

04 2017

AUSLÖSER

Filmverband Sachsen

VR/AR/360°

03 MEHR MUT ZU IMMERSIVEN MEDIEN!
Von Chancen und Problemen des neuen Trends

12 „VERSTEHEN SIE DAS JETZT ALS ANFANG“
Die Leipziger Kulturbürgermeisterin Dr. Skadi Jennicke im Gespräch



Mitteldeutsche
Medienförderung

REGIONAL NATIONAL INTERNATIONAL

*MDM geförderte Filme
im Kino:*



Drei Zinnen

Regie: Jan Zabeil



S.U.M. 1

Regie: Christian Pasquariello



Die Flügel der Menschen

Regie: Aktan Arym Kubat

Brimstone

Regie: Martin Koolhoven



www.mdm-online.de



Liebe Mitglieder und Freunde des Filmverbands, liebe Leser,

mit diesem Heft erwartet Sie womöglich eine neue Welt. Für mich ist es mit dem Staunen darüber verbunden, wie viele „Gestalter“ dieser neuen Welt es auch im Filmland Sachsen schon gibt und wie weit sie schon sind.

Film war ja seit jeher das Erzählen von Geschichten mit audiovisuellen Mitteln. Dabei hatte die Geschichte stets einen Anfang, nahm einen Verlauf und fand ein Ende. Neben der narrativen Erzählebene, sozusagen dem textlichen Inhalt, zeichnet den Film die bildliche und tonliche Erzählebene aus. Beides wird den ZuschauerInnen durch die FilmemacherInnen vorgegeben, ein Bild nach dem anderen. Eine Wahl gibt es dabei nicht und schon gar keine Mitgestaltungsmöglichkeit. Das hat autoritäre Züge, war aber technisch bislang auch gar nicht anders möglich.

Nun stehen wir am Beginn eines neuen Zeitalters. Die Technik macht es möglich. Bald werden wir es womöglich völlig normal finden, uns „unsere“ Geschichten aus einem im Sinne des Wortes „Rundum-Angebot“ der Hersteller und Anbieter der jeweiligen virtuellen Erzählwelt selbst zu erzeugen. Indem wir fortlaufend entscheiden, welchen Weg im künstlichen Raum wir gehen, in welcher Blickrichtung wir uns die Geschichte anschauen, welchem der parallel dargebotenen Erzählstränge wir folgen, aus welcher räumlichen oder personellen Perspektive wir die „Erzählung“ miterleben und vielleicht sogar mit beeinflussen wollen.

Als Vertreter der „traditionellen“ Filmbranche habe ich bislang manches von dieser neuen Welt noch nicht wirklich nachvollziehen können. Schon allein wegen unbekannter Begriff-

lichkeiten und weil sich das alles eben nicht so einfach und linear aus dem herkömmlichen Filmemachen ergibt. In die neue audiovisuelle Gestaltungs- und Erzählwelt der scheinbaren, erweiterten und Rundumrealitäten und muss man sich erst hineinbegeben und -arbeiten, um sie zu verstehen und selbst nutzen zu können.

Von einigen sehr aktiven und erfolgreichen Akteuren sowie von interessanten Projekten aus Sachsen berichten wir in diesem Heft. Sie erzählen von Ihren Erfahrungen, Zielen und Möglichkeiten aber auch von Problemen und Entwicklungshindernissen für die ebenso junge wie aussichtsreiche Branche. Eine spannende Lektüre.

Auch DOK Leipzig, das wichtigste und größte Dokumentar- und Animationsfilmfestival in Deutschland, hat sich auf dieses Thema längst eingestellt. Im Oktober fand es zum 60. Mal statt. Einige Tage nach dem Festival haben wir mit der Leipziger Kulturbürgermeisterin Skadi Jennicke über das Festival und den Filmstandort Leipzig gesprochen.

Schließlich möchte ich Ihr Interesse noch auf die ambivalente Situation der sorbischen Filmemacher und Filmkultur lenken, der wir ebenfalls zwei Artikel in diesem Heft gewidmet haben.

Ich wünsche eine anregende und unterhaltsame Lektüre.

Ihr Joachim Günther



© LUMALENSCAPE

Ein „equirectangular stitched Panorama“ einer 360° Ansicht des Projekts der Leipziger Firma LUMALENSCAPE für die Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg.

In diesem Heft

EDITORIAL

THEMA

Mehr Mut zu immersiven Medien!

Von Chancen und Problemen
des neuen Trends

FILMTECHNIK

Forschungsarbeit Kamera

360° – Produktionen in der Praxis

INTERVIEW

„Verstehen Sie das jetzt als Anfang“

Die Leipziger Kulturbürgermeisterin
Dr. Skadi Jennicke im Gespräch

VERBAND

Der FILMVERBAND SACHSEN

gratuliert seinen Mitgliedern zu
einem erfolgreichen Filmjahr 2017!

Eine Auswahl internationaler Preise

FILMKULTUR

Nichts gegen ein gutes Duell

Sechster bundesweiter Kurzfilmtag
am 21. Dezember auch in Sachsen

01 „Nur die Kunst kann uns retten“ **20**

Die „Banda Internationale“ spielt gegen
Pegida. Die Kamera begleitet sie dabei.

03

MITGLIEDERPORTRAIT

Ein Bekenntnis zum Film **22**

Der Studiengang Medieninformatik/Medien-
design an der FH Dresden

08

FILMPRODUKTION

„VR 360° wird ein fester Bestandteil unserer Medien sein“ **24**

12 Alexander Herrmann von expanding focus
GmbH

Ein Kommentar von Falk Büttner **27**

16 Die Frage ist nicht, was Film für VR tun
kann, sondern was kann VR für Film tun

MITGLIEDERPORTRAIT

Das Kleine ist das Große! **28**

18 Die Sorben sind (k)ein Thema

FOKUS

Zwischen Dorfkinos und Hollywood **30**

Die Lausitz im Fokus

AKTUELLE TERMINE **33**

IMPRESSUM **33**



In Leipzig bietet die DREFABRIK mit der Plattform LEAVR Raum zum experimentieren.

Von Chancen und Problemen des neuen Trends

Mehr Mut zu immersiven Medien!

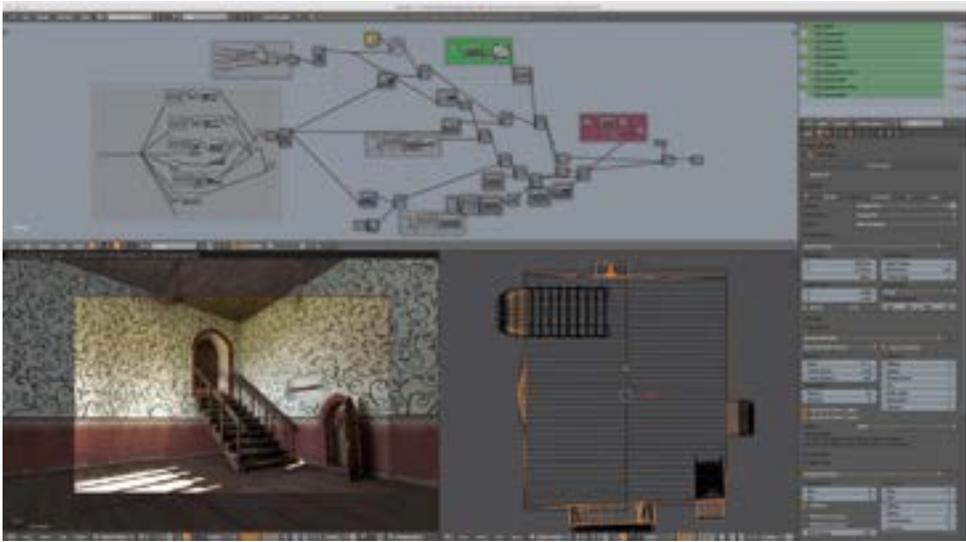
Text: Sven Wernicke Fotos: DREFA Media Holding, BlendFX

Wer einmal eine Immersion erlebt hat, zweifelt nicht am Potenzial von Virtual Reality, Mixed Reality oder Augmented Reality. Doch es fehlt unter anderem an Mut, um den jungen Markt zu einem festen Bestandteil der (sächsischen) Medienlandschaft zu machen.

Die Anzahl sächsischer Unternehmen, die sich mit Virtual Reality (VR), 360°-Inhalten, Augmented Reality (AR) und Mixed Reality (MR) – mittlerweile gerne unter der Bezeichnung Extended Reality (XR) zusammengefasst – beschäftigen, ist überschaubar. Beteiligte kennen sich, treffen sich bei verschiedenen Veranstaltungen und philosophieren über die Hürden und Möglichkeiten des aktuellen Trends. Einer von ihnen ist der umtriebige Daniel Pots, Mitbegründer des Studios VR Bits. Der Designer könnte als einer der Vorreiter bezeichnet werden, experimentierte er doch bereits 2013 mit dem damals noch abstrakten und

kaum für den Massenmarkt relevanten Bereich. Seitdem wendet er an kreativen VR-Lösungen für Unternehmen und Endkunden. Längst werden nicht nur, wie ursprünglich geplant, VR-Spiele realisiert, zum Teil sind es Profi-Anwendungen für die Industrie. Für den Energie-Konzern TenneT entstand beispielsweise ein VR-Showroom in Berlin.

Der in Leipzig wohnende Designer möchte sich mit seinen Kompagnons vielfältig im Segment immersive Medien aufstellen, zudem organisiert er regelmäßig stattfindende XR Meetups und ist daran interessiert, Gleichgesinnte zusammenzubringen und Firmen beratend zur Seite zu stehen. In Sachsen ist „alles noch sehr klein, deswegen kann man mit allen reden, die sich sonst spinnefeind wären“, so Pots. Schön sei sie – die „heterogene Masse“ – die aus Spielhallenbetreibern, Entwicklern, Wissenschaftlern, Agenturen und Vertretern der Industrie besteht. Doch



BlenderFX entwarf für Schlösserland Sachsen die App „Rochlitz VR“, mit der Nutzer die Geschichte von Schloss Rochlitz virtuell erleben können.

er kennt die Schwierigkeiten nur zu gut, mit denen er und seine Kollegen konfrontiert werden. Zwar sei die Goldgräberstimmung nach wie vor zu spüren und die Szene wachse kontinuierlich, der Markt entwickle sich allerdings langsam. Eine Teilschuld trägt seiner Auffassung nach die hiesige Mentalität. „Es ist schwierig, als deutsches Studio, sich ausschließlich auf eigene Projekte zu konzentrieren.“ Denn, eine Chance auf große Investments und Start-up-Förderungen gäbe es kaum. Im Vergleich zu anderen Ländern fehlt es an mutiger Bereitschaft zu Risiko-Investitionen und prall gefüllten Fördertöpfen. Dabei wäre genau das nötig, um VR und andere transmediale Konzepte voranzubringen.

Daniel Pots weiter: „Bayern und Hamburg haben vorgelegt, was Förderung von Computerspielen betrifft.“ Sachsen dagegen hinke hinterher, allerdings gebe es Signale von der Mitteldeutschen Medienförderung (MDM), zunehmend interaktive Projekte dieser Art unterstützen zu wollen. Trotzdem betont Pots: „Es muss einfach mehr passieren. Offizielle Stellen müssen Förderungen für immersive Medien anbieten!“ Unter anderem für VR-Erfahrungen, bei denen es sich weder um ein Spiel, noch um einen Film handelt.

An Interesse mangelt es nicht. Geschäftskunden entdecken zunehmend die Technik und die mit ihr verbundenen Möglichkeiten. Sei es fürs Marketing, für eine neue Art der Kundenan-

sprache, zum Verdeutlichen komplexer Mechanismen, zum Präsentieren von Produkten – die Ansätze sind mannigfaltig. Mit frischen Ideen könnten Start-ups und kleine Unternehmen Pots zufolge nach wie vor Fuß fassen. Denen durch bürokratische und steuerrechtliche Unterstützung unter die Arme zu greifen, damit sie sich auf ihre Arbeit konzentrieren können, wäre eine weitere wünschenswerte Art der Förderung.

Die MDM fördert neben den klassischen Filmproduktionen auch andere Formate von Medienproduktionen – und das bereits seit rund 20 Jahren, wie die dort für neue Medien verantwortliche Nadja Albus-Hilbert unterstreicht: „Die Besonderheit dieser Projekte besteht darin, dass sie in ihrer speziellen Form in keinem konventionellen bzw. klassischen Medium darstellbar sind, sondern ein digitales Medium und seine Funktionalitäten sowohl in der Struktur als auch bei der Gestaltung des Projektes benötigen, um ihre volle mediale Wirkung beim Nutzer zu entfalten.“ Grundlegende Voraussetzung ist, dass ein audiovisuelles Produkt mit einem mehrschichtigen, narrativen und häufig interaktiven Charakter entsteht. So gehörte die MDM zu den ersten Förderanstalten Deutschlands, die die Entwicklung von Computerspielen finanziell unterstützten.

Bezogen auf immersive Konzepte gibt man sich offen: „Bei uns geht es um Stoffentwicklungsförderung, an deren Ende nicht immer das



klassische Drehbuch stehen muss. Wir schauen zuerst auf die Idee und ihre Struktur, ob diese neu ist und eine eigene Handschrift trägt. Hat die zu erzählende Geschichte Kraft und wird dem ausgewählten Medium gerecht? Wir förderten in den letzten Jahren die Entwicklung von zwei sogenannten ‚Storyworlds‘, Geschichtenwelten also, die die Dimensionen mehrschichtigen Erzählens sowie die für nachfolgenden Produktionen notwendige Interaktivität sauber ausarbeiten. Es hängt letztlich immer von der Story, vom Inhalt, ab – und ob dieser zur gewählten Form und natürlich zur angestrebten Zielgruppe passt.“

Simeon Conzendorf von BlendFX sieht Defizite, die nicht nur finanzieller Natur sind. Das Leipziger 3D-Studio setzte in den vergangenen zwei Jahren vorrangig VR-, AR- und Tablet-Anwendungen um. Schwierig sei stets das Verständnis für die Technologien. Entscheider in Unternehmen sehen oftmals keine Mehrwerte oder besitzen gar Berührungsängste. Conzendorf: „Bei Firmen erlebe ich oft, dass ich der Erste bin, der Mitarbeitern VR-Brillen auf die Nase setzt und ihnen die Möglichkeiten erklärt.“ Viele seien nicht in der Lage sich vorzustellen, wie kulturelle und geschäftliche Inhalte aussehen könnten. Gespräche und das ausgiebige Ausprobieren sind zwingende Voraussetzungen für eine erfolgreiche Überzeugungsarbeit.

Simeon Conzendorf spricht aus eigener Erfahrung, wenn er sagt, dass das Produzieren geeigneter



Die Hauptmannsstube auf Schloss Rochlitz heute (Bild unten) und eine Rekonstruktion der gotischen Epoche mittels der VR-App (Bild oben)

ter Angebote aufwendig ist. Es wird kostspieliges Profi-Equipment und Know-how vorausgesetzt. Und da ist er wieder – der fehlende Mut: „Ich denke, wir Deutschen sind beim Umsetzen von Projekten relativ langsam. Viele originelle Ideen hätte man schon vor zwei Jahren fertigstellen können. Manchmal muss man auch auf die Nase fallen. Nur darin sind wir hierzulande nicht gut. Leute wollen immer eine ganz große Sicherheit haben. Ins kalte Wasser springen und sich trauen – das machen die meisten leider nicht.“

Da ist noch die Skepsis: Wird VR in der Gesellschaft ankommen? Simeon Conzendorf glaubt daran und vergleicht die aktuellen Entwicklungen mit denen des Smartphones. Vor einigen Jahren noch belächelt, besitzt heutzutage jeder eines. Das könnte in Zukunft auch für VR-Brillen gelten.



Auf rund 500 Quadratmetern können Neugierige in der Mediacity Leipzig Virtual- und Mixed-Reality-Formate ausprobieren und im VR-Kino Platz nehmen.

BlendFX entwarf für Schlösserland Sachsen die App „Rochlitz VR“, mit der Nutzer die Geschichte von Schloss Rochlitz virtuell erleben können. Knapp ein Jahr dauerte die Entwicklung. Für Simeon Conzendorf ist dies nach wie vor eines seiner Lieblingsprojekte. Die Verantwortlichen hätten sich etwas getraut, was ihn beeindruckte. Denn andere potenzielle Auftraggeber schreckten aufwendige Produktionen wie diese ab. Zu hohe Kosten, unsichere Zukunftsperspektiven und die Notwendigkeit, sich von linearen Denkmustern zu verabschieden, seien wohl unüberwindbare Hürden gewesen.

Anastasia Ziegler, Leiterin der DREFABRIK, zu der auch die Plattform LEAVR gehört, vermisst „etwas Rückenwind von der Standortpolitik“. So könne in Sachsen und über die Grenzen hinaus ein „starkes Ökosystem“ aufgebaut werden. „Wir bewegen uns mit der VR in einem Mediensegment, das von kurzen Innovationszyklen geprägt ist. So sind zum Beispiel die erforderlichen Investitionen in die Technologien für Unternehmen oft nicht leicht zu stemmen. Auch ein Innovationsförderprogramm für immersive Medieninhalte könnte Katalysatoreffekte entfalten“, schätzt Ziegler. Für sie ist Sachsen im Bereich VR ein „hidden champion“ und längst auf Wachstumskurs.

Mit LEAVR möchte die DREFABRIK, übrigens eine Marke der DREFA, die wiederum Tochtergesellschaft des Mitteldeutschen Rundfunks ist, einen Beitrag zum Etablieren solcher Medien leisten. Auf rund 500 Quadratmetern können Neugierige in der Mediacity Leipzig Virtual- und Mixed-Reality-Formate ausprobieren. „Wir

verstehen LEAVR als Manufaktur für neue Perspektiven, wo wir als DREFABRIK immersive Erzählformen entwickeln, neuartige VR-Projektideen auf den Weg bringen und innovative Medieninhalte produzieren, die dem Nutzer intensive Erlebnisse ermöglichen. LEAVR bietet uns die Chance, die Entwicklung neuer Medienkonzepte entscheidend mitzuprägen“, so Anastasia Ziegler.

Daniel Pots, Simeon Conzendorf, Anastasia Ziegler – sie sind sich sicher, dass immersive Medien unser Leben in Zukunft bestimmen können und werden. Auch Britta Senn zweifelt nicht daran. Die Mitbegründerin des Vereins Transmedia Mitteldeutschland möchte Programmierer, Designer, Agenturen, Sende- und Förderanstalten für das Erschaffen neuartiger Inhalte überregional vernetzen. Denn bei der Produktion solcher Projekte sei der Aufwand unter Umständen größer als beim Dreh eines Films. Gestalterisches, Technologien, Teamwork und Distribution müssten gleichermaßen berücksichtigt werden. Wenn völlig unterschiedliche Beteiligte zusammenkämen, sei es nötig, neue Wege der Kommunikation zu finden.

Einen Bedarf sieht Britta Senn keineswegs nur bei finanziellen Mitteln: „Was wir generell brauchen, das ist ein größerer Rahmen, in dem wirklich viel ausgetestet werden kann und wo das erlangte Wissen auch begleitet wird. Zum Beispiel durch wissenschaftliche Institutionen oder durch professionelle Workshops. Innovationsentwicklung ist eine viel größere Herausforderung, als sich zum Beispiel einfach nur eine Kamera zu schnappen.“

„Mehr Weiterbildungsmöglichkeiten, vielleicht sogar ein für digitale Medien wirklich offenes Medienzentrum mit Kreativvorträgen, Austausch und praxisbezogenen Workshops“ würde sich Britta Senn wünschen. Und da ist noch die Interdisziplinarität: „Diese Neuen Medien, nicht nur VR und 360°-Inhalte, zeigen, dass Technologie es uns ermöglicht, näher zusammenzurücken. Es gibt nicht den einen Fachbereich, wir sind nicht mehr nur die Film- und Medienbranche.“ Branchenübergreifende Verbindungen zu schaffen, das führe zu vielen neuen Chancen. Für alle Akteure.

Tatendrang zeigen und „machen“, statt skeptisch darauf zu warten, von anderen Ländern überholt zu werden. Das ist der Grundtenor vieler, die sich bereits mit immersiven Medien auseinandersetzen. Einen Schub könnten Förderungen und Bestrebungen der Industrie sowie der Politik bewirken. Aber auch Wissenschaft und Bildung sollten aktiv werden, um den Bereich zu erforschen und zu nutzen. Eines ist sicher: Extended Reality und die dazugehörigen Ansätze werden unser Leben verändern. Wer daran partizipieren möchte, beteiligt sich nicht erst irgendwann später. ■

Mehr zu VR im Industrie- und künstlerischen Bereich unter

www.filmverband-sachsen.de

Hier trifft sich die Branche

XR Meetup Leipzig:

regelmäßig stattfindendes Treffen für Enthusiasten und Interessierte

www.meetup.com

Transmedia Mitteldeutschland:

Der Verein vernetzt Unternehmen, Produzenten sowie Kreative und unterstützt Entwicklungen im Bereich der immersiven Medien.

transmedia-mitteldeutschland.de

BetaWebLab:

Der Leipziger Stammtisch für interaktives Erzählen trifft sich sporadisch zum Erfahrungsaustausch.

[@BetaWebLab \(Facebook\)](https://www.facebook.com/BetaWebLab)

Immersive Medien in Sachsen erleben

DOK Leipzig:

Das Internationale Leipziger Festival für Dokumentar- und Animationsfilm zeigt mit DOK Neuland eine Auswahl interaktiver Arbeiten.

www.dok-leipzig.de

KURZSUECHTIG:

Im Rahmen des Mitteldeutschen Kurzfilmfestivals werden auch VR- und 360°-Themen aufgegriffen.

kurzsuechtig.de

Cynetart Festival:

Im jährlich stattfindenden internationalen Festival für transmediale Kunst sind auch interaktive (VR-)Projekte vertreten.

www.cynetart.org

LEAVR:

Auf über 500 m² probieren Privatpersonen oder Unternehmen die neuesten VR-Entwicklungen aus. Ein Projekt der DREFA Media Holding GmbH

www.leavr.de

fsociety Leipzig:

die erste VR-Spielhalle Leipzigs, die vor allem die technischen Möglichkeiten auf interaktive Art verdeutlicht

www.fsociety-leipzig.de



Sven Wernicke

arbeitet als freier Redakteur und Blogger. Er beschäftigt sich vorrangig mit Technologien und Trends und glaubt zu wissen, wie das Internet tickt. Seine eigenen Webprojekte sind für ihn Spielplätze zum Experimentieren.



360° – Produktionen in der Praxis

Forschungsarbeit Kamera

Text: Gisela Wehrl Fotos: LUMALENSCAPE, MiriquidiFilm

360°-Filme werden meist mit einem „Rig“ gedreht, einem eigenen Stativ, auf dem mehrere Kameras aufgehängt sind, deren Bilder später gemeinsam den Rundumblick liefern. Die Inhalte können sich die Zuschauer in unterschiedlicher Weise ansehen, beispielsweise mit einer speziellen VR-Brille – die bekannteste ist derzeit wohl die Oculus Rift. Oder sie können mithilfe ihres Smartphones in Kombination mit einem sogenannten „Cardboard“, einem Papphalter, in die VR-Welt eintauchen. Die dritte Variante ist, die 360°-Inhalte mit einem Tablet zu verfolgen, welches dann immer nur einen Ausschnitt des

Blickfeldes abdeckt. „Alle Filmschaffenden, die wirklich gute Ergebnisse erzielen wollen, sind noch in einer Experimentierphase“, betont Stefan Hannig, Geschäftsführer von LUMALENSCAPE und Kameramann. Die Leipziger Firma hat bei einem kommerziellen Projekt 360° umgesetzt: Für die Universität Halle hat LUMALENSCAPE einen virtuellen Rundgang durch Hochschule und Stadt erstellt, um so potenzielle Studenten an die Saale zu locken. An Interessenten schickt die Universität sogar Cardboards, die Smartphones in einfache 360°-Brillen verwandeln. Bislang ist dies das einzige 360°-Projekt von



Es liegt in der Natur des Mediums, dass sich 360°-Inhalte nur bedingt in die Zweidimensionalität übersetzen lassen. Ein Ansatz ist das sogenannte „equirectangular stitched Panorama“, das einen ersten Eindruck vom LUMALENSCAPE-Projekt für die Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg liefert.

LUMALENSCAPE. Auch wenn die Firma mehrere Anfragen im Industriefilmbereich hatte – die potenziellen Kunden hätten den nötigen, großen Aufwand unterschätzt. Die Projekte kamen daraufhin nicht zustande.

„Es wird noch sehr lange dauern, bis man einen Knopf drückt – und alles wird hübsch“, sagt Stefan Hannig. Ihm geht es dabei vor allem um das sogenannte „Stitching“, durch das die Bilder der einzelnen Kameras zusammengerechnet werden und im Anschluss ein sphärisches Bild ergeben. Zwar gibt es Programme, die dieses Stitching automatisch durchführen – Fehler bleiben dabei aber nicht aus. „Dann taucht plötzlich ein Bein ganz woanders auf“, beschreibt Hannig ein Problem, das sich ereignen könne: „Die Frage ist also, gewöhnt man sich an die Fehler oder gewöhnt

man sich an den Aufwand?“ Neueinsteigern rät er, dass sie den Aufwand in der Postproduktion auf keinen Fall unterschätzen sollten. Ohnehin ist Hannig der Meinung, dass zumindest im Industriefilmbereich der 360°-Hype weitgehend abgeklungen sei.

Hannig ist daher mittlerweile froh, dass LUMALENSCAPE aufgrund von Lieferschwierigkeiten bisher keine eigene Technik gekauft hat. Das Kamera-Rig für die Produktion haben sie sich bei Leipziger Kollegen gemietet, u. a. das FreedomRig auf Basis von sechs kleinen GoPro-Kameras. „Nur sechs GoPros gemeinsam liefern überhaupt erst eine ausreichende Auflösung“, sagt Hannig. Beim Einsatz von noch weniger Kameras dieser Art würde das Bild nicht mehr scharf werden. Wegen der Auflösung entschied



Danko Dolch am Set von „Miriquidor“

sich Danko Dolch bei dem fiktionalen Kurzfilm „Miriquidor“ gegen GoPro-Kameras. 360° wollte der technisch versierte Dolch, der im Hauptberuf für TFD Technischer Filmdienst in Leipzig arbeitet, schon seit geraumer Zeit ausprobieren, insbesondere da ihn die bisherigen Inhalte für 360° eher gelangweilt hätten: „Die Technik war cool, aber ich hatte nie wirklich Lust gehabt, mir das anzugucken.“ Daher war er schon länger mit der Produktionsfirma MiriquidiFilm, die auch in Leipzig einen Sitz hat, im Gespräch bis diese schließlich ihr Pilot-Projekt „Miriquidor“ zur gemeinsamen Erprobung vorschlug. Weil beiden Parteien die Auflösung sehr wichtig war, hätten gemietete Rigs mit den entsprechenden Kameras mehr als 1.000 Euro gekostet – pro Tag. „Ich bin da eh nicht so ehrfürchtig“, sagt Dolch. Er machte sich auf die Suche nach einer selbst gestalteten Lösung. „Ich dachte, das ganze Internet ist voller Leute, die Erfahrungsberichte abgeben.“ Doch auch Dolch musste feststellen, dass es auf ein größeres Experiment hinauslaufen würde. Die Konzeption des Rigs erfolgte gemeinsam mit der Produktionsfirma. Die Kameraentscheidung fiel auf die Panasonic Lumix GH5, u. a. deshalb, weil sie mit 5K eine große Auflösung liefert und auch preislich im Rahmen des Machbaren liegt. Durch Superweitwinkelobjektive, eine Art Kugellinse vor der Kamera, konnte Dolch sein Rig mit nur drei Kameras bauen. Schon bei den Tests fiel Dolch auf: „wie klein der effektiv bespielbare Bereich ist“. Nur ein bis maximal zwei Meter seien möglich, sagt Dolch, wenn man die Schauspieler präsent im Vordergrund haben wolle – weiter weg wirkten sie nur noch wie Statisten. Überrascht war er auch, dass er – anders als bei den GoPro-Rigs, die er zuvor ausprobiert hatte – plötzlich Probleme mit der zu hohen Lichtempfindlichkeit der GH5-Kameras hatte. Er kann sich durchaus vorstellen, dass die Produktionsfirma

und er ihr Know-how für andere Produzenten zur Verfügung stellen und gegebenenfalls auch weitere Rigs bauen. Diese bringen natürlich, wie alle Rigs, das Problem mit sich, dass die komplette Filmcrew und sämtliches Equipment rundum, wie zum Beispiel Lampen, beim Dreh aus dem Bild verschwunden sein müssen.

Conrad Lobst hat dieses Problem bei seinen 360°-Projekten nicht – weil er dabei nur eine Kamera nutzt. Schon beim Kurzfilmprojekt „Walhalla 360“ drehte er die 360°-Sphäre in Form von verschiedenen „Tortenstücken“, die dann in der Postproduktion wieder zusammengesetzt wurden. Das heißt, die Darsteller wurden einzeln beziehungsweise in kleinen Gruppen vor einem Greenscreen gefilmt und später in der Postproduktion in einer virtuellen 360°-Welt zusammengebaut. Beim Projekt „Future Diaries“ der Leipziger Produktionsfirma expanding focus wendet Lobst dasselbe Prinzip an. Allerdings wird hier die stereoskopische Aufnahme anvisiert – 360° in 3D, sozusagen. Das gesamte Feld sieht Lobst als eine Art „Forschungsprojekt“, erst recht, weil für ihn bei seiner Arbeit nicht schöne Bilder im Vordergrund stehen, sondern die Gestaltung eines hochwertigen Projektes. Aus seinen Erfahrungen bei beiden 360°-Projekten gibt er Filmschaffenden, die sich für diese Erzählweise interessieren, Folgendes mit auf den Weg: „Kein Mensch will sich dauernd mit der Brille umdrehen. Der größte Fehler, den man machen kann, ist, permanent 360° erzählen zu wollen. Man muss es zu etwas Besonderem machen, dass man sich umdreht“, sagt Lobst überzeugt und fährt fort: „Die wichtigste Frage lautet daher: Wie bekommt man eine Fokussierung hin?“ Doch bereits bei der Konzeption und beim Drehbuch fängt für ihn die Arbeit für 360° an, weil das Feld noch so neu ist, dass dort der Inhalt eben nicht in erster Linie die Form bestimmt: „Mein Vorschlag ist, dass man sich ganz genau überlegt: Warum will ich 360° erzählen?“ In den letzten Jahren gab es den Trend, dass sich die Arbeit am Bild vermehrt in die Postproduktion verlagert hat. „We do it in Post“ ist zu einem Running Gag geworden. Gerade bei so aufwendigen Projekten wie den 360°-Projekten wünscht sich Lobst den umgekehrten Trend: „Wir müssen das aus der Post wieder nach vorne in die Vorbereitung holen!“ Mache man das nicht, ließen sich Fehler später nur noch mit immensem Mehraufwand korrigieren – oder gar nicht. ■



DREFABRIK

360° VIDEO, VIRTUAL UND MIXED REALITY

MAKE THE AUDIENCE EXPLORE

WWW.DREFABRIK.INFO



Die Leipziger Kulturbürgermeisterin Dr. Skadi Jennicke im Gespräch

„Verstehen Sie das jetzt als Anfang“

Seit Juni 2016 ist Dr. Skadi Jennicke Bürgermeisterin und Beigeordnete für Kultur der Stadt Leipzig. Joachim Günther und Jana Endruschat vom FILMVERBAND SACHSEN trafen die gebürtige Leipzigerin an ihrem Arbeitsplatz im Neuen Rathaus. Sie sprachen mit ihr über Filmkultur im Allgemeinen und die Filmkultur in Leipzig im Besonderen sowie über die Entwicklung des ältesten Dokumentarfilmfestivals der Welt und nachhaltige Kulturpolitik.

Interview: Joachim Günther, Jana Endruschat Fotos: Mahmoud Dabdoub, Jana Endruschat

Joachim Günther: Sie haben zur Eröffnung des DOK Leipzig eine sehr schöne Rede zur Rolle der Filmkultur gehalten. Welche Bedeutung messen Sie der Filmkultur und dem Filmschaffen in unserer Zeit bei?

Dr. Skadi Jennicke: Speziell auf den Dokumentarfilm bezogen hat dieser – und das wäre auch der Anspruch, den ich an DOK Leipzig stellen würde – dorthin zu gucken, wo es wehtut. In der gesamtgesellschaftlichen Situation, in der wir uns gerade befinden, auch mit Blick auf die Bundestagswahl, ist es umso unerlässlicher, mit dokumentarfilmischen Mitteln den Blick auf die Schmerzpunkte unserer Welt zu lenken. Es sollten Widersprüche provoziert werden, um den Zuschauer herauszufordern, sich zu positionieren – und das auf internationaler Ebene. Leipzig wird in der DOK-Woche diesbezüglich ein bisschen zum Brennpunkt des internationalen Austausches.

Jana Endruschat: Kann Film Ihrer Meinung nach die Gesellschaft beeinflussen?

Jennicke: Mit Sicherheit nicht direkt und nicht im Sinne von Gesetzesänderungen. Aber gesellschaftliche Wirksamkeit fängt bei einem öffentlichen Publikum an und setzt voraus, dass sich das Publikum berühren lässt, und dann kann es subjektive Veränderungsprozesse geben. Im besten Fall kollektivieren sich diese. Dass Film oder Kunst im Allgemeinen gesellschaftlich wirksam sind, daran glaube ich ganz fest.

Günther: Wie sind denn Ihre Erwartungen bezüglich der Entwicklung von DOK Leipzig?

Jennicke: Da muss man vielleicht trennen. Zunächst: die Erwartung an das Unternehmen Leipziger Dok-Filmwochen GmbH. Hierfür sind die Erwartungen klar in der Ratsvorlage skizziert und die Geschäftsleitung ist gefordert, diese umzusetzen. DOK Leipzig ist das älteste Dokumentarfilmfestival der Welt und dieser Tradition muss es auch gerecht werden. Eine ganz richtige Entscheidung war, die Filmproduktionsbranche ins Festival aufzunehmen. Das liegt jetzt schon ein paar Jahre zurück. Hier ist ein Entwicklungs-

feld, auf dem sich das Festival am Markt gut positioniert hat, und das gilt es auszubauen. Das schafft man nur mit jährlichen Innovationen. Und die erwarte ich – künstlerisch, unternehmerisch und im Sinne der Branche. Und auch die Stadt hat das gute Recht, dies zu erwarten.

Endruschat: Gibt es eine Transparenz den Bürgern gegenüber, die zum Beispiel darüber aufgeklärt werden wollen, wenn DOK Leipzig eine finanzielle Erhöhung erhält und warum das passiert?

Jennicke: Die Ratsvorlage, mit der wir der DOK Leipzig dieses Jahr einmalig 230.000 € zuwenden, ist öffentlich. Die Bürger können sich da umfassend informieren. Das Papier enthält eine Analyse, warum die Leipziger Dok-Filmwochen GmbH in diese wirtschaftliche Situation geraten ist. Ich sage es mal ganz ehrlich, ich hätte den Zuschuss lieber für ein Jubiläumsfestival gegeben, anstatt für die wirtschaftliche Grundausstattung des Unternehmens. Aber so ist das nun mal. Mittelbare Transparenz wollen wir in Zukunft dadurch herstellen, dass wir für die Leipziger Dok-Filmwochen GmbH einen Aufsichtsrat etablieren, der mit Stadträten besetzt sein wird, sodass es eine engere Anbindung des Unternehmens an den Stadtrat gibt. Das ist nur eine indirekte Transparenz, aber ich denke, in einer repräsentativen Demokratie heißt Transparenz nicht, dass alles für jeden immer sofort sichtbar ist. Die Unternehmensdaten sind über den Beteiligungsbericht der Stadt Leipzig für jeden Bürger zugänglich. Insofern gibt es da meiner Ansicht nach keine Intransparenz.

DOK Leipzig ist das älteste Dokumentarfilmfestival der Welt und dieser Tradition muss es auch gerecht werden.

Endruschat: Sie sprechen in Ihrem kulturpolitischen Programm von einer nachhaltigen Kulturpolitik. Was verstehen Sie darunter?

Jennicke: Mit nachhaltig meine ich, dass wir von einmaligen Events wegkommen. Das ist der

Nachhaltigkeitsbegriff in der Kulturpolitik, so wie ich ihn verstehe. Auf DOK Leipzig bezogen heißt das, dass ich natürlich erwarte, dass so ein Festival die Stadt Leipzig in der Filmlandschaft positioniert. Die Stadt muss spüren, dass sich die Welt für diese eine Woche in Leipzig begegnet. Diesen charakteristischen „Ausnahmestand“ haben wir eigentlich sonst nur während der Buchmesse oder während des Wave-Gotik-Treffens. Solche Tage verändern diese Stadt. Das finde ich gut und ist vielleicht insofern nachhaltig, als dass es nicht spurlos bleibt. Außerdem ist das DOK auch das Jahr über mit einzelnen Veranstaltungsformaten präsent, was ich wichtig finde. Es gibt ganz viele Akteure hier in der Stadt, die sich mit Film auseinandersetzen. Daher erhebe ich nicht den Anspruch, für die gesamte Branche oder für das gesamte Feld sprechen zu können. Im Filmbereich – vielleicht ist das auch eine wichtige Vorbemerkung – ist der kommunale Blick notwendigerweise sehr eingeschränkt. Weil Film allein mit kommunalen Mitteln natürlich niemals hinreichend unterstützt werden kann.

Bisher war unsere Haltung tatsächlich immer, dass Film in der Fachförderrichtlinie Kunst und Kultur nicht gefördert wird.

Endruschat: Liest man sich durch die Fachförderrichtlinie der Stadt Leipzig, fällt auf, dass der Film darin nicht vorkommt. Die Mitteldeutsche Medienförderung ist jedoch nicht für jeden Filmemacher die erste Anlaufstelle, und eine eher kleinteilige Förderung wäre bei so manchem Filmprojekt sinnvoll.

Jennicke: Bisher war unsere Haltung tatsächlich immer, dass Film in der Fachförderrichtlinie Kunst und Kultur nicht gefördert wird. Wir waren der Meinung, dass die Summen, mit denen wir in der Projektförderung hantieren, zu gering sind, um einer Filmrealisation zu helfen. In der Regel sind das zwischen 5.000–15.000 €. Das hilft keinem Filmemacher über die Straße. Die andere Überlegung war, dass wir immer davon ausgegangen sind, Filmförderung ist originäre Sache von Land und Bund, und es ist keine primäre kommunale Aufgabe. Es wäre zu überlegen, dass man Film in der Medien- und Kreativwirtschaft ansiedelt. Da muss man unterscheiden, von welcher Art Filmemacher reden wir? Von künstlerischen Filmemachern? Dann wären sie sicherlich

bei der Fachförderrichtlinie Kunst und Kultur richtig aufgehoben. Oder reden wir von Produktionsförderung, um sich am Markt zu platzieren? Dann wäre es ein Thema für die Medien- und Kreativwirtschaft. Wir haben die Situation, dass wir dieses Jahr 5,8 Millionen € für die freie Kunst und Kultur ausgeben. Würden wir den Film dort jetzt als neue Sparte mit aufnehmen, hieße das Kürzungen in den anderen Sparten. Das will ich für die Zukunft aber gar nicht ausschließen. Ich sage nur, ich habe eine gesunde Zurückhaltung, ein neues Fördergebiet im Bereich Kunst und Kultur aufzumachen.

Günther: Wie steht es Ihrer Einschätzung nach um den Filmstandort Leipzig?

Jennicke: Ich nehme wahr, dass sich hier Filmproduktionsfirmen ansiedeln, die erfolgreich produzieren, und man sich hier auch als kreativer Filmschaffender gut entwickeln kann. Die Lebensbedingungen sind hier noch so, dass man sich auch mit einem relativ geringen Budget niederlassen kann. Kontakte knüpft man ebenfalls relativ unkompliziert. Wir haben den MDR als großen Medienanker, wo viel andockt. Ich habe das Gefühl, die gesamte Atmosphäre strahlt Kreativität aus. Das, denke ich, ist im Gesamtpaket eine sehr, sehr gute Ausgangsposition, um sich hier niederzulassen und auch hierzubleiben.

Günther: Wie geht es Ihnen eigentlich, wenn Sie am alten Capitol vorbeigehen? Das war einmal der Mittelpunkt der Filmkultur. Können Sie zufrieden sein mit dem, was wir in Leipzig derzeit haben?

Jennicke: Da treffen Sie bei mir eine sentimentale Ader. Ich bin Leipzigerin und kenne das Capitol noch gut. Mit ihm ist sicherlich viel Festivalgeschichte und Herzblut von Leipzigern und Festivalbesuchern verbunden. Ein kurzer Blick auf das DOK Leipzig zeigt, dass das Festival in Zukunft nicht sinnvoll wachsen kann, da es die Leinwandkapazität in Leipzig dafür gar nicht gäbe. Die Cinémathèque Leipzig hatte eine Erhebung gemacht, wie die Leinwandsituation in Leipzig ist. Da ist Luft nach oben. Das sehen wir aber auch in der Verantwortung der Kinounternehmen, den Markt gut im Blick zu behalten. Ich denke jedoch, in der nicht kommerziellen Kinolandschaft sind wir ganz gut aufgestellt.

Günther: Wie wichtig sind Ihnen solche Initiativen wie die der Cinémathèque Leipzig?

Jennicke: Von solchen Initiativen lebt Leipzig. Dieser Aufbruchs- und Gründergeist ist ein Mar-

kenzeichen unserer Stadt. Deswegen ist mir das außerordentlich wichtig, dass er auch in Zukunft möglich bleibt. Sicherlich wird sich da nicht alles verstetigen und in gleichem Maße fördern lassen. Das hängt dann davon ab, wo sich Einzigartiges aus der Mitte der Zivilgesellschaft entwickelt. Wenn etwas organisch aus sich selbst heraus wächst, hat das eine Widerstandskraft gegen Widrigkeiten. Das ist etwas ganz Wertvolles.

Endruschat: Die Cinémathèque Leipzig ist auf die Stadt zugegangen, mit der Idee ein Filmkulturhaus zu errichten. Nun sind bereits vier Jahre ohne nennenswerten Erfolg vergangen.

Jennicke: Das ist nicht optimal gelaufen. Da hat sich die Cinémathèque, allen voran Angela Seidel mit Ihrem Verein im Rücken, auf den Weg gemacht und ein Konzept entwickelt. Die Stadt Leipzig hatte eine Immobilie ausgeschrieben, wofür sich der Verein interessiert hatte, und dann ist zwei Jahre lang nichts passiert. Unterdessen hat sich der Grundstückspreis mehr als verdoppelt ... So sollte es nicht laufen, das will ich ehrlich zugeben. Das ist auch nicht fair gegenüber dem Engagement. Ich glaube an das Konzept, dass die Cinémathèque vorgelegt hat und ich hoffe, dass wir zumindest so viel Klarheit schaffen konnten, dass wir jetzt für den zweiten favorisierten Standort mit mehr Teamgeist herangehen können. Wir befinden uns noch in der Konzeptphase. Ich kann von kommunaler Seite aktuell keine Förderung zusagen, aber es gibt Gespräche, wie und in welcher Form wir hierfür gemeinsam mit weiteren Partnern eine Förderkulisse bauen.

Günther: Sagen Sie uns noch einen Satz dazu, ob und inwiefern solch eine Einrichtung als Gravitationszentrum auch Teil eines kommunalen Entwicklungskonzepts sein könnte? Wäre so etwas überhaupt nötig?

Jennicke: Das ist doch nahezu ideal: Diese Kombination von einem kommunalgeförderten gemeinnützigen Bereich, der sich auch zukünftig in der Filmvermittlung noch viel stärker profilieren möchte, gekoppelt mit wirtschaftlichen Unternehmen aus der Filmproduktions- und Kreativbranche. Ich finde das hervorragend, wenn das dann – Gravitationszentrum ist ein ganz schöner Begriff – eine Zentrifugalkraft entwickelt und sich hier noch mehr ansiedelt, dann hätten viele vieles richtig gemacht.

Endruschat: Seit 2016 gibt es die Reihe IMPULS Kulturpolitik. Könnte hierbei auch Film ein Thema werden?

Jennicke: IMPULS Kulturpolitik ist so gedacht, dass wir mit verschiedenen Akteursgruppen ins Gespräch kommen oder sie miteinander ins Gespräch bringen. In der Vergangenheit ging es u. a. um die darstellenden Künste oder darum, wie die großen Häuser mit der Freien Szene zusammenarbeiten. Es liegt immer die Möglichkeit in der Luft, auf kulturpolitische Themen zu reagieren, diesbezüglich habe ich bisher noch kein Gesprächsbedürfnis bei den Filmleuten wahrgenommen. Wenn sie das formulieren, spricht gar nichts dagegen, dazu auch eine Veranstaltung zu machen.

Günther: Das kann zweierlei Dinge bedeuten: Das kann einerseits bedeuten, dass alle rundum zufrieden sind oder dass keiner überhaupt etwas erwartet. Letzteres wäre nicht wirklich eine gute Botschaft. Ich glaube nicht, dass es so ist. Man kann aber trotzdem überlegen, inwiefern die Stadt nicht nur konstatiert, ein Medien- und Filmstandort zu sein, sondern dies tatsächlich aktiv kommuniziert und eine beidseitige Kommunikation entsteht. Soweit es notwendig und wünschenswert wäre, würde ich als Bürger dieser Stadt sagen: Da geht noch was!

Jennicke: Da geht noch was! Verstehen Sie das jetzt als Anfang, und wenn die Filmschaffenden dieser Stadt auf mich zukommen wollen, dann sind Sie herzlich eingeladen. Ich verschließe mich nicht dem Dialog. Im Gegenteil: Ich biete ihn ausdrücklich an. ■



Dr. Skadi Jennicke

arbeitete nach ihrem Studium der Dramaturgie in Leipzig zunächst als feste und freie Dramaturgin an mehreren Häusern bundesweit. Nach ihrer Promotion an der Martin-Luther-Universität in Halle-Wittenberg agierte sie als stellvertretende Vorsitzende und kulturpolitische Sprecherin der Fraktion DIE LINKE im Stadtrat Leipzig, bis sie im Juni 2016 das Amt der Bürgermeisterin und Beigeordneten für Kultur übernahm.

Eine Auswahl internationaler Preise

Der FILMVERBAND SACHSEN gratuliert seinen Mitgliedern zu einem erfolgreichen Filmjahr 2017!

AVANGA Filmproduktion

WorldMediaFestival: intermedia-globe GOLD

VARA - Smartest Light

Kunde: Holy Trinity GmbH

*Produktionsfirma: AVANGA Filmproduktion
GmbH & Co. KG*

Regie: Clemens Hübner

Kamera: Jürgen Rehberg

Internationale Tourismus-Börse:

Goldenes Stadttor BRONZE

WorldFest-Houston:

Remi Award PLATINUM

Art&Tur International

Tourism Film Festival: 2. Preis

Our Beat. Our Sound. Our Home.

Kunde: Sächsische Staatskanzlei

Agentur: Ketchum Pleon

*Produktionsfirma: AVANGA Filmproduktion
GmbH & Co. KG*

Regie: Clemens Hübner

Kamera: Jürgen Rehberg, Sebastian Linda, u. a.

Komponist: Sven Helbig

Balance Film

FILMFEST DRESDEN: Preis der DEFA-Stiftung
zu **zahn**

Regie: Rebecca Blöcher

Produktionsfirma: Balance Film

SCHLINGEL: Preis für den Besten Anima-
tionsfilm im Nationalen Wettbewerb

Höchste Zeit Herold!

Regie: Francie Liebschner

Produktionsfirma: Balance Film

Anne Zohra Berrached

Deutscher Filmpreis:

Silberne Lola für Bester Spielfilm

24 Wochen

Regie: Anne Zohra Berrached

Produktion: Zero One Film

Cinémathèque Leipzig e. V.

Kinopreis der Deutschen Kinemathek

für das Kinojahr 2016

Kategorie „Kino, das wagt“

Kathleen Biermann-Jung

Cannes Corporate Media & TV Awards:
Silberner Delphin in der Kategorie
„Marketingfilme B2C“

Benno von Meissen – Sachsens erster Heiliger

Regie: Kathleen Biermann-Jung/Richard Krause
Produktionsfirma: Biermann-Jung
Kommunikation & Film



© Mer Film

Alice von Gwinner

MACHFestival: Publikumspreis
Baltic Film Art Festival: Jury-
preis (Kategorie Kunstfilm)
Zwischen uns steht ein Salat
Regie: Alice von Gwinner

in one media

Edmonton International Film
Festival: Award of Distinction

Irgendwer

Regie: Marco Gadge
Produktionsfirma: in one media



© Biermann-Jung Kommunikation & Film

Nadine Gottmann

Künstlerförderpreis der Stadt
Friedrichshafen 2017
für die Verdienste als
Drehbuchautorin

Rohfilm Factory

Nordische Filmtage Lübeck: Publikumspreis
What Will People Say
Regie: Iram Haq
Produktionsfirma: Rohfilm Factory, Mer Film

Sechster bundesweiter Kurzfilmtag am 21. Dezember auch in Sachsen

Nichts gegen ein gutes Duell



Still aus dem Film „A Heap of Trouble“, der in einem der Motto-Programme, „Strange Neighbourhood“, enthalten ist.

Text: Stefan Bast

Am 21. Dezember erlebt der bundesweite Kurzfilmtag mit Hunderten von Veranstaltungen seine sechste Auflage, dieses Mal unter dem Motto „Nebenan“. Prominente Unterstützung kommt von den diesjährigen BotschafterInnen Jasna Fritzi Bauer, Benno Fürmann, Romano, Meret Becker, Ole Plogstedt und Louis Hofmann.

Auch in Sachsen hat sich der Aktionstag als vorweihnachtlicher Veranstaltungshöhepunkt etabliert. Die kompakten Streifen laufen am kürzesten Tag des Jahres nicht nur in den einschlägigen Kinos, sondern auch an vielen anderen Orten. So präsentiert das Dresdner „Institut für gute Nachbarschaft“ passend zum diesjährigen Schwerpunkt in einem Tante-Emma-Laden das Programm „Höllische Nachbarn“. Im Clubkino im Dresdner Lingnerschloss und in den Cammerspielen Leipzig wird die eingestaubte Streitkultur zum Leben erweckt, wenn es heißt: „En garde! Nichts gegen ein gutes Duell“. Von der Beziehungskomödie über politische Duelle bis hin zum „sächsischen Western“ präsentiert der FILMVERBAND SACHSEN regionale Kurzfilme.

Wer sich nach Kleinnaundorf bei Freital aufmacht, kann dort Kurzfilme an einem ganz besonderen Ort erleben: in der Kapelle. Auch für die Jüngsten bietet der Kurzfilmtag einiges. „Kurze



Still aus dem Film „Miriam“, der im Programm „Höllische Nachbarn“ läuft, welches das „Institut für gute Nachbarschaft“ in einem Dresdner Tante-Emma-Laden zeigt.

für Kurze am fast Kürzesten“ lautet etwa das Motto der Kinder- und Jugendbibliothek Bautzen, die bereits am 20. Dezember zum Aktionstag einlädt. Doch damit nicht genug. Die Veranstaltungübersicht wird ständig aktualisiert und ist nachzulesen auf kurzfilmtag.com. Wer etwas Eigenes auf die Beine stellen möchte, kann dies noch kurzfristig tun und sich kostenlos auf der Website anmelden. Jana Cernik, Geschäftsführerin des Bundesverbandes Deutscher Kurzfilm, der den Kurzfilmtag koordiniert: „Wir freuen uns, dass am kürzesten Tag des Jahres Menschen an ganz unterschiedlichen Orten zusammenkommen, um Kurzfilme zu schauen. Viele von ihnen erleben dann zum ersten Mal, wie faszinierend vielseitig, unterhaltsam, aber auch nachdenklich das kurze Format sein kann.“ Dafür, dass dieses Aha-Erlebnis bereits frühzeitig passiert, wurde das Projekt „Wir zeigen's euch!“ ins Leben gerufen. Jugendliche zwischen 12 und 19 Jahren sind eingeladen, ihre eigene Filmveranstaltung zum Kurzfilmtag zu gestalten und durchzuführen. Unterstützung erhalten sie vom Bundesverband. ■

kurzfilmtag.com

Der FILMVERBAND SACHSEN präsentiert:

En garde! Nichts gegen ein gutes Duell

21.12. / 19:30 Uhr

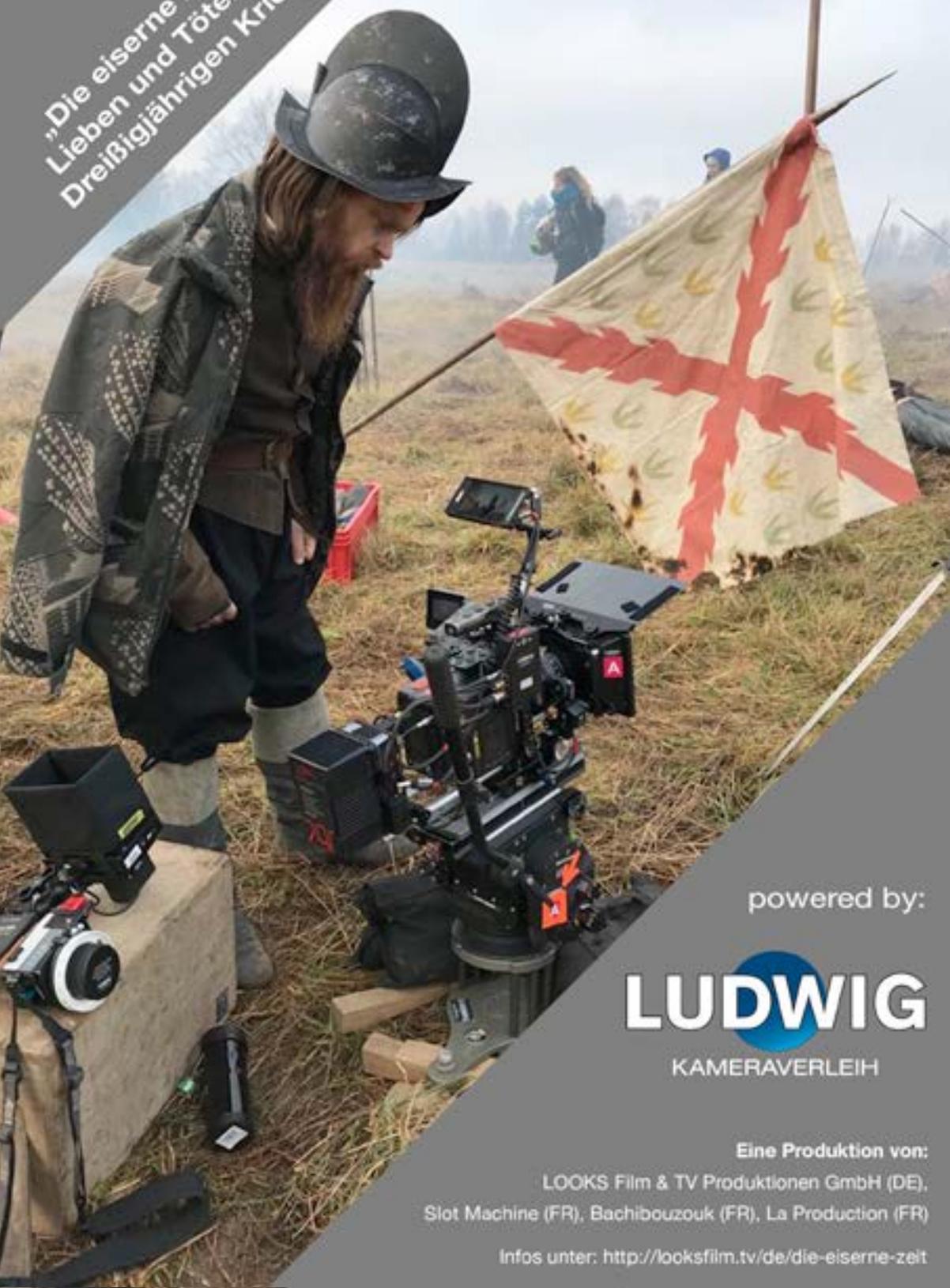
Clubkino im Lingnerschloss, Dresden

21.12. / 19:30 Uhr

Cammerspiele Leipzig e.V., Leipzig

Bildrechte mit freundlicher Genehmigung von: Carine LeBlanc

„Die eiserne Zeit –
Lieben und Töten im
Dreißigjährigen Krieg“



powered by:

LUDWIG
KAMERAVERLEIH

Eine Produktion von:

LOOKS Film & TV Produktionen GmbH (DE),
Slot Machine (FR), Bachibouzouk (FR), La Production (FR)

Infos unter: <http://looksfilm.tv/de/die-eiserne-zeit>



Die Klezmer-Brass-Band „Banda Internationale“ nach einem Konzert in einer Dresdner Bar

Die „Banda Internationale“ spielt gegen Pegida. Die Kamera begleitet sie dabei.

„Nur die Kunst kann uns retten“

Text: Lars Tunçay Fotos: hechtfilm - filmproduktion

Politiker reden immer von Integration – die „Banda Internationale“ aus Dresden lebt sie. Die Klezmer-Brass-Band formiert sich 2001 und beschließt, ein Zeichen gegen Fremdenfeindlichkeit zu setzen. Sie beteiligt sich an Protesten gegen die alljährlichen Naziaufmärsche zum 13. Februar. Als Pegida beginnt, die Straßen für alle unsicher zu machen, die nicht in ihr Deutschenbild passen, beteiligt sich die Band immer wieder an Gegenprotesten, zieht musizierend durch die Straßen und formt den Beat des Widerstands.

Irgendwann ist der Band um den gebürtigen Polen Michal Tomaszewski klar, dass das nicht genügt. Sie müssen selbst aktiv werden. Darum öffnen sie sich als Band für neue Mitglieder und starten ein integratives Musikprojekt mit Geflüchteten. Die Dresdner Regisseure Barbara Lubich und Michael Sommermeyer begleiten sie dabei. Über ein Jahr hinweg entsteht so der Dokumentarfilm „Wann wird es endlich wieder Sommer“.

Der Film beginnt bei den Proben und es bleibt durchweg spannend zu sehen, wer als nächstes durch die Tür des Proberaums kommen und mit seiner ganz eigenen Kunst und Kultur die Band bereichern wird.

So stößt ein in seiner Heimat gefeierter Sänger aus Damaskus hinzu, ebenso ein Heavy-Metal-Gitarrist aus dem Iran. Die Vielfalt bereichert die Gruppe, sorgt aber auch für Spannungen, die nicht selten aufgrund der unterschiedlichen Religionen entflammen.

All das fangen Lubich und Sommermeyer in ihrem Dokumentarfilm ein, der jüngst beim DOK Leipzig seine Premiere im Internationalen Programm feierte und für den Dokumentarfilmpreis des Goethe-Instituts nominiert war. Dazu zählen auch die alltäglichen Zweifel und Sorgen, der Kampf um ein Bleiberecht und die Dankbarkeit für ein Leben in Sicherheit. Sie sind dabei, als die „Banda Internationale“ vor dem bedrängten Flüchtlingsheim in Freital spielt und überall,



Die „Banda Internationale“ zieht mit dem Beat des Widerstands durch die Straßen.

wo es darum geht, die Stimme gegen Rassismus zu erheben. Menschen verschiedener Herkunft gesellen sich dazu, ihre Musik wird vielfältiger, der Erfolg stellt sich ein – und doch ist ihr Kampf nicht zu Ende. Einige der Bandmitglieder werden umquartiert, einige müssen das Land verlassen. Pegida marschiert immer noch. Die „Banda Internationale“ musiziert weiterhin dagegen an. Das von der Dresdner Produktionsfirma hechtfilm produzierte Portrait ist seit November in den Kinos zu sehen. ■



„Wann wird es endlich wieder Sommer“,
 Deutschland 2017, Regie: Barbara Lubich
 und Michael Sommermeyer
 (hechtfilm – filmproduktion),
 Start: 23.11.2017, Verleih: Barnsteiner Film

www.hechtfilm.de



Lars Tunçay

Freier Journalist
 und Filmredakteur
 beim Leipziger
 Stadtmagazin Kreuzer.



Überall wo die Banda Internationale auftritt, findet sie ihre Fans. Ein Jahr lang begleiteten die Regisseure Barbara Lubich und Michael Sommermeyer die Band auf ihren Reisen.

Der Studiengang Medieninformatik/Mediendesign an der FH Dresden

Ein Bekenntnis zum Film



Elias Schwarze und Jonas König produzierten „Rock & Block“ im Kurs „Digitales Projekt/Animationsfilm I“.

Text: Sabine Kues Fotos: Fachhochschule Dresden/Conny Berger, Elias Schwarze/Jonas König, Elzė Tomadiūnaitė, André Schubert

Studioscheinwerfer, Flutlichter und ein Greenscreen, der sich auf eine Breite von sieben Meter ausrollen lässt.

Technisch sei das alles noch nicht perfekt, merkt Fabian Gießler an. Der Mann ist ambitioniert – vielleicht gar Perfektionist – und Professor und Leiter des jüngsten Studiengangs an der Fachhochschule (FH) Dresden: Medieninformatik/Mediendesign. In 2015 wurde der Bachelorstudiengang ins Leben gerufen und kurz darauf nahm Fabian Gießler die Professur für Mediendesign auf. Seit einem halben Jahr haben die ersten beiden Jahrgänge nun auch das Studio mit genannter Ausstattung zur Verfügung.

Hier entstanden noch vor Kurzem Animationsfilme des ersten Jahrgangs, wie ein paar übriggebliebene Storyboards zeigen. Von Legetrick mit ausgeschnittenen Puppen, „klassisch Lotte Reiniger-Style“, wirft Gießler ein, bis hin zu 3D-Animationen sei alles dabei gewesen.

Entscheiden, in welche Richtung es denn später gehen soll, müssen sich die jungen Studenten und Studentinnen zunächst nicht. Feste Departments gibt es ohnehin nicht. „Das ist mehr

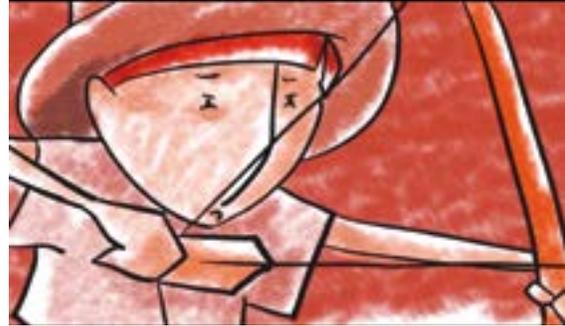
Kunsthochschule, weniger Filmhochschule“, erklärt Gießler die Entscheidung.

Daher umfasst das Curriculum Workshops zur Schauspielführung sowie zur Vertiefung in die Technikdepartments – sei es Licht, Kamera oder Schnitt. Beste Grundvoraussetzung für den ersten Kurzfilmdreh, der für einige im Februar ansteht. Ob dann die Handicam oder die 4K Blackmagic, mit der die FH mittlerweile ausgestattet ist, zum Einsatz kommt, ist den Studenten überlassen.

Als Teil der Fakultät Design, gäbe es einen klaren Fokus auf Mediendesign. Damit habe der Studiengang ein Alleinstellungsmerkmal gegenüber der weitverbreiteten Medieninformatik und sei ein „zukunftsträchtiger Studiengang“, konstatiert Gießler und spielt damit auch auf dessen duales Profil an. Die lineare Erzähltradition von Film und Animation ist nur das eine Standbein; „Games und interaktive Medien“ das Zweite. Verkörpert wird dieses von Marius Brade und seiner Professur der Medieninformatik. Brade leitet die Inhalte rund um Programmierung, Game Design und Softwareanwendungen. Gemeinsam



„Ohne Titel“ von André Schubert aus dem Kurs „Einführung Mediendesign“ im ersten Semester



„A Haunting Hit“ von Elzë Tomadiünaitë entstand im Kurs „Digitales Projekt/Animationsfilm I“

bilden Gießler und Brade die Doppelspitze des Bachelorstudiengangs und arbeiten intensiv an dessen Zukunft sowie an einem Masterstudiengang, der folgen soll. Das Interesse bei den derzeitigen Studenten sei in jedem Fall bereits da, erzählt der Studiengangsleiter enthusiastisch.

Bis dahin soll es ein Virtual Reality (VR) Labor geben, das derzeit in Planung ist und im nächsten Wintersemester einsatzbereit sein soll. Damit gebe es ein Teilgebiet mehr, das den Studenten dazu dienen soll, einen möglichst großen Überblick zu gewinnen. „Gerade der Medienbereich wächst so schnell, dass du gar nicht weißt, was es morgen für einen Beruf gibt und von daher ist es nicht schlecht, wenn man in jedem Bereich mal Projekte gemacht hat. Das ist auch der Auftrag, den wir uns gegeben haben für den Studiengang“, erklärt Gießler. Diese Polyvalenz sei auch wichtig, damit für diverse anschließende Master noch alle Türen offen stünden.

Geprägt – gibt Fabian Gießler zu – sei er auch von der „Bauhaus Mentalität“ und der Idee der fächerübergreifenden Arbeit an Projekten. An der Bauhaus-Universität in Weimar hat er bis zu seiner Berufung an die FH Dresden nicht nur Mediengestaltung studiert, sondern auch gelehrt. Eigentlich sogar mehr als das. Bereits als Student baute er aus Eigeninitiative die Ausrichtung auf Animationsfilm aus und war Teil des neugegründeten Bauhaus Filminstitut, „um eben den Film-Gedanken dort stärker zu verankern, da weder die Studiengänge Mediengestaltung noch Visuelle Kommunikation sich so richtig zum Film bekennen wollten“.

Fabian Gießler hat sich mehrfach zu Film bekannt – erst in Weimar und jetzt in Dresden.

Von Hause aus sei er Filmemacher und das will er auch bleiben: „Ich möchte natürlich, dass die Studenten aus erster Hand erfahren wie es läuft und funktioniert. Deswegen versuchen wir auch beide selbst angewandt zu bleiben.“ Bei Marius Brade bedeutet dies, seine Erfahrungen als selbständiger Entwickler für Apps einzubringen, während Fabian Gießler über die neuesten Änderungen der Richtlinien bei Filmförderanstalten zu berichten weiß. Derzeit arbeitet der Filmemacher wieder an zwei Projekten, die kurz vor der Fertigstellung sind. Und formt dabei auch immer indirekt den Studiengang weiter. Der wird nach Meinung von Gießler allerdings wohl nie final fertiggestellt sein: „Der Studiengang muss sich immer weiterentwickeln, weil sich die Medien auch stetig weiterentwickeln.“

Ein Raum für diese Weiterentwicklung wurde an der FH Dresden bereits geschaffen. Gleich neben dem neuen Studio soll das VR Labor entstehen. Der eine mag hier noch einen leeren Raum sehen, aber für Gießler ist er schon voller Ideen. ■



Fabian Gießler, Professor für Mediendesign



Für den Testdreh im Herbst in München arbeitete Alexander Herrmann mit Regisseur Jos Diegel.

Alexander Herrmann von expanding focus GmbH

„VR 360° wird ein fester Bestandteil unserer Medien sein“

Interview: Alina Cyranek Fotos: Stefan Hannig, Jos Diegel

Alexander Herrmann möchte alles erst einmal verstehen. Geprägt durch einen Dokumentarfilm über Tiertransporte wird er mit vierzehn Jahren zum Vegetarier und glaubt somit an die Macht des Films.

Heute sieht Alexander Herrmann es etwas differenzierter, doch der Glaube an die Kraft der Medien ist nach wie vor sein Antrieb. Hieraus gründete er nach seinem Philosophie- und Dramaturgiestudium zunächst das geisteswissenschaftlich-mediale Kollektiv nifu.tv in München.

Es folgte 2015 die Gründung der Produktionsfirma expanding focus mit dem Schwerpunkt auf Virtual Reality (VR). Die Frage, wie man denn nun mit dem Filmemachen Geld verdient, stellte er sich bereits während seiner Weiterbildung beim Atelier Ludwigsburg-Paris, das angehende europäische Produzenten und Verleiher ausbildet, und sieht die Antwort in einem „virtuellen“ Geschäftsmodell, das er derzeit in Leipzig mit expanding focus realisiert.

Was ist das Geschäftsmodell von expanding focus?

Für mich ist VR der nächste Schritt in der Logik. Das digitale Bild im Raum, unserer Lebenswelt, wird vermutlich eine ähnliche Entwicklung nehmen, wie das Internet: von etwas ganz Abstraktem, Ungreifbarem hin zu etwas Omnipräsentem. In diesem Raum zu erzählen und sich auszudrücken, halte ich somit für besonders reizvoll, sinnvoll und notwendig. Hier wird es in Zukunft möglich sein, Menschen einfach und umfassend zu erreichen, sie zum Nachdenken anzuregen und sie in der analogen Welt über die digitale Technik zu verknüpfen.

Unser Geschäftsmodell ist dreigeteilt: IP Creation [Intellectual Property Creation, Anm. d. Red.], also Entwicklung ganzer Story Worlds; Produktion und Verwertung eigenständiger Derivate; Verkauf von Technologie und Expertise, die wir durch die IP Creation und Produktion erlangen. Das bedeutet: Wir entwickeln und produzieren vor allem Inhalte für den internationalen Markt

mit seriellem Potenzial, sodass wir, bei Erfolg, nicht nur einen Film oder eine Experience produzieren können, sondern gleich mehrere. Dabei ist uns die Bildung der Marke wichtig, damit man hiervon dann weitere Derivate ableiten und vermarkten kann. Mittlerweile werden wir von großen Studios und Weltvertrieben darauf angesprochen, woran wir arbeiten. Das Interesse an Entwicklungen ist wirklich sehr groß.

Eure VR-Serie „Future Diaries“, die sich in der Vorproduktion befindet, soll eine solche Marke werden. Worum geht es in der Serie?

In der Serie geht es um eine fiktionale Zukunft einer Gruppe von Menschen im Jahr 2047. Wir geben uns große Mühe, die Erzählung so zu entwickeln, dass es die zutreffende, echte Zukunft ist: In den 2020er Jahren wurde ein Algorithmus erfunden, der – gepaart mit einer digitalen Währung – die Ressourcen gleichmäßig verteilt. Nun bekämpfen sich zwei Systeme: die alteingesessenen Eliten der Ökonomie und der Politik mit der neuen Gesellschaftsform. Zentral dabei sind die Themen Klimawandel, Ressourcenknappheit und Demokratie.

Die Erzählwelt ist ein komplexes Konstrukt, das anhand einer VR 360°-App, in den sozialen Medien und mithilfe von Suddenlife Gaming-Elementen erzählt werden soll. Den letzten Teil entwickeln wir gemeinsam mit der Leipziger Firma Thadeus Roth.

Hierzu soll eine Graphic Novel die Vorgeschichte der Protagonisten erzählen.

Wie ist der aktuelle Stand der Produktion?

Das Projekt wurde von Anfang an von der Mitteldeutschen Medienförderung finanziell begleitet und basiert nun auf einer soliden Entwicklung. Momentan produzieren wir den Trailer, der den *Look and Feel* des Projektes vermitteln soll. Die CGI-Hintergründe sind fast fertig gebaut. Mit den Leipziger Teams von Blend FX und LUMALENSCAPE und dem Kameramann Conrad Lobst haben wir gerade den zweiten Kameratest hinter uns. Stereoskopie birgt verschiedene Herausforderungen, zum einen müssen zwei Kameras perfekt aufeinander abgestimmt sein, zum anderen müssen wir die Schauspieler stereoskopisch als Ganzkörper und nicht nur ausschnittsweise erfassen. Wir wollen eine hoffnungsvolle Geschichte erzählen, aber, sie dramaturgisch mittels dieser komplexen Welt in einem Trailer



Alexander Herrmann, Geschäftsführer von expanding focus GmbH

von fünf Minuten für eine VR-Anwendung zu erzählen, ist eine große Herausforderung. Insbesondere, weil wir den Zuschauer in eine Art „Aktivismusstimmung“ versetzen wollen, um sich im Jetzt mit der Zukunft auseinanderzusetzen. Bei den meisten Punkten sind wir kurz vor dem Durchbruch, sodass wir die Veröffentlichung für das Frühjahr planen.

Du engagierst dich stark in der VR-Szene. Was hat es mit Kaleidoscope auf sich?

Kaleidoscope ist streng genommen eine Firma aus den Vereinigten Staaten, die sich um VR-Produzenten kümmert. Sie sammelt verschiedene VR-Inhalte und geht damit weltweit auf Tour. Damit ist Kaleidoscope zu einer Anlaufstelle für Produzenten und Festivals geworden. Wir waren mit einer unserer Experiences einmal dabei und fanden die Idee der Showcases super. So entwickelte sich ein Netzwerk von regionalen Showcases, die einmal im Quartal stattfinden und von regionalen VR-Produzenten veranstaltet werden. Ich hoffe, dass wir mittelfristig auch hier in Leipzig eine Anlaufstelle schaffen können, wohin sich Leute, die sich für das Medium interessieren, wenden können. Wir sind momentan mit dem VR MeetUp [Netzwerk-Stammtisch in Leipzig, Anm. d. Red.] im Gespräch, ob wir unsere Veranstaltungen nicht alternierend alle sechs Wochen ansetzen wollen, damit es das ganze Jahr über Austauschplattformen gibt. Der Verein ist etwas



Die Schauspieler Regina Speiseder und Jakob Graf unter der Regie von Jos Diegel beim Testdreh dieses Jahr in München. Hierbei wurde ein Realtime Production Workflow für die Implementierung von gefilmtem Stereo-3D-Material in eine digital gestaltete 360°-Umgebung getestet. Die Aufnahmen der Kameras konnten stereoskopisch in Echtzeit durch eine VR-Brille vor dem digitalen Hintergrund angeschaut und beurteilt werden.

weiter gefasst als nur VR 360°. Transmedia, Cross Media oder Interactive Storytelling finden hier ein Netzwerk. Die Hoffnung ist nach wie vor, sich mit den anderen regionalen Akteuren zu solidarisieren, um mittel- und langfristig ordentlichen Lobbyismus betreiben zu können. Wir finden, das ist dringend notwendig – gerade in unserem Bereich. Wir sind emergent, und wir werden immer stärker. VR wird sich durchsetzen, denn die großen Player wie Google, Facebook, Apple und Amazon investieren seit drei Jahren Milliarden in die Entwicklung, den Kauf von Start-ups und sukzessive auch in die Contentproduktion in diesem Bereich. Der Hintergrund ist natürlich, in erster Linie den Menschen besser zu verstehen, um Werbung zu verkaufen, und ihn zum Kaufen von Dingen anzuregen. So viel Geld wurde selten für eine Zukunftstechnologie ausgegeben – höchstens bei der Raumfahrt. Für die kommenden Jahre müssen hier vor Ort Strukturen, auch auf politischer Ebene geschaffen werden. Gerade hier in Mitteldeutschland verbergen sich ganz besondere Chancen. Hier gibt es gute, spezialisierte Leute, die etwas draufhaben, aber alleine nur kleine Brötchen backen. Wir sind aber eine Generation, die dieselbe Sprache spricht. Was jetzt noch fehlt, sind die großen, interessanten Projekte, und ich hoffe, dass ich diese Projekte eines Tages hierherbringen kann, um die Branche stabilisieren zu können. ■

Alexander Herrmann ist Gründer und Geschäftsführer der expanding focus GmbH in Leipzig, die sich auf VR-Produktionen spezialisiert hat. In Kooperation mit dem mitteldeutschen Kurzfilmfestival KURZSUECHTIG und dem Kunstkraftwerk Leipzig organisierte er bereits den Kaleidoscope VR Showcase Vol. 2. Zuvor war er vier Jahre lang als Dozent und Projektbetreuer für interdisziplinäre Stoffentwicklung beim Studiengang Interaktive Medien an der Filmakademie Ludwigsburg tätig und ist Mitbegründer des VR-Studios INVR.SPACÉ in Berlin.

expanding-focus.de

kaleidoscope.fund

www.transmedia-mitteldeutschland.de



Alina Cyranek

ist freie Autorin und Filmemacherin. Sie lebt und arbeitet in Leipzig.

Die Frage ist nicht, was Film für VR tun kann, sondern was kann VR für Film tun

Ein Kommentar von Falk Büttner

Text: Falk Büttner Foto: Privat

Momentan stecken wir ja wieder mal in einem Virtual Reality (VR) Hype. Den ersten Hype gab es bereits Ende der 90er. Es wird derzeit viel über „VR-Experiences“, „VR-Filme“ oder sogar „VR Cinema“ geschrieben und gesprochen. Mit „Carne y Arena“ von Regisseur Alejandro González Iñárritu hat dieses Jahr sogar eine VR-Experience einen Ehrenoscar bekommen.

Meiner Meinung nach beschränkt sich die Betrachtung von VR im Zusammenhang mit der Filmindustrie leider viel zu oft auf VR als Auswertungsplattform und darauf, welche Art von Content Filmemacher für VR produzieren können.

Mindestens genauso interessant finde ich es aber auch darüber nachzudenken, wie man VR, AR und MR-Technologie einsetzen kann, um die Produktion von ganz normalen, klassischen, linearen, nicht interaktiven, nicht 360° – sondern zweidimensionalen Filmen zu optimieren.

Ungefähr seitdem der Film „Avatar“ erschienen ist, geistert der Begriff „Virtual Production“ in der Filmbranche herum. Virtual Production wird meist im Zusammenhang mit Motion Capture bei gleichzeitigem Echtzeit-Kamera-Tracking und Echtzeit-Einspiegelung von virtuellen Sets in den Regiemonitor benutzt. Es kann aber auch noch viel mehr sein. Das würde allerdings diesen Kommentar hier sprengen.

Durch die Entwicklungen im VR und AR Bereich in den letzten Jahren, kommen heute Technologien in finanzierbare Reichweite, die sich vor 10 Jahren nur superteure Produktionen wie „Avatar“ leisten konnten.

Jetzt könnte sich theoretisch auch eine ganz normale Sächsische Filmproduktion mittlerer Größe eine Echtzeit-Vorschau ihres virtuellen Sets bei einem Greenscreen-Dreh leisten. Schauspieler, die manchmal etwas die Orientierung in einem Greenscreen-Studio verlieren, könnten mit Hilfe einer VR oder MR Brille die Umgebung, in der sie im Film zu sehen sein werden, erfahren. DOPs können ihr Bild besser framen, weil sie



Falk Büttner lebt und arbeitet als Visual Effects Artist und VFX On-Set-Supervisor in Dresden und weltweit.

das fast finale Bild live in Ihrem Monitor sehen. Das ist natürlich nur ein Anwendungsbeispiel von VR in einer klassischen Filmproduktion. Mit der kostengünstigen Technik wird man sicherlich oft auch nicht dieselbe Qualität erzeugen können, wie es eine teure Hollywood Produktion vermag. Aber wir sollten vielmehr darüber nachdenken, wie wir VR und AR als Hilfsmittel einsetzen können, wo diese Technologie den Produktionsprozess optimieren oder verbessern kann, und wie wir damit Zeit und Geld sparen können.

Anstatt also ständig nur über Filme für VR nachzudenken, sollten wir auch vielmehr über VR für den Produktionsprozess nachdenken. ■

Die Sorben sind (k)ein Thema

Das Kleine ist das Große!



Text: Jana Endruschat Foto: Privat

Es ist Festivalwoche in Cottbus. Das Wetter ist wenig gemütlich und die dunklen Wolken hängen tief. Glücklicherweise sind die Wege vom Festivalzentrum bzw. zu den vielen Kinosälen der Stadt kurz und die Programme viel zu spannend und dicht gepackt, um anderweitig zu verweilen. „Rendezvous for Eastern and Central European“ nennt Cineuropa das familiäre Festival nahe der polnischen Grenze. Ich gehöre zu den Neulingen. Habe das Festival bislang nur aus der Ferne wahrgenommen.

Mich reizen die Festivalsektionen „Polskie Horyzonty“, die aktuelle Künstlerreflexionen über Polen zeigt und „Heimat | Domownja | Domizna“, die sich unter anderem dem Filmschaffen in der Lausitz widmet. Danach will ich Cosima Stracke-Nawka treffen, einer der Köpfe des „Netz-

werk Lausitzer Filmschaffender“, deren Stammtisch heute Abend noch stattfindet.

In Vorbereitung auf unser Gespräch habe ich von ihr bereits einen groben Abriss ihrer Gedanken und Lebensstationen erhalten. Rotmarkiert und drei Mal umkringelt beschäftigt mich dabei eine Aussage ganz besonders – die über eine „sorbische Identität“. Später werde ich sie danach fragen; ganz unverhofft, zwischen zwei Filmprogrammen in der Kinolobby des Glad-House. Dort treffe ich sie gemeinsam mit dem Schriftsteller Jurij Koch. Ohne Nachfrage erfahre ich, dass Jürgen Brauer auf Grundlage seines Romans „Augenoperation“ 1990 „Tanz auf der Kippe“ drehte, einer der letzten DEFA-Spielfilme. Koch schrieb das Drehbuch. 27 Jahre ist das her.

„Es ist ja nicht so, dass es seitdem keine Filme über Sorben oder von Sorben gibt.“, lässt mich

Cosima wissen. „Es ist auch nicht so, dass gar keine neuen Filme entstehen. Aber es gibt seit Jahrzehnten, mit den Ausnahmen „Struga“, „Rublak“ und „Der Kirschbaum“ – übrigens alles Filme, die im Kern den Verlust der Heimat thematisieren, weil die der Braunkohle zum Opfer fällt – keinen aktuellen Kinofilm.“ Der Start in unser Gespräch ist emotional kein einfacher: Koch ist ihr seit Jahren vertraut, die Thematik um ihre kulturelle Heimat eine Herzensangelegenheit.

„Die Sorben bemühen sich mit Hilfe der Stiftung für das sorbische Volk [Anm. d. Red.: Bei einem Jahresetat von etwa 18,5 Mio. Euro] ihr kulturelles Leben am Leben zu halten. Die Hochkultur, ebenso wie das Laienschaffen. Aber auch Sprachschulen und Kindergärten, ein Verlag, zwei Museen, das Theater, ein Nationalensemble sowie Verwaltung und Administration müssen damit subventioniert werden. Weiß man um diesen Umstand, wird schnell klar, dass die Stiftung nie komplett einen Kinofilm finanzieren kann.“

Es gibt wenige Produktionsfirmen in der Lausitz. Ein Fakt, den Cosima als zuständige Referentin für die ergänzende kulturelle Filmförderung bei der SLM seit Jahren nur zu gut kennt. „Aber es kommen auch keine sorbischen Stoffe vor, die gestandene Filmemacher aufgreifen. Das muss sich ändern.“ Mit der Gründung des „Netzwerk Lausitzer Filmschaffender“ scheint vor zwei Jahren ein wegweisender Schritt gegangen worden zu sein. Auch wenn ursprünglich nur zu einem Panel zur Situation des Filmschaffens in der Lausitz eingeladen worden war, das im Rahmen der Sektion Domownja/Heimat auf dem Cottbuser Filmfestival stattfand. Am Ende saßen rund 30 Kolleginnen und Kollegen zusammen und gründeten spontan das Netzwerk.

Was ist seitdem passiert? Seit 2015 wird viel über Film gesprochen, die Sorbischen Zeitungen berichten mehr und das Thema ist auch bei der Stiftung für das sorbische Volk angekommen, erfahre ich von Cosima. „Ein Verdienst der Mitarbeiterinnen der Stiftung für das sorbische Volk, Sylke Laubenstein-Polenz und Sabine Sieg“, aber auch die Filmemacher Erik Schiesko und Reiner Nagel sind „Motoren aus der Lausitzer Filmszene“, die inzwischen eigene Projekte realisierten und andere dazu ermutigen, Projekte im Rahmen der Netzwerktreffen zu pitchten.

Es klingt fast wie eine Kampfansage, die Ober- und die Niederlausitz filmwirtschaftlich und

künstlerisch fit zu machen. Gemeinsam mit Grit Lemke und Ola Staszal will die studierte Dramaturgin die nächsten Jahre konzentriert Talente coachen, Partner finden, Distributionswege erschließen und internationale Produzenten und Regisseure auf die hiesigen Geschichten aufmerksam machen! „Für die Mitglieder des Netzwerkes, als Teil der sächsischen und brandenburgischen Filmlandschaft, wird noch jede Menge Unterstützung gebraucht.“

Aktuell unterstützt man Reiner Nagel dabei, seinen ersten Spielfilm zu realisieren. Außerdem wird die Möglichkeit geprüft, kleinere Produktionen sorbischer Filmemacher auf dem Berliner Festival in der Filmreihe „NATIVE – A Journey into Indigenous Cinema“ unterzubringen. „Und es wäre schön“, ergänzt Cosima, „wenn sich das Cottbuser Festival und auch das Neißer Filmfestival zu Orten entwickeln würden, an denen in- und ausländische Filmemacher, Regisseure und Produzenten den Geschichten der Sorben begegnen können.“

Meine Frage nach der sorbischen Identität bleibt an diesem Abend unbeantwortet. Immerhin hat die Bundesrepublik hinsichtlich der Anforderungen an eine sorbische Identität unlängst festgehalten, dass ihre wesentlichen Bestandteile „eigene Sprache, Kultur und Geschichte“ sei und außerdem ein „Bezug zu einem traditionellen Siedlungsgebiet“ bestehe.

Am Ende unseres Gesprächs wird Cosimas Stimme ruhiger und lässt mich wissen, dass es eminent wichtig sei, dass sich die Lausitzer Künstler auch selbst bewegen und sich an anderen messen lassen, um daran zu wachsen. „Und das im vollen Bewusstsein Sorbe zu sein! Ich kann nur mithelfen die Rahmenbedingungen zu ändern, aber das sehr gern!“ ■

www.luzycya-film.de

Cosima Stracke-Nawka ist seit sieben Jahren Mitglied des Vergabeausschusses der MDM und weiß um die sächsischen Schwerpunkte. Als Dramaturgin sieht sie Stoffe und erkennt Geschichten. Nach fast 20 Jahren FSK kennt sie sich mit Filmwirkung aus. Als Referentin für Filmförderung weiß sie wie wichtig es ist, sich Gedanken über die Vermarktung eines kulturellen Produktes zu machen und keinen Weg von vornherein auszuschließen.



Am Set von Quentin Tarantinos „Inglourious Basterds“ in Görlitz

Die Lausitz im Fokus

Zwischen Dorf kino und Hollywood

Text: Oliver Weidlich Fotos: Stadt Görlitz, Erik Schiesko

Mit dem Shuttlebus fahren die Besucher durch weite Landschaften und über Ländergrenzen hinweg. Das Neisse Filmfestival findet mitten im Dreiländereck Deutschland-Polen-Tschechien in der Oberlausitz statt. Zuletzt wurden Filme in 22 Spielstätten in 12 Städten gezeigt. Entstanden ist das Festival 2004 aus der Vernetzung dreier Filmklubs. Auch über das Festival hinaus arbeitet man zusammen und versteht sich nicht als Konkurrenz. Man unterstützt sich gegenseitig. Ein Beispiel ist die Digitalisierung. Viele der Kinos waren zu klein für eine Förderung. Das Problem wurde gemeinsam angegangen. Vernetzung – diesen Begriff hört man häufig, wenn man mit Akteuren der Lausitzer Filmszene spricht.

Durch die ländliche Region werde das Festival entschleunigt, konstatiert Ola Staszel. Seit drei Jahren ist sie Mitglied der Festivalleitung und für das Programm zuständig. Die Oberlausitz über-

rascht trotz ihrer starken ländlichen Prägung mit einer hohen Kinodichte. Vor allem Freiwillige wie im Kunstbuerkino Großhenndorf, eines der drei Gründungskinos des Festivals, stellen hier mehrere Vorstellungen pro Woche auf die Beine. „Wir versuchen, mit dem Festival die Kinos näher an die Bevölkerung zu bringen. Die Region, in der wir arbeiten, ist bereits entvölkert. Und diejenigen, die hier leben, sind meist nicht sehr vermögend. Da wird ganz genau geschaut, wo man hingeht und was man sich leistet.“ Die Kehrseite der Medaille nennt das Ola Staszel.

Das Neisse Filmfestival war auch mit dabei, als 2015 das deutsch-sorbische Netzwerk Lausitzer Filmschaffender spontan ins Leben gerufen wurde. Im Rahmen des FilmFestival Cottbus sollte damals eigentlich ein Panel zur Situation des Filmschaffens in der Lausitz stattfinden. Kurzerhand wurden die Stühle in einen Kreis gestellt und am Ende das Netzwerk gegründet. „Das Branchen-

Know-how fehlt in der Lausitz fast komplett“, erklärt Grit Lemke, Kuratorin und Mit-Gründerin des Netzwerks, die Notwendigkeit der Vernetzung in der Region. Das Netzwerk trifft sich zweimal im Jahr, bei den Festivals im Dreiländereck und in Cottbus, und treibt mit Workshops die Professionalisierung der regionalen Branche voran. Zuletzt beschäftigte man sich in Cottbus Anfang November mit Dramaturgie und Filmförderung. „Dass es nun so viele Aktivitäten rund um das sorbische Filmerbe gibt, ist auch ein Ergebnis des Netzwerks“ berichtet Grit Lemke. Sie kuratiert beim Festival in Cottbus die Sektion „Heimat | Domownja | Domizna“, welche immer wieder auch sorbische Filmschaffende in den Fokus rückt. Unter anderem wurden auch vom FILM-VERBAND SACHSEN digitalisierte sorbische Filme aus dessen Modellprojekt zur „Sicherung des audiovisuellen Erbes in Sachsen“ gezeigt. Aber auch mit Filmen aus anderen Regionen werden allgemeine Themen angesprochen, welche auch die Lausitz betreffen. Ein großes Problem sieht Lemke in der unterschiedlichen Förderpolitik der beiden Bundesländer Brandenburg und Sachsen, in denen die Lausitz liegt: „Da geht unendlich viel Energie verloren.“

Die Lausitz mit ihrer wechselseitigen Landschaft – von den Bergen des Zittauer Gebirges im Süden der Oberlausitz bis zu den namensgebenden Mooren und Sümpfen des Spreewaldes in der Brandenburger Niederlausitz – hat viele Sagen und Geschichten hervorgebracht. Und einige Filmschaffende. Erik Schiesko, Jahrgang 1986, ist einer von ihnen. Der umtriebige Regisseur und Drehbuchautor hat gerade einen Workshop geleitet, in dem ein 360°-Film über Zwangsarbeiter entstanden ist, welcher über entsprechende Brillen in einer Ausstellung in der Gedenkstätte Zuchthaus Cottbus zu sehen sein wird. Außerdem arbeitet er an einem Dokumentarfilmprojekt und bereitet einen Episodenfilm zu Affekthandlungen vor, angesiedelt in einem Plattenbauviertel. Im Netzwerk geht es ihm vor allem um den Kontakt zu anderen Bereichen der Filmbranche. Die Organisatoren von Festivals nennt er als ein Beispiel. Das Netzwerk ist der erste erfolgreiche Versuch, diejenigen zu vernetzen, die sich zwar kennen, oft auch privat, aber dennoch nicht als eine gemeinsame Filmszene auftreten. Schiesko ergänzt: „Was der Region fehlt, sind Leuchtturmprojekte mit überregionaler Strahlkraft. So, wie sie in Görlitz stattfinden.“ Wenn Erik Schiesko



Emma Watson am Set von „Jeder stirbt für sich allein“

von der Region spricht, meint er den Brandenburger Teil der Lausitz, die Niederlausitz. Zwischen Schwarzer Elster und Spreewald.

Eben jene Leuchtturmprojekte aus Görlitz sind es, die Eva Wittig gerade jubeln lassen. Sie ist für das Marketing in der stadteigenen Wirtschaftsförderungsgesellschaft zuständig und freut sich über den Gewinn des „European Film Location Award of the Decade“, der Anfang November vom European Film Commissions Network vergeben wurde. Man ist in der Stadt stolz auf die zahlreichen nationalen und internationalen Produktionen, welche in Görlitz bereits gedreht wurden und hat sich den Begriff „Görliwood“ schützen lassen. Die Stadt blieb im Krieg fast unzerstört und kann nun mit echten Kulissen aus diversen Epochen aufwarten. Dazu gibt es kaum Werbetafeln und Schilder, die in Kulissen stören könnten. „Und es gibt kurze Wege, wodurch die Produktionen Zeit sparen“, ergänzt Eva Wittig. Gern wird die Geschichte erzählt, wie Emma Thompson mit dem Fahrrad zum Drehort gefahren ist. Um die Produktionen möglichst gut zu unterstützen, gibt es in der Verwaltung eine eigene Ansprechpartnerin für Filmteams. Man versteht sich als Dienstleister. Und das spricht sich rum: Wes Anderson, Jackie Chan, Quentin Tarantino, Kate Winslet, Ralph Fiennes, François Ozon sind nur einige Namen, mit denen die Stadt wirbt. Auch eigene Filmstadtrundgänge für Touristen gibt es. Doch der Tourismus profitiere nicht als Einziger, betont Wittig. Der Imagegewinn für die Stadt sei nicht zu verachten und auch die Lebensqualität steige. Und die Görlitzer seien immer wieder gern als Komparsen dabei. Selbst, als Detlev Buck über 50 kahl rasierte Kinder suchte, sei er in Görlitz fündig geworden.



Diese Übungsbilder mit der stereoskopischen 360° Kamera entstanden unter Anleitung von Erik Schiesko im Filmworkshop zum Thema Zwangsarbeit.

Einige Kilometer flussaufwärts der Neiße wandelten Jugendliche in den Herbstferien die altherwürdigen Mauern des Zisterzienserinnenklosters und Begegnungszentrums St. Marienthal in ihr eigenes Filmset um. Vor Ort wurde geschrieben, gedreht und geschnitten. Es entstanden in zwei Durchgängen mehrere Kurzfilme mit den unterschiedlichsten Geschichten. Angeleitet und unterstützt wurden die jungen Filmemacher vom Sächsischen Ausbildungs- und Erprobungskanal (SAEK) Görlitz. Seit 20 Jahren ist die Einrichtung nun schon aktiv in schulischen und außerschulischen Medienprojekten, Workshops und Ferienangeboten. „Es ist immer wieder spannend, welche Geschichten sich Jugendliche für ihre Filme ausdenken, wenn man ihnen freie Hand lässt“, erklärt Medienpädagogin Franziska Köntzner den Reiz des Filmprojektes mit über 20 Jugendlichen aus teils schwierigen Verhältnissen. Die Hollywood-Produktionen in der Grenzstadt Görlitz begleiten die Nachwuchsfilmern natürlich auch.

Ola Staszal freut sich über die häufige Präsenz von Filmcrews in Görlitz. Sie ist überzeugt, dass das allen Filmschaffenden in der gesamten Gegend helfe, auch wenn das Gros der an den Produktionen beteiligten Firmen nicht aus der Region komme. Zum Abschluss des Gespräches lacht sie fröhlich und meint: „Die Lausitz wird groß!“ ■

FilmFestival Cottbus

www.filmfestivalcottbus.de

Neiße Filmfestival

www.neissefilmfestival.de

SAEK Görlitz

www.saek.de

Görlilwood®

www.goerlitz.de/Goerliwood.html

Netzwerk Lausitzer Filmschaffender

luzyca-film.de

Ausstellung „HAFT – ZWANG – ARBEIT
im Zuchthaus Cottbus 1933 – 1989“

www.menschenrechtszentrum-cottbus.de



Oliver Weidlich

ist Medienpädagoge und Dozent mit Aufträgen u.a. für das Institut für Auslandsbeziehungen, das Sächsische Bildungsinstitut und die TU Dresden. Er ist Geschäftsführer des birnbaum media.lab und lebt in Leipzig.

Aktuelle Termine

8.3.18 **FILMWINTER SACHSEN**
www.filmverband-sachsen.de

FESTIVALS

21.12.17 **Der Kurzfilmtag**
www.kurzfilmtag.com

18.-21.1.18 **19. dresdner schmalfilmstage**
www.schmalfilmstage.de

27.1.18 **13. U.F.O. - Kurzfilmfestival**
www.ufo-leipzig.de

15.-25.2.18 **68. Berlinale**
www.berlinale.de

10.-15.4.18 **15. KURZSUECHTIG**
www.kurzsuchtig.de

17.-22.4.18 **30. FILMFEST DRESDEN**
www.filmfest-dresden.de

ANTRAGSFRISTEN FÜR FÖRDERUNGEN

laufend **SLM**
Ergänzende kulturelle Filmförderung
www.slm-online.de

laufend **FFA**
Projekt-/Drehbuchförderung
www.ffa.de

10.1.18 **BKM**
Spielfilme
31.1.18 Kurzfilme
7.2.18 Dokumentarfilme
www.kulturstaatsminister.de

18.1.18 **MDM**
alle Förderbereiche
www.mdm-online.de

1.3.18 **KdFS**
www.kdfs.de

EINREICHTERMINE FESTIVALS IN 2018

31.12.17 **15. Neisse Filmfestival (15.-20.5.18)**
www.neissefilmfestival.de

10.1.18 **15. KURZSUECHTIG (10.-15.4.18)**
www.kurzsuchtig.de

15.2.18 **64. Internationale
Kurzfilmwoche Oberhausen (3.-8.5.18)**
www.kurzfilmwoche.de

Angaben ohne Gewähr

Impressum

AUSLÖSER

Filmverband Sachsen

Informationsblatt des FILMVERBAND SACHSEN E.V.

Der AUSLÖSER verzichtet im Interesse des Textflusses und der Lesefreundlichkeit auf eine geschlechtsneutrale Formulierung. Es sind jedoch immer alle Geschlechter im Sinne der Gleichbehandlung angesprochen.

Herausgeber: FILMVERBAND SACHSEN E.V.
Schandauer Straße 64, 01277 Dresden
Tel. 0351-31540630
www.filmverband-sachsen.de

1. Vorsitzender: Joachim Günther (ViSdPG)
2. Vorsitzende: Sandra Strauß

Bildnachweis Titel: Stefan Hannig

Autoren dieser Ausgabe:

Falk Büttner, Stefan Bast, Alina Cyranek, Jana Endruschat, Sabine Kues, Lars Tunçay, Gisela Wehrl, Oliver Weidlich, Sven Wernicke

Korrektorat: Susanne Mai
Gestaltung/Satz: TRNDLB
Druck: Druckerei Schütz GmbH
Auflage: 2.200

Der AUSLÖSER erscheint in
4 Ausgaben pro Jahr

Redaktion/ Anzeigen:

Redaktionsschluss: 22.2.2018
Anzeigenschluss: 1.3.2018
Erscheinungstermin: 30.3.2018

redaktion@filmverband-sachsen.de

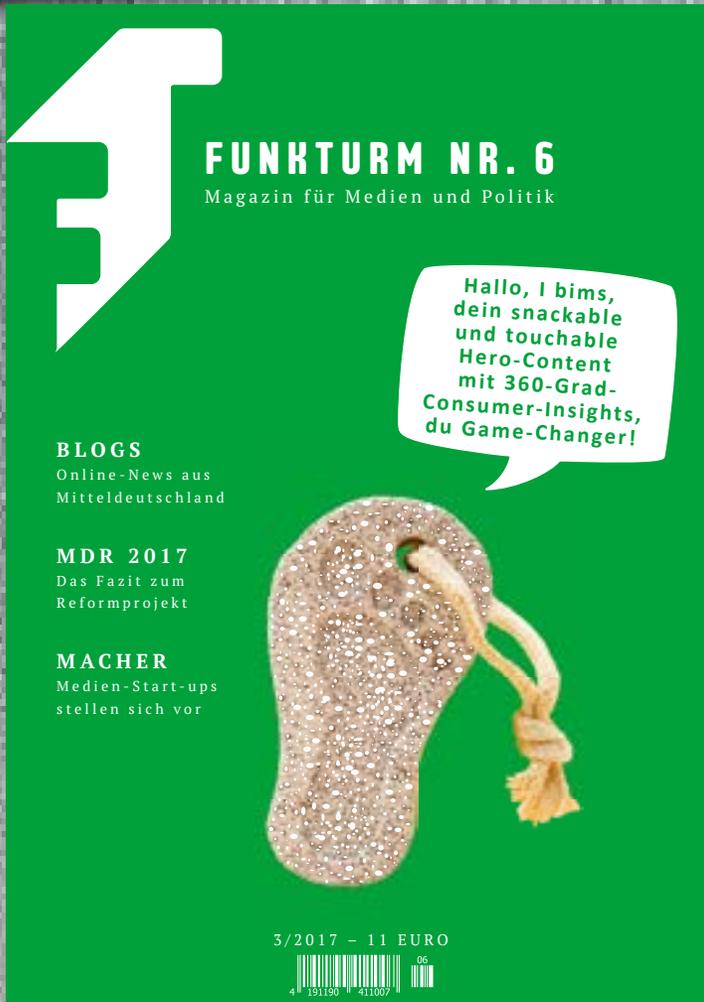
Hinweis: Die veröffentlichten Beiträge und Meinungen geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Die Redaktion behält sich das Recht zur sinnwahren Kürzung von Beiträgen vor.

www.facebook.com/filmlandsachsen

FUNKTURM Nr. 6 - Der GAME-CHANGER mit dem hyperlocal juice!

In dieser Ausgabe:

- **BLOGS:** not just advertainment...
- **MDR 2017:** learning, monitoring, optimization?!
- **MACHER:** Media-Start-ups aus Mitteldeutschland streben nach fame



▶ Order @ www.flurfunk-dresden.de/funkturm