of a film for example largely defines all aspects of its reception: It can basically only be screened in a cinema and seen on a more or less large screen in a dark room. Any interventions in the work's integrity – for example in the colours and contrast or

Kino der Tiere, Foto: Yumi Machiguchi, Glitches von Reinhard W. Wolf
Shooting Animals, Photo: Yumi Machiguchi, Glitches by Reinhard W. Wolf



Videoprojektor auf eine Kinoleinwand oder eine weiße Wand im White Cube gebeamt wird, auf einem TV-Monitor in einer Wohnstube beim Bügeln gesehen wird, auf einem Computerbildschirm in einem Büro in der Mittagspause abläuft oder als Re-Mix auf einem Handy-Display von jemand, der an einer Bushaltestelle wartet, aufflackert.

Die Einflussmöglichkeiten des Urhebers, also Filmemachers oder Künstlers, der sich auf eine solche digitale Verbreitung einlässt, schwinden gegen Null. Eine werkgetreue Wiedergabe kann technisch nicht erzwungen und rechtlich kaum durchgesetzt werden.

Sicherlich, im Mainstream-Digitalkino wird dies versucht. Insbesondere durch Verschlüsselung und interaktive, zeitlich limitierte Entschlüsselung. Der Aufwand, um dies zu erreichen, ist aber geradezu absurd. Dies belegt auch den Raum, den Sicherheits- und Verschlüsselungsfragen in den DCI-Spezifikationen einnehmen: es sind etwa 50 von 150 Seiten! Diese Maßnahmen dienen selbstverständlich der Verteidigung und Aufrechterhaltung eines bestimmten ökonomischen Systems der Verwertung von Filmen: der Monetarisierung der zeitlich und örtlich begrenzten Aufführungsrechte eines Werks. Dies hat zur Folge, dass ein beträchtlicher Teil des erzielten Umsatzes in Kontrollmechanismen investiert werden muss und auch ein großer Teil der Kosten der digitalen Umrüstung der Kinos nur diesem Umstand geschuldet ist.

Ohne solche Kontrollsysteme bestimmen und entscheiden die Konsumenten, abhängig von ihren eigenen, verwendeten technischen Interfaces, über die Art und Weise der Verwertung und der

the running speed and frame sequence – are virtually impossible. It is another story entirely with digital films provided on the internet for streaming. The better the quality of the source material and the more sophisticated the interfaces, the more flexible, but also uncontrollable, does the use and reception of the film become. It is therefore conceivable that one and the same film might end up being beamed by a video projector onto a cinema screen or a white wall in a white cube, watched on a living room TV screen while ironing, run on a computer monitor during an office lunch break, or watched as a re-mix on a mobile phone display by someone waiting at a bus stop.

The possibilities left for the author, i.e. the filmmaker or artist who allows this type of digital distribution, to exercise any influence over how the work is ultimately viewed are nearly non-existent. A presentation that is true to the original work can hardly be enforced through either technical or legal means. Certainly attempts are made to do just that in mainstream digital cinema – especially through encryption and interactive time limited decryption. But the effort it takes to achieve this is quite absurd. This is also demonstrated by the space required or the security and encryption questions in the DCI specifications: About 50 of the 150 pages there. These measures of course serve to defend and uphold a certain economic system for the exploitation of films: The monetisation of the screening rights for a work, limited spatially and in terms of time. The consequence is that a considerable portion of the revenues achieved must be invested in control mechanisms, and also a major share of the costs for the digital retrofitting of cinemas is due solely to this circumstance.

Without such control systems, the consumers are the ones with the power to determine and decide on the use and the reception of the works, depending on the technical interfaces they use. It remains an open question whether under these circumstances

Rezeption. Es ist eine offene Frage, ob unter solchen Voraussetzungen überhaupt noch der klassische Werkbegriff aufrechterhalten werden kann. Rückschliessend wird damit auch die Autorenschaft des Künstlersubjekts fundamental in Frage gestellt. Dies ist sicher auch ein Grund, weshalb so wenige Filmemacher und noch seltener Video- und Medienkünstler, die ja den digitalen Medien noch näher stehen, Innovationen wie die des Web 2.0, die noch weitergehende Eingriffe ermöglichen, bei der Verbreitung ihrer Arbeiten einbinden. Es wird deshalb sicherlich auch in Zukunft noch die klassische Kinoprojektion geben und auch beim Publikum geschätzt bleiben, ebenso wie sowohl Bildende Künstler als auch die meisten Video- und Medienkünstler Galerien und Ausstellungshallen im „wirklichen Leben" vorziehen und in Anspruch nehmen werden. Dasselbe gilt aber auch für die Rezipienten, die sich für verschiedene Erlebnis- und Erfahrungssituationen entscheiden können. Nachdem bereits die Aura der Kunstwerke auf technischen Trägermedien verloren ging, kann so vielleicht noch die Aura der Film- und Kunstrezeption erhalten bleiben. Zu dieser Aura gehört auch die örtliche und zeitliche Verankerung, die zumindest den Anschein einer unmittelbaren Begegnung mit dem Film oder Kunstwerk bewirkt.

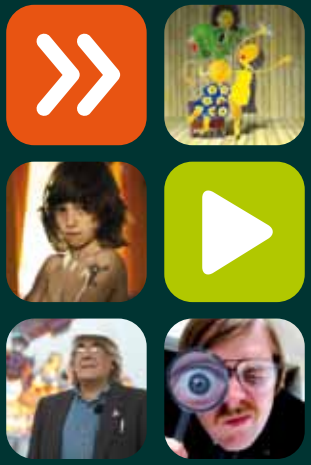
Bei Streaming Videos wird aber das Dispositiv der Filmrezeption zeitlich, räumlich, sozial und ästhetisch nicht von einem Autor oder Kurator bestimmt, sondern von den Interfaces definiert. Insofern sich diese stetig weiterentwickeln und immer wieder ändern, ist es auch kaum möglich, über Parameter-Stellschrauben in der Bildproduktion bestimmte Nutzungen auszuschließen oder zu beeinflussen. Der digital gestreamte Film, der beim Zuschauer ankommt, ist in jedem Fall nicht derselbe wie das ursprüngliche Master. Er ist vor allem auch kein künstlerisches Original, sondern ein hybrides, reformatiertes Werk, das auf dem Weg mehrfach transformiert wurde.

the classic concept of a work can even be upheld at all. And it follows from this that the authorship of the artist-subject must also be fundamentally called into question. This is certainly also one of the reasons why so few filmmakers – and even fewer video and media artists who are closer in their work to the digital media – take advantage of innovations such as Web 2.0, which allow for even more far-reaching interventions, for the distribution of their works.

And this is also why the classic cinema projection will surely continue to exist in the future and be valued by the audiences too, as well as why visual artists and most video and media artists will continue to prefer "real life" galleries and exhibition venues and use them to present their works. This is also true for the recipients who can choose between various situations for viewing and experiencing works. After the aura of the artwork is already lost once it is transferred to technical storage media, the aura of its reception as film and art can perhaps still be preserved. Part of this aura is its anchoring in place and time, which at least summons up the impression of a direct encounter with the film or artwork.

In the case of streaming videos however, the film reception expected is not determined temporally, spatially, socially or aesthetically by an author or curator, but rather it is defined by the respective interfaces. To the extent that these are continually being developed further and are thus ever-changing, it is also scarcely possible to rule out certain uses or to influence them through the setting of parameters during the image production. The digitally streamed film that arrives on a viewer's screen is in any case no longer identical with the original master. And above all it is not an artistic original, but rather a hybrid reformatted work that has been transformed several times along the way.

AG » Kurzfilm
GERMAN SHORT FILM ASSOCIATION
german films



ONLINE
PREVIEW

shorts from the
GERMAN SHORT FILMS catalogues
» video streaming service
for professionals » register at:

www.ag-kurzfilm.de

59. INTERNATIONALE
KURZFILMTAGE OBERHAUSEN
2.–7. MAI 2013
LICHTBURG FILMPALAST
WWW.KURZFILMTAGE.DE

© Anna Wagner, *minimal tunesia*

Studieren
Forschen
Produzieren

HFF
Konrad Wolf

...für eine erfolgreiche Zukunft
in der modernen Medienlandschaft

Hochschule für
Film- und Fernsehen
„Konrad Wolf"
Potsdam-Babelsberg
www.hff-potsdam.de

Die Dinge ändern sich: Animationsfilm-Archive im digitalen Zeitalter
Things Are Changing: Animation Film Archives in the Digital Era

Traditionell enthalten (Animations-)Filmarchive in Kühlzellen gestapelte Filmrollen. Aber auch Produktionsmaterialien wie Requisiten, Puppen, Bauten, Drehbücher, Storyboards und andere schriftliche und visuelle Dokumente sowie der Nachlass von Studios und Filmemachern gehören zu den Beständen. In der breiten Öffentlichkeit haftet Archiven – zu Unrecht – ein angestaubtes Image an, sie gelten zunächst als nicht besonders sexy. Mit der Digitalisierung, vor allem der Allgegenwärtigkeit und Überall-Verfügbarkeit des Internets und Web 2.0, haben sich die Arbeitsweise und die öffentliche Wahrnehmung von Archiven verändert und tun es weiterhin. Ein Ende ist nicht abzusehen. Gleichzeitig führen sinkende Etats im Bereich der staatlichen Kulturförderung immer wieder zur Kürzung und Schließung von langjährigen und gut ausgestatteten Institutionen oder auch Studios. Hier besteht die Gefahr, dass die laufenden Diskurse und Ergebnisse dieser Institutionen abbrechen und verloren gehen wie diese selbst.

Aber auch aus anderer Ecke droht Gefahr: Im März 2012 gab die Encyclopedia Britannica bekannt, dass sie nach 244 Jahren ihre Print-Ausgabe einstellen und nur noch als kostenpflichtiges Online-Angebot erscheinen würde. Verantwortlich dafür sind vermutlich sowohl die hohen Druckkosten und die langsame Erscheinungswei-

Traditionally, (animation) film archives consist of film reels stacked in cold rooms. However production material such as props, puppets, sets, screenplays, storyboards and other visual and written documents as well as the legacy from studios and filmmakers are also among the items archived. In the eyes of the general public, archives have – wrongly – acquired an antiquated image and are initially regarded as anything but sexy. With digitisation however and especially with the ubiquitous presence and availability of the internet and Web 2.0, the function and public perception of archives have changed and continue to do so – with no end in sight. At the same time, the reductions in the budgets for state funding of culture is repeatedly forcing cutbacks in and the closure of longstanding and well equipped institutes or even studios. The danger here is that the on-going discourse and results achieved by these institutions come to a stop and are lost forever, just like the bodies themselves.

However a danger is also lurking from another side. In March 2012, the Encyclopaedia Britannica announced that after 244 years its printed edition would be stopped and the encyclopaedia would only be released in an online version for which you pay to access. The reasons for this are presumably the high print costs

von / by
Dr. Karin Wehn

Dies ist eine leicht gekürzte Fassung. Eine vollständige Fassung dieses Textes ist auf shortfilm.de nachzulesen.
This is a slightly abridged version of the complete text which is available on shortfilm.de.

Das Internetportal shortfilm.de in der WayBackMashine
The internet portal shortfilm.de as stored at WayBackMashine
screenshot

shortfilm.de vom 12. Juli 2002
shortfilm.de of 12 July 2002
screenshot

shortfilm.de vom 20. Mai 2007
shortfilm.de of 20 May 2007
screenshot

Kühlzelle im Archiv des Deutschen Instituts für Animationsfilm
Cold storage cell at the archive of the German Institute for Animated Film
© DIAF

se des traditionsreichen Nachschlagewerks, als auch die Erwartung vieler Nutzer und Studierender, dass sie alles im Internet finden, nur noch im Internet, insbesondere in der Wikipedia, recherchieren und nur schwer dazu zu bewegen sind, andere Quellen überhaupt nur zu konsultieren. Wissensbestände, für deren Sichtung man physisch einen bestimmten Ort aufsuchen muss, werden daher von vielen von Vornherein nicht mehr in Erwägung gezogen. „If It Doesn't Exist on the Internet, It Doesn't Exist" formulierte es schon 2005 programmatisch Kenneth Goldsmith, der Betreiber des Avantgarde-Portals Ubuweb. Was Google nicht findet, gibt es eben für viele auch nicht (mehr). Alte, d.h. nur analog verfügbare Inhalte und Wissensbestände drohen so verloren zu gehen, weil sie schlichtweg ignoriert werden. Dieses Beispiel macht unmissverständlich klar, welche Bedeutung das Internet gegenüber Büchern, Kino und Fernsehen in der Bildung und der Unterhaltung mittlerweile einnimmt, und es verweist auf das Spannungsfeld, in dem Archive, wie auch andere Institutionen, stehen.

Digitalisierung verspricht allzeitige und allgegenwärtige Verfügbarkeit und unendliche Lagerfläche. Dass man alles aufheben kann und nichts mehr aussortieren und wegwerfen muss, klingt erst einmal toll. Es birgt aber auch erhebliche Nachteile, wie man nirgends so deutlich wie bei YouTube sieht. Die Videoplattform ist in gewisser Weise ein kulturelles (Welt-)Gedächtnis, und damit das weltweit größte Filmarchiv. Hier gibt es fast alles und man findet trotzdem nichts. Ein Video, das heute für Aufsehen sorgt, gibt es morgen vielleicht nicht mehr. Aufgrund seiner Größe, Unübersichtlichkeit und rechtlichen Probleme entzieht sich YouTube systematischer Forschung. Menschliche und technisch gestützte Selektionsinstanzen sind mehr denn je gefordert.

Durchgängig zu beobachten ist, dass sich mit der Digitalisierung bisher weitgehend getrennte Institutionen und Konzep-

and the long gaps between the publications of this highly traditional reference work. However a further reason is the expectation of many users and students that they can find everything on the internet, and only on the internet, where they can do their research using Wikipedia especially, and that they are only willing under extreme pressure to consult any other sources at all. In this regard many of them are not even prepared to consider looking up bodies of knowledge when you have to physically go to a place to consult them. "If it doesn't exist on the internet, it doesn't exist" was how Kenneth Goldsmith, the operator of the avant-garde portal UbuWeb, already worded it in 2005. Or in other words, what Google cannot find does not exist (anymore) for many users. Old – by which we mean analogue – content and bodies of knowledge are at risk of being lost in this way because they are simply being ignored. This example clearly indicates the importance the internet has assumed by now in relation to books, the cinema and television in the fields of education and entertainment and reveals the tense situation in which archives as well as other institutions now find themselves in.

Digitisation promises ever-present availability at all times and limitless storage space. And being able to retain everything without having to reject or sort out any of it really sounds great at first glance. However this also has major drawbacks, something which could not be more obvious than with YouTube. To a certain extent, the video platform is a cultural memory (of the world) and thus the largest global film archive. Just about everything is in it – and still you cannot find anything there. A video that causes a stir today might not even exist anymore tomorrow. And due to its size, complexity and the legal issues it throws up, YouTube is not suitable for systematic research. Selection levels and contexts set using human and technical support are thus required more than ever.

te wie Archiv, Museum, Gallerie, Festival, Bibliothek, Vertrieb, Shop, Onlinefilmdatenbank und Community einander annähern oder sich in neuen Partnerkonstellationen oder Allianzen vermischen. Hierbei zeigen sich vielfältige und teils gegensätzliche Lösungsansätze von Archiven, mit diesen Chancen und Herausforderungen umzugehen. Manche ergeben sich spontan und eher chaotisch, andere wachsen organisch, wieder andere sind von langer Hand geplant.

Archive durchlaufen einen radikalen Funktionswandel und eine Funktionserweiterung: Konkret bedeutet das, dass für sie nicht länger nur die sichere und ordentliche Aufbewahrung von aktuell nicht mehr gebrauchtem Material, sondern auch die Sichtbarmachung, Verfügbarmachung und Neukontextualisierung alten Materials für die Gegenwart auf dem Programm steht. Ein damit verbundenes Ziel ist das Erschließen neuer Zielgruppen, um so auch die Notwendigkeit des Archivs auf Dauer zu sichern.

Bis jetzt war es so, dass viele Filme nach einer Festivalauswertung schon (fast) das Ende der Verwertungskette erreicht hatten[1]. Aber: „Films are made to be seen" erklärt der Dokumentarfilmvertrieb Onlinefilm.org[2] fröhlich-trotzig. Er begreift es als eine seiner Missionen, Dokumentarfilme, die die übliche Verwertungskette (Festivals, Fernsehen etc.) bereits durchlaufen haben, wiederzuentdecken und wiederherauszubringen. Beispielsweise werden ausgewählte Filme der Kurzfilmtage Oberhausen seit 2011 auf dem Kulturserver gehostet und von Onlinefilm.org verwaltet. Bei der sogenannten Videothek[3] handelt es sich um eine Datenbank, in der Filme, die im Oberhausener Festivalprogramm gelaufen sind, online angeschaut werden können. Die Filmemacher entscheiden selbst, ob sie die Filme als Stream oder Download anbieten und welchen Preis sie für eine Sichtung verlangen. Mit dieser strategischen Allianz zwischen Filmemachern, Festival und Online-Plattform werden unterschiedliche Ziele verfolgt: Für Filmemacher ist es eine zusätzliche Einnahmequelle, für das Festival trägt es zur Markenbildung bei und ist ein „ganzjähriger Filmmarkt"[4].

One aspect which can be constantly observed is that with digitisation, institutions and concepts which have been largely separate from each other up to now, such as archives, museums, galleries, festivals, libraries, sales organisations, shops, online film databases and communities, are converging or combining into new partner constellations or alliances. In this regard, archives are taking highly diverse and at times contradictory approaches to dealing with these opportunities and challenges. Some of them are arising on a spontaneous and more chaotic manner, others are developing organically, while more in turn have been planned over a long period.

Archives are currently undergoing a radical change in their functions and an expansion of these same functions: In concrete terms this means for archives that they are no longer only intended for the secure and orderly safekeeping of material not needed for the present, but that their remit now includes making old material available for viewing, using and re-contextualising in the here and now. One aim linked to this is tapping into and developing new target groups so as to ensure that the archives continue to be required over the long-term.

The situation for many films up to now was that they had (almost) reached the end of the exploitation chain after they had had their run on the festival circuit.[1] But: "Films are made to be seen" is how the documentary film distributor Onlinefilm.org[2] said it in its happily defiant way. In other words, it regards it as one of its missions to rediscover and re-release documentaries which have already gone through the standard exploitation chain (festivals, television). For example, since 2011 selected films from the International Short Film Festival Oberhausen have been hosted on the German cultural database Kulturserver and managed by Onlinefilm.org. The festival's so-called Videothek[3] concerns a database in which the films which have been screened in the

[1] Auch stellt die Zahl der jährlichen Einreichungen (Videos, DVDs) ab einer bestimmten Größe und nach mehreren Ausgaben räumlich begrenzte Festivalbüros vor Herausforderungen (Oberhausen hat jährlich ca. 6.000 Einreichungen). Das Filmfest Dresden ist in der glücklichen Lage, seine Bestände teilweise beim Deutschen Institut für Animationsfilm auslagern zu können.

[1] Likewise, after several festival editions and when a certain critical number of submissions (Oberhausen receives about 6,000 entries annually) are entered each year (as videos, DVDs), festival offices with limited space face challenges. Filmfest Dresden is in the fortunate position that it can store part of its stock of films at the German Institute for Animated Film.

[2] www.onlinefilm.org

[3] www.kurzfilmtage.de/videothek.html

[4] http://bit.ly/Qhc4l4

Auch das Internationale Trickfilmfestival Stuttgart (ITFS) begann vorausschauend schon früh damit, bei den Einreichformularen für die jährliche Festivalausgabe nicht-exklusive Rechte für die digitale Auswertung mit abzufragen. In Kooperation mit Reelport und der Stadtbibliothek Stuttgart stellt das ITFS sukzessive die von der Auswahlkommission selektierten (mehr oder weniger kompletten) Festivaljahrgänge in der Online Animation Library[5] zur Verfügung. Akkreditierte Festivalgäste haben noch drei Monate mit ihrem Festival-Log-In Zugang. Für die Branche ist die Online Animation Library also quasi ein zeitlich erweiterter Filmmarkt. Stuttgarter Bürger mit Bibliotheksausweis hingegen können von öffentlichen Sichtungsplätzen in der Stadtbibliothek eine spezielle Auswahl an Filmen sehen. Weitere Impressionen vom Festival liefern die Video-Podcasts im eigenen Youtube-Kanal[6].

Mit neuen Ästhetiken und neuen Abspielgeräten für Animation[7] hat sich auch der Gegenstandsbereich von Archiven erweitert. Es geht zum einen darum, analoge Filme und ihre begleitenden Materialien in digitale zu verwandeln und die Bestände langfristig und nachhaltig zu erschließen (Datenbank, Metadaten), aber auch darum, so genannte „born digital" Filme adäquat zu archivieren. Für die digitale Archivierung haben sich zwei Strategien herausgebildet – die Migration und die Emulation. Bei der Migration werden Daten in regelmäßigen Abständen auf neuen Datenträgern abgespeichert, wobei regelmäßig Daten verloren gehen – für Archivare ein unhaltbarer Zustand. Bei der Emulation, die vor allem bei komplizierteren digitalen Objekten Anwendung findet, wird die ursprüngliche Abspielumgebung auf neueren Geräten nachgestellt.[8] Wie man von der Archivierung von Computerspielen schon lange weiß, müssen bei Computerspielen nicht nur deren Datenträger (Disketten, CDs, DVDs etc.) aufgehoben und regelmäßig migriert werden, sondern auch die zum Abspielen verwendete Hardware wie Spielekonsolen etc. Da diese Geräte aber auch bei sorgfältiger Wartung und Lagerung

[5] www.onlineanimationlibrary.de

[6] http://bit.ly/TlbhnG

[7] Zu neuen Ästhetiken im Animationsfilm vgl. auch den Artikel „Animation in Bewegung" in diesem Magazin.
[7] On the new aesthetics in animation film, see also the article "Animation on the Move" in this edition.

[8] Vgl. Astrid Herbold: Die ewige Aufbewahrung des Internets. http://bit.ly/MOho6z

Oberhausen festival programmes can be viewed online. The filmmakers themselves decide whether to offer their films as a stream or a download and set the price they charge to view them. With this strategic alliance between filmmakers, a festival and an online platform, various aims are being pursued: For filmmakers it represents an additional source of income, for the festival it contributes to their branding, and at the same time it acts as an "all-year-round film market".[4]

Likewise, the Stuttgart Festival of Animated Film demonstrated its foresightedness and began at an early stage to request non-exclusive rights on its submission forms to the digital exploitation of the film entries to its annual festival editions. In cooperation with Reelport and the municipal library Stadtbibliothek Stuttgart, the festival has progressively made (more or less complete) festival editions chosen by the selection committees available in the Online Animation Library. Accredited guests still have access to it for three months using their festival login. For the industry, the Online Animation Library[5] thus represents a film market extended over a longer time period, so-to-speak. On the other hand, residents of Stuttgart with a library card are able to view a special selection of films at publicly accessible viewing facilities in the library. Further impressions of the festival are provided by the video podcasts on its own YouTube channel.[6]

With new aesthetics and new screening or projection equipment for animation[7], the archives' field of activity has also been expanded. This concerns on the one hand the conversion of analogue films and accompanying material into a digital form and making the digital collections accessible in a sustained way over the long-term (with databases, metadata), but also ensuring that so-called "born digital" films are archived adequately and properly. Two strategies have emerged for digital archiving – migration and emulation. With migration, files are stored on

verschleißen und nicht ewig halten, ist es zwingend erforderlich, diese quasi in Form einer Software „aufzuheben", die das Originalgerät auch auf anderen (gewöhnlich schnelleren und leistungsstärkeren) Abspielgeräten simuliert (auch als Emulation bezeichnet). Das Dilemma ist, dass die Archivare Daten dafür kopieren müssen, was nach gängigem europäischen Urheberrecht verboten ist.[9]

Bei transmedial angelegten oder sich im Verlauf zu solchen entwickelnden Projekten, z. B. THE MATRIX oder der virtuellen Band gorillaz[10], stellt sich tatsächlich die Frage, in welchem Medium ein bestimmtes Projekt zu verorten ist und wo bzw. wann es anfängt und endet. Hier ist typisch, dass ein Stoff erst im Zusammenspiel mehrerer Medien (Spiefilme, Videos, Computerspiele, Live-Performances, Webauftritte) sein volles Potenzial ausschöpft. Sie sind kein Einzelfall mehr, sondern werden mehr und mehr zur kalkulierten Norm. Im Kurzfilmbereich stehen solche Entwicklungen zwar noch am Anfang. Bei „iPLOK!"[11], einer interaktiven Serie für Tablets und Smartphones, treibt der User durch gezieltes Berühren bestimmter Flächen des Touch-Screens die Figur Plok (und somit schrittweise die Handlung) der einzelnen Episoden voran. Das Format ist jedoch nicht neu, es wurde ursprünglich für das Web konzipiert. Die 58 linearen Versionen bestehend aus zwölf Sets mit jeweils vier Teilen. Zehn weitere zum Thema Weihnachten werden von Schöpfer David Berlioz in einem Youtube-Kanal archiviert und generieren dort weitere Einnahmen.[12] Während man mit den interaktiven Episoden einige Minuten verbringen kann, sind die linearen Clips nur ca. eine halbe Minute lang. Die Originalversion gewann viele Preise, u. a. den Grand Jury Prize Best Internet Animation Project bei der MIFA in Annecy 2001 und den Preis für die Best Internet Animation beim SICAF in Seoul 2001.[13] Wollte man „PLOK!" aufheben, müsste man die verschiedenen linearen und nichtlinearen Fassungen in den verschiedenen Medien und entsprechende Endgeräte aufbewahren. Auch TOM UND DAS ERDBEERMARMELADEBROT MIT HONIG ist mit TV-

new data storage media at regular intervals. Doing so however, files are regularly lost – which is of course an intolerable situation for archivists. With emulation, which is applied especially with complicated digital items, the original playback environment is reproduced on new equipment.[8] As has long been known from the archiving of computer games, not only do their main data storage media (diskettes, CDs, DVDs, etc.) have to be stored and regularly migrated, but also the hardware used to play them back, such as game consoles, etc. However because these devices suffer from wear and tear even when they carefully maintained and safeguarded and do not last forever, it is absolutely essential to "store" them quasi in the form of software which also simulates the original equipment on different (and usually faster and more powerful) playback equipment (which is also termed emulation). The dilemma here is that the archivists have to copy data in order to do so, something which is forbidden under established European copyright law.[9]

With projects designed to be transmedial or which develop into this over time, such as THE MATRIX or the virtual band gorillaz[10], the question really does arise about which medium a specific project is to be positioned in and where or when it starts and ends. In this case the typical situation is that the material first achieves its full potential through an interplay with several media (feature films, videos, computer games, live performances, websites). And these do not represent single cases anymore, but are increasingly becoming the intended standard. In short film however, such developments are still just starting. With iPLOK![11], an interactive series for tablets and smart phones, by the targeted touching of certain areas of the touch screen, the user advances the figure Plok (and the storyline in turn step by step) through the individual episodes. The format is however not new and was originally conceived for the Web. The 58 linear versions consisting of twelve

[8] Cf. Astrid Herbold: Die ewige Aufbewahrung des Internets. (The Eternal Preservation of the Internet) http://bit.ly/MOho6z

[9] Vgl. dazu die Texte von Andreas Lange, Direktor des Computerspielemuseums Berlin. „Pacman im Archiv: Computerspiele als Kulturgut": http://bit.ly/StmnXk oder ein Interview mit ihm "Why Preserving Video Games is Illegal". http://tnw.co/JoCQgn

[9] Cf. in this regard the text by Andreas Lange, Director of the Computer Game Museum Berlin. "Pacman im Archiv: Computerspiele als Kulturgut". (Pacman in the Archive: Computer Games as a Cultural Asset.): http://bit.ly/StmnXk aspx or an interview with him "Why Preserving Video Games is Illegal". http://tnw.co/JoCQgn

[10] www.gorillaz.de

[11] www.iplok.com

[12] http://bit.ly/VYPKaQ

[13] http://davidberlioz.com/plok.htm

Screenshot: Onlinefilm.org

Serie, Webauftritt, App, Facebook-Auftritt, gelegentlichen Live-Events nicht nur in einem Medium zuhause, sondern entfaltet sich zwischen diesen.

Das Internet hat seine eigenen Animationen hervorgebracht oder zumindest befördert. Solche „born digital"-Webanimationen und Echtzeit-Animationen benötigen für ihre originalgetreue Archivierung eine Bewahrung von Software auch zum Abspielen. So gibt es den ersten Machinima-Film DIARY OF A CAMPER (1996) im Internet Archive[14] zum einen im Original-Demo-Dateiformat, das allerdings das Computerspiel „Quake 2" als Player benötigt. Um nicht all diejenigen, die keine Kopie des Spiels besitzen, von vornherein auszuschließen, steht das Video auch in gängigen Videostandards zur Verfügung. Wie man von der Geschichte von Computerspielen lernen kann, sind oft Fans und Sammler die ersten, die ein neues Medium archivieren.

Für Live- und Performance-Animationen und Live-Visuals (z. B. Pierre Hébert[15], usaginingen, Friedrich Kirschner) ist typisch, dass sie in gewisser Weise einmalig und jedes Mal einzigartig und ohne die Anwesenheit des Filmemachers nicht denkbar sind. Bei ihnen ist nicht mehr nur der fertige Film, sondern auch der Prozess des Filmemachens und Aufführens – ggf. unter Beteiligung des Publikums oder weiterer Akteure – das Ziel. Dies gilt auch für Live-Projektionen, wie sie von „A Wall is a Screen"[16] gemacht werden. Bei dieser ungewöhnlichen Präsentation aus Kurzfilmen und Stadtspaziergang sind die ausgewählten Kurzfilme jeweils auf den konkreten Ort der Aufführung abgestimmt, es besteht ein enges Zusammenspiel zwischen ausgewählten Filmen,

sets each with four parts and ten further ones on the subject of Christmas have been archived by the creator David Berlioz in a YouTube channel and generate further income there.[12] While you can spend several minutes with the interactive episodes, the linear clips are only about 30 seconds long. The original version won numerous prizes, including the 2001 Grand Jury Prize Best Internet Animation Project at the MIFA in Annecy and the 2001 prize for the Best Internet Animation SICAF in Seoul.[13] If you wanted to archive iPLOK! you would have to save the various linear and non-linear versions in the different media and the corresponding end devices. Likewise, TOM AND THE SLICE OF BREAD WITH STRAWBERRY JAM AND HONEY can be found on more than one medium – such as its TV series, website, app, Facebook presence and on occasion at live events – and unfolds and develops itself between them.

The internet has given birth to its own animations or at least promoted them. In order to archive them true to the original, the software of such "born digital" Web animations and realtime animations has to be stored, also in order to play them back. In this way the first machinima film DIARY OF A CAMPER (1996) is available in the Internet Archive[14] on the one hand in an original demo file format, however it needs the computer game "Quake 2" as a player. And in order not to immediately exclude all those who do not have a copy of the game, the video is also available in the usual video standards. As we can learn for the history of computer games, it is often fans and collectors who are the first ones to archive a new medium.

It is typical for live and performance animations and live visuals (e.g. Pierre Hébert[15], usaginingen, Friedrich Kirschner) that they are unique in their own way and singular every time they are performed and they would not be conceivable without the filmmaker's presence. The aim here is not just the completed film

[14] http://bit.ly/WZYCLr
[15] http://pierrehebert.com
[16] www.awallisascreen.com

Projektion und der jeweiligen Stadt als Projektionsort. Auch hier muss neu darüber nachgedacht werden, was Archivierung bedeutet. All diese Formen können bestenfalls auf Video dokumentiert und dann ggf. anschließend im Web veröffentlicht werden.

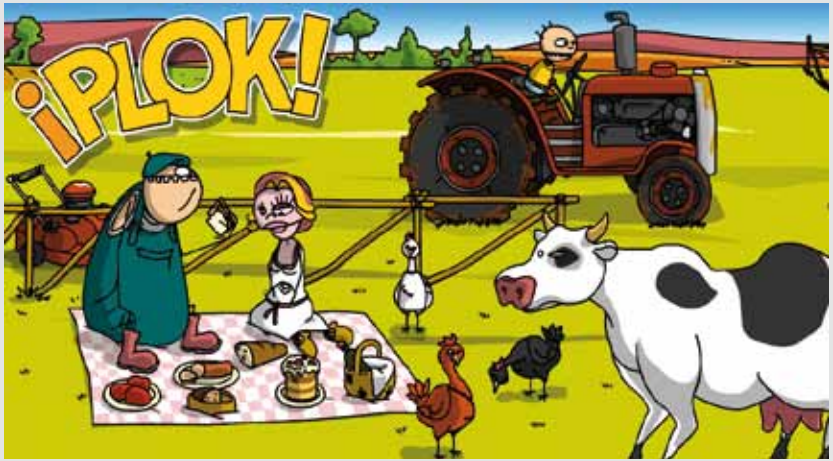
Schon lange im Online-Bereich aktiv sind die folgenden drei Archive: Das „Internet Archive“[17] in San Francisco durchkämmt seit 1996 in regelmäßigen Abständen das World Wide Web und speichert den Stand von Webseiten. Seit 2001 stehen die vom Internet Archive gesammelten Schnappschüsse durch die „Wayback-Machine“ online zur Verfügung. Zwar sind die Speicherungen fehlerhaft und unvollständig, da häufig z. B. Bilder und Filme nicht mitgespeichert werden oder die Besitzer der Domains aus unterschiedlichen Gründen eine Speicherung untersagen. Nichtsdestotrotz ist die Wayback-Machine eine bemerkenswerte Ressource für die Geschichte des World Wide Web. Seit 2002 sammelt das Internet Archive auch Filme und stellt sie online zur Verfügung. Zum Angebot gehören u. a. Filme, die nach US-amerikanischen Recht in der Public Domain sind, z. B. Lehr-, Bildungs- und Propagandafilme aus dem Prelinger Archive, Cartoons, sowie Amateur-Filme in verschiedenen Formaten und Qualitäten. Alle Filme des Internet Archive sollen Forschern in hoher Qualität zur Verfügung gestellt werden, aber auch zu weiterer Forschung anregen, und werden daher unter einer Creative Commons Lizenz veröffentlicht. Sehr früh bemühte sich auch schon das National Film Board[18] Kanadas, eigene alte Inhalte neu zu beleben und u.a. für die Bildung zugänglich zu machen. Es ist eine Fundgrube für vom NFB geförderte Produktionen. Zahllose Animationen und Dokumentarfilme können als Stream angesehen und als Download und / oder auf DVD ab 1,95 $ gekauft werden. Das NFB förderte aber auch immer schon multimediale und internet-basierte Projekte. UbuWeb[19] ist eine spannende Ressource, die schwer zu findendes und vergriffenes Avant-Garde-Material online zur Verfügung stellt. UbuWeb ist komplett unabhängig und funktioniert ohne finanzielle Unterstüt-

iPlok © Dbtoons

anymore, but also the filmmaking and performance process, with the audience or further players participating in it as the case may be. This is also true for live projections, such as those made in "A Wall is a Screen".[16] During these unusual presentations consisting of short films and a ramble through a city, the various films selected are each coordinated with their actual screening locations, through which a tight interplay is achieved between the films selected, the projections and the respective city as the projection location. Here too it is necessary to consider anew what archiving means. All of these forms can be documented at best on video and then released on the Web as required.

The following three archives have already been active in the online area for a long time: The "Internet Archive"[17] in San Francisco has been crawling the World Wide Web at regular intervals since 1996 and storing versions of websites. Since 2001, the snapshots collected by the Internet Archive have been available online in

[16] www.awallisascreen.com
[17] www.archive.org
[18] www.nfb.ca
[19] www.ubuweb.org



zung, es basiert auf Schenkungen, ehrenamtlicher Arbeit und nutzt die Bandbreitenspenden diverser Partner. Ursprünglich sammelte das von dem Dichter Kenneth Goldsmith gegründete Portal nur textbasierte Formen wie Gedichte und visuelle Poesie. Mit der zunehmenden Visualisierung des Netzes lag es auf der Hand (und war sogar fast natürlich), auch allmählich abfotografierte Gedichte, später auch Audio-Dateien und Filme hinzuzunehmen. UbuWeb listet ein überaus buntes Konglomerat an interessanten Funden, darunter auch zahlreiche Experimentalfilme von z. B. Rosa von Praunheim, Clemens von Wedemeyer, und Richard Kentridge, aber auch frühe Rockshows von Patti Smith, Werke von Joseph Beuys und Medienkunst von Jodi. Vom Ansatz her ist UbuWeb eher an den Rändern künstlerischer Produktion als an ihrer „gefühlten" oder kommerziellen Mitte interessiert. Die Seite wächst und wächst, aber kokettiert und warnt gleichzeitig auch davor, wegen ihres anarchischen Ansatzes möglicherweise über Nacht schließen zu müssen.

the "Wayback Machine". However the websites saved are faulty and incomplete, because images and films are often not stored or the owner of the domain refuses permission to save a website for various reasons. Despite this, the Wayback Machine is a remarkable resource for the history of the World Wide Web. Since 2002, the Internet Archive has also collected films and makes them available online. The items here include among others films which are in the public domain under USA law, such as educational, training and propaganda films from the Prelinger Archive and cartoons, as well as amateur films in various formats and qualities. The intention is to have all the films in the Internet Archive available at a high quality to researchers. However the aim is also to encourage further research and thus they are released under a Creative Commons license. Already from a very early stage, the National Film Board of Canada[18] has also attempted to revive several of its old films and make them available for education and training among others. This functions as a repository for films funded by the NFB. Countless animation films and documentaries can be viewed as streamed videos here and purchased as downloads or on a DVD from $1.95 or more. However the NFB has also always promoted multimedia and internet based projects. UbuWeb is an exciting resource that makes difficult to find and out of stock avant-garde material available online. UbuWeb[19] is completely independent and functions without any financial support. It is based on presents and voluntary work and uses the broadband donations of various partners. Originally the portal, which was founded by the poet Kenneth Goldsmith, only collected text based material, such as poems and visual poetry. However with the increasing visualisation of the Web, it soon became apparent (and almost seemed natural even) to also gradually include photographed poems and subsequently audio files and films as well. UbuWeb lists quite a colourful conglomerate of interesting items, including numerous

Initiativen, Filmmaterial auf Youtube oder Vimeo online zu stellen und ihren Bestand zu präsentieren, gibt es auch von Filmemachern (z. B. PES), Firmen und Studios (z. B. Aardman[20], Studio Filmbilder[21]) und Filmarchiven wie dem British Film Institute[22]. Andere binden Inhalte auf ihren Websites über Vimeo ein. Überdies kann es ertragreich sein, über das YouTube-Partnerprogramm zusätzliche Einnahmen für Filme, die bereits die Festivalauswertung durchlaufen haben, zu generieren. Auch Amateur-Communities, die von der Mainstream-Kultur nicht wahrgenommen werden oder sich als Subkulturen verstehen und sich häufig von der Mainstream-Kultur bewusst abgrenzen wollen, archivieren ihre Filme meistens selbst. Beispiele dafür sind Skateboard Filme[23], Brickfilms und die Demo-Szene. Auch andere unterbelichtete Animationsgenres, die nur selten in Ausstellungen oder auf Festivals präsentiert werden, wurden erst im Netz in ihrer schillernden Vielfalt aufbereitet. Die französische Seite Flipbook.info von Pascal Fouché präsentiert aktuell (2.10.2012) 6930 Daumenkinos seit 1892 bis heute[24]. Wie vielseitig das Genre der animierten Kinofilmvorspänne ist, wird in der Sammlung „Forget the Film, Watch the Titles"[25] deutlich.

Die hier vorgestellten Projekte sind Versuche, Animationen aus dem Netz und im Netz zu archivieren. Sie repräsentieren nur einen winzigen Ausschnitt aus der Fülle dessen, was möglich ist. Sie sollten jedoch den Blick dafür schärfen, vor welchen Umwälzungen Filmarchive stehen und wie reichhaltig und divers die Strategien ausfallen können. Auch wenn die Technik und Softwareentwicklung nicht aufhört, mit neuen verführerischen Versprechen (z. B. 3D Scanner, visuelle Suche, Bildersuche) zu locken, heißt das jedoch nicht, dass alle Archive mit Volldampf Digitalisierung auf allen Ebenen betreiben: Manche Archive drehen nämlich den Spieß um und betreiben Digitalisierung ihrer Exponate nur auf Sparflamme. Sie sind online nur sehr reduziert präsent. Stattdessen veranstalten sie Sonderprogramme und Ausstellungen auf Festivals und werben mit dem Ex-

experimental films from the likes of Rosa von Praunheim, Clemens von Wedemeyer and Richard Kentridge, as well as early rock shows from Patti Smith, Joseph Beuys and media art by Jodi. In terms of its approach, UbuWeb is more interested in the edges of artistic productions than in their "perception" or commercial heart. The website just keeps on growing, however it flirts with and warns at the same time that it might potentially have to close overnight because of its anarchistic approach.

There are also initiatives from filmmakers (e.g. PES), companies and studios (e.g. Aardman[20], Studio Filmbilder[21]) as well as from film archives such as the British Film Institute[22] to provide film material online on YouTube or Vimeo and present their body of work. Others integrate content into their websites using Vimeo. In addition, a lucrative way to generate additional income for films which have already had their festival exploitation is via the YouTube partner program. Likewise, amateur communities which are not noticed by the mainstream culture or regard themselves as a subculture and frequently differentiate themselves deliberately from the mainstream usually archive their own films themselves. Examples of this are skateboard films[23], brickfilms and the demo scene. In the same way, other underexposed animation genres which are only seldom presented in exhibitions or at festivals have been able to reveal their dazzling diversity for the first time on the Web. The French homepage Flipbook.info from Pascal Fouché currently presents (02.10.2012) 6,930 flipbooks from 1892 up to now.[24] And just how varied the animated feature film titles genre really is becomes clear in the collection "Forget the Film, Watch the Titles".[25]

The projects presented here are attempts to archive animations from the Web and in the Web. They represent just a tiny section of the abundance potentially out there. The intention however is for them to focus our eyes on the transformations that film archives

[20] http://bit.ly/RgxLXd
[21] http://bit.ly/SPLBnd
[22] http://bit.ly/RTcYfc
[23] www.skatevideosonline.net
[24] www.flipbook.info
[25] www.watchthetitles.com

Online Animation Library
© ITFS

klusivitätscharakter des von ihnen verwalteten Materials: Bestimmte Filme gibt es eben nur hier und jetzt zu sehen. Sie verweisen damit indirekt auf die auratischen Qualitäten eines Kunstwerks.

Für alle Archive gilt: Die finanzielle Situation wird nicht besser werden. Genau wie bei der Filmfinanzierung müssen Archive kreative Wege beschreiten, um ihren Bestand zu sichern und ein loyales Publikum aufzubauen.[26] Woher könnten sich Animationsarchive Anregungen zum Umgang mit Material, wie es hier beschrieben wurde, holen? Gefragt ist eine interdisziplinäre Kollaboration, die verschiedene Disziplinen und Institutionen an einen Tisch holt, so dass nicht jeder bei Null anfängt, sondern von den Erfahrungen der anderen profitieren kann. Hier wären insbesondere ein Blick in Richtung Medienkunst und Computerspiele[27] zu empfehlen, die alle diese Probleme schon sehr viel länger und in potenzierter Form haben.

are facing and on how rich and diverse the strategies can be in this regard. And even if the technology and software developments never stop luring us with new, tempting promises (e.g. 3D scanners, visual searches, image searches), this does not however mean that all archives are advancing their digitisation process at full steam on all levels: Indeed there are some archives which are turning the tables and putting the digitisation of their items on the backburner. These ones have only a very reduced online presence. Instead, they hold special programmes and exhibitions at festivals and market themselves by using the exclusive character of the material managed by them: Certain films can only be seen right here and right now. In this way they are indirectly referring to the auratic qualities of an artwork.

One fact is true for all archives: The financial situation is not going to get better. And just like in the film financing area, archives also have to pursue creative ways in order to secure their archive collections and build up a loyal audience.[26] But how can animation archives gain such suggestions as described here for dealing with their material? What is required for this is an interdisciplinary collaboration that brings together various disciplines and institutions in order that they all do not have to start from scratch, but can profit from the experience gained by the others instead. A glance in the direction of media art and computer games[27] is especially recommendable here, areas which have dealt with all these issues in a more intense way already.

[26] Der Züricher Medienwissenschaftlerin Barbara Flückiger gelang es bspw. mit einer Crowdfunding-Kampagne auf Indiegogo am 21.7.12, fast 20% mehr als die angestrebten 10.000$ für das Projekt „Database of Historical Filmcolors" zu akquirieren. Bis dahin hatte sie das Projekt ausschließlich aus eigenen Mitteln finanziert. Ihre Datenbank, die mehr als 200 historische Farbprozesse beinhaltet, soll der Ausgangspunkt für weitere Forschung sein.

[26] The Zurich based media scientist Barbara Flückiger used a crowdfunding campaign on Indiegogo for instance on 21.07.12 to raise almost 20% more than the $10,000 intended for the project "Database of Historical Film Colors". Up to then she had financed the project solely from her own resources. Her database, which contains more than 200 historic colour processes, is intended to be the starting point for further research.

[27] Vgl. z. B. Andreas Lange: Strategy Paper. Results from the KEEP workshop Joining Forces. International Expert Workshop About Digital Preservation. (Berlin Feb, 1st 2012). Das Papier wurde der Autorin freundlicherweise von Andreas Lange zur Verfügung gestellt. Nähere Infos zu KEEP hier: www.keep-project.eu

[27] Cf. e.g. Andreas Lange: "Strategy Paper. Results from the KEEP Workshop Joining Forces. International Expert Workshop about Digital Preservation." (Berlin, 01.02.2012). Andreas Lange kindly made the paper available to the writer. Further information on KEEP is available here: www.keep-project.eu

Festivals und digitale Filmeinreichungen
Festivals and Digital Film Submissions

von / by
Lina Dinkla

Wenn von der Digitalisierung des Kinos und der Veränderung von Vorführtechnik die Rede ist, wird ein nicht unwesentlicher Aspekt in diesem Zusammenhang oft ausgeblendet oder zumindest unterschätzt. Nicht nur im Bereich der Aufführungen von Filmen im Kino und auf Festivals (von der Online- und mobilen Rezeption ganz zu schweigen) vollzieht sich bekanntermaßen eine gravierende Verschiebung des Arbeitsaufwands vom Analogen hin zum Digitalen. Auch im Bereich der Festivalsichtung, dem Handling von Festivaleinreichungen und Ansichtskopien, lässt sich seit rund einem Jahrzehnt eine Veränderung feststellen, die eigentlich auch nur eine logische Folge dessen ist, dass sich immer mehr Bereiche des alltäglichen Lebens netbasiert erledigen lassen.

Die Phase der Filmeinreichung wird grundsätzlich von allen Festivals ähnlich gehandhabt. Je nach Art des Festivals und der damit verbundenen Anzahl der Einreichungen gibt es jedoch einen mehr oder weniger großen Bedarf, Arbeitsabläufe zu standardisieren: Je größer der Aufwand die Einreichungen zu bearbeiten, desto größer

When speaking about the digitisation of the cinemas and the changes to the projection technology, a not insignificant aspect in this regard is often ignored or at least underestimated. Not only in the screening of films in cinemas and at festivals (not to mention the online and mobile reception options) do we realise a major shift in the workload from analogue to digital. A change has also been determined for about a decade in the viewing of festival entries, as well as in the handling of the festival submissions and the viewing copies, one which is actually only a logical consequence of the fact that more and more areas of everyday life are being dealt with in a net-based manner.

Fundamentally, the film submission phase is handled in a similar way by all the festivals. Depending on the kind of festival and the number of submissions linked to this, there is however a need, sometimes high and at other times lower, to standardise the working processes: The greater the work and effort is to process the submissions, the greater is also the willingness to accept costs

© Franziska Richter

ist auch die Bereitschaft Kosten aufzubringen, um diese Arbeit möglichst effizient zu gestalten.

Die meisten deutschen Festivals, egal, ob hauptsächlich auf Lang- oder Kurzfilme spezialisiert, haben, um diesen anwachsenden Datenfluss besser kontrollieren zu können und gezielt in Datenbanken fließen zu lassen, auf ihren Webseiten inzwischen ein mehr oder weniger komplexes Onlineformular verfügbar. Teilweise ist dies auch mit der Registrierung im jeweiligen Netzwerk verbunden, so wie es beispielsweise das Trickfilmfestival Stuttgart handhabt. Die Einreichung an sich, also die Anmeldung eines Films bei einem Festival, vollzieht sich bis auf wenige Ausnahmen (pdf-Formular ausfüllen und per Post zurückschicken) inzwischen komplett digital und webbasiert.

Bei der Übermittlung der Ansichtskopien hat sich die Onlineverarbeitung hingegen noch nicht flächendeckend durchgesetzt. Kurzfilmfestivals machen derzeit das Hauptgeschäftsfeld für jene Einreichplattformen aus – reelport.com, shortfilmdepot.com, withoutabox.com oder filmfestplatform.com, um nur die bekanntesten aufzuführen – , über die sich neben der Anmeldung auch die Bereitstellung eines Online-Screeners erledigen lässt. Das mag zum einen daran liegen, dass sich die Zahl der Einreichungen bei einem Langfilmfestival zwar durchaus auch in den Tausendern bewegen kann, die Notwendigkeit Screener anders als per DVD zu handhaben aber nicht in dem Maße besteht, wie es bei Kurzfilmfestivals der Fall sein kann. Mit bis zu 8000 Einreichungen stehen diese doch vor ganz anderen Logistikherausforderungen.

Reelport.com ist sicherlich die bekannteste der Einreichplattformen für Kurzfilme und Kurzfilmfestivals in Deutschland, ihre Akzeptanz hat sich nicht zuletzt durch die Zusammenarbeit mit dem Kurzfilmtagen Oberhausen entwickelt. Nach eigenen Angaben sind inzwischen über 70 Festivals weltweit angebunden. Shortfilmdepot.com entstand als Initiative des Festivals Clermont-Ferrand und

in order to structure this work in the most efficient way possible.

Regardless of whether they mainly specialise in feature length or short films, most German festivals now provide a more or less complex online form on their websites in order to be able to control this growing flood of data better and transfer it into databases in a targeted manner. This is also partly linked to registering in the respective network, which is for instance how the Stuttgart Festival of Animated Film handles this. The submission as such, in other words registering a film with a festival, now occurs completely digitally and web-based except for a few exceptions (where you fill in a PDF form and return it by post).

By contrast however, online processing has still not established itself widely when it comes to submitting the actual viewing copies. Short film festivals currently account for the main business area for those submission platforms – reelport.com, shortfilmdepot.com, withoutabox.com or filmfestplatform.com, to name the best known ones – via which the provision of an online screener can also be undertaken in addition to the application. On the one hand, while the number of submissions to a feature length film festival really can range among the thousands, unlike with DVDs however, the need for a screener to be available does not occur to the same extent as can be the case with short film festivals. With up to 8,000 submissions, these really do face completely different logistical challenges.

Reelport.com is certainly the best known of the submission platforms for short films and short film festivals in Germany, with its acceptance having developed not least by its cooperation with the International Short Film Festival Oberhausen. As per their own details, more than 70 festivals are now linked up globally in it. Shortfilmdepot.com was established as an initiative by the International Short Film Festival Clermont-Ferrand and now also covers several German and international short film festivals in

deckt neben französischen auch einige deutsche und internationale Kurzfilmfestivals ab. Insgesamt lassen sich hier bei etwa 40 Festivals Filme anmelden. Filmfestplatform.com hat seinen Sitz ebenfalls in Frankreich und wird von Unifrance betreut. Mit 70 Festivals deckt es ausschließlich den französischen Markt ab. Withoutabox.com schließlich ist bis auf wenige Ausnahmen vor allem im angloamerikanischen Bereich tätig und gibt an, mit über 5000 Festivals zu kooperieren. Als Subunternehmen der größten Filmdatenbank IMDb agiert Filmfestplatform.com sicherlich am erlösorientiertesten.

Reelport.com und shortfilmdepot.com sind die beiden Plattformen, die sich im Moment bei den deutschen Kurzfilmfestivals durchgesetzt haben, und über die die Verwaltung von Filmanmeldungen und der Sichtungskopien hauptsächlich organisiert wird. Neben den Kurzfilmtagen Oberhausen und dem IKFF Hamburg nutzen auch interfilm Berlin, das Stuttgarter Trickfilmfestival und die Regensburger Kurzfilmtage diese Portale, um nur ein paar zu nennen. Über die genannten Portale kann man sowohl seine Projekte und Filme anmelden, als auch den Screener für die Sichtung hochladen, und sie dann einmal angelegt, bei mehreren Festivals einreichen.

Einige Festivals bieten zwar auch die Möglichkeit an, innerhalb der eigenen Website Filme einzureichen und hochzuladen, doch die Nutzung von Plattformen hat sich inzwischen stärker verbreitet, da dies wesentlich günstiger ist, als selbst eine Lösung zu entwickeln. Ergänzend sei hinzugefügt, dass beispielsweise das Trickfilmfestival Stuttgart reelport.com nutzt, aber so in seine Website eingebettet hat, dass es für einen Außenstehenden nicht auf Anhieb zu erkennen ist. Und bei allen Festivals besteht auch weiterhin die Möglichkeit, seinen Film analog auf DVD per Post zuzustellen und unter Umständen sogar ein Formular per pdf auszufüllen.

Der bereits erwähnte Aspekt der Masse ist einer der Hauptgründe, warum Festivals sich dafür entscheiden, die Dienstleistung von Einreichportalen in Anspruch zu nehmen. Mit der Veränderung von

addition to French ones. Overall, films can be registered here for approximately 40 festivals. Filmfestplatform.com is also located in France and is managed by Unifrance. With 70 festivals, it solely covers the French market. Finally, Withoutabox.com is, apart from a few exceptions, active especially in the Anglo-American field and says that it cooperates with more than 5,000 festivals. As a subcontractor of the major film database IMDb, Filmfestplatform.com is certainly the one which operates in the most income driven way.

Screenshot: www.reelport.com
© reelport GmbH

Reelport.com and shortfilmdepot.com are the two platforms which are currently prevailing with German short film festivals and via which the administration of the film registrations and the viewing copies is mainly organised. In addition to the International Short Film Festival Oberhausen and the Hamburg International Short Film Festival, interfilm Berlin, the Stuttgart Festival of Animated Film and the Regensburg Short Film Week use this portal, to name but a few. With this portal, you can register both projects and films, as well as upload the screener for the viewing in order then, once it is set up, to submit it to several festivals.

While a number of festivals do also provide the option to submit and upload films within their own website, the usage of platforms however has spread more powerfully in the meantime as this is significantly cheaper than developing an internal solution. It should also be noted that the Stuttgart Festival of Animated Film for instance uses reelport.com, but it has embedded it in its website in such a way that this is not immediately recognisable for someone from the outside. And all of the festivals still provide the

Filmtechnik ist bekanntermaßen die Anzahl der Einreichungen immer weiter gestiegen, da immer mehr Filme entstehen. Und um diese Menge besser verwalten zu können und den mitunter zeitraubenden Support auszulagern, setzen Festivals auf diese Portale. Festivals, die keinen offen kommunizierten und geregelten Upload von Filmdateien anbieten können, sehen sich dementsprechend mit Anfragen konfrontiert, ob vimeo, wetransfer oder ähnliches für die Einreichung genutzt werden kann oder es werden von den Filmemachern gleich unaufgefordert Links zu Onlinescreenern geschickt. Und jeder, der mit der Verwaltung von Einreichungen zu tun hat und in Kontakt mit Filmemachern steht, weiß, dass es auf Seiten der Einreicher kaum mehr Verständnis dafür gibt, ein digital produziertes HD-Projekt auf eine DVD zu brennen, um es dann per Post um den halben Globus zu schicken. Für die Filmemacher sind die standardisierten Portale gleichzeitig eine Kontrolle, ob der Film im für das jeweilige Festival erlaubten Format vorliegt, zudem können sie denselben Film zeitsparend bei mehreren Festivals gleichzeitig einreichen.

Da alle genannten Plattformen in irgendeiner Weise ihre Ausgaben decken wollen oder müssen, und eventuell als privatwirtschaftlich betriebene Unternehmen einen Erlös einspielen wollen, sind die Leistungen ab einem bestimmten Punkt selbstredend kostenpflichtig. Sowohl für das Partnerfestival als auch für denjenigen, der einen Film einreicht. Die Gebühren bewegen sich im Bereich von 2 bis 3 Euro pro Film, wobei jedes Portal unterschiedlich gestaffelte Angebote bereithält und diverse Rabattpakete anbietet.

Unter Umständen sind das Ausgaben für einen Service, um die ein Filmemacher nicht gebeten hat, jedoch gehen solche Entwicklungen meistens vonstatten, ohne dass der potentielle Nutzer um Erlaubnis gefragt wird: Technik entwickelt sich, wird marktfähig und setzt sich durch oder eben auch nicht. Und wie bei allen technischen Entwicklungen lassen sich Vor- und Nachteile ausschweifend gegeneinander abwägen, was hier nur in Form einer Diskussions-

option of sending the films analogue on a DVD by post and even filling out a PDF form, depending on the circumstances.

The aspect of the massive volumes involved here, already mentioned above, is one of the main reasons why festivals decide to avail of the services from submission portals. As is known, with the changes in film technology, the number of submissions has grown continuously as increasing amounts of films are being produced. In order to be able to manage these volumes better and outsource the often time-consuming support here, festivals are turning to these portals. Festivals which are unable to offer openly communicated and regulated uploading of film files now find themselves being confronted by requests as to whether vimeo, wetransfer or a similar option can be used for submissions or the filmmakers even send unsolicited links to online screeners right away.

Anyone who has had to manage submissions and been in contact with filmmakers knows there is barely any appreciation anymore on the part of the submitters for burning a digitally produced HD project onto a DVD, in order to then send it by post around half of the globe. For the filmmakers, the standardised portals are at the same time a way of checking whether their film is available in the formats permitted by the respective festivals, in addition to the fact that the same film can be submitted to several festivals at the same time in a timesaving way.

As all of the platforms named want or have to cover their costs in the some way and potentially also want to gain an income as a privately operated commercial undertaking, it goes without saying that from a certain point on their services have to be paid by both the partner festival as well as by the person submitting the film. The fees range between 2 to 3 euros per film, with each portal providing options with differing scales and various discount packages. Depending on the circumstances, these represent costs for a ser-

grundlage getan werden kann. Trugschluss ist – wie immer, wenn sich etwas zugunsten der Digitalisierung verändert – zu glauben, dass die Arbeit insgesamt weniger wird, und sich zeitaufwändige Abläufe auf einmal wie von Zauberhand erledigen lassen. Screener online anzubieten und zu verarbeiten macht nicht weniger Arbeit, sondern diese verlagert sich, Probleme verschwinden nicht, sie verändern sich.

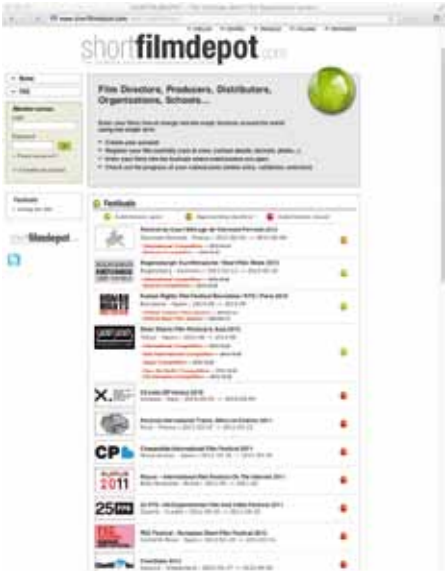
Die Portale werben vor allem neben der generellen Zeitersparnis damit, dass weniger Lagerplatz benötigt wird, der "Papierkrieg" eingedämmt wird, Dateien sicherer als DVDs seien und insgesamt Kosten gespart werden.

Das Handling von Papierformularen und DVDs ist in der Tat zeitaufwändiger als das von Dateien, die sich für die Sichtung wiederum schneller an mehrere Personen gleichzeitig verteilen lassen und schon in einem nutzbaren Format für einen Festivalmarkt vorhanden sind. Der Filmemacher spart sich zudem die Portokosten. Zwar wird weniger Regalplatz gebraucht, doch die Kosten für virtuellen Speicherplatz steigen natürlich rapide an, wenn Tausende von Filmen auf einmal digital auf Servern liegen, von wem auch immer diese am Ende übernommen werden. Der Annahme, dass Dateien in der Regel störunanfälliger als DVDs sind, widerspricht hingegen jede kaputte Festplatte und jeder abgestürzte Server.

Zu diskutieren ist auch die generelle (Un-)Sicherheit von Onlineangeboten, die mit dem Sammeln von Massen an Daten verbunden ist. Voraussetzung bei allen genannten Portalen ist das Anlegen eines Nutzerprofils mit ausführlichen Kontaktdaten, dazu kommen die Massen an Filmdaten, die withoutabox.com auch gleich (optional) an seine Filmdatenbank IMDb weitergibt. Natürlich weisen alle Portale daraufhin, dass alle Daten vertraulich behandelt werden. Doch jeder, der sich hier oder woanders im Netz mit seinen persönlichen Daten anmeldet, sollte sich die Zeit nehmen, das Kleingedruckte der AGB gründlich zu lesen und im Zweifelsfall nachzufragen.

vice which a filmmaker has not requested as such, however such developments usually occur without the potential user being asked for their permission: A technology gets developed, is launched on the market, and then it either proves successful or not. And just like with all technological developments, the benefits and disadvantages can be weighed up excessively against each other, something which can however only occur here in the form of a basis for a discussion.

It is a fallacy to believe – as is always the case when something changes to the benefit of digitisation – that the overall amount of work will grow less and time consuming processes can be resolved all at once as though by magic. Providing and managing a screener online does not make less work, but shifts it instead, with the problems not disappearing but changing. In addition to the general time savings, the portals market themselves especially with the fact that less storage space is required and red tape can be curtailed, that files are more secure than DVDs and costs can be saved overall. Dealing with paper forms and DVDs really is more time consuming than computer files, which can be distributed faster to more people at the same time for viewing purposes and which are already available in a useable format for a festival market. In addition, the filmmakers save the postage costs. However while it is true that less shelf space is needed, the costs for virtual storage space of course rapidly spiral upwards once thousands of films have been stored on a server, regardless of who has to pay them



Screenshot:
www.shortfilmdepot.com
© shortfilmdepot

Was die Sicherheit der konkret hochgeladenen Filmdatei angeht, haben die Portale auf die Skepsis von Rechteinhabern reagiert und bieten offensiv individuelle Lösungen an. Screener mit einer Signatur bzw. "preview only" zu versehen ist zum Beispiel heute eigentlich Standard.
Wie auch immer diese Angebote sich weiterentwickeln, und welche Portale sich mittelfristig durchsetzen werden: Rückgängig zu machen ist diese Entwicklung sicher nicht und solange alles funktioniert und läuft, ein Grundmaß an Sicherheit gewährleistet ist und ein guter technischer Support angeboten wird, sind Einreichportale für Festivals wie für Filmemacher eine komfortable Möglichkeit, Filmdateien zu verwalten.

in the end. By contrast, the assumption that computer files are as a rule less susceptible to failures than are DVDs is contradicted by every single broken hard drive and crashed server.
One area also worthy of discussion is the general (in)security of online products linked to the gathering of masses of data. The precondition with all of the portals named is that a user profile is set up with detailed contact data, together with the volumes of film data that withoutabox.com for instance also immediately forwards (optionally) to its film database IMDb. Of course every portal refers to the fact that all of the data is treated confidentially. But anyone who registers either here or anywhere else on the net using personal data should take the time to read the small print in the terms and conditions and query it when they have their doubts.
In terms of the security of the film files actually uploaded, the portals have reacted to the scepticism of the legal owners and now aggressively offer individual solutions. Adding a signature to a screener or designating it "preview only" has for instance become standard nowadays.
Regardless of how these products develop and which portals prevail over the medium term: This development will certainly not be reversed, and as long as everything works, a basic level of security is guaranteed and good technical support is provided, submission portals represent a convenient way for both festivals and filmmakers to manage film files.

Digital ist besser, zumindest das Ende der DVD-Stapel
Digital is better, at least there are no stacks of DVDs anymore
© Kim Busch

Digitale Filmvorführung auf Filmfestivals

Eine einfache und qualitativ hochwertige Lösung des Internationalen Kurzfilmfestivals Berlin

Digital Film Screenings at Film Festivals

Simple and High Quality Solution From the International Short Film Festival Berlin

von / by
Christian Gesell

Nachdem die Umstellung der Filmprojektion auf digitale Vorführformate in der kommerziellen Kinowelt inzwischen international so weit fortgeschritten ist, dass Kinderkrankheiten sowohl bei den Formaten als auch bei der Technik weitestgehend ausgestanden sind, ist diese Entwicklung bei Filmfestivals gerade erst am Anfang. Festivals verschiedenster Größe sehen sich vor der Herausforderung, die Entwicklung der analogen zur digitalen Filmauswertung nachzuholen, ohne dafür auf finanzielle Mittel aus Industrie und Förderanstalten zugreifen zu können.

Filmfestivals finden zum großen Teil in klassischen Kinos statt – sie können dort häufig die im Haus installierte Technik und darin geschultes Personal nutzen. Die Herstellung von Filmen ist mittlerweile spätestens in der Postproduktion digital auf einem hohen Niveau und bietet daher die besten Voraussetzungen für ein hochwertiges digitales Master, das sich zur Herstellung eines DCI[1]-konformen DCP[2] eignet. Die digitalen Formate bieten so auch für Festivals diverse Vorteile, die auch die Umstellung der kommerziellen Auswertung

While the switchover to digital screening formats in the projection rooms of the commercial cinemas has progressed on an international level to a point where the teething problems with both the formats and the technology have been resolved to the greatest extent possible, this development is only now beginning at film festivals. Festivals in the widest range of sizes are facing the challenge of catching up on the analogue-to-digital film exploitation development without having to access financial resources from industry and the funding bodies.

Film festivals are largely held in classic cinemas – where they can frequently use the technology already installed in the building and the personnel trained there to operate it. At the latest in the postproduction stage, the production of films has now reached such a high level digitally that it can offer optimal conditions for a high quality digital master which is suitable for the production of a DCP[1] in line with the DCI[2]. In this way the digital formats, which have also boosted the switchover in their commercial exploita-

[1] Digital Cinema Initiative
www.dcimovies.com

[2] Digital Cinema Package, durch die DCI definiertes digitales Format, das als weltweiter Standard für die digitale Filmprojektion gilt

[2] Digital Cinema Package, a digital format defined by the DCI and applicable as a global standard for digital film projection.

Digitale Technik im Produktionsraum
Digital equipment in a projection room
© Kurzfilmtage Oberhausen, Daniel Gasenzer

beflügelt haben – allein die durch digitale Übertragung von Daten bzw. niedrigeres Versandgewicht sinkenden Kosten des Transports von Filmkopien und die vereinfachte Disposition von Filmkopien vor Ort kommen dem Festival zu Gute.

Die Realität der Festivals sieht allerdings leider oft anders aus. Die Veranstaltungsorte der meisten Festivals sind häufig nicht nur Kinos, die technisch auf dem neusten Stand sind. Zudem finden Veranstaltungen vielfach in Theatern, ungenutzten Industriehallen, Kulturzentren, Galerien oder unter freiem Himmel statt – an den verschiedensten Orten eben – was oft zum unverwechselbaren Charakter von Festivals aller Art beiträgt. Dies betrifft neben den kleinen und unabhängigen auch große und international etablierte Veranstaltungen. Der Zugriff auf am Veranstaltungsort vorhandene Technik entfällt somit ebenso wie die Verfügbarkeit von geschultem und erfahrenem Personal, das diese bedient. Wie schon zuvor muss solche Technik für die temporäre Nutzung während des Festivals angeschafft und installiert werden. Mit den enormen Kosten für die Ersteinrichtung eines professionellen Kinoservers und entsprechender Projektionstechnik kann kaum ein Festival kalkulieren. Improvisierte kostengünstigere Alternativen, die das definierte Standardformat abspielen können sind oft unzuverlässig und setzen äußerst engagiertes und kompetentes Personal voraus, das häufigere Zwischenfälle möglicherweise schnell beseitigen aber oft nicht im Voraus verhindern kann.

Auch der Zugriff auf die als Standard definierten Formate ist nicht immer einfach. Ist ein Film für die kommerzielle Auswertung vorgesehen, ist die Herstellung eines DCP reine Nebensache und spart dem Verleiher enorme Herstellungskosten von tonnenweise 35mm-Kopien. Der große Vorteil von Filmfestivals aber ist, dass dem Publikum hier Filme zugänglich gemacht werden, die häufig niemals eine kommerzielle Laufbahn einschlagen werden. Die Herstellung eines DCP und damit verbundene Kosten in der Postproduktion

tion, even provide some advantages for festivals – yet the only potential benefits to the festivals have been through reduced costs for transporting film prints thanks to the digital transfer of the data or the low weight of the packages to be transported and the simplified planning and scheduling of the film prints.

But unfortunately, the reality for the festivals often looks different. The screening locations at most festivals are frequently not only in cinemas with the latest technology. Furthermore, events are often held in theatres, unused industrial buildings, cultural centres, galleries and open-air – the most diverse locations in other words – something which often contributes to the unmistakable characters of festivals of all kinds. In addition to the smaller and independent events, this also concerns major festivals and those established internationally. Thus, access to technology at the screening locations is lacking here just as much as the availability of trained and experienced staff to operate it. As in the past, this technology has to be acquired and installed temporarily for usage during the festival. Yet there are barely any festivals which can budget for the enormous initial set-up costs for a professional cinema server and the corresponding projection technology. And improvised alternatives at lower costs that are capable of projecting the predefined standard formats are frequently unreliable and require highly committed and competent staff to operate them, who are potentially able to quickly rectify the more frequent breakdowns but often not capable of preventing them in advance.

Likewise, access to the formats defined as the standard does not always prove to be easy. When a film is intended for commercial exploitation, the production of a DCP is par for the course and saves the distributor the enormous production costs of tons of 35 mm prints. But the major advantage film festivals have is the access that their audiences have to films which often never take

sind für viele unabhängige Filmemacher eine finanzielle Hürde, die der Herstellung einer 35mm-Kopie entspricht. Theoretisch ist die Herstellung zwar einfach, eine professionelle Farbmischung und die dafür erforderliche Softwarelizenz sind jedoch nur für wenige erschwinglich. Für die Festivals ist die Verfügbarkeit von Filmen auf DCP ähnlich beschränkt wie die von 35mm-Kopien.

interfilm Berlin, der Veranstalter des jährlichen Internationalen Kurzfilmfestivals Berlin, hat sich im vergangenen Jahr diesen Problemen gestellt und versucht, eine kostengünstige Lösung zu finden, die den Ansprüchen an Qualität, einfache Bedienbarkeit und überschaubare Kosten genügt. interfilm hat sich dabei für eine Alternativlösung zum herkömmlichen kommerziellen Kino entschieden.

Rahmenbedingungen des Festivals:

- ein kurzer Projektzeitraum von 6 Tagen
- mehrere Veranstaltungsorte, die parallel bespielt werden
- Kinos mit vorhandener digitaler Projektionstechnik und zwischengenutze Veranstaltungsorte aller Art
- begrenztes Budget für die Konvertierung von angelieferten Filmdaten
- geringe Verfügbarkeit von 35mm-Kopien und zugleich Orte, an denen 35mm-Projektion überhaupt nicht möglich ist

Ansprüche an eine Lösung:

- eine leistungsfähige Lösung für das Abspiel von Filmen im Dauerbetrieb
- hohe Projektionsqualität (Full HD)
- Nutzung bestehender Projektionstechnik, soweit vorhanden
- schnelle Übertragung und Synchronisation der Daten
- Vermeidung von Menüs, Symbolen, Mauszeigern, etc. auf der Projektionsfläche

Das Abspiel sämtlicher, mehr als 450 Kurzfilme, von DCPs konnte schnell ausgeschlossen werden, da die Herstellung von einem externen Dienstleister hätte übernommen werden müssen. Die

a commercial route. Yet in this regard, the production of a DCP and the postproduction costs linked to this represent a financial hurdle for many independent filmmakers that is equivalent to the production of a 35 mm print. While the production is simple in theory, professional colour mixing and the software licence required for this are however something which only a few filmmakers can afford. Thus for the festivals, the availability of films on a DCP is restricted in a way similar to that with 35 mm prints.

interfilm Berlin, the organiser of the annual International Short Film Festival Berlin, faced this problem last year and tried to find a reasonably priced solution that fulfilled the requirements in terms of the quality, was easy to operate and had manageable costs. Doing so, interfilm decided to go for an alternative solution to that in the conventional commercial cinemas.

The underlying conditions at the festival:

- Short project period of 6 days
- Several festival locations with parallel screenings
- Cinemas with digital projection technology already installed in them and other festival event locations of all kinds being used currently
- Limited budget for the conversion of the film data supplied
- Low availability of 35 mm prints and at the same time locations where it is not possible at all to screen 35 mm

The solution requirements:

- An effective solution for projecting the films under permanent operations
- High projection quality (full HD)
- Use of the existing projection technology where available
- Fast transfer and synchronisation of the data
- Avoidance of menus, symbols, mouse cursors, etc. on the projection screen or surface

The projecting of more than 450 short films from DCPs was

Kosten dafür waren außerhalb jeglichen verfügbaren Rahmens. Damit entfiel auch ein weiterer, äußert kostenintentiver, Teil – die Abspieltechnik – die ohnehin an den wenigsten der vorgesehenen Veranstaltungsorte vorhanden war.

Es wurde nun eine durchführbare Lösung für Daten und Vorführung gesucht. Die naheliegendste ist das Abspiel mithilfe speziell konfigurierter PCs oder die Nutzung von für den Heimkinobereich vorgesehenen HDD-Playern[3] gewesen. PCs haben aber den Nachteil, dass sie mehr können als zum Filmabspiel notwendig und damit unzählige Fehlerquellen in sich bergen, die im ohnehin schwer zu überblickenden Festivalbetrieb vermieden werden sollten. Sämtliche von uns getesteten HDD-Player boten im Prinzip die gewünschten Eigenschaften. Einzig das fest angelegte On-Screen-Display (OSD), dessen Bedienung (beispielsweise „Play" oder „Pause") dem Zuschauer über eingeblendete Symbole auf der Leinwand mitgeteilt wird, störte. Im Heimkinobereich sicher ein nützliches Feature, bei der Projektion im Kino oft jedoch störend.

Nach einiger Suche und dem Test diverser Hardware-Lösungen stießen wir auf einen Hersteller, der die Firmware[4] seines Players unter Open-Source-Lizenz[5] gestellt, und eine aktive Entwickler-Community um sich geschart hat. Dies gab uns die Hoffnung, dass man auf diesem Weg auch noch die letzte Hürde in der Nutzung des Gerätes beseitigen kann. Nach einiger Verhandlung mit der Marketingabteilung des Herstellers gelang es uns sogar, seine eigenen Entwickler an diese Aufgabe zu setzen und das OSD zu entfernen. Somit wurden zwölf XMP600-Player der Firma Fantec aus Hamburg angeschafft. Diese boten nicht nur sämtliche nötigen Anschlüsse für den Projektor und das lokale Computernetzwerk, sondern auch die Möglichkeit, die integrierten handelsüblichen Festplatten über einen Einschubschacht ohne größere Eingriffe und Werkzeug auszuwechseln. Für spontane Medienabspiele kann ein USB-Stick angeschlossen werden.

[3] HDD-Player: Festplattenlaufwerkabspielgerät (HDD: hard-disk-drive)
[3] HDD player: Hard disk drive media players

[4] Software, die in elektronische Geräte eingebettet ist
[4] Software which is embedded in electronic equipment

[5] quelloffene Software; deren Lizenz besagt, dass der Quelltext öffentlich zugänglich ist und frei kopiert, modifiziert und verändert wie unverändert weiterverbreitet werden darf
[5] Open source software; according to its licence, the source code is publicly available and may be distributed in a copied, modified, changed and unchanged form without restrictions

quickly rejected because their production would have had to be undertaken by an external service provider. And the costs for this were clearly beyond the festival's means. Thus, a further highly cost intensive component – the digital playback and projection technology – was also dropped, one which was only available in just a few of the intended festival locations anyway.

A practical solution was now sought for the data and the projections. The most obvious option was to play back and project the films by means of specially configured PCs or to use HDD players[3] intended for the home cinema segment. However PCs have the disadvantage that they can do far more than is required for playing films and thus they have countless sources of errors in them which can prove difficult to avoid during festival operations which are difficult to manage on their own without these potential errors. All of the HDD players tested were in principle able to provide the features required. The only annoying aspect was the permanently installed on-screen display (OSD) which the audience saw when it was being operated (for instance as "play" or "pause" commands) because the corresponding symbols appeared on the screen. And while this is certainly a useful feature in the home cinema area, it is often annoying during cinema projections.

After conducting several searches and testing various hardware solutions, we came across a manufacturer which provides the firmware[4] in its player under an open source licence[5] and around which an active developer community has gathered. From this we gained the hope that in this way even the final hurdles to using the equipment could be eliminated. Following negotiations with the manufacturer's marketing department, we even managed to use the manufacturer's own developers for this work and have the OSD removed. Thus, twelve XMP600-Players were acquired from the company Fantec in Hamburg. Not only did the company provide all of the connections required for the projectors and the

Auf dem Player können diverse Formate wiedergegeben werden. Nach zahlreichen Tests mit verschiedenen Containern und Codecs haben wir uns für MP4 Dateien mit einem H.264 Codec bei Full-HD-Auflösung (1080p) mit 15-29Mbit / s entschieden. Dieses Format hat den Vorteil, dass es vom Player problemlos, auch im Dauerbetrieb, abgespielt und aus nahezu allen gängigen, z.T. frei verfügbaren Schnitt- und Videobearbeitungsprogrammen exportiert werden kann. Die Produzenten der Filme wurden gebeten, ihre Filme bereits im gewünschten Zielformat bereitzustellen.

Für die Speicherung, Qualitätskontrolle und Enkodierung der Daten sowie die Bestückung der Player wurde zusätzliche Technik benötigt. Der interne Server sowie der Backup-Speicher wurden auf eine Kapazität von mehreren Terrabyte erweitert, alternativ kann auch ein handelsüblicher redundanter Massenspeicher verwendet werden. Für die Anlieferung der Daten wurde ein FTP-Server eingerichtet – der Server selbst befindet sich in den Räumen von interfilm. Das hat vor allem den Vorteil, dass die angelieferten Daten direkt übers interne Netzwerk weiter verarbeitet werden können. Es ist dazu jedoch eine sehr schnelle Internetanbindung erforderlich, in diesem Fall V-DSL 50.

Die eingegangenen Daten wurden am PC auf ihre technische Qualität und Vollständigkeit hin überprüft und gegebenenfalls noch konvertiert. Über das interne Netzwerk konnten die Daten direkt auf einen Testplayer übertragen werden, um auch am Gerät selbst getestet zu werden. Sämtliche nicht als Datei angelieferten Videodaten (Digibeta, HDCAM, BluRay) wurden ebenfalls in das definierte Format gebracht, um den Aufwand für zusätzliche Technik sowie Technikwechsel im Vorführraum auf einem möglichst niedrigen Niveau zu halten. Die Filme konnten gemeinsam mit dem Festivaltrailer, Sponsorenclips und vorbereiteten Schwarzbild-Clips in einem Ordner in der korrekten Abspielreihenfolge angelegt werden – das gesamte Festivalprogramm von über 450 Filmen passte auf eine 2TB

local computer network, it also gave the option to replace the integrated hard drives used commercially via an insertion slot without requiring any major intervention in the system or the use of tools. Furthermore, a USB stick can be connected to the system for spontaneous media playbacks.

It is possible to play back various formats on the player. After numerous tests with different containers and codecs, we went for MP4 files with a H.264 codec with Full HD resolution (1080p) at 15 to 29 Mbit per second. The advantage with this format is that it can be played by the player without any problems, even under permanent operations, and can be exported from almost all standard editing and video processing programs freely available at present. The film producers were requested to already provide their films in the required target format.

Additional technology was needed for the storage, quality control and encoding of the data, as well as for equipping the player. The internal server as well as the backup storage device were upgraded to a capacity of several terabytes, however a commercially available redundant mass storage device can also be used as an alternative here. An FTP server was set up to supply the data – with the server itself located in the offices of interfilm. The advantage with this especially was that the data supplied could be further processed directly via the internal network. However a very high speed internet connection is required for this, which in this case was the V-DSL 50.

The data received was checked on a PC in terms of its technical quality and completeness and converted as required. It was possible to transfer the data directly to a test player via the internal network in order to be able to test it on the equipment itself. All of the video data which was not provided as files (Digibeta, HDCAM, BluRay) was also transferred into the predefined format in order to keep the expenses for any additional technology as low as pos-

2K-Projektor mit 3,6 TB-Server im Programmkino Ost in Dresden
2K projector with 3.6 TB server in a Dresden cinema
© Sven Weser

Festplatte und konnte am PC mithilfe einer Synchronisationssoftware auf alle zwölf Player gespiegelt werden, die beim Festival im Einsatz sein sollten. Im Vorführraum selbst wurden die Player über den HDMI-Anschluss an den Videoprojektor angeschlossen. Gleichzeitig war immer ein Kontrollmonitor am Player über den Composite-Ausgang angeschlossen, damit das Player-Menü bedient werden kann, ohne dass es auf der Leinwand erscheint.

Insgesamt wurden die Projektionsqualität und die geringe Ausfallquote bei den Vorführungen vom Publikum, den anwesenden Fachleuten und den Jurys sehr gelobt. Der komplette Prozess funktionierte, nach intensiver Vorbereitung der neuen Technik und der damit verbundenen veränderten Abläufe, sehr gut – sowohl die Kopiendisposition als auch das neu geschaffene AV-Department hatten sich darauf eingestellt. Die Disposition während des Festivals sowie der Rückversand der Kopien entfielen fast vollständig. Gestiegen ist allerdings der Aufwand für die Vorbereitung der Vorführmedien. Insgesamt ist die Migration der Projektionstechnik gut gelungen.

Möglicherweise wird es in Zukunft Software geben, die es erlaubt, ohne hohen Kostenaufwand DCPs zu erstellen und auch zuverlässige, leicht bedienbare und mobile Technik zum kleinen Preis, die das Standardformat der Filmindustrie abspielt. Bis dahin ist mit dem beschriebenen Setup eine Lösung gefunden, die unter den gegebenen Voraussetzungen bei kleinen und mittelgroßen Filmfestivals einen zuverlässigen Ablauf und hohe Projektionsqualität gewährleistet.

sible and minimise system switchovers in the projection room. It proved possible to place the films together with the festival trailer, sponsor clips and prepared black and white clips in the correct projection order on a single file – so that the complete festival programme with over 450 films fitted onto a 2 TB hard drive and could be mirrored on the PC with the help of synchronisation software on all twelve players intended for use at the festival. In the projection room itself, the players were connected via the HDMI jack to the video projector. At the same time, a control monitor was always connected to the players via the composite output, in order to be able to operate the player menu without it appearing on the screen.

Overall, the projection quality and the low failure rate during the screenings were widely praised by the audiences, the media professionals present and the juries. Following intensive preparatory work on the new technology together with the changes and adjustments linked to this, the complete process worked very well – with both the print scheduling department as well as the newly created AV department adapting well to it. There was almost no scheduling work with the prints during the festival, nor did many prints have to be returned afterwards. However the costs and effort for preparing the projection media did increase. Overall however, the projection technology migration proved very successful. There will potentially be software in the future which permits DCPs to be produced without high costs, as well as reliable and easy-to-operate mobile playback and projection technology at a low price on which the standard formats in the film industry can be played. Until then however, the set-up described here represents a solution which guarantees reliable processes and high projection quality in line with the conditions pertaining at small and medium sized film festivals.

QR. Enter the Next Level.

von / by
Romeo Grünfelder

QR-Codes (quick response codes) haben längst den Zenit ihrer Beliebtheit erreicht. Die Begeisterung für die schwarz-weißen Quadrate nimmt mittlerweile wieder ab, was nach Einschätzung von Experten damit zu tun hat, dass sie häufig keinen erkennbaren Nutzen für den User bieten. Scheint die Übersetzung von vCards und Telefonnummern auf mobile Endgeräte noch einigermaßen sinnvoll zu sein, so bleibt die Weiterleitung auf eine gewöhnliche Website, die nicht für mobile Endgeräte optimiert wurde, weitgehend sinnfrei. Muss der User doch auf ihr umständlich scrollen, zoomen und verschieben, bis er am Ende womöglich doch nicht die Information erhält, die er sucht. Dennoch gibt es Bereiche, in denen der Einsatz von QR-Codes in der Vermarktung und im Vertrieb, z. B. von Filmen, sinnvoll sein kann.

Was lässt sich mit Hilfe von QR-Codes darstellen?

- Text
- URL
- Anruf- bzw. SMS-Option (mittels vordefinierter Telefonnummer)
- vCard
- E-Mail senden (an eine vordefinierte E-Mail-Adresse)
- Dateien (z. B. mp4-Filme, YouTube-Links etc, Audio-, Bilder-, Textdokumente)

QR codes (quick response codes) have long passed the peak of their popularity. And by now the enthusiasm for these black and white squares is waning, something which experts believe has to do with the fact that they often show no recognisable uses for the user. While it seems that being able to transfer vCards and telephone numbers onto mobile devices still makes some kind of sense, being re-routed to a normal website which has not been optimised for mobile devices can seem pretty senseless. Especially when the user has to scroll, zoom and move around on the site till they realise that they are perhaps not even able to find the information they were looking for in the first place. Nevertheless, there are areas in which the use of QR codes really can make sense, for instance in the marketing and sale of films.

What Can Be Presented with the Help of a QR Code?

- Texts
- URLs
- Call or text message options (via a predefined telephone number)
- vCards
- Sending emails (to a predefined email address)
- Data files (e.g. mp4 films, YouTube links, etc., audio, visual and text documents)

Video: Behind the scenes – Asiatische Elefanten im Zoo von St.Barbara, USA
Video: Behind the scenes – Asian elephants in St. Barbara Zoo, USA

Relevanz

Erste Erkenntnis in der Anwendung von QR-Codes: Je höher der Nutzen (Rabatte, Vergünstigungen, Hintergrundinformation, Unterhaltung) für den User ist, desto höher die Wahrscheinlichkeit, dass der Code gescannt wird. Nebenbei und selbstverständlich: Den Nutzen definiert der User, nicht der, der Rabatte, Vergünstigungen, Hintergrundinformation oder Unterhaltung platzieren möchte – für den Einsatz von QR-Codes eine nicht zu unterschätzende Tatsache. Nutzerunfreundlich sind Links auf für Smartphones nicht optimierte Websites, reine Werbung oder auch Informationen, die die Inhalte des Printorgans, von dem der QR-Code gescannt wurde, schlicht wiederholen. Konzeptuell stellt sich hier also noch vor dem Einsatz der QR-Technologie die Frage, warum ein Code eingesetzt werden soll. Zweitens: QR-Codes zu scannen und Daten mobil abzurufen, heißt nicht immer die volle Bandbreite zur Verfügung zu haben, d.h. der Download der Daten dauert eventuell lange und/oder muss – z.B. im Ausland – teuer erkauft werden. Große Dateien mit hohen Datenraten sind für den Einsatz daher nicht empfehlenswert, Dateigrößen müssen also bezüglich ihrer Größe optimiert werden. Das heißt z.B. für PDFs Reduzierung von Auflösung und Meta-Informationen (empfohlenes plattformunabhängiges Werkzeug Acrobat Reader Professional), für Filme Reduzierung von Datengröße in optimierter Kombination von Auflösung und Datenrate (z.B. bei 320x180 H264 reichen ca. 500kB/s Datenrate, bei 640 x 360 H264 sorgen ca. 1200kB/s schon für akzeptable Ergebnisse. Die Datengröße sollte nicht höher als 5, max. 10MB sein. Empfohlenes plattformunabhängiges Werkzeug ist hierfür der MPEGStreamclip.)[1]. Beim Einsatz von QR-Codes und YouTube-URLs wiederum hängt

Relevance

The first reality about using QR codes: The greater their uses (discounts, benefits, background information, entertainment) are for the user, the higher the probability that the code will be scanned. And another obvious fact worth remembering here: The uses are defined by the user, and not by the person or organisation wanting to provide the discount, benefit, background information or entertainment – something which should not be underestimated when using QR codes. Links to websites not optimised for smart phones are not user friendly, while the same is true for pure advertising or even information which simply repeats the content of the printed item from which the QR code is scanned. Thus prior to using the QR technology, the question arises on a conceptual level why a code should be used. And secondly, scanning QR codes and calling up data on a mobile device does not always mean having the complete available bandwidth, i.e. downloading the data can potentially take longer and/or it has to be bought at a high price, e.g. when accessed abroad. Hence, large data with high data rates are not recommendable for use here, and the data thus need to be optimised in terms of their size. With PDFs for instance, this means that the resolution and meta information (recommended platform-independent tool: Acrobat Reader Professional) have to be reduced, while with films the reduction in the data sizes occurs in a combination optimised for the resolution and data rate (e.g. with 320 x 180 H264, an approx. 500kB per second data rate is sufficient, with 640 x 360 H264 an approx. 1200kB per second data rate is already enough for an acceptable result. The data size should not be larger than 5MB and a maximum of 10MB. The recommended platform-independent tool for this is the MPEG Streamclip.[1]). By contrast when using QR codes and YouTube URLs, the speed of the download is dependent on the predefined YouTube settings and ultimately

[1] alle Angaben und Links dieses Artikels: Stand September 2012
[1] All details and links in this article as of September 2012

die Downloadgeschwindigkeit von den vordefinierten YouTube-Settings und schließlich von der aktuellen Bandbreite des verwendeten Netzwerks ab.

Motivationen

Drittens muss sich mit dem Scan eines QR-Codes ein Aufruf zum Handeln verbinden, der deutlich macht, dass das Scannen des Codes für den User der erste Schritt zu einer Reihe wissens- und sehenswerter Informationen ist. Nur Wohltätigkeitsorganisationen werden es sich leisten können, per QR-Code direkt auf eine Spenden-Seite zu verweisen. Um User davon zu überzeugen, etwas zu scannen, werden in der Regel weitere Schritte notwendig. Generell entscheiden nur Sekunden über die Aufmerksamkeit des Users gegenüber QR-Codes. Dies bedeutet, dass die visuelle aber auch strukturelle Implementierung des QR-Code-Marketings im Bereich Print entsprechend ausgereift sein muss. Dies kann die Gestaltung, aber auch ein Rabatt-Hinweis, z. B. ein zeitlich befristetes, exklusives Angebot, leisten. Ist eine Art Gewinn bzw. Nutzen für den User sofort erkennbar, wird er zum Scannen eher bereit sein, als wenn die Funktion diffus und unklar bleibt. In Verbindung mit dem Code bieten sich Begriffe bzw. Kurzbeschreibungen an, die die Weiterleitung für den User transparent machen. Nichtssagende Hinweise wie „scan mich" oder schlicht „Info" verfehlen dieses Ziel, allen appellativen Wünschen zum Trotz. An bestimmten Stellen jedoch, z. B. auf einem Plakat, das den Code in Verbindung zu einem konkreten Angebot bringt, können „scan mich" oder „Info" schon wieder sinnvoll sein.

Basics[2]

Die Maße und Auflösung der Codes beeinflussen die Lesbarkeit durch iPhones, Blackberrys und Androids. Je mehr Informationen verschlüsselt werden sollen, desto großflächiger wird der Code. Dieser kann aber nicht beliebig klein gedruckt bzw. gescannt werden.

also on the actual bandwidth of the network being used.

Motivations

Thirdly, the scanning of a QR code has to be linked to an action of some sort which clearly indicates that the scanning of the code represents a first step for the user to receiving a series of information worth knowing, seeing and having. Directing a user via a QR code to, say, a donation page is only of value to the charity organisation doing so. And in order to convince users to scan a QR code, further steps are required as a rule. In general when it comes to the amount of attention a user gives to a QR code, just a few seconds are decisive. This means that the visual and indeed structural way that the QR code is marketed on a specific print medium has to be developed in a corresponding way. This can be achieved through the design itself, as well as by a tip about a discount, e.g. for an exclusive offer with a time limit on it. Whenever some kind of immediate gain or use is easily recognisable for the users, they are then more likely to scan the code than when the result remains diffuse and unclear. Related terms or short descriptions connected with the code are useful for making it transparent to the user what is being accessed through it. Non-informative suggestions such as "scan me" or simply "info" do not achieve this aim, despite the desire to elicit a response here. In certain places however, such as on a poster where the code is connected to a concrete offer, "scan me" or "info" can however make sense.

Basics

The size and resolution of the code influences its optical recognition by the iPhones, Blackberrys and Androids. The more infor-

Video: Gedruckter Lebenslauf mit Videopräsentation:
Video: Printed CV with video presentation:
http://bit.ly/NV6uwf

[2] Für Interessierte: eine empfehlenswerte Beschreibung von Martin Stoev http://bit.ly/NV8Jj4

Video: QR Code Reader Testbericht von Digital-Room:
Video: QR code reader test report from Digital-Room:
http://bit.ly/QZHhi3

Lange URLs verursachen bei gleichen Seitenmaßen ein feineres Raster als kürzere, was zum Problem wird, wenn der Code nur eine bestimmte Größe haben darf bzw. aus einer größeren Distanz scanbar sein soll. Eine Abhilfe: Mit Link-Shortenern erhält man nicht nur kürzere Links, sondern auch prägnantere, verhältnismäßig gröber aufgelöste Codes, die kleiner gedruckt werden können als höher aufgelöste. Zudem bieten Shortener wie z. B. bit.ly äußerst nützliche Analytics-Tools kostenfrei an. Es gibt eine Reihe von online QR-Code-Generatoren, mit denen im Handumdrehen Codes generiert werden können[3]. Ebenso gibt es mittlerweile eine Vielzahl von Readern in App-Form für mobile Endgeräte[4]. Gescannt werden übrigens nur die Kontrastverhältnisse der modularen Matrix und gelesen wird die Struktur des Codes innerhalb bestimmter Positionsmarkierungen. Die Gestaltung ist daher nicht fixiert auf Codes mit weißem Grund und schwarzen Quadraten (Modulen). Unter Umständen sind auch Codes mit transparentem Hintergrund möglich, invertierte oder unterschiedlich farbige Module, wobei der Kontrastwert von über 50% gewahrt bleiben muss. Weitere Designmöglichkeiten (z. B. mit integrierten Graphiken) individualisieren den Code und tragen zur erhöhten Aufmerksamkeit des Codes bei.

Variabilität

Wird ein Code für eine URL angelegt, so kann die URL nachträglich nicht geändert werden, ohne dass der gescannte Code eine Fehlermeldung produziert. Das heißt, der Code gilt immer nur für diese eine URL. Daher empfiehlt sich von vornherein, für den Fall notwendiger Änderungen, eine Redirect-Seite[5] zwischenzuschalten, die jederzeit auf eine beliebige URL weiter verweisen kann. Wer beispielsweise mit seinem Code auf einen YouTube-Trailer verweist, der

mation is supposed to be encrypted, the greater the size of the code. However it cannot be printed or scanned at whatever small size you might simply prefer. Long URLs cause a finer pattern with pages of the same size than shorter ones do, which becomes a problem when the code is only permitted to have a specific size or should be scannable from a larger distance. One remedy here: By using link shorteners, you do not only get shorter links but also more concise codes with a relatively coarser resolution, which can be printed smaller than can high resolution ones. In addition, shorteners such as bit.ly provide extremely useful analytics tools. There are a series of online QR code generators available with which codes can be generated in no time at all.[3] Likewise, there are by now a range of readers available in the form of apps for mobile devices[4]. Incidentally, only the contrast ratios of the modular matrix are scanned, while the structure of the code within certain position markers is read. Thus the code structure does not always have to be with a white background and black squares (termed modules). Depending on the circumstances, codes with a transparent background are also possible, as well as inverted modules or ones coloured differently, however the contrast value of more than 50% still has to be retained here. Further design options (such as integrated graphics) customise the code and increase the attention level it achieves.

Variability

Once a code has been created for a URL, the URL cannot be changed subsequently without the scanned code producing an error message. This means that the code is always only applicable to this specific URL. Hence in the event that changes will be required, it is recommendable from the very beginning to insert a redirect page that can be linked at all times to whatever URL you like. If a code is used to link to a YouTube trailer, which, when subse-

[3] Auflistung kostenloser QR-Code-Generatoren:
[3] List of free QR code generators:
http://bit.ly/NV6QTt

[4] Auflistung kostenloser QR-Reader:
[4] List of free QR readers:
http://bit.ly/S5Uuun

[5] Redirect-Seite – was ist das?
http://bit.ly/TMboPM)

nachträglich aber untertitelt und damit erneut auf YouTube hochgeladen werden muss, produziert naturgemäß eine neue YouTube-URL, die für den bereits gedruckten Code wertlos ist, denn der Code auf einem Plakat lässt sich logischerweise nachträglich nicht mehr ersetzen. Eine zwischengeschaltete Redirect-Seite ermöglicht hingegen eine einfache Pfadänderung, ohne dass das Druckerzeugnis damit an Wert oder Gültigkeit verliert. Das ist insbesondere dann interessant, wenn die Herstellung von Werbemitteln für einen Film vor oder zeitgleich zur Bereitstellung der verlinkten Materialien (Trailer, Infosheet, Presskit etc.) erfolgt, also in einem Stadium, in dem meistens noch keine konkreten Daten-URLs vorliegen, geschweige denn die entsprechenden Daten. Redirects können hingegen jederzeit vorbereitet und auch später noch entsprechend korrigiert werden.

Anwendungsbeispiele

1. Textanzeige: Passwort für Download (z. B. iPhone-Variante des Films), Codewort zum freien Eintritt für Events (z. B. Gästeliste Premierenparty), Codewortzusendung nach Aufforderung „scan me and get your party ticket (invitation, VIP-status etc.) for free" auf Flyern oder Promogirl-T-Shirts, Gadgets, die man per zugeschicktem Passwort am Promotionort bekommt, Rabattcodes für alle Arten von Einkäufen (DVD-Edition, Promogadgets).
2. URL-Aufruf: Tailer zum Film, Outtakes, Making-of, Direktlinks zu Informationserweiterungen, Bsp. Welt am Sonntag (s. Abb. rechts)
3. Telefonnummernanzeige: Anruf löst eine Gewinnspielautomatik aus (z. B. via kostenpflichtiger Servicerufnummer oder via SMS: der an die vordefinierte Nummer übertragene Code wird als Gewinn oder Niete erkannt) oder man wird mit einem Anrufbeantworter verbunden.
4. vCard: Kontaktdaten für das digitale Adressbuch, z. B. von Verleihern, Produktionsfirmen, Pressestellen, etc. – entsprechend der Zielgruppe des Printmediums.

quently subtitled, has to be uploaded to YouTube again and automatically produces a new YouTube URL, the already printed code becomes useless as it cannot logically be replaced afterwards on, say, the poster. By contrast, a redirect page inserted here permits a simple path change without the printed item with the code on it losing its value or validity. This is particularly interesting when the production of advertising material for a film occurs prior to or at the same time as the linked materials (trailer, info sheet, press kit, etc.) are provided, or in other words at a stage in which concrete data URLs are mostly not yet available, not to mention the corresponding data. By contrast, redirects can be prepared at any time and even corrected accordingly later on.

Application Examples

1. Text display: Password for a download (e.g. iPhone version of the film), code word for free entrance to events (e.g. guest list for premiere party), sending of code word to user when requested, for instance "scan me and get your party ticket (invitation, VIP status, etc.) for free" on flyers or promo girl T-shirts, gadgets which you receive at the promotion point via a password received, discount codes for all kinds of purchases (DVDs, editions, promo gadgets).
2. URL call up: Trailer of

Trailer zum Bericht / Filmankündigung
Trailer on the report or promoting the new film

5. E-Mail-Anzeige: Eine E-Mail an die angezeigte Adresse löst eine Pass- bzw. Codewortanforderung (z. B. via Autoresponder), einen Gewinnspielmodus oder den automatischen Abruf eines Promo-Gadgets aus. Oder auch nur die Möglichkeit, mit einer bestimmten Person per E-Mail in Kontakt zu treten.
6. Datei Direktdownload: Direktlink zum Download von Filmmusik oder Videointerview mit Komponist, Statements des Regisseurs (Audio, Video) bzw. Vertrieb, Rezensent oder Sales Agents (die der User sonst nicht trifft), Umfrage zu bestimmten Themen; Download von Informationsblättern zum Film; Buch oder Broschüre zum Film (pdf).
7. Like-Button: den QR-Code z. B. direkt mit der Like-Funktion von Facebook verbinden – „Give your real life objects a share button"[6]

Um ein Gefühl für die Thematik und die Adaption einer Strategie für eigene Projekte zu bekommen, hilft letztlich nur, die an mittlerweile vielen Orten angebotenen Codes auf Herz und Nieren selbst zu testen.

the film, outtakes, making-of, direct links to additional sources of information (s. fig. p. 76).
3. Telephone number display: Call automatically triggers off a competition (e.g. via a billed service number or a text message: The code transferred to the predefined number is recognised as a win or you drew a blank) or you are connected to an answering machine.
4. vCard: Contact information for the digital address book, e.g. of distributors, production companies, press offices, etc. – in line with the target group of the print medium.
5. Email display: An email to the displayed address triggers off a request for a password or code word (e.g. via an autoresponder), a competition mode or an automatic call-up of a promo gadget. Or even just the option to make contact with a specific person by email.
6. Data download: Direct link to download film music or a video interview with the composer, statements from the director (audio, video) or the sales area, reviewer or sales agents (whom the user would not meet otherwise), surveys on specific subjects, downloading of info sheets on the film, a book or brochure on the film (as a PDF).
7. Like button: Link the QR code directly e.g. to the like function on Facebook – "Give your real life objects a share button".[6]

In order to get a feeling for the subject and how to adopt a strategy for your own QR code projects, ultimately the only approach is to subject the codes which are now provided in numerous places to thorough testing by yourself.

[6] http://likify.net (kostenpflichtig), http://bit.ly/Qp6um5 (gratis)
[6] http://likify.net (with costs), http://bit.ly/Qp6um5 (for free)

Porträt: AG Kurzfilm – Bundesverband Deutscher Kurzfilm
Portrait: German Short Film Association

Die AG Kurzfilm wurde im Mai 2002 als bundesweite Interessenvertretung für den deutschen Kurzfilm gegründet, sie will die öffentliche Wahrnehmung deutscher Kurzfilme im In- und Ausland verbessern.
Die AG Kurzfilm verfolgt das Ziel, die facettenreiche deutsche Kurzfilmszene als kreativen und essentiellen Bestandteil der Filmlandschaft umfassend zu stärken. Der Bundesverband Deutscher Kurzfilm versteht sich als Service- und Beratungsstelle für Kurzfilmemacher, -produzenten und Kurzfilminstitutionen sowie als Ansprechpartner für Politik, Filmwirtschaft, Filmtheater und Festivals. Neben Networking und der Koordination verschiedenster Initiativen wird eine Vielzahl von Projekten mit bundesweiter sowie internationaler Bedeutung realisiert.
Ziel der filmpolitischen Lobbyarbeit ist es, die Bedingungen für den Kurzfilm im Hinblick auf Produktion, Auswertung und Vertrieb zu verbessern sowie die Position des Kurzfilms innerhalb der Filmbranche zu stärken.

The German Short Film Association was founded in May 2002 as a representational and lobbying body for German short film with the ambition to improve the public awareness of German short film, both on a national and international level.
The AG Kurzfilm aims at strengthening the multi-facetted German short film scene as a creative and essential part of the film industry. In this regard the association functions as a service centre for all filmmakers, producers and short film institutions as well as a contact source for political bodies, the film industry, cinemas and festivals. Besides networking and the coordination of various initiatives a wide range of projects of national and international impact is carried out.
The aim of the film political lobbying activities is the improvement of the conditions for short films in regard to production, exploitation and sales as well as the enhancement of the position of short films within the film industry.

AG » Kurzfilm
BUNDESVERBAND DEUTSCHER KURZFILM

Vorstand | **Board:** Alexandra Gramatke, Cristina Marx, Michael Orth, Andrea Wink

Mitglieder | **Members:** a wall is a screen, backup_festival.neue medien im film, Bamberger Kurzfilmtage e.V., Bundesverband kommunale Filmarbeit, cellu l'art – Festival Jena e.V., Deutsche Film- und Fernsehakademie Berlin dffb, European Media Art Festival, exground filmfest, Filmakademie Baden-Württemberg, Filmakademie Kelle, Filmarche e.V., Filmfest Dresden – Internationales Kurzfilmfestival, Filmfest Eberswalde, Film- und Medienfestival gGmbH, Filmfestival Münster, Hamburg Media School, hessische Film- und Medienakademie, Hochschule Anhalt (FH), Hochschule für bildende Künste Hamburg, Hochschule für Fernsehen und Film München, Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf" Potsdam, ifs internationale filmschule köln gmbh, interfilm Berlin GmbH, Kurzfilmverleih – Kurzfilmfestival, Internationale Filmfestspiele Berlin, Berlinale Shorts, Internationale, Kurzfilmtage Oberhausen gGmbH, Kasseler Dokumentarfilm- und Videofest, Kölner Filmhaus e.V. – short cuts cologne, Kunsthochschule für Medien Köln, KurzFilmAgentur Hamburg e.V., Internationales KurzFilmFestival, Kurzfilmfreun.de Köln e.V. , Kurzfilmtage Thalmässing, Landshuter Kurzfilmfestival, Leipziger Dok-Filmwochen GmbH, Münchner Filmwerkstatt e.V., Open Air Filmfest Weiterstadt, reelport GmbH, Regensburger Kurzfilmwoche, Stuttgarter Filmwinter, W-film Produktion & Verleih, Werbe- und Medien-Akademie Marquardt

Fördermitglied | **Supporting Member:** Robert Bosch Stiftung GmbH

AG Kurzfilm
GERMAN SHORT FILM ASSOCIATION

Herausgeber, Vertrieb | **Publisher, Distribution**

AG Kurzfilm e.V. – Bundesverband Deutscher Kurzfilm
German Short Film Association
Förstereistr. 36
01099 Dresden / Germany
Tel.: +49 351 4045575
Fax: +49 351 4045576
Email: wille@ag-kurzfilm.de
www.ag-kurzfilm.de
www.shortfilm.de
www.kurzfilmtag.com
www.kurzfilmtournee.de

Redaktionsteam | **Editorial Staff**

Sylke Gottlebe (Geschäftsführerin | **Managing Director**)
Jutta Wille (Chefredakteurin | **Editor-in-chief**)
Antje Buchholz, Anne Reinsch,
Franziska Richter, Felix Kettmann

Übersetzungen | **Translations**

Finbarr Morrin (fmorrin@gmx.de)
Franziska Richter, Felix Kettmann
Jennifer Taylor

AutorInnen dieser Ausgabe | **Authors of This Edition**

Lina Dinkla, Christian Gesell, Alexandra Gramatke,
Romeo Grünfelder, Claus Löser, Sven Voigt, Karin Wehn,
Jutta Wille, Reinhard W. Wolf

Erscheinungsdatum dieser Ausgabe: 29. Oktober 2012
Erscheinungsweise: jährlich
Date of Publication: 29 October 2012
Published: annually

Layout & Satz | **Layout & Typesetting**

SUBdesign GmbH
Heiko Dachsel, Steffen Fabian
www.subdesign.net

Druckerei | **Printed by**

flyeralarm GmbH

Haftungsausschluss und Copyright | **Disclaimer and Copyright**

Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Nachdruck und sonstige Veröffentlichung (auch auszugsweise) nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers bzw. der Autoren.
The content of articles with the names of their authors do not necessarily reflect the opinion of the publishers. Reprints and any other publications (incl. excerpts) only by written permission of the editor and / or authors.

2012 © AG Kurzfilm e.V.

kurz & gut

kurz und gut
wir fördern
kurzfilme

www.ffhsh.de

Filmförderung Hamburg
Schleswig-Holstein

AG KURZFILM PRÄSENTIERT

DEUTSCHER
KURZFILMPREIS
KINOTOURNEE

2013

Ab März 2013 in den deutschen Kinos.
The nominees of the German Short Film Award - from 2013 also available for international screenings.

Buchungen/Bookings:
www.kurzfilmtournee.de

Weitere Informationen:
www.deutscher-kurzfilmpreis.de

Budweiser Budvar
BEWAHRE
DEN MOMENT.
www.budweiser-club.de

21.12.

DER KÜRZESTE TAG
DER KURZFILMTAG

www.kurzfilmtag.com

AG » Kurzfilm
BUNDESVERBAND DEUTSCHER KURZFILM

©2012 publikas.de