

# backup.trailer



# backup.trailer

übersicht	Exposeé	3
	Philosophie und Idee von backup	4
	Wettbewerb und Rahmenprogramm	5
	Aufgabe und Umfang der Trailer	6
	Bildmotiv und Leitfigur	7
	Storyboard	8
	Personen	10

# backup.trailer

## exposé

Für backup 2001 – das Kurzfilmfestival für »Neue Medien im Film« – ist erstmalig ein Team von jungen Medienstudenten der Bauhaus-Universität Weimar zusammengekommen, das konzeptionell und gestalterisch an der Einführung eines bewegten Moments in die visuelle Identität des Festivals arbeitet. Ziel ist es, eine angemessene Präsentationsform zu schaffen, die prägnant Potentiale und Grundbesonderheiten des Festivals für »Neue Medien im Film« reflektiert und darstellt. Für die Ankündigungen der Rahmenveranstaltungen sowie für Trailer im Kino und TV sollen dazu vorrangig die digitale Produktion zum Einsatz kommen.

# backup.trailer

## philosophie

backup ist ein Festival für Film- und Videoproduktionen, die unter Verwendung digitaler Werkzeuge entwickelt werden und eine Bestandsaufnahme im Bereich der ‚Neuen Medien‘. backup startete im Kulturstadtjahr Europas 1999, mit einer guten Resonanz von über 800 zahlenden Besuchern und entsprechendem Presse-Echo. Im vergangenen Jahr stiegen die Besucherzahlen auf über 2000. Nach diesen erfolgreichen Veranstaltungen unter dem Label »backup\_festival. neue medien im film« bietet der netzwerk filmfest e.V. das update für das Jahr 2001 an. Erneut wird Weimar vom 8.-11. November 2001 zum Treffpunkt und zur Plattform für nationale und internationale Film- und Medienschaffende.

## idee

Ziel des gesamten Festivals ist eine Bestandsaufnahme, eine Untersuchung der Einflüsse der neuen Medien auf Inhalt, Erzählweise, Ästhetik, Produktion, Präsentationsform und Vertrieb medialer Arbeiten. Im Zentrum steht dabei die Annäherung zwischen den neuen Medien und dem Medium Film. Den Begriff ‚Neue Medien‘ fasst backup in folgende Felder: die Verwendung digitaler Bildmedien, die digitale Produktion und Technik, der digitale Vertrieb und die Auseinandersetzung mit medienreflexiven Inhalten. Den Begriff ‚Film‘ verwendet backup zuerst für die Form der Präsentation: die ‚Leinwandpräsentation‘, die Kinosituation, die Situation Leinwand – Publikum als Kommunikationssituation. Es ist also nicht das Material ‚Film‘ gemeint.

# backup.trailer

## wettbewerb

Im Mittelpunkt des Programms von backup steht, entsprechend der Zielstellung, der »backup.wettbewerb« mit der Leinwandpräsentation filmischer Arbeiten, die die tradierten Wege des analogen Kinos verlassen. backup ist vor allem an Arbeiten interessiert, die durch ihre Inhalte und die bewusste Verwendung ihrer künstlerischen Mittel bestechen. Der Einsatz neuer Medien und deren Einfluss auf Erzählstrukturen und Produktionsabläufe stehen im Vordergrund.

Da backup eine Einteilung in Genres nicht für zeitgemäß hält, wird die Vorauswahl-Kommission die Beiträge nach Farben sortieren. Es gibt die Wettbewerbsblöcke rot, grün und blau, entsprechend der Videosignale RGB. Innerhalb des Wettbewerbes werden Preise in einer Gesamthöhe von 8.800,- DM vergeben. Die unabhängige Fachjury besteht aus Film- und Fernsehmachern, Produzenten, Verleihern und Medientheoretikern.

## programm

Den Rahmen bilden ergänzende Programmpunkte zur Thematik ‚Neue Medien‘.

»backup.loungelab« ist eine Ausstellung multimedialer Arbeiten, deren Präsentationsformen und Methoden die tradierten Wege des Digitalen übertreten.

»backup.closeup« bietet Podien und Präsentationen zu aktuellen Themen in der Medienbranche. Schwerpunkte 2001: Music-Clips und Partnerfestivals.

»backup.forum« präsentiert filmische Arbeiten aus dem Umfeld der Bauhaus-Universität Weimar.

»backup.film« stellt themenrelevante Kinofilme vor.

Weiteres Material finden Sie in der Analge zu diesem Konzept.

Bewährtermaßen involvieren nicht nur die »backup.gala« und die »backup.afterhour« die Besucher und machen backup zum Publikumsfestival.

# backup.trailer

**trailer** Aufgabe dieses backup Trailerteams ist es, ein bewegtes Moment in die visuelle Identität des Festivals einzuführen. Die statischen Diagrafiken aus den letzten Jahren werden durch Bewegtbilder abgelöst, welche prägnant die Philosophie und Grundidee von backup reflektieren. Es soll aufgezeigt und verdeutlicht werden, wie der Einsatz neuer Medien im Film ein Wegweiser für neue Erzählstrukturen und Sehweisen sein kann. Zudem möchten sich die Trailer als Gegenpol und Klammer zu den eingereichten Arbeiten verstehen und weniger hektisch, sondern vielmehr fließend wirken.

**umfang** Kreiert werden filmische Arbeiten für die Pausen der Wettbewerbsblöcke Rot, Grün und Blau, Ankündigung der Rahmenveranstaltungen loungelab, closeup, forum, film und party, sowie ein Abspann mit Liste aller beteiligten Personen (Organisation, Jury, Technik, etc.). Außerdem wird von der selben Crew ein Kino- und TV-Trailer für das gesamte backup festival produziert.

# backup.trailer

## bildmotiv

Um sicherzustellen, dass die Trailer als Ergänzung zum Print- und Webdesign funktionieren, arbeitet die Gruppe von Anfang an sehr eng mit Organisation und Gestaltung zusammen. Aus diesem Grund wurde das Trailerteam in die Plakatgestaltung einbezogen und entwickelte eigens dafür das Bildmotiv, mit der Herausforderung, in einem Moment die Kombination »Neue Medien« und »Film« darzustellen. Im Resultat ist dem Pixelraster der Logotype ein Videopunktraster entgegengesetzt und Tiefenunschärfe wird mit extremen Motionblur kombiniert, um repräsentativ Computer und Video sowie Raum und Zeit darzustellen.

## leitfigur

Als Leitfigur wird der barfüßige Mensch im Anzug aus den letzten Jahren weitergeführt. Seine Arme sind leicht arrogant und provokativ verschränkt, und um eine allgemeingültige und interessante Wirkung zu erzielen, wurde der Kopf ausgelassen. Für backup ist diese Person sowohl der Medienschaffende, als auch der Präsentierende, die Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine.



# backup.trailer

## storyboard

Die Einleitung der Leitfigur geschieht aus der Abstraktion und einem extremen Blickwinkel: Ein kreisrunder Punkt des Videorasters formt zunächst eine Silhouette, in der schließlich der präsentierende Mensch deutlich wird. Dazu gibt es eine elliptische Kamerafahrt von senkrecht über, bis frontal vor die sich bewegende Person, die mittels schwenkbarer Kamera, steuerbaren Kran und Dollywagen im Blue-screenraum aufgezeichnet wird. Eine identische Kameraführung wird am Rechner mit dem Videopunktraster nachgestellt und über Morphing entsteht der fließende Form- und Farbübergang. Außerdem wird der Stabilizer und Timewarp benutzt, um eine sichere und ästhetische Bewegung zu erzielen.

Zum Ende der Einführungssequenz kommen die Bewegungen der Kamera und der Person zum absoluten Stillstand und der Bildmoment löst sich im Raster auf – der sich selbst präsentierende Mensch löst sich in seiner rekursiven Betrachtung im Medium auf: Als Maske legt sich das Punktraster über den Frame, das heißt, alle Bildelemente sind noch deutlich zu erkennen und werden lediglich durch die Kreisformen begrenzt. Anschließend erhalten die Punkte eine spezifische Farbe und das Muster verschwindet langsam. Eine weitere Bildebene wird freigelegt.



# backup.trailer

## storyboard

Die neue Ebene zeigt die Räume zwischen einzelnen Momenten eines Gedankenstroms. Eine scheinbar paradoxe Sehweise, die sich an zwei gegensätzlichen aber dennoch gleichberechtigten digitalen Produktionsverfahren bedient: RealMedia-Files werden in das Effect-System übertragen, dort überskaliert und in extreme Slowmotion versetzt, um die eigene Ästhetik der Streams mit algorithmisch erzeugten Inbetweens zu erweitern. Der Grad der Verlangsamung wird per Timewarp rhythmisch fließend animiert, um für den Zuschauer auch über einen längeren Zeitraum interessant zu bleiben.

Der Wahl der Bildinhalte geschieht assoziativ zu der Farbe des jeweiligen Wettbewerbsblocks Rot, Grün bzw. Blau, ebenso wie die Sortierung der Filmbeiträge in der Vorauswahl assoziativ erfolgt. Der Farbe zugeordnete Objekte bleiben wie ein Eindruck in folgenden Frames erhalten: Farbbereiche werden relativ herausgearbeitet, indem die spezifische Farbe aus dem Farbkanal in einen neuen Layer separiert und auf diesen eine extreme Bewegungsunschärfe angewendet wird. Zum Einsatz kommt dabei der HSL-Keyer, um sicherzustellen, dass ein definierter Farbton in Abhängigkeit von seiner Intensität abgesondert wird.



# backup.trailer

## personen

Das Trailerteam setzt sich aus drei jungen und dynamischen Studenten der Bauhaus-Universität Weimar zusammen. Seit anderthalb Jahren studieren sie den projektorientierten Diplomstudiengang Mediengestaltung und bereiten sich derzeit auf ihr Vordiplom vor. Ihr gemeinsames Interesse gilt vorrangig den neuen und digitalen Medien. Die Spannweite der angefertigten Arbeiten in den letzten drei Semestern und im Studienvorfeld reichte von interaktiven Internet- und Multimediapräsentationen über Musikvideos und Kurzfilmen bis hin zu effektreichen Compositings und 3D-Animationen. Im Wintersemester 2000 fanden sie sich erstmals für das Projekt »Glyphen in Bewegung« zusammen und realisierten dort eine komplexe und ausschließlich computergenerierte Typoanimation.



# backup.trailer

## jan gericke

1993-1995

Künstlerische Ausbildung bei einem Maler in Wittenberg

Seit Oktober 1999

Studium der Mediengestaltung an der Bauhaus-Universität Weimar

Studienprojekte

»Glück im Unglück«  
Prof. Herbert Wentscher  
Musik-Videoclip

»April April«  
Prof. Wolfgang Kissel  
Medienereignisse

»Glyphen in Bewegung«  
Prof. Jay Rutherford  
Typo-Animation mit After-Effects

Sommersemester 2001

»Vorspann/Abspann«  
Prof. Dr. Walter Bauer-Wabnegg  
Backup Trailer

Seit Februar 2001

Tutor an der Fakultät Medien (AfterEffects, Premiere)

## martin kleppe

Sommer 1997

Deutsche SchülerAkademie,  
Objektorientierte Programmierung von KI-Systemen

Seit Oktober 1999

Studium der Mediengestaltung an der Bauhaus-Universität Weimar

Studienprojekte

»Krieg der Knöpfe«  
Dr. Jens Geelhaar  
Interfacedesign

»One Two... Three – Anticipation«  
Prof. Dr. Charles Wüthrich  
3D Charakteranimation

»Glyphen in Bewegung«  
Prof. Jay Rutherford  
Typo-Animation mit After-Effects

Sommersemester 2001

»Vorspann/Abspann«  
Prof. Dr. Walter Bauer-Wabnegg  
Backup Trailer

Seit Oktober 2000

Tutor an der Fakultät Medien (Maya)

# backup.trailer

## matthias weber

Februar 1998- Januar 1999    Praktikum bei Studio Reinhard Klein GmbH Audio-visuelle Kommunikation in Stuttgart

Seit Oktober 1999            Studium der Mediengestaltung an der Bauhaus-Universität Weimar

Studienprojekte

- »Identity 3000«  
Prof. Dr. Jill Scott  
CD-Rom Arbeit, Screendesign, Macromedia Director
- »Typo und Layout«  
Dipl. Des. Christian Upmeier, Dipl. Des. Antonie Kössler  
Print, Re-Design einer Zeitschrift
- »Glyphen in Bewegung«  
Prof. Jay Rutherford  
Typo-Animation mit After-Effects

Sommersemester 2001    »Vorspann/Abspann«  
Prof. Dr. Walter Bauer-Wabnegg  
Backup Trailer

## betreuung

Konzept und Gestaltung    Prof. Dr. Walter Bauer-Wabnegg,  
Studiendekan der Fakultät Medien

3D-Animation und Postproduktion    Dr. Ing. Wolfgang Kaiser,  
Professur Graphische Datenverarbeitung

Studio- und Videotechnik    Dipl. Ing Lars Oertel  
Studienleiter

backup-Organisation        Juliane Fuchs  
Studentin der Mediengestaltung

Ein Projekt der Bauhaus-Universität Weimar, Fakultät Medien für  
»backup\_festival. neue medien im film«