

Activiteitenplan

Het belangrijkste doel van Submarine Channel is het stimuleren van artistieke vernieuwing op het gebied van transmedia storytelling. Daarbij zoeken we aansluiting bij de snel veranderende manier waarop het publiek omgaat met digitale media. Dit doen we op verschillende manieren. We produceren zelf vernieuwende transmedia producties en vertonen die op ons eigen kanaal. Het onderzoek naar de mogelijkheden van nieuwe digitale distributieplatforms is een belangrijk aspect hiervan. Dat kanaal programmeren we ook met redactionele content rondom externe producties. Tot slot werken we samen met uiteenlopende culturele organisaties en instellingen uit de creatieve industrie en organiseren we samen met hen live-events, tentoonstellingen en bijeenkomsten. Bij het opzetten en uitwerken van deze activiteiten vertrekken we vanuit onze artistieke visie en volgen we een daaruit voortvloeiende onderzoeksagenda. Daarin hebben we drie speerpunten geformuleerd: onderzoek naar nieuwe vormen van documentaire en film, naar narratieve games, en naar de mogelijkheden van animatie voor transmedia storytelling. De artistieke visie en de onderzoeksagenda zijn verder uitgewerkt in ons beleidsplan.

1. Het produceren en vertonen van innovatieve transmedia producties

Elk jaar produceren we een aantal transmedia projecten die nieuwe richtingen in storytelling verkennen. De intentie is om elk jaar minimaal een film, game en animatieproject te realiseren, en in veel gevallen gaat het om een combinatie daarvan. Hieronder volgen een aantal voorbeelden van projecten die in ontwikkeling zijn. Naast deze projecten zullen we ook ieder jaar een aantal projecten ontwikkelen waarin we in kunnen spelen op actuele ontwikkelingen.

The Last Hijack Interactive

The Last Hijack Interactive is een online transmedia-ervaring over Somalische piraterij – een actueel onderwerp waar de meesten mee bekend zullen zijn door berichten in het nieuws. Zelden wordt het onderwerp belicht vanuit het perspectief van de Somaliërs die een overlevingsstrijd voeren in een land wat nummer één staat op de Failed State index.

Deze online experience is onderdeel van het overkoepelende transmedia project The Last Hijack waar ook een lange documentaire deel van uitmaakt. De interactieve ervaring begint waar de film eindigt: met de kaping van een schip. Het verhaal van The Last Hijack Interactive is gebaseerd op waargebeurde verhalen die we hebben verzameld tijdens de researchperiode voor de film. We gebruiken een mix van documentaire beelden (filmbelden, archiefbeelden, medioclips en foto's) en geanimeerde gedramatiseerde scenes om het verhaal te vertellen. Belangrijk in de interactieve ervaring is dat de *user* het verhaal (en dus het onderwerp piraterij) vanuit twee perspectieven kan ervaren. Tegenover het perspectief van de Somaliërs, plaatsen we het perspectief van het Westen waarvan de belangen in het geding zijn.

Iedereen heeft een wel een voorstelling bij een kaping. Maar, zo leerden we tijdens de researchperiode waarin we verschillende kapers hebben gesproken: Kaperen betekent vooral veel wachten en strategisch omgaan met de beperkte bronnen als voedsel, water en energie. In The Last Hijack Interactive wordt de dramatische spanning opgebouwd door in te zoomen op de frictie en de vriendschappen die ontstaan op het schip tussen zes verschillende personages – de kapers, de opvarenden, een embedded journalist en een bemiddelaar. De gebeurtenissen spelen zich af in een beperkte ruimte (het schip) en binnen een aan een ultimatum gebonden tijdsduur. Tijdens gesprekken tussen personages worden bijvoorbeeld herinneringen opgeroepen aan de Somalische burgeroorlog, of aan de tijd daarvoor welke worden weergegeven door middel van geanimeerde sequenties.

Doel van het project is om een genuanceerder beeld te geven van de complexe dynamiek van een land in verval en van haar inwoners; om een jonger publiek te interesseren voor een documentair onderwerp. De interactieve ervaring en de documentaire moeten elkaar versterken, zowel inhoudelijk als promotioneel.

The Last Hijack Interactive is onderdeel van Submarine Channel's doorlopende zoektocht naar de toekomst van storytelling. Het project wordt gemaakt door hetzelfde team wat eerder werkte aan *Collapsus – Energy Risk Conspiracy*.

Unspeak – Words Are Weapons

De 9-delige webdocumentaireserie Unspeak – gebaseerd op het gelijknamige boek van de Britse auteur en columnist Steven Poole – gaat over de manipulatieve kracht van taal. Poole bedacht de term Unspeak om de strategie te benoemen waarmee politiek of maatschappelijk gevoelige onderwerpen door lobbygroepen en politici benoemd en hernoemd om zo de ware boodschap te verhullen én om de vijand strategisch monddood te maken. Zo is er bijvoorbeeld actief beleid gevoerd in de jaren '90 om de veelgebruikte term *global warming* te vervangen door het veel neutraler klinkende *climate change*.

De media speelt een belangrijke rol in de verspreiding van Unspeak, daarom gaat deze serie korte kritisch-satirische en visueel associatieve collagefilms ook over de rol en de verantwoordelijkheid van

de media, die dit soort termen klakkeloos en zonder vragen te stellen reproduceert.

De serie *Unspeak – Words Are Weapons* hanteert dezelfde mediastrategieën als de spin doctors, maar zet deze in met het tegenovergestelde doel: om Unspeak te onthullen. Herhaling, bijvoorbeeld, is één de belangrijkste manieren om Unspeak te verspreiden. Hoe vaker een term genoemd wordt, hoe eerder deze wordt overgenomen door de media. Daarmee wordt volgens Poole de betekenis achter het woord realiteit: “How Words become Weapons. How Weapons become a Message. And How that Message Becomes Reality.”

Elke aflevering duurt ongeveer 5 minuten. Steeds worden verschillende Unspeak termen onthuld die te maken hebben met één onderwerp. In aflevering 1 wordt uitgelegd wat Unspeak is. Aflevering 2 gaat over Unspeak rondom de financiële crisis, met woorden als “credit crunch.” Overige onderwerpen zijn internet, het milieu, immigratie, oorlog en democratie. Aflevering 9 is een “remix” aflevering die wordt gemaakt op basis van suggesties van het publiek. Bezoekers van de website kunnen mediafragmenten uploaden in de online video editor of via het discussieplatform nieuw Unspeak-termen aandragen.

De bedoeling is dat mensen verleid worden door de aanstekelijke en snel gemonteerde afleveringen die bestaan uit found footage en fragmenten uit de media, snel gemonteerd met daaroverheen een voice over geschreven en ingesproken door Steven Poole zelf. Na het zien van Unspeak is de internet surfer in staat om Unspeak te herkennen en daarmee wordt Unspeak geneutraliseerd.

Aflevering 1 is gerealiseerd bij wijze van Pilot.

Doctor/Dealer

Doctor/Dealer is een interactieve webdocumentaire waarin de bizarre paradox wordt blootgelegd tussen enerzijds de groeiende farmaceutische industrie en anderzijds de kostenverslindende strijd tegen drugs. Deze paradox is het duidelijkst zichtbaar in de Verenigde Staten, maar het is een ontwikkeling die zich ook in andere (Westerse) landen aan de orde is.

In Doctor/Dealer worden de levens van vier personages met elkaar verweven. Het gaat om twee artsen, een huisarts en een psychiater, en twee “gebruikers.” De gebruikers in Doctor/Dealer zijn echter geen junkies maar doorsnee mensen die, gedreven door hard werken, de druk om slank te zijn, en hun behoefte aan succes en geluk dagelijks een grote hoeveelheid medicatie nodig hebben om aan hun eigen hoge verwachtingen, en aan die van hun omgeving te voldoen. Hoewel ze het voor de buitenwereld wellicht nog verborgen kunnen houden, vertoont hun medicijngebruik alle kenmerken van een verslaving aan illegale drugs.

Bezoekers van het online-platform van Doctor/Dealer kunnen de levens van deze 'verslaafden' en hun dealers een tijd lang volgen. De keuze wie men volgt en wanneer, staat de bezoeker vrij. Gedurende de documentaire wordt de bezoeker uitgedaagd om via vraag/antwoord momenten na te denken over de thema's die in de levensverhalen aan de orde komen, en op hun eigen leven te betrekken.

Doctor/Dealer is een kritische observatie van dat deel van de Westerse samenleving waarin de mate waarin je voldoet aan stempels als “succesvol”, “slank” en “gelukkig” bepalend zijn voor je sociale status. Via een extra informatielaag wordt met visueel aantrekkelijke datavisualisaties de persoonlijke verhalen en getransponeerd naar de wereldwijde situatie.

Eisenstein's American-Russian Roulette – Cultural Origins of the Cold War

Eisenstein's American Russian Roulette is een interactieve ervaring die associatief verbonden is met Peter Greenaway's lange fictiefilm *Eisenstein in Guanajuato* die in de tweede helft van 2012 in productie moet gaan. De grote Russische regisseur Sergei Eisenstein reisde van 1929 tot 1931 – een bijzonder vruchtbare periode in de Westerse cultuur – van Moskou naar Los Angeles, om vervolgens te eindigen in Mexico City. Voornaamste doel van zijn reis was om zich in Hollywood te verdiepen in het nieuwe fenomeen van de “talkies”, oftewel de speelfilm met geluid, en om deze nieuwe verworvenheid bij terugkeer ook in Rusland te introduceren. Eisenstein zag de “talkies” als een belangrijke stap op weg naar de realisering van zijn idee van de “totale cinema.”

De meeslepende briefwisseling tussen de reizende Eisenstein en zijn in Moskou achtergebleven partner en toekomstige vrouw Vera Atasheva vormt de narratieve *backbone* van *Eisenstein's American Russian Roulette*. Het wordt een geografische en mentale interactieve “road trip” die je onderdompelt in de maalstroom van gedachten, emoties, observaties en inzichten van een van de grootste cineasten van de 20e eeuw. Realiteit en fictie, woord en beeld versmelten in dit visueel-literaire liefdesdrama wat zich ontvouwt tegen de achtergrond van een twintigtal waargebeurde ontmoetingen die de cineast heeft tijdens zijn reis met zijn persoonlijke culturele helden als Jean Cocteau, Salvador Dali, Carl Jung, Sigmund Freud, Walt Disney en Greta Garbo. Het verhaal speelt zich af tegen de achtergrond van de ontstuurige culturele en politieke ontwikkelingen in Europa en Amerika rond de jaren 1930.

Het project leunt op drie parallele verhaallijnen. De briefwisseling waarin we Eisenstein leren kennen als een gepassioneerd denker, een intellectueel en een idealist. Maar ook als een man die worstelt met zijn seksuele identiteit en met zijn ideologische overtuigingen. De tweede verhaallijn wordt gevormd door de ontmoetingen tussen Eisenstein en zijn culturele helden. In de derde verhaallijn leggen we de

link met het heden en laten we via korte interviewfragmenten met hedendaagse cineasten en kunstenaars zien wat de invloed van Eisenstein is geweest.

We zien opvallende overeenkomsten tussen Eisenstein's visie op "totale cinema" en het actuele idee van transmedia storytelling. Het discussie over het belang van Eisenstein voor de cinema is echter vooral een academische aangelegenheid. *American-Russian roulette* heeft mede tot doel om de invloed van Eisenstein voor een veel breder publiek inzichtelijk te maken.

Het verhaal van *Eisenstein's American-Russian Roulette* eindigt in Los Angeles. Hier begint het verhaal van de speelfilm. De interactieve roadtrip en de film vullen elkaar aan, maar zijn beide autonome producties.

Het project wordt inhoudelijk begeleidt door Peter Greenaway met wie Submarine Channel eerder in 2005 de bekroonde online mystery game *The Tulse Luper Journey* maakte.

Interactieve graphic novels

De ontwikkeling van de graphic novel kwam wereldwijd in een stroomversnelling in de jaren 1980 toen het publiek voor serieuze beeldverhalen sterk groeide. In het kielzog van het succes van de graphic novel nam ook de waardering voor experimentele underground comics toe. In 2001 verschenen de eerste geanimeerde comics (motion comics) online – dat zijn *limited animations* waarbij de karakteristieke eigenschappen van het beeldverhaal behouden blijven. Submarine Channel realiseerde als een van eerste een interactieve graphic novel in 2001: *The Killer*, gebaseerd op de Franse graphic novel 'noir' *Le Tueur* van Matz en Jacamon (Casterman). In de laatste jaren, sinds de opkomst van *smart phones* en andere mobiele platforms, is de motion comic ontdekt door de grote commerciële uitgeverijen voor wie het een slimme manier is om geld te verdienen met oude content. Ook het digitaal publiceren van comics neemt sterkt toe. Niet alleen commerciële uitgevers, maar ook uitgevers van serieuze beeldverhalen zullen zich moeten gaan verhouden tot deze nieuwe ontwikkelingen.

Voor Submarine Channel past de motion comic in het onderzoek naar de toekomst van storytelling. Innovatieve of artistiek vernieuwende interactieve beeldverhalen zijn op één hand te tellen, maar we zien dat er wel publiek voor is. Bovendien is het publiek wat je online kunt bereiken in potentie veel groter dan dat van de gedrukte graphic novel.

In 2011 realiseerde Submarine Channel *The Art of Pho*, een interactieve *graphic novel* met game elementen bestaande uit 8 afleveringen waarin muziek, stemacteurs, interactiviteit, geluidseffecten en verschillende animatievormen worden gecombineerd. Het project is gebaseerd op het debuut van de Engelse illustrator Julian Hanshaw (uitgever: Random House) en werd geregisseerd door de jonge Nederlandse animator Lois van Baarle.

Submarine Channel gaat de komende periode de platform-specifieke en artistieke mogelijkheden van het interactieve beeldverhaal verder onderzoeken, waarbij we ons voornamelijk gaan richten op aspecten als distributie (via web of *app*, gratis en/of betaald), het stroomlijnen van het productieproces, de (on)mogelijkheden van interactie, en het ontwikkelen van een visueel idioom. We gaan één motion comic project per jaar realiseren. We zijn op dit moment verschillende auteurs aan het verkennen en we voeren oriënterende gesprekken met een aantal uitgevers, waaronder Random House (UK) en een van de grootste onafhankelijke Amerikaanse stripuitgevers Top Shelf Comix.

In september gaan we in samenwerking met animatie-studenten van de Willem de Kooningacademie een animated graphic novel project realiseren. Dit project dient als testcase voor *Moving Frames*, een ambitieuzer talentontwikkeltraject in samenwerking met Stripedagen Haarlem waarbij, in het verlengde van A Split Second, een groep van vijf getalenteerde Nederlandse stripauteurs worden gekoppeld aan redacteuren, ontwerpers en interactie designers die vervolgens in teams werken aan het ontwikkelen, produceren en publiceren van een interactieve 'motion comic'.

Codex Alimentarius

Codex Alimentarius is een transmediaal project over de toekomst van de wereldwijde voedselvoorziening. De toekomst van ons voedsel is een urgent maar complex thema waarbij het onderscheid tussen conspiracytheorie, feit en science-fiction soms moeilijk te maken is. De wereldwijde voedselvoorziening is echter wel een onderwerp wat raakvlakken heeft met alle aspecten van onze samenleving, van economie tot cultuur en van wetenschap tot politiek. Maar belangrijker nog, het raakt iedereen (letterlijk) in de kern van zijn bestaan. Een van de betrokken makers is de bekende Nederlandse thriller-auteur Charles den Tex, die vijf keer genomineerd werd voor de Gouden Strop en deze prijs voor de beste Nederlandse thriller drie keer won. Zijn boek *De macht van meneer Miller* werd in 2010 voor de VPRO bewerkt tot de televisieserie *Bellicher*.

Codex Alimentarius is de werktitel van een transmedia project dat wordt ontwikkeld in samenwerking met de VPRO en maakt onderdeel uit van een groter project over voedsel waar onder andere ook een speelfilm en deel van uitmaakt. De speelfilm wordt ontwikkeld door Submarine in samenwerking met diverse partners. Het interactieve project wordt ontwikkeld door Submarine Channel in samenwerking met de VPRO en richt zich op een breed publiek. Het project gaat uit van realistische

scenario's over de toekomst van de productie en distributie van ons voedsel en in hoeverre de huidige ontwikkelingen als genetische manipulatie, laboratoriumgekweekt voedsel en nieuwe landbouwtechnieken duurzaam zijn op de lange termijn. Het project gaat ook in op de verschillende politieke en commerciële krachten die allemaal een vinger in de pap willen hebben. Immers, met de toekomst van ons voedsel zijn enorme economische belangen gemoeid. Maar ook op moreel vlak is er winst te behalen. Het project stelt belangrijke kwesties aan de orde, zoals: wie bepaalt er wanneer er straks schaarste op de voedselmarkt ontstaat hoe ons voedsel verdeeld wordt? Wie verdient er aan voedselschaarste is dat acceptabel? Wat zijn de consequenties op lange termijn van de overstap op biobrandstoffen bijvoorbeeld op de voedselproductie? Wat is de rol van de controversiële voedselcode Codex Alimentarius? Wie zit erachter de Codex en wiens belangen dient het?

Codex Alimentarius maakt de gebruiker op onderhoudende wijze bewust van ontwikkelingen binnen de voedselindustrie nu en in de toekomst. Zaken die ons allemaal aangaan. Het project stelt kritische vragen bij de relatie tussen de wereldvoedselproductie en de commerciële belangen van multinationals maar koppelt de problematiek rondom voedselproductie direct aan de levens van de gebruikers van het project.

Het project bevindt zich begin 2012 in researchfase. Een van de betrokken makers is de thriller-auteur Charles den Tex.

2. Het programmeren en contextualiseren van ontwikkelingen op het gebied van transmedia storytelling

De ontwikkelingen op het gebied van transmedia storytelling gaan zo snel en zijn zo divers van aard dat er een enorme behoefte bestaat om op de hoogte te blijven van de nieuwe mogelijkheden. Voor het algemene, bredere publiek is het belangrijk dat projecten niet alleen worden getoond, maar ook goed toegankelijk worden gemaakt.

Story Mundo

Online video heeft de laatste jaren een enorme vlucht genomen. Aan de ene kant is dit het gevolg van de steeds hoogwaardiger beeld en geluidskwaliteit van video, die door breedbandinternet mogelijk is. Aan de andere kant is video ook steeds beter te distribueren via mobiele apparaten. Videoconsumptie neemt daarom exponentieel toe: niet alleen het video snacken op Youtube, maar ook als manier om moeilijke materie inzichtelijk te maken. Handleidingen, recensies, fanmail, interviews; veel van wat vroeger via tekst werd overgebracht, wordt tegenwoordig door middel van video gecommuniceerd.

Ook Submarine Channel rapporteert de laatste jaren steeds meer via video. Van portretten van gerenommeerde game designers als Eric Zimmerman en Reiner Knizia tot media artist Scott Snibbe, en van motion graphic design helden als Kyle Cooper, Orion Tait en Dvein tot independent filmmakers als Miranda July, Mike Mills en Simon Pummel en allround creatieven als David Wilson, Sverre Fredriksen en Michel Gondry. De video-interviews concentreren zich op de conceptuele aanpak van de makers, alsmede hun werkproces en de context waarbinnen hun projecten plaatsvinden. Hierbij kijken we niet alleen naar wat er over de grens gebeurt, maar besteden we ook actief aandacht aan Nederlands talent, dat op tal van gebieden van zich laat horen op het internationale podium.

Ook hebben we de afgelopen jaren geleerd dat het publiek bij transmedia producties behoefte heeft aan uitleg. Het is bezoekers niet altijd duidelijk wat ze precies kunnen verwachten. Om dat te ondervangen, investeren we nu in het aanbieden van een extra informatielaag, bijvoorbeeld in de vorm van Walkthroughs en Making-of's, korte films die uitleggen hoe het project tot stand is gekomen en ingaan op design en interactie-aspecten. Tegelijkertijd wil het professionele deel van onze doelgroep op de hoogte blijven van de laatste artistieke en technologische ontwikkelingen. En hoe geven hun collega's invulling aan het idee van 'auteurschap' in de digitale media?

Alle video-items kunnen lineair bekeken worden, maar we zijn daarnaast bezig met de ontwikkeling van een interactieve videoplayer waarin de portretten ingebed worden in een player waaraan tal van interessante functionaliteiten zitten, zoals het annoteren van de tijdlijn door extra informatie toe te voegen door kijkers: comments, foto's, links.

Inleiding 2Pause en Forget the Film. Watch the Titles

Submarine Channel heeft ook een rol als curator die interessante artistieke ontwikkelingen op het gebied van transmedia signaleert en agendeert in een aantal (populaire) programma's. Zo tonen we ontwikkelingen op gebied van storytelling en beeldcultuur in videoclips (het 2Pause programma) en filmtitelsequenties (het populaire programma Forget the Film, Watch the Titles). Deze programma's zorgen er ook voor dat er wekelijks nieuwe content te vinden is op Submarine Channel.

Forget the Film, Watch the Titles

"Watch the Titles," gestart in 2007, is in de kunstenplanperiode 2008-2012 uitgegroeid tot een van de meest gerespecteerde websites over *motion design* wereldwijd. De website is het belangrijkste platform voor het onderzoek naar, en de presentatie van hoogtepunten op het gebied van *title design*. Daarnaast zijn in deze periode diverse *spin off* projecten gerealiseerd, waaronder een tentoonstelling in MU, een reizend screeningprogramma, presentaties en een DVD-publicatie met boekje. Deze projecten zijn breeduit uitgemeten in de pers. Inhoudelijk is de focus in 2010 verlegd van puur het tonen en beschrijven van spannende voorbeelden van *film title design*, naar het analyseren van het creatieve proces achter de meest innovatieve voorbeelden. We doen dat door regelmatig uitgebreide "Making Of" artikelen te publiceren op de site. Het oorspronkelijke aandachtsgebied Film is uitgebreid met de domeinen Games, TV en Events. Daar vindt de creatieve en conceptuele vernieuwingen op het gebied van motion design plaats. Het project draagt de visie uit dat het ontwerpen van titels over veel meer gaat dan alleen over het geven van *credit*. Title design is een van de belangrijkste culturele barometers voor actuele ontwikkelingen binnen een sterk groeiend deel van de creatieve industrie dat zich bezig houdt met motion design, CGI en visuele effecten. Forget the Film, Watch the Titles documenteert de groeiende rol van design binnen film en nieuwe media. Title designers zijn daardoor ook storytellers geworden.

In de komende periode houden we de redactionele focus op de bredere context van title design als *story telling medium* vast. Er zijn besprekingen gaande met de Amerikaanse title design website Art of the Title – die eenzelfde hoge kwaliteitsstandaard hanteert voor haar redactionele content – om verder samen te werken en eventueel te fuseren. En we blijven *spin off* projecten realiseren, zoals presentaties in het land, gastcolleges, en samenwerkingen met content-partners zoals bijvoorbeeld EYE en het Playgrounds Festival voor toekomstige presentaties en tentoonstellingen.

2Pause – Freezing Music Video Culture

De oerversie van 2Pause stamt uit 1999 en bestond uit een tentoonstelling over de ontwikkelingen binnen de videoclipcultuur als onderdeel van het "Exploding Cinema" programma van het International Film Festival Rotterdam. Gekoppeld daaraan maakten we een veelbezochte website met een vaste collectie videoclips onder de naam "Pause." Naar aanleiding van de tweede clip-renaissance in de tweede helft van de zero's zijn we in 2008 gestart met een vervolg: 2Pause. 2Pause is net als zijn voorganger een gecureerde *dedicated* videoclip-website. En dat is het *unique selling point* van de site, omdat er nauwelijks gecureerde sites bestaan.

Inmiddels is de videoclip aan een derde renaissance bezig. Naast de "klassieke" vorm – een filmpje van 3 tot 5 minuten bij een muziekstuk – wordt er druk geëxperimenteerd met nieuwe vormen. We zien steeds meer interactieve videoclips, en hybride vormen als documentaire muziekvideos, *crowdsourced* clips, clip games, langere muziekfilms en documentaires en originele initiatieven als Blogothèque's *Takeaway Shows*. De opkomst van transmedia is ook zichtbaar in clipcultuur. We zien ook de tendens dat er vaak versies van clips voor verschillende platforms worden geproduceerd die elkaar narratief aanvullen. 2Pause gaat zich meer richten op deze transmediale vormen van clipcultuur.

We zullen daarnaast ook sterker inzetten op het samenstellen en distribueren van themaprogramma's van 2Pause via andere kanalen, zoals festivals, via apps, digitale zenders, Web TV en Connected TV. Er is inmiddels een *curatorial app* ontwikkeld die ons in staat stelt om relatief snel en flexibel thematische clipprogramma's samen te stellen en te produceren. Eerder maakten we "New Psychedelic in Music Videos" (Lowlands Festival en MU en "Documentary Music Videos" (IDFA Doclab 2010), The Future of Music Videos (Kriterion, Play@IDFA). Een experimentele Web TV app wordt getest.

In 2011 won 2Pause een Gouden Lovie (Webby voor Europese webproducties) voor Best Music Website. 2Pause is een relatief gemakkelijk te onderhouden project en wordt met beperkte redactionele middelen wekelijks ge-update.

3. Spin-offs, live-events en samenwerkingsverbanden

Wij vinden het belangrijk dat er niet alleen "virtueel" contact is met de bezoekers. Een persoonlijke band opbouwen met ons publiek is minstens zo belangrijk. Submarine Channel organiseert daarom elk jaar een aantal live evenementen en rondreizende programma's.

Submarine Channel Live

Onder de titel Submarine Channel live organiseren we een reeks programma's zoals bijvoorbeeld onze tweemaandelijks Channel-avond in filmtheater Kriterion, Amsterdam. Op deze avonden staan ontwikkelingen op het gebied van digital storytelling in brede zin centraal. De programmering van de avond is gerelateerd aan een nieuw Submarine Channel project of een bestaand redactioneel programma en bestaat uit een introductie door een expert, een screeningonderdeel, een presentatie, debat of Q & A. Daarnaast ontwikkelden we ook screening programma's van 2Pause (bijzondere videoclips) en Forget the Film, Watch the Titles (innovatief vormgegeven openingstitels), die beiden in filmhuizen in Amsterdam en verder door het hele land zijn vertoond. Dit blijven we ook in de komende periode doen.

Naast onze eigen live events werken we veel samen met partner-organisaties. We vinden het belangrijk om waar mogelijk onze expertise in te brengen in de programmering van andere organisaties en instellingen. Dat is voor ons om twee redenen belangrijk. Aan de ene kant kunnen we zo een breder publiek bereiken en makers van uiteenlopende disciplines aan ons binden. Aan de andere kant kunnen wij onze specialismes koppelen aan die van andere gespecialiseerde organisaties. Zo staan voor de komende periode in ieder geval al de volgende samenwerkingsverbanden op stapel:

EYE

Submarine Channel zal in de toekomst meer en vaker gaan samenwerken met EYE in on- en offline programma's. Een samenwerking met Eye gaat niet alleen over het delen van kennis en expertise maar ook over cross-programmering. Dat kan bijvoorbeeld zijn het Submarine Channel project Eisenstein's American Russian Roulette. Dit is een interactieve ervaring die in brede zin gaat over de invloed van Eisenstein op de cinema. American Russian Roulette kan gekoppeld worden aan een tentoonstelling over Eisenstein in Eye en het unieke materiaal van Eisenstein uit het archief van Eye kan gebruikt worden in de interactieve productie.

Ook kan EYE een programma laten cureren voor Submarine Channel, bijv. Over vernieuwende manieren van verhalen vertellen uit het archief van het filmmuseum. Verder zouden we graag samenwerken op het gebied van een tentoonstelling in EYE, gecureerd door Submarine Channel, bijvoorbeeld in de context van "Forget the Film, Watch the Titles," Submarine Channel's programma over titelontwerpen. Ook zouden zowel EYE als Submarine Channel hier online aandacht aan kunnen besteden op de respectievelijke sites.

Playgrounds Festival

De creatieve industrie in Nederland is geconcentreerd in Amsterdam, maar een festival als Playgrounds- wat zich richt op vooral studenten en jonge ontwerpers, animatoren, regisseurs en reclamemakers vindt plaats in Tilburg. Omdat de doelgroep van Submarine Channel en Playgrounds voor een groot deel overlapt en Submarine Channel ervaring heeft met het organiseren van events in Amsterdam hebben we in 2011 voor het eerst samen met Playgrounds een (uitverkocht) event georganiseerd wat op 5 oktober 2011 plaatsvond in Pakhuis De Zwijger. We gaan de samenwerking met Playgrounds voortzetten. Een vervolgeditie zal plaatsvinden in de Stadsschouwburg te Amsterdam, waar Submarine Channel twee keer eerder het succesvolle crossmedia event "Short Ride in a Fast Machine" organiseerde. Gezien de grote publieke belangstelling voor 'Playgrounds vs Submarine Channel' kan het op een grotere locatie plaatsvinden.

Time Based Media

Submarine Channel, CineKid, NFTA, NIMk en Waag Society hebben de intentie om, profiterend van zowel verwante visies en doelstellingen als programmatische mogelijkheden, de krachten op een fundamenteel onderdeel van hun activiteiten te coördineren of zelfs te bundelen. Centraal staat de maatschappelijke toepassing van creatieve technologie die tot stand komt in nauwe samenwerking met kunstenaars, wetenschappers, ontwerpers, programmeurs en gebruikers. Nieuwe media bieden mogelijkheden voor nieuwe vormen van kunst, vertellen, interactie, participatie en entertainment. De resultaten van het onderzoek binnen onze organisaties hebben een weg gevonden naar onder meer programmatuur voor het spelen van mobiele spellen, technologie om verhalen op te tekenen en te verspreiden en een groot aantal genetwerkte performances. Het programma 'Time Based Media' verbreedt en verdiept deze samenwerking middels een meerjarig programma. Dit behelst de volgende activiteiten:

- 1) kennisuitwisseling en netwerkvorming
- 2) gezamenlijke artist- & researchers- in-residency programma's
- 3) ontwikkeling van nieuwe mediaproducties en -producten
- 4) opschaling van prototypen en concepten tot levensvatbare producten en diensten
- 5) samenwerking rond het programmeren van evenementen en kanalen
- 6) ontwikkeling onderwijsaanbod voor (nieuwe) mediastudenten

Dutchpack samenwerking

De Nederlandse e-cultuurinstellingen Waag Society, V2_, Submarine Channel, Steim, Mediamatic, NIMk en Worm hebben zich verenigd in Dutchpack, de verzameling van Nederlandse e-labs die voornemens zijn hun grensverleggende rol in kunst, cultuur en creatieve industrie in sterkere mate dan voorheen, ook collectief in te vullen. Los van de individuele strategische acties van de afzonderlijke instellingen kiezen de instellingen voor een onderzoek naar de mogelijke collectieve kracht in de bredere context van kunst, cultuur, technologie, creatieve industrie en innovatie en in het verlengde daarvan naar de mogelijkheden voor nieuwe financieringsbronnen in nieuwe netwerken en samenwerkingsverbanden.

Universiteit van Amsterdam

De komende jaren ondersteunt de afdeling Mediastudies van de Universiteit van Amsterdam een 'embedded researcher' die bij Submarine Channel toegepast onderzoek doet naar transmedia storytelling.

4. Onderzoek naar nieuwe distributiekkanalen

Het idee van transmedia storytelling gaat over het bouwen van "story worlds" met behulp van diverse platforms. Het onderzoeken van de mogelijkheden van nieuwe distributiemethoden, platforms en kanalen maakt daarom wezenlijk onderdeel uit van Submarine Channel's activiteiten. Ook om de zichtbaarheid van Submarine Channel te vergroten en een groter publiek te bereiken, bieden deze nieuwe platforms en kanalen veel mogelijkheden.

Connected TV en WebTV

Submarine Channel heeft zich door de jaren heen onder meer gespecialiseerd in het curateren van *short format* web content. De nieuwe distributiemogelijkheden voor webvideo content en met name de opkomst van de WebTV en Connected TV ontstaat er een nieuwe markt en doelgroep voor kwalitatief hoogwaardige verzamelprogramma's met korte producties. Belangrijke kanalen voor Submarine Channel zijn de online videoplatformen die je kunt bekijken via game consoles, zoals Xbox en Playstation. Ook via de Connected TV wordt het in de komende jaren eenvoudiger om (interactieve) programma's op de televisie te bekijken. YouTube en Vimeo zullen ook daar uitgroeien tot belangrijke platforms, evenals de 'Video on Demand'-platformen die via diverse set-top boxen toegankelijk zijn. Denk daarbij aan diensten als Netflix, HULU, MUBI, LoveFilm, iTunes, Google Video, Amazon en vele andere. Het is ons doel om voorop te lopen in het gebruik van en het ontwikkelen van content of programma's voor deze nieuwe distributieplatforms.