

01 2023

AUSLÖSER

Filmverband Sachsen



Eintauchen in neue Welten

21

EXTENDED REALITY

DOK Neuland verschiebt die Grenzen des dokumentarischen Erzählens

24

FEHLER IM SYSTEM

Nikita Diakur und die Chance des Zufalls

MDM-geförderte Filme im Kino:

Irgendwann werden wir uns alles erzählen

Regie: Emily Atef



Mediterranean Fever

Regie: Maha Haj

Überflieger – Das Geheimnis des großen Juwels

Regie: Mette Tange, Benjamin Quabeck



mdm
Mitteldeutsche
Medienförderung

www.mdm-online.de



Liebe Mitglieder, Freundinnen und Freunde des Filmverbandes, liebe Leserinnen und Leser,

auszuloten, wie die Welt unter anderen Verhältnissen, zu anderen Zeiten oder gar in anderen Universen wohl aussehen könnte, beschäftigte den Film als Erzählmedium – bzw. seine Macher:innen – seit seiner Geburt. Die Möglichkeit, das Fiktive gehören zu seiner DNA ebenso wie die Auseinandersetzung mit den realen Gegebenheiten und Lebensumständen. Eins jedoch bleibt der Film für seine Zuschauer:innen dabei zwangsläufig – eine vorgegebene lineare Erzählung auf die sie letztlich keinen Einfluss haben.

Wie anders ist das in der Welt der audiovisuellen Spiele und Anwendungen. Hier können die Nutzer:innen das Geschehen selbst gestalten, entscheiden wie es weiter und wohin die Handlung geht. Sie müssen nicht im Kinossessel sitzen bleiben, sondern können sich selbstbestimmt in Räumen bewegen, die sie durch ihre VR-Brillen sehen. Was für eine Revolution! Aber eben doch auch nicht die ganze Wahrheit. Denn auch die virtuellen Räume der Games- und XR-Welt entstehen nicht durch die Nutzer:innen oder von allein. Sie werden vorher programmiert, gebaut und eingerichtet durch andere Menschen, die diese Welten mit ihrer Phantasie erfinden, sie erschaffen und mit Bildern sowie Geschichten füllen. Sie sind damit der klassischen Filmbranche also eigentlich gar nicht fremd, ja sogar ihre nahesten Verwandten.

Wir haben uns also die Frage gestellt, ob es nicht lohnenswert wäre, sich mal ein gutes Stück besser kennenzulernen. Aus dieser Idee ist nicht nur dieses Heft sondern auch ein überaus anregender FILMWINTER 2023 geworden. Auch in Sachsen und seinen Nachbarländern ist

mittlerweile eine staunenswert ideenreiche, vielfältige und auch leistungs-fähige Games- und XR-Szene entstanden. Dieses Heft ist voll mit allerbesten Beispielen nicht nur an Kreativen sondern auch an Anwendungen. Ganz bewusst haben wir für dieses Heft und beim FILMWINTER aber auch nach Bereichen und Möglichkeiten gefragt, bei und mit denen sich die Film- und die Games-/XR-Szenen überschneiden, wo sie sich gegenseitig befruchten, ergänzen, bereichern und inspirieren, wo Kreative aus beiden Bereichen mit ihren jeweiligen Kompetenzen auch arbeiten und Geld verdienen können. Nicht alle Antworten haben sich dabei sogleich ergeben. Aber die Potentiale scheinen uns groß zu sein. Davon ist auch Friedrich Lüder, der Vorsitzende des Verbandes Games & XR Mitteldeutschland überzeugt, dessen Interview mit dem AUSLÖSER ich besonders empfehle.

Die Entwicklung der Film- und AV-Medienszene in Sachsen bleibt auch weiter für uns als Verband eine der wichtigsten Aufgaben. Dafür steht im Übrigen auch unser neuer, für die kommenden zwei Jahre gewählter Vorstand.

In diesem Sinne wünsche ich wieder eine anregende Lektüre.

Ihr Joachim Günther



Zeitreise in die 80er mit „AstoriaVR“ von © hug Films

In dieser Ausgabe

EDITORIAL

PORTRAIT

„Tauchgang in neue Welten“

Alexander Herrmann von expanding focus gibt Einblicke in die Entwicklung und Möglichkeiten von Virtual Reality

THEMA

Schöne neue virtuelle Welt

In Sachsen hat sich eine bemerkenswerte VR-Szene gebildet, die dem Medium mit Neugier und Experimentierfreudigkeit begegnet.

INTERVIEW

„Spielend einfach Geschichten erzählen“ 10

Unser Autor Philipp Demankowski im Gespräch mit Friedrich Lüder, Vorstandsvorsitzender des Games & XR Mitteldeutschland e.V.

DREHBERICHT

Auf der Suche 16

Ein interaktiver Spielfilm von Erik Schiesko

1 FESTIVAL

„Euer Programm, eure Entscheidung“ 19

Die Arbeit des Jungen Kuratoriums für das Filmfest Dresden

3

THEMA

Das Konzept der Zwiebelimmersion 21

Wie DOK Neuland mit Extended Reality die Grenzen des dokumentarischen Erzählens verschiebt.

6

NEWS

„Fehler im System“ 24

Filmemacher Nikita Diakur, KI und die Chance des Zufalls

KOLUMNE

Virtuelle Realität(en) und virtuelle 27

Rechtsordnung(en)

RA Sven Hörnich zu rechtlichen Besonderheiten im virtuellen Raum

IMPRESSUM

32



Royas Welt aus der VR Experience von „Meine Wunderkammern“ © expanding focus und Susanne Kim

Alexander Herrmann von expanding focus gibt Einblicke in die Entwicklung und Möglichkeiten von Virtual Reality

Tauchgang in neue Welten

Text: Peggy Freede

Virtual Reality (VR) öffnet die Türen zu völlig neuen Welten. „Die Grundidee ist wahrscheinlich so alt wie der Mensch selbst“, erklärt Alexander Herrmann von expanding focus, einer VR-Produktionsfirma in Leipzig. „Also die Idee, dass man sich dorthin verpflanzen kann, wohin man möchte – und zwar von hier auf jetzt.“ Diese Vorstellung fasziniert den VR-Produzenten seit jeher. Gespannt verfolgt er daher die Entwicklung der VR-Technologie, die vor etwa zehn Jahren erst richtig in Schwung kam.

Damals arbeitete der Multimedia-Künstler mit interaktiven Medien bei der Filmakademie in Ludwigsburg. „Ich fand die transmedialen Geschichten extrem spannend und wollte schon immer eine Firma gründen“, erklärt er. Als der US-amerikanische Unternehmer Palmer Luckey im Jahr 2013 die Oculus Rift (eine VR-Brille) erfunden hatte und sein Unternehmen nur kurze Zeit später für 2,3 Milliarden US-Dollar an Face-

book verkaufte, war für Herrmann klar: „Das hat Zukunft.“

Ab dem Moment stand für ihn fest, dass er sich mit einer VR-Produktionsfirma selbstständig machen würde. „Ich dachte, dass diese Technologie ein sehr großes Potenzial für alles Mögliche hat“, erklärt er. „Vor allem kann man mit VR Dinge zeigen und erlebbar machen, die sonst zu abgefahren oder gefährlich sind.“ Das befeuerte seine Neugier und auch seinen Spieltrieb.

Gleichzeitig war ihm klar, dass es die großen Technikkonzerne sind, die den Ton angeben würden. „Meine Mission war damals, dass es auch vernünftige Leute geben muss, die nicht nur monetäre Interessen haben“, sagt er. „Heute, sieben Jahre später, weiß ich natürlich, dass der Einfluss eines kleinen Studios ziemlich begrenzt ist.“ Den Sprung in den Markt hat er damals trotzdem gewagt.

Mittlerweile beschäftigt Alexander Herrmann fünf feste Mitarbeiter:innen. expanding focus



Plakat zu Film und VR Experience „Meine Wunderkammern“ © expanding focus und Susanne Kim

konzipiert, finanziert, produziert und vertreibt VR-Experiences. „Wir helfen aber auch anderen Leuten dabei, eines dieser vier Dinge zu tun“, sagt der Unternehmensgründer. Seine Firma produziert nicht nur VR-Experiences: „Wir machen auch artverwandte Sachen wie Augmented Reality (AR)“, erklärt er. „Da sieht man die echte Welt, die mit digitalen Elementen angereichert ist.“

Eines der Projekte, bei dem Alexander Herrmann mit seinem Team entscheidend mitgewirkt hat, ist „Meine Wunderkammern“ – ein transmediales Projekt von Susanne Kim. Die Filmemacherin wollte ursprünglich einen konventionellen Dokumentarfilm drehen, entwickelte letztlich aber ein Projekt, das aus einem Dokumentarfilm, einer VR-Experience und einem Bildungskonzept besteht. In „Meine Wunderkammern“ porträtiert sie vier Kinder, die sich den Erwartungen unserer Gesellschaft entziehen und sich in keine Schublade stecken lassen wollen. Sie nehmen die Zuschauer:innen mit auf eine Reise in ihre geheime Welt und zeigen, was Kindheit für sie bedeutet.

Eines der Kinder ist der 14-jährige Elias, bei dem Autismus diagnostiziert wurde. „Susanne wollte verstehen, wie die innere Welt dieses Jungen aussieht. Sie fragte ihn, was er schon immer

einmal machen wollte“, erzählt Herrmann. „Sein Wunsch war es, durch eine VR-Brille zu gucken, weil er sich für Technik begeistert und die besser verstehe als Menschen.“ Elias erzählte der Regisseurin von seinem Planeten, auf dem es sehr bunt und phantasievoll zugeht. Da kam Kim auf den VR-Experten zu und fragte ihn, ob sie sich eine VR-Brille ausleihen könne. „So kamen wir auf die Idee, die Welt dieser Kinder in die VR-Brille einzubauen.“

„Wir haben uns dann um die VR gekümmert und um die Finanzierung des Projekts“, erzählt der VR-Produzent. Die Fördermittel dafür kamen von der Mitteldeutschen Medienförderung (MDM), der Sächsischen Landesanstalt für privaten Rundfunk und Neue Medien (SLM), der Kulturstiftung des Freistaates Sachsen (KdFS) und vom KiKA (Kinderkanal von ARD und ZDF). Produziert wurden ein Film und eine VR-Experience. „Diese sind thematisch komplementär, inhaltlich aber selbstständig und in sich geschlossen“, erklärt der VR-Experte.

Insgesamt vier Jahre dauerte es, bis das Projekt fertig war. Seine Weltpremiere feierte "Meine Wunderkammern" im November 2020 beim International Documentary Film Festival Amsterdam. Es folgten weitere Festivalaufführungen, wie etwa 2021 beim "Goldener Spatz" in Erfurt und bei DOK Leipzig 2021. Im November 2021 startete der Film dann in den Kinos. Zu sehen ist das Projekt jetzt auch bis zum 28. Januar nächsten Jahres in der Galerie für Zeitgenössische Kunst (GFZK) in Leipzig.

Geschäftsführer und Gründer von expanding focus
Alexander Herrmann © expanding focus





Wisdom in seiner „Wunderkammer“ © expanding focus und Susanne Kim

Wie „Meine Wunderkammern“ bringe jedes VR-Projekt eine Herausforderung mit sich: „VR ist eine schöne Crossroad zwischen Spiel und Geschichte. Da die richtige Balance zu finden, ist eine sehr hohe Kunst“, weiß Herrmann aus Erfahrung. Die Wirklichkeit verfälschen könne VR aber nicht. „Denn den objektiven Blick gibt es sowieso nicht“, meint er. Eine VR-Experience habe nicht den Anspruch, die Wirklichkeit so abzubilden, wie sie ist. „Vielmehr zeigen wir die Welt durch eine Brille, die ihr so noch nicht aufhattet.“

„Der Film ist im Vergleich zu VR eine andere Facette. Beide lösen in uns ähnliche Emotionen aus, aber auf andere Art und Weise“, erklärt er weiter. Während die Zuschauer:innen bei einem Film mitfühlen, also die Emotionen der Protagonist:innen über Empathie erfahren, imitiere VR ein echtes Erlebnis. „Bei der VR lasse ich den Zuschauer erleben, wie es sich anfühlt, zum Beispiel durch die Welt der Kinder zu gehen.“ Als VR-Produzent versuche er, ein technisches Produkt zu erschaffen, das dabei helfe, Charaktere zu verstehen.

Die Technologie berge eher die Gefahr, dass man sich in einer Realität verlieren kann, die es so gar nicht gibt. „Diese Gefahr besteht aber auch bei Büchern“, wendet Herrmann ein. „Die

Technik hat zwar eine besondere Kraft. Doch im Grunde ist es wie mit einem Hammer: Mit dem kann ich einen Nagel in die Wand schlagen oder jemandem den Kopf einhauen.“ Der Hammer könne dafür nichts. Letztlich läge die Verantwortung, was mit der Technik in Zukunft passiert, beim Menschen selbst.

Ein großes Potenzial für die VR-Technologie sieht der Experte im Bildungssektor. „Stell dir vor, du hast eine Blume und könntest in die Zellen der Pflanze gehen, und siehst, was es dort alles zu entdecken gibt“, schwärmt er. „Wie man damit Begeisterung im Menschen wecken könnte!“ Gerade junge Menschen seien sehr begeisterungsfähig. „Ich sehe da so viele Möglichkeiten. Da steckt so viel Potenzial drin!“ Vielleicht widmet Alexander Herrmann ja eines seiner nächsten Projekte einer VR-Experience für Schüler:innen. Spaß dürfte ihm das zumindest machen, denn am liebsten arbeitet er an freien Projekten mit spannenden Themen. ■

Ein Interview mit Regisseurin Susanne Kim zu „Meine Wunderkammern“ gibt es im AUSLÖSER 03_2021 zum Nachlesen (Anm.d.Red.).



Ausstellungseröffnung „meine Wunderkammer“ in der Galerie für zeitgenössische Kunst in Leipzig @ Alexandra Ivancica

Schöne neue virtuelle Welt

In Sachsen hat sich eine bemerkenswerte VR-Szene gebildet, die dem Medium mit Neugier und Experimentierfreudigkeit begegnet. Ein Blick auf die Chancen, Probleme und Risiken der virtuellen Realität.

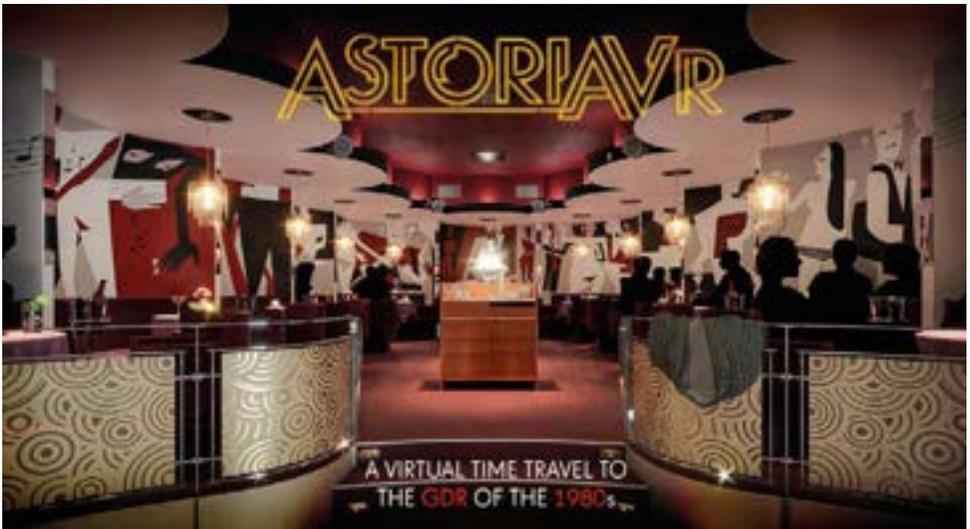
Text: Lars Tunçay

Virtual Reality ist ein Sammelbegriff. 360-Grad-Film oder Experience, interaktiv oder narrativ, Education oder Games – die Formen sind vielfältig und richten sich nach dem Inhalt, der vermittelt werden will. VR ist kein Medium wie jedes andere. Die Konzeption verlangt genaue Planung, die Hürden bei der Umsetzung sind nicht unwesentlich und an die technische Machbarkeit gekoppelt. Am Anfang stehen die Idee und die Überlegung, welche Form dafür geeignet ist.

Katharina Weser von Reynard Films wählte für ihre preisgekrönte Experience „Biolum“ zunächst einen zweigleisigen Ansatz. „Die Idee stammte noch aus dem Studium. Damals war es

noch eine VR, gepaart mit einer Serie. Die Serie ist aber nie realisiert worden, weil die Finanzierung dafür nicht zustande kam.“ Die Fördermöglichkeiten für VR sind dagegen noch deutlich vielfältiger. „Das Interesse an ‚Biolum‘ war extrem groß und VR bietet einfach bessere Optionen der Finanzierung als Film. Wir hatten aber auch richtig Glück, dass wir an die richtigen Leute und die großen, wichtigen Firmen rangekommen sind.“

Für Weser kommt das Medium VR gelegen. „Mir wird schnell langweilig. Ich will nicht zweimal das Gleiche machen und das war halt noch etwas komplett Neues, in das man sich erst mal reinarbeiten muss. Dadurch, dass VR immer noch als Innovation gilt, hast du auch mehr Möglichkeiten, dich auszuprobieren, kreativ zu sein,



Die Nachtbar im damaligen Interhotel Astoria in Leipzig, Still aus „AstoriaVR“ © hug Films

rumzuspinnen und dir zu überlegen, was macht den Mehrwert aus, was kann ich damit machen, was ich im klassischen Film nicht machen kann. VR kann die Wirklichkeit mit der Imagination vermischen. Das kann Film nicht oder zumindest nicht auf diesem Level.“

Viele Kreative nutzen die Möglichkeit, mithilfe der Technik Lebenswelten erfahrbar zu machen. Im aktuellen Projekt von Reynard, „Emperor“ („Der Kaiser“), geht es um Aphasie, eine Krankheit, die zehn Prozent aller Menschen betrifft, die einen Schlaganfall erleiden. Der Verlust der Sprache und der Fähigkeit zu schreiben betraf auch den Vater der Regisseurin Marion Burger. Über die VR sucht sie einen Weg, um mit ihrem Vater zu kommunizieren und über die Bilder zu erforschen, was in seinem Gehirn passiert. Geplant ist eine Premiere der Experience beim Filmfestival in Venedig.

Auch Susanne Kim nutzt die Technik, um die Perspektive des Betrachters zu verschieben. Der Impuls kam von einem der Kinder, mit denen sie ihre „Wunderkammern“ entwickelte. „Elias kannte sich aus mit VR. Während der Dreharbeiten bestätigte sich seine Autismus-Diagnose und es war von vornherein klar, dass er seine Welt den anderen Kindern auf andere Weise mitteilen will. Er hatte da diese ganz tolle Welt im Kopf, einen Planet mit Meerschweinchen und Ventilatoren. Und da hat es für mich Klick gemacht: Wenn wir möchten, dass Kinder tatsächlich erle-

ben können, wie Elias die Welt wahrnimmt, und in seine Welt reisen können, macht es wirklich Sinn, eine VR zu entwickeln.“

Jedes Kind aus dem Film hat nun seine eigene Welt in der VR. „Wir hatten natürlich noch viele Tausend andere Ideen, aber irgendwann war dann das Geld und die Zeit alle.“ Die Entwicklung sei aufwendig und kostspielig, sagt Kim. Das sei aber nicht der einzige Punkt, der ihre Euphorie für die neue Technik bremst. „Es ist ein Medium, mit dem man sehr verantwortlich umgehen sollte. Sicher, man kann vielleicht Leute von Flugangst heilen oder die VR hilft dabei, traumatische Erlebnisse zu verarbeiten, oder findet Anwendungen in der Medizin – es gibt tausend Einsatzmöglichkeiten und natürlich ist VR auch in der Kunst angekommen. Das ist ungefragt. Aber ich finde, es ist ein Medium, mit dem man sich auseinandersetzen sollte. Zum Beispiel im Raum von Roya – wenn man wie sie eine Migrationserfahrung hat, sollte man als Kind nicht unbedingt durch diese Tür gehen. Es ist real genug, dass es etwas in einem auslöst, eine körperliche Reaktion hervorruft.“

Susanne Kim hat sich in der Vorbereitung ausgiebig mit der Ethik von VR auseinandergesetzt und mit der Frage: Was bedeutet VR für Kinder? Hier gibt es eine Lücke, sagt sie. „Aber ich glaube, dass man schon auch versuchen sollte, gerade Kinder frühzeitig an das Medium heranzuführen. Mit dieser Kinder-VR wollen wir auf eine



Screenshot aus der VR Experience „The Great Ocean Debris“ von Regisseur und Produzent Michael Geidel © Actrio Studio

unpädagogisch lustige Art Kindern das Medium vermittelt. Das haben wir auch mitgedacht, denn es gibt immer noch zu wenig eigentlich kindgerechte Experiences. Und die Kinder gucken dann schlimmstenfalls irgendetwas, das eigentlich nicht für sie gedacht ist.“

Auch Peter Zorn vom Verein Werkleitz betrachtet das Medium kritisch. „Es hat enorme Möglichkeiten, birgt aber auch gewisse Gefahren. Die Gefahr ist, dass es uns ablenken kann von den realen Problemen und Leute immer mehr in Zweitwelten einlädt.“ Für ein Projekt, das Werkleitz begleitet hat, lebte der Filmemacher Mark Farid drei Tage, 24 Stunden lang in der virtuellen Realität und filmte dabei seine Perspektive. Ein weiteres Projekt namens „This Embodied“ vermittelt in einer Floating-Tank-Experience, wie es ist, unter dem Cotard-Syndrom zu leiden, einer sehr seltenen Krankheit, bei der die Menschen ihren Körper nicht mehr fühlen können.

Michael Geidel von Actrio Studio macht sich diese Immersion zunutze, um die Betrachter:innen für wichtige Themen zu sensibilisieren. „Der Vorteil von VR ist, dass man sich in die Schuhe eines anderen begeben kann. Man kann zum Beispiel das Gefühl bekommen, wie es ist, in einer Zelle zu sitzen oder auf dem Mond, in einem Molekül oder man wäre in einem bestimmten Moment der Geschichte dabei, um diesen nachzuerleben. Natürlich birgt das auch die Gefahr,

dass man Historie verfälscht darlegen kann. Aber ich finde trotzdem, genau das ist diese große Stärke, dass VR als Medium tiefer geht und dass man auch wirklich aktiv werden kann. Und das ist etwas, das einen Einfluss auf das Meinungsvermögen haben und beim Ändern von Gewohnheiten eine sehr große Rolle spielen kann. Wenn man etwas selbst macht, dann merkt man sich das auch eher, als wenn man nur zuhört.“

So erleben die Betrachter:innen im Spiel „The Great Ocean“, welchen Einfluss die Verschmutzung der Meere auf unser Ökosystem hat, lernen in der Experience „Watu VR“ vom indigenen Führer Ailton Krenak, welche Beziehung wir eigentlich zur Erde haben, und sind bei „Damn Ironland“ hautnah dabei, wenn es um die Aufarbeitung einer der größten Katastrophen in der Geschichte Brasiliens, den Dammbruch von Brumadinho, geht.

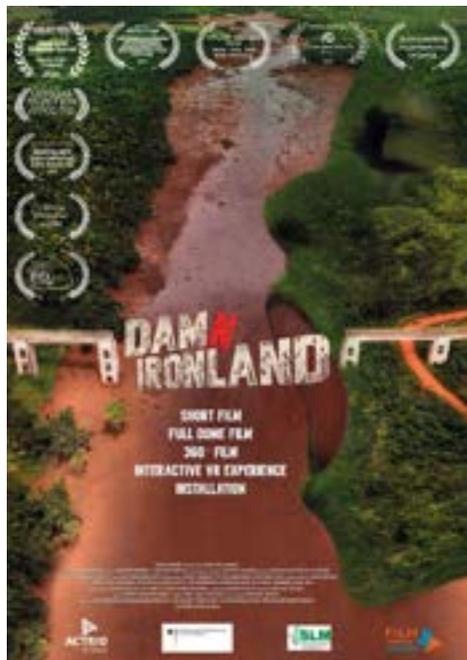
Bei der technischen Umsetzung ist das Leipziger Unternehmen gut aufgestellt und auch Reynard kann sich auf ein Netzwerk von Kreativen verlassen. Für unabhängige Filmemacher:innen ist das nicht immer so einfach. Der Medienkünstler Clemens von Wiedemeyer war für seinen Film „70.001“ auf die Hilfe eines Berliner VR-Studios angewiesen. „Man muss schon ziemlich genau wissen, was man machen will. Das heißt, die Planung ist viel aufwendiger als beim Film. Bei VR ist etwa ein Storyboard unabdingbar, sonst

weiß keiner genau, was du willst. Ein Verständnis des virtuellen Raums ist wichtig, um zu planen. Ein weiteres Problem ist zudem, dass man darauf angewiesen ist, mit vorgebauten Modellen zu arbeiten. Und die bringen eben schon irgendwie eine bestimmte Sichtweise mit sich.“

Auch für Falk Schuster war die Arbeit mit Virtual Reality zunächst noch völliges Neuland. „Es ergab sich bei ‚Hotel Astoria‘ dadurch, dass wir in die legendäre Nachtbar reindurften. Dann haben wir das Studio blendFX kennengelernt, die uns den Impuls gaben, durch komplettes Abfotografieren und Vermessen der Räumlichkeiten die Texturen auf ein 3D-Modell zu mappen und die Bar so wiederauferstehen zu lassen. Das war das Momentum, wo wir gesagt haben: Okay, hier macht VR wirklich Sinn. Der Zugang zum Gebäude, die technische Unterstützung, die dokumentarischen Elemente, die Alina (Cyraneck, Anm.d.Red.) schon vorher gesammelt hat – da fügte sich eins zum anderen.“

Auch bei dem Folgeprojekt „The Interview“ griffen die Studiobetreiber von hug films wieder auf die Technik zurück. „Als wir ‚AstoriaVR‘ in Prag gepitcht haben, kam Thom Vander Beken auf uns zu und erzählte uns, dass er für ein Projekt Geflüchtete interviewen möchte, aus der Perspektive eines Einwanderungsbeamten der EU. In der VR sitzen einem nun vier verschiedene Menschen gegenüber, die ihre dramatische, authentische Geschichte erzählen, wie sie angekommen sind oder was ihnen auch in ihrem Heimatland passierte. Man hört diese vier Geschichten und wird dann vor die Entscheidung gestellt: Wer darf bleiben und wer wird abgeschoben?“

Bei „Der Inselfuchs“ ging Schuster den umgekehrten Weg und erstellte seinen animierten Kurzfilm komplett in einer virtuellen Umgebung. „Durch die Arbeit mit verschiedenen VR-Zeichenprogrammen habe ich gemerkt, dass ich doch mehr machen kann, als alles dem Dienstleister zu übergeben und zu sagen, bau mir mal die virtuelle Realität. Ich habe zwei Programme erlernt, wo man mit einer Farbpalette im Raum steht und mit digitalen Pinseln frei im Raum zeichnen und animieren kann, Frame für Frame. Das war toll, weil es dann doch wieder haptisch war. So wie ich bei Stopp-Motion die Figuren mit Knete oder mit Modellierwerkzeug mache, habe ich digital die Figuren gebaut und animiert. Das war dann ein Workflow, der mich interessiert hat.“ Die Arbeit an der parallel zum Film entstan-



Plakat zu „Damn Ironland“ von Regisseur und Produzent Michael Geidel © Actrio Studio

denen Kinder-App für Mobilgeräte gestaltete sich zudem einfach, da er auf die digitalen Modelle und Kulissen zurückgreifen konnte.

Die Arbeit mit VR ist eine Herausforderung, da sind sich die Filmemacher:innen einig. Aber sich mit dem Medium zu beschäftigen, lohnt. „Es macht wirklich Sinn, VR zu nutzen, wenn der Mehrwert da ist“, sagt Schuster. „Aber zu wissen, was man erreichen kann, wenn man Leute wirklich in so einen Raum steckt, sie in eine Situation bringt und wirklich immersiv einbindet, das ist schon gut zu wissen.“ Ein Hemmschuh ist für viele Filmemacher:innen aber nach wie vor die fehlende Sichtbarkeit. „Es ist nicht unbedingt leicht, eine VR zu vermarkten oder überhaupt zeigbar zu machen“, sagt Susanne Kim. „Wir haben mit Wunderkammern auch ein Bildungskonzept und man kann sich das buchen als Schule. Aber es gibt immer noch diese technischen Berührungsängste und man muss die Nutzer betreuen. Daher bin ich sehr froh, dass wir ‚Meine Wunderkammern‘ jetzt in der Galerie für Zeitgenössische Kunst in Leipzig ausstellen können.“ Auch Festivalräume wie „DOK Neuland“ helfen dabei, Sichtbarkeit zu generieren. ■



Mitmalmeister:innen Ranksy und Claude Momäh mit ihren Schöpfer:innen Alice von Gwinner und Uli Seis © Mitmalfilm

Spielend einfach Geschichten erzählen

Games und Film sind längst nicht mehr nur Wettbewerber um die Gunst des Unterhaltungspublikums. In vielen Bereichen gehen die beiden Branchen aufeinander zu und lernen voneinander. Die Projekte häufen sich, in denen nicht nur in technologischer, sondern auch in narrativer Hinsicht gemeinsame Welten erschlossen werden. XR-Technologien beschleunigen diese Annäherung noch. Wie das genau funktioniert, erklärt uns ein echter Experte. Denn wir sprachen mit Friedrich Lüder, dem Vorstandsvorsitzenden des Games & XR Mitteldeutschland e. V., über die Funktionsweise von erweiterten Realitäten, über das Verhältnis von Immersion und Narration, über den Status von Unternehmens- und Förderinfrastruktur der Branche in unserer Region sowie über Mechanismen der Verschränkung zwischen Film- und Games-Branche.

Interview: Philipp Demankowski

Auslöser: Was ist die Funktion, was sind die Ziele vom Games & XR Mitteldeutschland e. V.?

Friedrich Lüder: Der Games & XR Mitteldeutschland e. V. ist ein Wirtschaftsverband, der Anfang 2019 gegründet wurde. Es handelt sich dabei um einen Verband von unabhängigen Mitgliedern der Games und XR-Branche aus Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen. Mitteldeutschland umfasst dabei natürlich nicht nur die Metropol-

regionen, sondern letztlich alle Regionen bis zur Landesgrenze. Unser Ziel ist es, den Strukturwandel in der mitteldeutschen Region aktiv mitzugestalten. Dabei zählen Gaming- und XR-Technologien zu den Schlüsseltechnologien. Zudem sind sie Innovationstreiber und können genutzt werden, um die Klein- und Mittelständler der Region in Richtung digitalen Wandel zu transformieren und diesen nachhaltig zu gestalten.

Und was ist Ihre Aufgabe im Verein?

Als Vorstandsvorsitzender versuche ich, für alle unsere Mitglieder da zu sein. Mittlerweile haben wir über 760 Akteur:innen, die wir auf der Plattform Discord vernetzen und zum Austausch animieren. Dort sprechen wir nicht nur über Stellenangebote, über aktuelle Projekte, über Technologien oder anstehende Events, sondern es geht ganz allgemein darum, was den Einzelnen bewegt, was ihn umtreibt und womit er sich gerade beschäftigt. Dadurch können sich die Mitglieder gegenseitig helfen und nebenbei werden Synergien geschaffen. Schlussendlich wollen wir eine Landschaft mit verschiedenen Ökosystemen stärken, die dann aber auch ganz konkret nutzbar sind. Wir wollen die Branche in der Region nachhaltig aufstellen und langfristig etablieren.

Wenn sie sagen, dass die Mitglieder so zahlreich sind: Kann man sie bestimmten Branchen zuordnen oder kommen sie aus ganz verschiedenen Bereichen?

Sie lassen sich schon bestimmten Bereichen zuordnen, wobei diese wiederum unterteilt werden. Im Agenturgeschäft zum Beispiel in reine Games-Produktionen, in XR-Produktionen oder in Richtung hybrider Formate. Wir haben auch Mitglieder, die in Hochschule und Lehre verortet sind. Dann gibt es Mitglieder aus der Filmwirtschaft, die XR-Technologien und Games-Mechanismen zum Beispiel für das Storytelling nutzen. Auch Akteur:innen aus Sounddesign und Animation sind dabei. Es ist schon eine sehr vielseitige Mitgliederstruktur, die viele Gewerke aus der Kreativbranche miteinander vernetzt. Die Zusammenarbeit zwischen den Gewerken hat in den interaktiven Medien ja eine Schlüsselfunktion, um attraktive Angebote zu schaffen.

Um es auf den Punkt zu bringen: Was genau ist eigentlich XR? Welche XR-Technologien gibt es? XR steht für Extended Reality. Das ist ein Sammelbegriff für Augmented Reality, Virtual Reality und Mixed Reality. Virtual Reality wird vor allem mit der entsprechenden VR-Brille assoziiert. Von Augmented Reality spricht man, wenn man mit dem Tablet oder mit dem Smartphone die Realität erweitert, und Mixed Reality sind hybride Ansätze, um beispielsweise Komponenten mit virtuellen Realitäten oder Augmented Reality zu vermischen. Zum Beispiel Bücher, die lebendig werden.



Friedrich Lüder, Vorstandsvorsitzender des Games & XR Mitteldeutschland e.V. © Friedrich Lüder

Welche Technologien eignen sich für welche Branchen?

VR-Brillen können zum Beispiel im Ausbildungssektor genutzt werden. Wir hatten letztes ein Projekt in Zeitz besucht, bei dem es um Ausbildung und Trainingseinheiten für die Feuerwehr ging. Aber auch für die Erste Hilfe gibt es Ansätze. VR kann man etwa nutzen, um Wiederbelebungsmaßnahmen oder Blutdruckmessungen zu erproben. Dabei werden Grafik-Engines aus dem Games-Bereich wie die Epic, Unreal oder Unity 3D Engines genutzt. Bei Mixed-Reality-Einsätzen werden wiederum meistens Smartphones oder Tablets genutzt. Aber auch QR-Codes oder NFC sind geläufige Technologien.

Die Technologien sind also oft in der Gaming-Branche verwurzelt und werden dann für andere Branchen nutzbar gemacht?

Korrekt. Das Schöne an der Games-Branche ist, dass viel experimentiert wird. VR gibt es ja eigentlich schon seit den 90er Jahren. Vielleicht erinnert sich noch jemand an den Virtual Boy von Nintendo, der 1995 mit einer sehr geringen Auflösung und einem roten LED-Screen auf den Markt kam. Danach lag Virtual Reality lange brach. Aber mittlerweile ist ja die Hardware so weit,



Die DreamHack in Leipzig 2020 © Games & XR Mitteldeutschland e. V.

dass die Grafiken sehr gut und hochauflösend darstellbar sind. Hinzu kommt, dass die Ansätze in der Games-Branche immer zugänglicher und gleichzeitig Barrieren abgebaut werden. Es geht bei Spielen darum, dass mit spielerischen Mitteln Inhalte vermittelt werden. Spiele erschaffen Welten und erzählen Geschichten, die durch neue technologische Ansätze immer immersiver werden.

Haben wir eine gute Infrastruktur für die Branche in Mitteldeutschland?

Wir haben in Mitteldeutschland eine starke Hochschuldichte mit einem starken Fokus auf Neue Medien, interaktive Technologien, Games und Medieninformatik. Zudem haben wir eine gründerfreundliche Wirtschaftsatmosphäre, wodurch wir gute Chancen haben, die Fachkräfte, die wir ausgebildet haben, auch in der Region zu halten. Wir haben also gute Grundlagen, um Potenziale, Interessen und Know-how in Unternehmenskonzepten umsetzen zu können.

Wie sieht es bezüglich Förderungen aus?

Hier schwächelt die Infrastruktur. Es gibt keine Förderinstitution, die sich ausschließlich an die Games-Branche richtet. Auch die Mitteldeutsche Medienförderung hat keinen dezidierten Topf nur für Games. Im Verhältnis zu Filmprojekten haben es Games-Projekte deshalb noch schwer. Aber die MDM will hier immerhin nachschärfen und eine eigene Richtlinie für die Branche entwerfen. Bereits existent ist die Gründerinitiative MediaSTART, mit der schon zehn Games- und XR-Projekte gefördert wurden. Die Länderförderungen sind auch ausbaufähig. In Sachsen-Anhalt ist der DIGITAL CREATIVITY-Zuschuss für innovative Medienproduktion ausgelaufen, soll aber wieder aufgelegt werden. In Sachsen fehlen die großen Fördertöpfe ganz und in Thüringen gibt es über die Staatskanzlei die Möglichkeit, Games-Prototypen zu fördern. Zudem existieren kaum Investments, da die Branche doch sehr risikobehaftet ist. Außerdem fehlt es an Stipendienmöglichkeiten oder Transfergutscheinen, um Know-how aus den Studios in die KMUs in der

Region zu bringen. Ein Beispiel sind die virtuellen Messestände der room AG. Das Unternehmen macht auch Produkte in den Messehallen erlebbar, die nicht vor Ort sind.

Welche Rolle spielt das Verhältnis von Immersion und Narration bei den XR-Technologien?

Immersion ist sehr wichtig, weil die Spielenden sich in einer Welt verlieren wollen. Sie wollen in sie eintauchen, um vom Alltag abschalten zu können. Minecraft zum Beispiel ist vielleicht nicht ganz so immersiv, hat dafür aber große Freiheitsgrade, weil eine eigene kleine Welt gestaltet werden kann. Durch diese Selbstentfaltung und -gestaltung hat man schon einen gewissen Grad der Immersion. Hier gibt es also keine übergreifende Hauptstory. Die Spielenden können sich frei ausdrücken und eine eigene kleine Geschichte entwickeln. Man erschafft etwas. Im Gegensatz dazu stehen die filmischen und szenischen Projekte. Hier würde ich mal das Beispiel Tomb Raider nehmen, das sehr story-lastig ist. Hier erleben die Spielenden gewissermaßen ein interaktives Abenteuer nach. Sie werden durchgeführt, haben aber immer noch bestimmte Freiheitsgrade. Sie können zum Beispiel entscheiden, wie sie mit Gegnern umgehen. Ob sie sie unschädlich machen, betäuben oder ihnen ganz aus dem Weg gehen. Hier sind die Freiheitsgrade vielleicht beschränkter, trotzdem kann die Immersion auch bei diesem narrativen Ansatz sehr hoch sein.

Können XR-Technologien auf dieses Verhältnis Einfluss nehmen? Welche Beispiele gibt es dafür?

Definitiv. Auch in Mitteldeutschland haben wir schöne XR-Produktionen, die sowohl die Film- als auch die Games-Branche ansprechen. Das Unternehmen Mitmalfilm etwa kombiniert Animationsfilm mit XR-Technologien. Dabei wird das gemalte Bild durch Gamification-Ansätze lebendig. Ein anderes Beispiel ist das transmediale Projekt „Mein Name ist“. Dabei geht es darum, Emotionen für Vorschulkinder in Kombination mit Büchern und AR-Applikation greifbarer zu machen.

Kann man Genre-Schwerpunkte in unserer Region festmachen? Und gibt es Leuchtturmprojekte, die unbedingt erwähnt werden müssen?

Beachtlich finde ich, dass wir mit FusionPlay und 2tainment zwei Publisher in Mitteldeutschland haben. Während sich FusionPlay vor allem auf

VR-Produktionen konzentriert, liegt der Schwerpunkt bei 2tainment eher auf den Wirtschaftssimulationen.

Ansonsten haben wir einen sehr starken, narrativen Charakter im Bereich Serious Games, also Spielen, die neben einer unterhaltenden auch eine bildende Funktion haben. Da gibt es etwa das Spiel „Gezeichnet – Unsere Flucht“ von PandaBee Studios, das die Vertreibung von 1945 thematisiert. Ein anderes Beispiel ist die Technologie „Museum ex Machina“, die Ausstellungen mittels AR-App interaktiver macht und den explorativen Charakter der Exponate stärkt.

Es leuchtet ein, das XR für solche Projekte genutzt werden kann. Gibt es auch Möglichkeiten, um die Technologien im Film zu nutzen?

Ja, eines der Paradebeispiele, das ich schon seit meiner Kindheit im Kopf habe, ist das Holodeck in Star Trek. Schlussendlich tauchen die Zuschauer dabei komplett in eine virtuelle Welt ein. Nicht nur über eine Projektion mit Beamern, sondern tatsächlich und mit allen Sinnen. Dort wird es irgendwann hingehen. Ansonsten werden XR-Technologien bereits in aktuellen Produktionen genutzt, zum Beispiel in „Matrix 4“ oder „The Mandalorian“. Die Studios nutzen längst Games-Technologien, um Prozesse zu optimieren und Produktionskosten zu sparen, etwa indem auf teure Drehore verzichtet wird. Außerdem können Szenen im Gegensatz zu Drehs an statischen Sets in der Post-Produktion noch verändert werden. Auch die Abhängigkeit von Wetterbedingungen kann durch die Nutzung von Games-Technologien vermindert werden.

Das sind ja vor allen Dingen technische Implikationen. Welche Bereiche gibt es noch, in denen die Games-Branche positiven Einfluss auf die Filmbranche ausüben kann?

Zum Beispiel bei den Untertiteln. Texte werden KI-gestützt übersetzt, an Mimik und Gestik angepasst und über automatisierte Sprachausgabe integriert. Generell liegen hinsichtlich der Stärkung der Barrierefreiheit große Hoffnungen in der Nutzung von Games-Technologien. Wir versuchen, mit einem spielerischen Ansatz, Prozesse so zu gestalten, dass sie Spaß machen. Das betrifft auch gemeinhin als langweilig geltende Aktivitäten wie Lagerverwaltung oder Dokumentationsprozesse. In Spielen macht es Spaß, weil es so einfach und schnell geht. Warum soll das nicht auch in anderen Branchen funktionieren?

Hier geht es also vor allem um Nutzerfreundlichkeit und Verbesserung von Produktionsprozessen. Wie sieht das beim Storytelling aus? Wo sehen Sie Gemeinsamkeiten, wo Unterschiede? Was können die Branchen voneinander lernen?

Da fällt mir sofort ein Beispiel aus meiner Kindheit ein. Da gab es die sogenannten Adventure-Bücher. Auf den ersten Seiten erfolgte eine inhaltliche Entwicklung und die Leser:innen konnten entscheiden, wie es weitergeht. Entweder auf Seite 20 oder ganz hinten auf Seite 80 mit einem differierenden Storypfad. So wurde Stück für Stück die eigene Geschichte zusammengesetzt. Daraus wurden dann später die ersten Textadventures mit eigenen Storyverläufen, die das Prinzip zugänglicher aufbereiteten, und irgendwann richtige interaktive Filme. Dann gab es die Telltale Games, in denen Geschichten aus bekannten IPs wie Games of Thrones oder The Walking Dead nachgespielt werden konnten. Abseits der fixierten Pfade, denen die Hauptgeschichte folgt, erleben die Spieler:innen dabei Nebengeschichten, die viel mehr Freiheitsgrade und zum Beispiel auch mehrere Enden erlauben. Das finde ich interessant, denn hier steht ja das Storytelling sehr stark im Fokus und profitiert von Elementen der Filmwirtschaft. Die Spieler:innen empfinden eine starke Immersion, weil sie selber bestimmen, wie die Geschichte weitergeht. Andersherum gibt es auch im Film- und Serienbereich Anbieter, die mit ähnlichen Mechanismen experimentieren, zum Beispiel die Black Mirror-Folge „Bandersnatch“ auf Netflix oder auch bestimmte YouTube-Formate.

Bei diesen Experimenten werden also vor allem die Entscheidungsfreiheiten der Zuschauer:innen adressiert. Peter Jackson wünscht sich „dass Filmemacher anfangen, Filme zu machen, die interaktiver sind und dem Publikum mehr Kontrolle über die Geschichte geben“. Sehen sie das auch so?

Ja, unbedingt, denn die technischen Möglichkeiten sind da. Übrigens nicht nur zu Hause. Auch in Kinos sind entsprechende Formate vorstellbar. Vielleicht nicht unbedingt in den Multiplexen, aber doch in kleineren, experimentelleren Kinos. Wir haben heute alle ein technisches Device in der Hosentasche, mit denen der Fortlauf der Handlung auf Basis von Mehrheitsentscheidungen bestimmt werden könnte. Es gibt dazu schon diverse Forschungsprojekte in Deutschland.

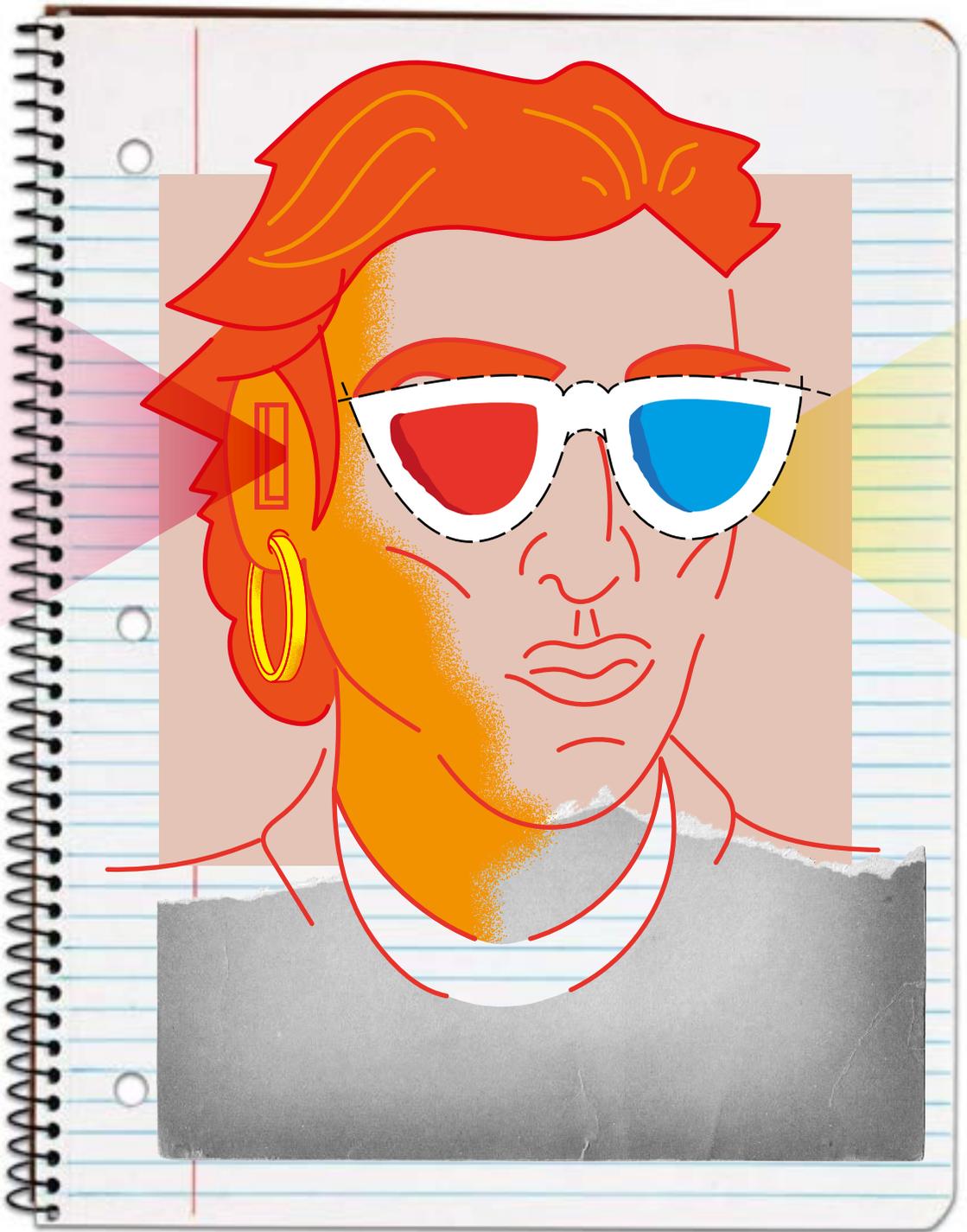
Es drängt sich der Eindruck auf, dass die Phase vorbei ist, in der sich Film- und Gaming-Wirtschaft noch als unvereinbare Wettbewerber gegenüberstanden. Stattdessen geht man aufeinander zu und veröffentlicht Produkte, die beide Bereiche verschränken. Täuscht der Eindruck?

Die Annahme ist korrekt. Vor allem international gibt es zahlreiche Projekte, vor allem Großproduktionen aus dem Virtual Production-Bereich. Die bereits erwähnten Grafikengines sind dafür ausgelegt oder sogar extra für eine Verschränkung programmiert. Sie liefern hochauflösende, realitätsnahe und immersive Modelle auch von kleinen Elementen wie Schnee oder Regentropfen. Aber auch von menschlichen Charakteren. Das ist wirklich beeindruckend. Diese Avatare lassen sich wiederum gut kombinieren mit 360-Grad-Virtual-Dome-Aufnahmen. Hier gehen die Branchen absolut aufeinander zu. Und das macht ja auch Sinn, schließlich liegen die Vorteile für den Produktionsprozess auf der Hand, wie wir schon erläutert haben. Filmproduktionen werden immer unabhängiger von den realen Gegebenheiten. Potenziell kann auch den Wünschen der Autor:innen besser nachgekommen werden. Zum Beispiel, wenn die Szene nicht bei Sonnenaufgang, sondern bei Sonnenuntergang spielen soll.

Gibt es diese Ansätze auch in unserer Region?

Die ersten Projekte gibt es bereits. Aber ich freue mich sehr, dass wir mit dem Filmverband Sachsen den Austausch zwischen den Branchen intensivieren und dabei Synergien finden wollen. Um große Produktionen in die Region zu holen, ist es wichtig, eine gemeinsame Sprache zu sprechen. Wir haben aber bereits eine gute Ausgangslage mit potenten Akteur:innen. Eine gute Möglichkeit, sich über die Projekte zu informieren, ist unser Games Innovation Award Saxony. Dabei zeichnen wir nicht nur Spiele-Projekte aus, sondern auch hybride Formate mit XR-Technologien oder Gamification-Ansätzen. Auf der Website zum Preis finden Interessierte alle nominierten Projekte und Gewinner:innen. Eingereicht wurde zum Beispiel auch eine Kreuzung aus Dokumentarfilm und VR-Produktion oder ein Serienformat mit interaktiven Elementen. Die nächste Veranstaltung findet dann am Ende des Jahres 2023 statt.

Vielen Dank für das Interview!





Still aus „Auf der Suche“ © Erik Schiesko

Interaktiver Spielfilm

Auf der Suche

Text: Maya deBeek

Eine Person aus dem Publikum ruft energisch, welcher Weg genommen und welche Gegenstände kombiniert werden sollen, um der Lösung des Rätsels auf die Spur zu kommen. Ein paar Klicks und es folgt freudiger Jubel, wenn das Licht wieder gedimmt und die nächste Filmsequenz abgespielt wird. So in etwa kann man sich eine Kinovorstellung des interaktiven Spielfilms „Auf der Suche“ vorstellen.

„Auf der Suche“ ist eine Konturprojekt-Filmproduktion und in Co-Produktion mit der Lausitzer Rundschau sowie mit Unterstützung von „So geht sächsisch“ entstanden. Es ist Erik Schieskos erster interaktiver Film. Das mit vollem Titel „Auf

der Suche | Zeichen der Zeit“ lautende Projekt verbindet Krimi, Komödie, Mystik und Drama, doch ist sein maßgebendes Merkmal die Kombination von Spielfilm und Computerspiel. Das bedeutet, dass die Zuschauer:innen durch die Augen des Hauptprotagonisten:innen selbst aktiv werden und sich in 13 Kapiteln die Handlung Stück für Stück erarbeiten. Dabei wird an geheimnisvollen Orten ermittelt und vielleicht auch manches an DDR-Geschichte aufgeschnappt.

Der 27-jährige frischgebackene Journalist Lukas Zimmer, gespielt von Leander Linz, macht an seinem ersten Arbeitstag eine mysteriöse Entdeckung. Er findet bei der Recherche zum Thema „Politische Häftlinge in der DDR“ den Artikel

eines Jugendlichen, der beim Fluchtversuch aus der DDR ums Leben kam. Der junge Mann auf dem Foto sieht Lukas gespenstisch ähnlich. Zudem entdeckt Lukas im Archiv auch noch eine Todesanzeige mit seinem eigenen Namen. Daraufhin macht er sich auf die Suche nach einer Erklärung. Verborgenes aufdecken zu wollen und Abenteuerlust haben ihn ja schließlich zu seinem Beruf gebracht. Er stürzt sich in ein großes Abenteuer und deckt die Liebesgeschichte zweier Jugendlichen in den 80er Jahren und deren Beweggründe für eine Flucht aus der damaligen DDR auf.

In „Auf der Suche“ heißt das: über 350 Kulissen erkunden, dort nützliche Gegenstände auffinden und Dialoge steuern oder Telefonaten lauschen und herumklicken – auch da, wo es gelegentlich komisch erscheint. Alles eben wie in einem Computerspiel, jedes gelöste Rätsel wird mit einer Filmsequenz belohnt.

Bei der einleitenden Szene handelt es sich um einen Rückblick ins Jahr 1986, der das amüsante Aufeinandertreffen von Janette, gespielt von Vanessa Jordan-Heinrich, und Micha zeigt. Das Spiel wird aus Lukas Perspektive gespielt. Zudem fungiert er als Erzähler und stellt gleich zu Beginn die Frage, ob die Zuschauer:innen an Wiedergeburt glauben, da seine Ähnlichkeit zu Micha unübersehbar ist. Das Intro zieht die Spieler:innen unmittelbar in den Bann, mehr über diese merkwürdigen Gegebenheiten herauszufinden. Es folgt ein Zeitsprung von 28 Jahren. Der Spielspaß kann beginnen.



Filmplakat „Auf der Suche“ © Erik Schiesko

Bis Lukas es allerdings zum Archiv mit dem Zeitungsartikel schafft, müssen noch einige Hürden überwunden werden wie das Bewerbungsgespräch und die traurige Putzfrau. Kleiner Tipp: besonders innovativ sein beim Lösen ihres Problems. Der zunächst eher oberflächliche Humor mit klassischen Quizfragen und absurderen

Darsteller und Filmteam von „Auf der Suche“ © Erik Schiesko





Regisseur Erik Schiesko mit seiner Crew von „Auf der Suche“ © Thoralf Haß

Rätseln bekommt fortschreitend einen ernsteren Tonfall, während Lukas mehr und mehr in eine dunklere, mystische Geschichte eintaucht.

Zur Realisierung von „Auf der Suche“ trugen unter anderem Programmierer Robert Baruck und Game Designer Olaf Pöschk, der alle Rätsel entwarf, maßgeblich bei. Baruck schrieb für das Projekt über 20.000 Codezeilen und erstellte dafür eine eigene Engine.

Wie läuft das Ganze im Kino ab? Bei den etwa 2,5 Stunden langen „Let's Play“-Vorstellungen wird der Film von einer Moderator:in begleitet. Eine freiwillige Person darf nach vorne kommen und mit der Maus das Spiel antreten. Dabei wird das Publikum eingeladen, mitzuraten und die spielende Person anzuleiten. Zwischenrufe sind ausdrücklich erlaubt, je energischer das Publikum, desto besser. Außerdem werden Bingo-Zettel mit Sätzen aus dem Spiel verteilt, die zu einem noch aufmerksameren Verfolgen des Spiels einladen. Werden Filmteile gezeigt, wird der Raum abgedunkelt und es herrscht Kinoatmosphäre.

Die Filmpremiere von „Auf der Suche“ erfolgte bereits 2021. Auch letztes Jahr fanden Vorstellungen statt, unter anderem in Hoyerswerda und Weißwasser. Bei Interesse können ab Oktober 2023 wieder Termine für interaktive Kinoabende verabredet werden. „Auf der Suche“ kann außerdem online gespielt und erlebt werden. Es gibt den interaktiven Spielfilm kostenlos



Regisseur Erik Schiesko © Lucie Thiede

auf der Website AufDerSuche.de und wer mal festhängt, kann sich dort Hinweise suchen, die Seite hält nämlich ebenfalls die Lösung parat. Je nach Begabung variieren Spielzeiten von 2,5 bis 4 Stunden, davon bestehen 54 Minuten aus Filmsequenzen. Besonders spannend ist es, beim Durchklicken auf Indizien zu treffen, die in der Hauptstory nicht sonderlich in den Vordergrund gerückt oder gar nicht erwähnt werden. Es lohnt sich also, achtsam zu sein und vielleicht auch mal einen Blick auf ein unscheinbares Foto zu werfen. Die umfangreichen Kulissen und Hotspots führen durch Orte wie das alte Archiv, über den Friedhof und in eine Geisterstadt und laden allesamt zum Stöbern ein – ein bisschen so wie bei einer Schnitzeljagd. ■

„Euer Programm, eure Entscheidung“



Das Junge Kuratorium vom Filmfest Dresden beim Filmscreening © Elena Pagel

Text: Doreen Kaltenecker

Der Frühling ist da und mit ihm das Filmfest Dresden. Eine Woche nach Ostern findet in diesem Jahr die 35. Ausgabe des Internationalen Kurzfilmfestivals Dresden statt. An sechs Tagen werden in zwölf Spielstätten über 100 Kurzfilme gezeigt. Zum festen Bestandteil des Festivals gehört seit 2011 das Kinder- und Jugendprogramm. Die insgesamt fünf Programme werden ebenso wie in den letzten Jahren von engagierten Kindern und Jugendlichen zusammen mit der Medienpädagogin und Kuratorin Uta Quietzsch auf die Beine gestellt.

An einem Montagnachmittag treffen sich im Stadtteilhaus Dresden-Neustadt sechs Kinder. Sie bilden eine von drei Gruppen, welche das Kids-Programm zusammenstellen. Aus den vielen Bewerbungen für dieses Auswahlkomitee hat Uta Quietzsch drei Gruppen mit jeweils vier bis

sechs Kindern zusammengestellt. Dabei achtet sie darauf, dass Kinder, die es das letzte Mal nicht in das Kuratorium geschafft haben, diesmal dabei sind, und dass die Kinder unterschiedlichen Alters und Geschlechts sind und aus verschiedenen Stadtteilen kommen. Heute treffen sie sich zum letzten Mal, um zusammen Kurzfilme zu schauen und am Ende ihren Favoriten zu benennen. Doch bevor es so weit ist, setzt sich Uta mit ihnen in einem Stuhlkreis zusammen und geht mit ihnen die Filme durch, die sie zu Hause und beim letzten Treffen gesehen haben. Uta taucht dabei in die durchaus auch ernsteren Themen der Filme ein, stellt reflektierende Fragen und nimmt das Stimmungsbild der Kinder auf. Nach diesem etwas theoretischen Part werden in der zweiten Hälfte des Treffens Filme gezeigt. Die Stimmung der Kinder wird merklich gelöster. Auch wenn die Pausen gefüllt sind mit Trubel und dem



Beratung des Jungen Kuratoriums © FILMFEST DRESDEN

Ansturm aufs Snack-Buffer, herrscht beim Schauen der Kurzfilme selbst gespannte Stille. Auch der Junge, der bisher alles langweilig fand und oft nach Zombies verlangte, konnte sich komplett auf die Filme einlassen und fand am Schluss doch auch genauso viele Favoriten wie die anderen Kinder. Die Zusammenstellung des Programms funktioniert bei den Kindern für die drei Filmreihen nach einem einfachen Auswahlprinzip. Jedes Kind darf seine vier Favoriten nennen. Aus Utas Vorauswahl von zehn bis fünfzehn Kurzfilmen pro Gruppe schaffen es dann meistens fünf bis sieben in die jeweiligen finalen Programme, die ein breites Spektrum an Geschichten zeigen, aber trotzdem ein großes Ganzes bilden. Damit ist der erste Teil der Vorbereitungen geschafft. Was nach dem Sichten und Auswählen der Filme folgt, sind die Titelfindung für das Programm und das Katalogtextschreiben. Hierbei werden die Kinder tatkräftig von Uta unterstützt, während die Jugendgruppen dies schon komplett selbst übernehmen.

Die zwei Gruppen der Jugendsektion, welche die beiden Jugendprogramme zusammenstellen, treffen sich im Stadtteilhaus Louise. Gleich von Beginn an bemerkt man eine ernsthaftere Stimmung als bei den jüngeren Kindern. Die vier jungen Menschen, drei Mädchen und ein Junge, die sich an einem Freitagnachmittag kurz vor den Schulferien mit Uta treffen, debattieren, argumentieren und haben einen weiteren Blick auf die Filme. Alle sind vorbereitet und haben sich Notizen auf dem Smartphone oder auf Zetteln

gemacht. Sie erzählen, was ihre Favoriten sind, erklären warum und überlegen, wie die Filme zeitlich und auch thematisch am besten zusammenpassen würden. So knobeln sie die richtige Reihenfolge aus, überlegen sich einen prägnanten Titel und schreiben zusammen den Text. Bei den Jugendlichen kann sich Uta auch einmal zurücklehnen, gerade weil einige schon länger beim Filmfest und beim Jungen Kuratorium mitmachen und wissen, wie der Hase läuft. Über die Jahre hinweg haben sich immer wieder Schüler und Schülerinnen gefunden, die beim Jungen Kuratoriums mitmachen möchten. Das ist gerade im Jugendalter keine Selbstverständlichkeit. Viele Kids haben in diesem Alter andere Interessen und Hobbys. Deshalb ist es besonders schön, dass sie das Medium des Kurzfilms so sehr schätzen gelernt haben, dass sie im nachfolgenden Jahr gern wieder dabei sind und im Idealfall noch ihre Mitschüler und Mitschülerinnen dafür begeistern.

Doch mit der Auswahl der Filme und dem Verfassen des Katalogtextes ist die Arbeit des Jungen Kuratoriums noch nicht zu Ende. Kurz vor dem Filmfest treffen sich die Gruppen erneut, üben die Moderation ein und bereiten sich auf ihre Vorstellungen während des Filmfests vor, das auch in diesem Jahr wieder ein vielfältiges Programm für Kinder und Jugendliche parat hält. Da diese Arbeit mit den Kindern und Jugendlichen und dem gemeinsamen Entdecken von Filmen immer so viel Freude bereitet, wird in diesem Jahr von Uta und dem Filmfest Dresden auch ein Filmclub ins Leben gerufen. Der Kurz.Film.Club ist für Kinder und Jugendliche zwischen zehn und vierzehn Jahren gedacht und wird ihnen eine Möglichkeit geben, Filme abseits des Mainstream-Kinos zu entdecken. Seit dem 19. März treffen sie sich zwischen ein- und zweimal im Monat im Clubkino im Lingnerschloss, um Kurzfilme zu sehen, darüber zu sprechen, aber auch darüber hinaus eigene Programme zusammenzustellen. Zudem sind Gespräche mit Filmemachern und Filmemacherinnen sowie die Besuche von Festivals geplant. ■

Das vom Jungen Kuratorium zusammengestellte Kinder- und Jugendprogramm wird vom 18. bis zum 23. April 2023 auf dem Filmfest Dresden in mehreren Vorstellungen an verschiedenen Spielstätten zu sehen sein.



Entdeckung virtueller Welten beim DOK Neuland © Susann Jehnichen und DOK Leipzig

Wie DOK Neuland mit Extended Reality die Grenzen des dokumentarischen Erzählens verschiebt

Text: Daniel Korenev

Ein weißes Domzelt auf dem Marktplatz erreichte im Oktober 2015 während des Leipziger Dokumentar- und Animationsfilmfestivals die Aufmerksamkeit der Passant:innen. Als interaktive Ausstellung bietet DOK Neuland Künstler:innen eine Plattform für ihre Perspektiven des dokumentarischen Erzählens und deren multimediale Umsetzung.

Im Debütjahr der Ausstellung standen Webdokumentationen im Mittelpunkt. Denn zu diesem Zeitpunkt galten immersive Erlebnisse durch Extended Reality (XR) noch als Seltenheit. Durch die technologische Weiterentwicklung hat DOK Neuland sein Angebot erweitert und ist seither bestrebt, die Grenzen des dokumentarischen Erzählens zu verschieben. Heute füllen

überwiegend VR-Installationen und 360-Grad-Filme die Räumlichkeiten von DOK Neuland. Damit hat die Technologie weitgehend ihren Prototypen-Status verlassen und ermöglicht es Künstler:innen, diese wesentlich unkomplizierter und direkter einzusetzen.

Vom Domzelt ins Museum

Der Maler und ehemalige Filmemacher Lars Rummel lernte das interaktive Ausstellungsformat des Leipziger DOK Festivals im Debütjahr 2015 kennen. Seit 2017 begleitet er das Projekt als Kurator. Rund 70 Quadratmeter und bis zu sieben Computer standen im Domzelt zur Verfügung, damit sich Besucher:innen spielerisch und interaktiv mit den Inhalten der Webdokus



Besucher des DOK Neuland © Susann Jehnichen und DOK Leipzig

auseinandersetzen können. Doch schnell wurden auch die Beschränkungen ihrer Interaktionsmöglichkeiten erkennbar.

Die Entwicklung der Virtual- und Augmented-Reality-Technologien ermöglichte es DOK Neuland, neue Darstellungsformen zu erproben. Gleichzeitig erforderten die XR-Arbeiten mehr Ausstellungsfläche, da die Betrachtungsposition durch die technischen Komponenten stark eingeschränkt gewesen sind. Mit dem Leipziger Museum der bildenden Künste fanden die Organisator:innen schließlich einen neuen Ausstellungsraum – obwohl sie anfangs skeptisch waren.

„Wir haben in erster Linie nach leeren Ladenflächen in der Innenstadt gesucht, um eine Sichtbarkeit im Alltag der Menschen, zum Beispiel beim Einkaufsbummel, zu erzeugen. Standorte wie der Messehof oder eine zweistöckige Ladenfläche in der Nikolaistraße entsprachen zwar unseren Vorstellungen, erfüllten jedoch nicht die Bedingungen an unsere Infrastruktur. Als die Einladung vom Museum folgte, war ich aufgrund des elitären und exklusiven Charakters zunächst sehr skeptisch. Heute freue ich mich sehr über die intensive Auseinandersetzung der Besucher:innen mit den Inhalten unserer Ausstellung – auch wenn wir durch den Standort weniger das gewünschte Durchlaufpublikum erreichen.“

„Ein exklusives technisches Medium wie XR wirft viele ethische Fragen auf.“

Mit der Einführung dokumentarischer VR-Installationen und 360-Grad-Filme vollzog sich auch ein Wandel in der kuratorischen Praxis von Lars Rummel und seinem Team. Bedingt durch die Vielfalt und Intensität der durch Extended-Reality verursachten Körpererfahrungen ergaben sich neue Anforderungen bei der Auswahl der eingereichten Arbeiten. Und damit auch an die Rolle des Kurators Lars Rummel.

„Es gibt viele Faktoren, die beeinflussen, welche Arbeiten wir für die Ausstellung auswählen. Der Grad der Interaktivität spielt dabei keine wesentliche Rolle. Viel wichtiger ist das Thema der Arbeit, die Kohärenz der Geschichten sowie die Haltung des Avatars. Als Kurator trage ich die Verantwortung für die Ausstellung und die ausgestellten Werke. Ich muss die von den Künstler:innen vermittelte Haltung in gewisser Weise mittragen und vertreten können. Ein exklusives technisches Medium wie XR wirft viele ethische Fragen auf.“

Eine Einreichung beispielsweise beschäftigte sich 2022 mit den Entführungen, Misshandlungen und der Folter von Mitgliedern der Faun-Gong-Gemeinschaft in China durch das kommunistische Regime. Eine Simulation ließ die Nutzer:innen dieses verstörende Ereignis durch einen Körperanzug hautnah miterleben. Für Lars als Kurator eine klare Grenzüberschreitung.

Die Verwendung von XR als Medium für körperliche Erfahrungen setzt eine intensive Auseinandersetzung mit ethischen Fragen voraus. Anders als Kinofilme können sie deutlich stärkere Gefühle hervorrufen, indem sie mehr Körper- und Sinnesempfindung und die uneingeschränkte Aufmerksamkeit des Nutzers oder der Nutzerin adressieren. Außerdem ist die Sensibilität von Mensch zu Mensch verschieden. Die Art und Weise, wie ein Mensch der Erzählform folgt, ist von seinen Ressourcen, seinem Erfahrungshorizont und seiner Achtsamkeit geprägt.

Lars Rummel muss dafür Sorge tragen, dass die Erfahrung für die Nutzer:innen nicht schädlich ist, insbesondere, wenn es sich um intensive, traumatische oder diskriminierende Inhalte handelt. Der Kurator legt viel Wert darauf, dass diese ethischen Fragen angemessen behandelt werden.



VR Experiences beim DOK Neuland © Susann Jehnichen und DOK Leipzig

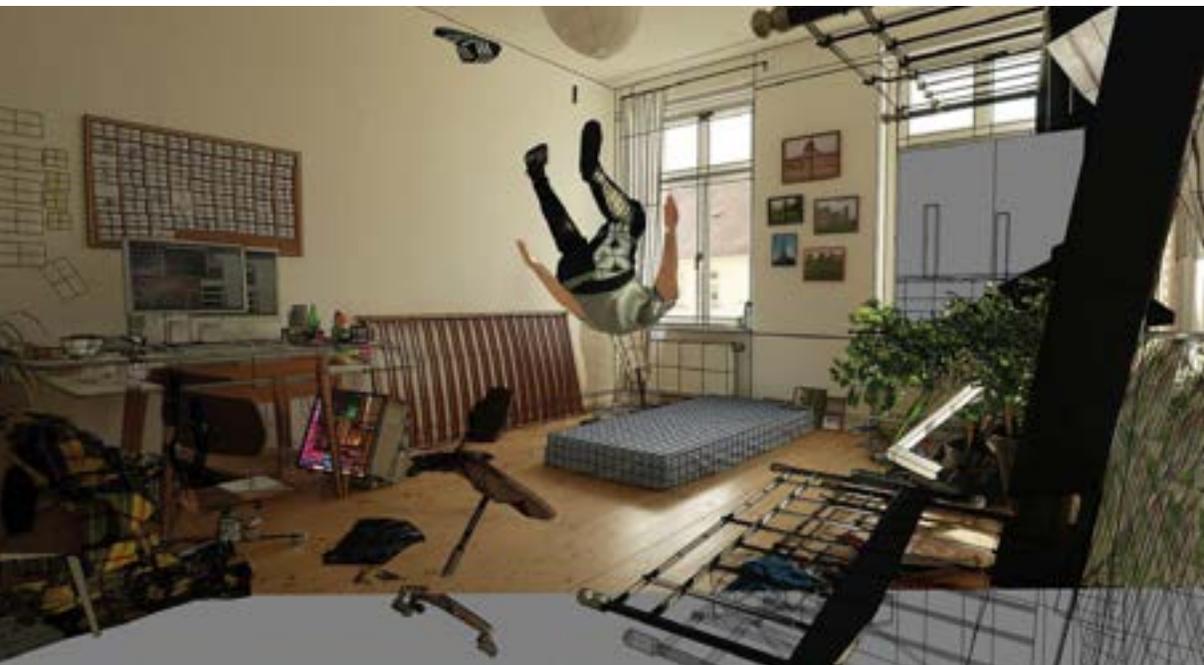
Das Konzept der Zwiebelimmersion

Für die Präsentation von VR-Inhalten gibt es noch keine etablierte Kulturtechnik – im Gegensatz zu erprobten Filmdarstellungen im Kino. Dieses Anfangsstadium bereitet eine große Spielfläche für Experimente mit neuen Erzählformen und Perspektiven des dokumentarischen Erzählens, auf der sich Lars Rummel leidenschaftlich austobt. Die physische Visualisierung der künstlerischen Arbeiten und die Materialisierung der Ausstellungsflächen sind daher ein wesentlicher Bestandteil seiner Arbeit. Bei diesem Ausstellungsdesign arbeitet DOK Neuland eng mit den XR-Künstler:innen zusammen.

„VR als Körpermedium bedeutet, dass es vor allem ums Fühlen und den Zugang und das Erleben durch den Körper geht. Doch viele Menschen haben aufgrund ihres digitalen Alltags und ihrer Privilegien Schwierigkeiten, sich überhaupt zu fühlen und den Körper zu benutzen. Um in die digitalen Räume gehen zu können, braucht es daher einen Raum, der angenehm, herausfordernd, aktivierend oder beruhigend gestaltet ist. Es geht darum, so viele Schichten wie möglich sichtbar zu machen und einzufügen, damit man von der Intention, die Ausstellung zu besuchen, bis hin zur eigentlichen Erfahrung durch den Körper die Geschichte erfahren kann.“

Durch das Konzept der „Zwiebelimmersion“, wie Lars Rummel es nennt, schafft DOK Neuland eine tiefgehende Erfahrung für die Besucher:innen. Durch die individuelle Gestaltung der Räume und Installationen wird eine kohärente, aber dennoch individualisierte Umgebung geschaffen. Indem die interaktiven Arbeiten einen physischen Rahmen erhalten, führt DOK Neuland die Teilnehmer:innen an die Arbeiten heran und lässt trotz Abstraktion und Virtualität der Medien einen konkreten Raum entstehen.

Extended Reality bietet als technisches Medium völlig neue Möglichkeiten, komplexe Geschichten aufzubereiten und zu erzählen. Doch was das Leipziger Dokumentar- und Filmfestival mit DOK Neuland wirklich einzigartig macht, ist der Gestaltungswille und das Verantwortungsbewusstsein, komplexe ethische Herausforderungen zu integrieren und eine immersive, körperliche Erfahrung mittels VR zu ermöglichen. Als Pionierformat etabliert DOK Neuland eine neue Kulturtechnik, die die Präsentation von künstlerischen VR-Arbeiten auf eine ganz neue Ebene hebt und einen Besuch der Ausstellung zu einem unvergesslichen Erlebnis macht. Eine bahnbrechende Entwicklung, die ganz sicher nicht in einem gewöhnlichen weißen Domzelt stattfinden kann. ■



Salto Rückwärts, Filmstill aus „Backflip“ von Nikita Diakur © Nikita Diakur

Nikita Diakur und die Chance des Zufalls

Fehler im System

Text: Lars Tunçay

Der Leipziger Experimentalfilmer Nikita Diakur setzt seine Ideen dem Zufall des Algorithmus' aus und liefert damit eine hintersinnige Kritik an künstlicher Intelligenz.

Geboren 1982 in Kunzewo, einem Vorort von Moskau, kam Nikita Diakur 1992 mit seiner Familie nach Deutschland. „Es war die Zeit der Perestroika, also da gab es einfach nichts. Man musste für Milch, Butter, Zucker, für alles anstehen. Mein Vater ist jüdisch. Dadurch durften wir nach Deutschland auswandern. Also sind wir rüber und haben von null angefangen.“ Sie landeten zunächst in einem Flüchtlingsheim in der Nähe von Mainz. Dort lebte die Familie ein Jahr lang. Schließlich fanden sie eine Wohnung in der Papageiensiedlung, einer kleinen migrantisch geprägten Siedlung im Mainzer Stadtteil Lerchenberg – gleich neben dem ZDF, was Diakurs Weg besiegelte.

Diakur hatte früh Berührung mit dem ZDF, sein Vater arbeitete dort als Software-Entwickler.

So kam er zur Computerprogrammierung, die ihn noch heute beschäftigt. „Der Drang, daraus Kunst zu machen, war immer da“, sagt er. Zunächst machte er sein Abitur in Mainz und ging nach London für einen künstlerischen Aufbaukurs. Dort studierte er schließlich drei Jahre lang Grafikdesign und zwei Jahre Animation auf Master.

„Es ging in dieser Zeit darum, auszuprobieren, was irgendwie Spaß macht“, sagt er. „Das geschah alles sehr spontan. Ich habe anfangs noch Webseiten programmiert, aber ich war nie ein richtiger Programmierer. Darin war ich einfach nicht gut. Ich habe immer nach Möglichkeiten gesucht, irgendetwas zu erzählen oder mich auszudrücken. Und ich war immer sehr begeistert von Animationen, auch von 3D, weil das irgendwie so unerreichbar schien.“ In London ließ er sich inspirieren von der englischen Animationsszene. „Das wollte ich mal ausprobieren und habe dann das erste Mal versucht, Dinge zu animieren, Filme zu machen. Die Londoner Animatoren haben mich sehr fasziniert, aber auch die russischen.“

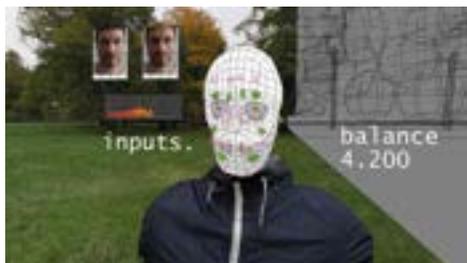


Still aus „Backflip“ von Nikita Diakur © Nikita Diakur

Es entstand „Fly on the Window“, sein Abschlussfilm am Royal College, mit dem er erste Festivals besuchte. „Diese Festivalexperience fand ich ziemlich cool. Ich war in Zagreb, in Frankreich und auf anderen Festivals. Das wollte ich unbedingt noch einmal machen, mit einem neuen Film. Ich verbrachte viel Zeit auf dem Gutenbergplatz, saß am Theater mit meinem Skizzenbuch und habe Ideen gesammelt. Daraus ist dann irgendwie ‚Ugly‘ geworden.“

Der 12-minütige Animationsfilm um einen verstoßenen Kater, der Freundschaft mit einem esoterischen Indianerhüptling schließt, gewann die Zuschauerherzen auf vielen Festivals. Der einäugige Kater mit dem rüdigem Fell steht sinnbildlich für den Charme des Imperfekten, der Diakur reizt. Filmemachen hat für ihn immer einen Faktor des Zufalls. Das Chaos ist Teil des Prozesses. Diesen Faktor will Diakur auch in den Animationsfilm bringen, der allzu oft nach Perfektion strebt.

Still aus „Backflip“ von Nikita Diakur © Nikita Diakur



Seine Filme sind von der Realität inspiriert. Die Idee zu „Fest“, einem Rave in einer Betonsiedlung, kommt aus seiner Zeit in der Papageiensiedlung in Lerchenberg. „Da hat ein Nachbar regelmäßig seine Hi-Fi-Anlage aufs Fensterbrett gestellt und dann hat er den ganzen Spielplatz damit beschallt, die Kinder und Muttis und alle irgendwie, die auf dem Spielplatz waren. Die haben das alles mithören müssen. Das und ein Video von ‚Thunderdome 97‘, das ich auf YouTube fand: Die Clips von Kids auf den Dächern in Russland, die sich mit einem Bungeeseil gegenseitig herunterwerfen und dann durch diese Häuserschluchten schwingen – das fand ich irgendwie sehr verstörend, es hat mich aber auch inspiriert. Ich erinnerte mich daran, wie ich selbst damals als Kind auf Häuserdächer geklettert bin.“

Ebenso wie „Ugly“ eskaliert „Fest“ in der zweiten Filmhälfte. „Ich simuliere die Figuren als Marionetten und das Chaos kommt dadurch, dass der Computer mitmacht bei dem Prozess. Ich gebe ihm die Kommandos. Sagen wir, wir haben da eine Barbecue-Szene. Der eine Typ gibt seinem Kumpel ein Würstchen mit einer Gabel und gleichzeitig fliegt von oben die Frau mit dem Bungeeseil vorbei und soll dann irgendwie mit dem Baby im Kinderwagen kollidieren. Das ist die Prämisse und ich gucke dann, was passiert. Und dann simuliert man das vielleicht einhundert Mal und irgendwann entsteht dann eine Situation, bei der die KI nicht weiß, wie sie etwas berechnen soll.“

Dann ist die Wurst irgendwie im Körper der Figur drin.“ Aus solchen Situationen setzt Diakur seine Filme zusammen. Diese Glitches [Störungen im System, Unterbrechungen der virtuellen Welt, die uns an der erlebten Realität zweifeln lassen, Anm. d. Red.], eben das Imperfekte, verleihen dem Werk Charakter „Es ist immer so gewesen, dass die Kunst der Vorreiter war. Als Picasso anfing oder davor schon William Taylor – ihre Kunst wurde anfangs als hässlich deklariert, bevor man sie als Kunstwerke betrachtete. Ich glaube, die 3D-Animation ist mittlerweile auch dort angekommen.“

Die lebendige Künstlerszene und die günstigen Mieten zogen Diakur 2020 nach Leipzig. Hier entstand „Backflip“ mit Fördermitteln der MDM, der im vergangenen Herbst den Deutschen Kurzfilmpreis gewann. „Das ist ein Film über Ziele, die man sich als Mensch setzt, etwa den Backflip – einen Rückwärtssalto – zu schaffen. Ich habe es zunächst selbst probiert, aber es hat nicht geklappt und ich hab mir einen Finger und den großen Zeh gebrochen. Genau das war die eine Seite der Inspiration. Die andere Seite war natürlich dann die künstliche Intelligenz, wiederum verbunden mit dieser Zielsetzung. Wir setzen uns oftmals sehr gefährliche Ziele als Menschen. Da waren Physiker, die einfach nur mal gucken wollen, was passiert, um sich selbst irgendwie zufriedenzustellen. Und dann kam die Atombombe dabei raus. So in etwa forscht man jetzt an der KI. Das ist für mich sehr angsteinflößend. Ebenso erschreckend wie der Rückwärtssalto. Ich bin dann in beides irgendwie eingestiegen. Mehr oder weniger ist dieser Film also eine Selbsttherapie.“

Begonnen habe die Arbeit an „Backflip“ 2019. Seitdem lerne die KI aus ihren Fehlern. „Das heißt, mein Avatar hat versucht, diesen Rückwärtssalto zu lernen. Und wir haben das dokumentiert.“ Der Film entstand gemeinsam mit dem Programmierer Maximilian Schneider und dem Kameratechniker Gerhard Funk. Leonard Gläser animierte und auch Diakurs Frau übernahm die Kamera. Insgesamt war an „Backflip“ ein Team aus zehn Leuten beteiligt. Gefilmt hat Diakur „Backflip“ zum Teil selbst mit der VR-Brille, wobei er dabei mit seinem digitalen Ebenbild im gleichen Zimmer stand, der wiederum bei den „Dreharbeiten“ um ihn herum und manchmal auch durch Diakur hindurchgelaufen ist. Die Versuche wurden aufgezeichnet und



Filmemacher Nikita Diakur, Preisträger des Deutschen Kurzfilmpreises 2022

nacheinander als Sequenz aus mehreren Perspektiven angereicht.

Das Thema künstliche Intelligenz lässt Diakur auch bei seinem nächsten Projekt nicht los. „Man hat immer gedacht, dass die Künstler die letzten sind, die überleben, dank ihrer Kreativität. Jetzt kann die KI plötzlich auch Kreativität. Ich versuche daher, einen komplett anderen Weg zu gehen. Also ein Projekt, bei dem Menschen mit der KI interagieren, um da Chaos mit hineinzubringen, durch menschliche Intelligenz. Es geht darum, dass der Input jetzt nicht mehr vom Computer kommt. Es geht immer noch um Physik und Simulation, aber die Entscheidungsgewalt liegt in der Hand der Menschen, die ich wiederum nicht kenne.“

Derweil sucht Diakur nach neuen Finanzierungsmöglichkeiten für seine Filme. „Backflip“ war seine dritte professionelle Arbeit und damit die letzte, die auf diesem Wege gefördert werden kann. Die nächsten Projekte werden daher eine Herausforderung. „Sich komplett auf Kurzfilme zu konzentrieren, ist herausfordernd. Davon kann man nicht wirklich leben. Aber ich bin ein Optimist von Natur aus. Deswegen denke ich, das klappt schon irgendwie.“ ■

<https://nikitadiakur.com/>

Virtuelle Realität(en) und virtuelle Rechtsordnung(en)

Text: Sven Hörnich,

Mit dem Start in die virtuelle Realität fühlt man sich unweigerlich an die Nullerjahre dieses oder einige von uns sogar an die letzte Dekade des vorangegangenen Jahrtausends erinnert. Damals wurde der erste Schritt in das anfänglich vorwiegend mit HTML-Seiten und darauf befindlichen Linklisten übersäte Internet vollzogen und das zu der Zeit noch junge Internet-Recht wurde als das neue und zukunftsweisende Thema an Universitäten behandelt.

Tatsächlich galt aber damals wie heute, dass sich das Recht im virtuellen zum Recht im realen Raum nur dahingehend unterscheidet, dass es den damit verbundenen Besonderheiten und gegebenenfalls Gefahren (beispielsweise für Verbraucher:innen) in besonderem Maße Rechnung trägt.

Eines der einfachsten Beispiele war seinerzeit das Thema Impressumspflicht: Wer etwa im realen Raum eine Fahrschule besaß, konnte durch seine Adresse (Innenstadtlage), Größe der Räume, Größe des Fuhrparks und Zahl der Mitarbeiter:innen sowie durch die Unternehmenshistorie punkten. Die Fahrschule entschied mithilfe dieser Faktoren, welchen Eindruck an Seriosität sie gegenüber dem adressierten Kundenstamm erwecken wollte. Eine Website hingegen war schnell erstellt, die entsprechenden Angaben zu angeblich zufriedenen Kunden und Kundinnen schwer nachprüfbar und auch der Fuhrpark konnte dort größer dargestellt werden, als er tatsächlich war.

Die Rechtsprechung wie auch der Gesetzgeber bauten über die vergangenen Jahrzehnte (nicht selten durch EU-Gesetzgebung flankierte) Regelungen auf und aus, um diesen Besonderheiten Herr zu werden. So schaffte der Gesetzgeber beispielsweise die Impressumspflicht (§ 5 TMG). Die Rechtsprechung urteilte streng hinsichtlich irreführender Werbung: Etwa, wenn sich ein Einzelunternehmer als „Gruppe“ darstellte, sich eine längere Unternehmensgeschichte anmaßte, als dies tatsächlich der Fall war. Oder auch in Bezug auf das leidige Thema der direkt im digitalen Postfach eingehenden E-Mail-Werbung im Ver-

gleich zur herkömmlichen, allenfalls einmal täglich abgeholten Briefpost (§ 7 UWG).

Im Rahmen des Schritts in die virtuelle Realität werden viele dieser Entscheidungen der Gerichte und bestehenden (Internet-)Gesetze bereits Wirkung entfalten. So muss auch ein Avatar als Verkäufer:in im Internet eine Art Impressum (mit einer ladungsfähigen Anschrift der Webshopinhaber:in in der realen Welt) haben. Der virtuelle Shop mit einer eventuellen künstlichen Intelligenz als Verkäufer:in wird ebenfalls nicht in die Irre führen dürfen.

In gesteigertem Maße wird neben der Reichweite jedoch die Geschwindigkeit der Übertragung und die stärkere Ähnlichkeit zur realen Welt Wirkung im Hinblick auf bestehende Rechte entfalten. So ist auch bei einem virtuellen Konzert als neue Auswertungsform an urheberrechtliche Fragestellungen zu denken. Die Teilnehmer:innen sind auch dort datenschutz- und persönlichkeitsrechtlich Betroffene, bedürfen also des besonderen Schutzes und auch der Aufklärung, was mit ihren Daten passiert. Die Situation in der virtuellen Realität wäre mit einem Konzert oder Musikfestival in der realen Welt vergleichbar, bei welchem jeder Millimeter (auch die Zelte) der Festivalbesucher:innen mit Kameras und Mikros überwacht werden (könnten). In der realen Welt würde das wohl niemand wünschen. Zumindest müssten die Konzertbesucher:innen transparent darauf hingewiesen und ihnen eine Einwilligungsmöglichkeit gegeben werden. Je nach Marktmacht des Anbieters kann auch die Verpflichtung bestehen, den Konzertbesuch ohne Überwachung zu ermöglichen, um die Freiwilligkeit der Einwilligung in eine solche zu gewährleisten.

Die grundsätzlich weltweite Auswertung einer Internetpräsenz im Gegensatz zu einer landesspezifischen TV-Sendung wird sich auf rechtliche Fragestellungen auswirken. So kann es sein, dass Product Placements oder Tabakwerbung in dem einen Land erlaubt sind, während dies in einem anderen verboten ist. Auch urheberrechtlich und sogar steuerrechtlich sollte einem

Veranstalter im virtuellen Raum klar sein, dass er gegebenenfalls verschiedenste Rechtsordnungen beachten muss. Hier sind die Rechtsprinzipien ebenso dieselben wie im realen Raum, lediglich die technisch bedingte größere Reichweite führt zu Besonderheiten. Es können – soweit erlaubt – Geoblocking und sonstige Zugangsbeschränkungen relevant sein, um die Nutzer:innen eines bestimmten (besonders restriktiven) Staates im Einzelfall nicht zu adressieren.

Den Pionier:innen auf dem Weg in die wirtschaftliche Auswertung der Möglichkeiten virtueller Realität ist im Rahmen der Planung Folgendes zu raten:

1. Prüfen Sie, welche rechtlichen Regelungen im realen Raum bestünden, dies zunächst gemessen an einem in der Realität bestehenden Ort. Bei der Veranstaltung eines virtuellen Musikkonzertes wäre das Vergleichsmodell also ein reales Konzert nebst Ort.
2. Prüfen Sie im zweiten Schritt, welche der Regelungen vielleicht im virtuellen Raum wegfallen (zum Beispiel Lautstärkebegrenzungen bei einem Konzert zugunsten des Nachbartschutzes), welche davon fortbestehen (zum Beispiel Jugendschutzbestimmungen oder auch urheberrechtliche Zweitverwertungsrechte, wie sie etwa für die Musik von der GEMA wahrgenommen werden) oder gar verschärft wirken (regelmäßig Datenschutzrecht). Achten Sie im letzten Punkt insbesondere auf das Thema Reichweite im Internet und beschränken Sie diese soweit zulässig, sollte Ihnen die Prüfung wirtschaftlich (noch) nicht möglich sein.

Sollte das Metaversum – oder wie auch immer der künftige virtuelle Raum genannt werden wird – sich tatsächlich durchsetzen, was für den Autoren dieses Artikels als begeisterten realen Kino-, Musikfestival- und Konzertbesucher trotz Technikaffinität ein Albtraum wäre, so werden sich künftig speziell darauf zugeschnittene Beratungsangebote und auch Lizenzmodelle herausbilden müssen. Denn eine schrittweise Entwicklung der Struktur eines solchen Angebots nebst deren rechtlicher Absicherung wird für das einzelne Unternehmen kaum zu bewerkstelligen sein.



Foto: Annelie Brux

Sven Hörnich bewahrte sich seine Passion für die Medienbranche während seines Jurastudiums: Er arbeitete etwa als Musikjournalist, Musikproduzent und Filmemacher und leistete einen Teil seines Referendariats im Juristischen Direktorium des MDR. Nach mehreren Jahren als angestellter Rechtsanwalt in einer überregional tätigen Medienrechtskanzlei entschied er sich 2012, seinen Traum von einer eigenen Kanzlei in der Dresdner Neustadt zu verwirklichen und vertritt nun vor allem Medienunternehmen und Künstler.

FILM ERBE KULTUR POLITIK

MITGLIEDER MACHEN UNS

STARK

Der Filmverband Sachsen ist die Interessenvertretung der sächsischen Filmkultur und des sächsischen Filmschaffens.

Jedes neue Mitglied stärkt die Arbeit des Filmverbandes.

Jetzt Mitglied werden!



www.filmverband-sachsen.de

 @fvsachsen

 @filmverband_sachsen

 @filmverband

Impressum

AUSLÖSER

Filmverband Sachsen

Herausgeber:

FILMVERBAND SACHSEN e.V.
Alaunstraße 9, 01099 Dresden
Tel. 0351-8422610-6
redaktion@filmverband-sachsen.de
www.filmverband-sachsen.de

1. Vorsitzender:

Joachim Günther (ViSdP)

2. Vorsitzende:

Alina Cyranek

Titelbild:

Still aus Biolum, © reynardfilms

Illustration S. 15, S. 29:

Stefan Ibrahim

Autor:innen dieser Ausgabe:

Lars Tunçay, Joachim Günther, Doreen Kaltenecker, Philipp Demankowski, Peggy Freede, Maya deBeek, Daniel Korenev, Sven Hörnich

Redaktion:

Nora Fleischer

Lektorat:

Susanne Mai

Gestaltung/Satz:

Ruhrmann Design

Druck:

Druckerei Schütz GmbH

Auflage:

2.200

Die nächsten Redaktions- und Anzeigentermine werden im Sommer 2023 auf der Website des Filmverbands bekanntgegeben.

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

Folgen Sie uns auf:

www.facebook.com/fvsachsen
www.facebook.com/filmlandsachsen
www.twitter.com/filmverband



Der FILMVERBAND SACHSEN e.V. wird mitfinanziert durch Steuermittel auf der Grundlage des von den Abgeordneten des Sächsischen Landtags beschlossenen Haushalts und durch das Amt für Kultur und Denkmalschutz der Landeshauptstadt Dresden.

AUSLÖSER ABONNIEREN UNTER WWW.FILMVERBAND-SACHSEN.DE/AUSLOESER-ABONNIEREN

... im Dreiländereck
Deutschland, Polen und Tschechien

20.

**NEISSE-NYSA-NISA
FILM FESTIVAL**

23. – 28.5.2023

6 Tage | 3 Länder | 1 Festival

#Neissefilm



www.neissefilmfestival.net