

EXPLOSION
BUENZLI#15 - THE SWISS SCENE EVENT

SPONSOREN
DOKUMENTATION



WIR DANKEN IHNEN, DASS SIE SICH ZEIT NEHMEN UNSERE ANFRAGE ZU PRÜFEN.

Mit dieser Dokumentation möchten wir Ihnen unseren Verein, unsere Veranstaltung und die Wurzeln unseres Tuns vorstellen. Die 15. Edition unseres Anlasses findet vom 18. bis 20. August 2006 in Winterthur statt.

Es würde uns sehr freuen, wenn wir mit Ihnen zusammen eine langfristige und für beide Seiten erfolgreiche Sponsoringbeziehung aufbauen können.

Falls Sie weitere Informationen benötigen oder eine Frage zum Verein, zum Event oder zu unserem Sponsoringprogramm haben, können Sie jederzeit mit unserem Sponsorenbetreuer Kontakt aufnehmen. Die Koordinaten Ihrer Ansprechperson des Vereins finden Sie auf der letzten Seite dieser Dokumentation.

Freundliche Grüsse

Das OK

BUENZLI - Verein zur Förderung junger Medien- und Computerkunst



DIE 15. DURCHFÜHRUNG EINES EVENTS „DER ETWAS ANDEREN ART“

DER VEREIN

Unter dem Dach des Vereins „BUENZLI – Verein zur Förderung junger digitaler Computerkunst“ findet alljährlich ein Event statt, der neben sozialen Aktivitäten und einem Rahmenprogramm auch einen Wettbewerbsteil enthält. Der nach dem Verein benannte Event – BUENZLI – ist ein internationales Meeting von 18- bis 38-jährigen Computerenthusiasten. Zu den Besuchern zählen Programmierer, Designer, Musiker und Digital-media-Interessierte.

DER WETTBEWERB

Ein wichtiger Teil des Anlasses sind die Wettbewerbe. Ähnlich wie bei Filmfestivals können Produzenten und Künstler ihre Werke in verschiedenen Kategorien der Jury, in unserem Falle dem Publikum, vorführen. Die Kategorien umfassen neben den klassischen, Frame-by-Frame-Animationen, so genannte Demos und Intros. Diese unterscheiden sich vor allem im technischen Bezug von den bekanntesten Animationsarten (Frame-by-Frame, Rendering, Trick etc.).

ECHTZEITANIMATION

Demos und Intros sind in Echtzeit berechnete visuelle und audiovisuelle Kompositionen: Vergleichbar mit heutigen Computerspielen in der Art der technischen Umsetzungen, jedoch mit einem fundamentalen Unterschied, dem Interaktionsfaktor. Diesen gibt es bei Intros und Demos – bis auf wenige „Exoten“ – nicht. Viel mehr zählt die technische Herausforderung, das Programmieren auf höchstem Level, das Experimentieren mit dem Faktor Kreativität und, nicht zuletzt, die Arbeit im Team. Denn es sind immer mehrere Leute notwendig, um den in einigen Fällen extrem hohen Aufwand zu bewältigen. Das Spektrum reicht aus künstlerischer Sicht von minimalistischen Experimenten bis zu 10-minütigen Kurzfilmen mit 3D-Charakteren und Geschichten. Neben diesen Hauptdisziplinen findet sich auch die Kategorie Musik, welche rege von Semiprofessionellen und Professionellen als Plattform genutzt wird. Dasselbe gilt für die grafischen Disziplinen, in denen klassische Pixelbilder (handgezeichnete und gerendert) vom Publikum bewertet werden können.

SPASS AM GERÄT

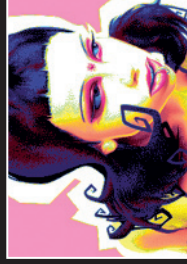
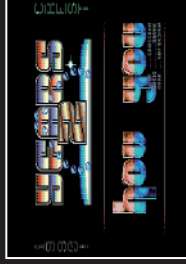
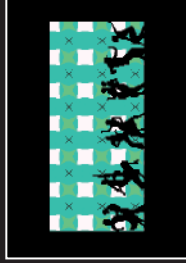
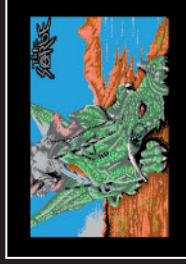
Als Plattformen kommen sämtliche elektronischen Geräte in Frage, die eine Möglichkeit zur Ausgabe von Grafik und Musik haben. Dazu gehört im weitesten Sinne sogar ein Overhead-Projektor.

INTERNATIONAL

In Europa und der Welt ist diese Form der Zusammenkünfte seit Mitte der 80er Jahre als Demoparties bekannt geworden. Die Subkultur, welche sich selbst als Demoszene bezeichnet, besteht aus den unterschiedlichsten Nationalitäten und Berufsgruppen.

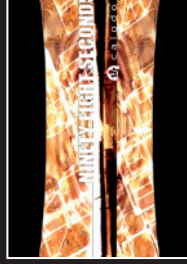
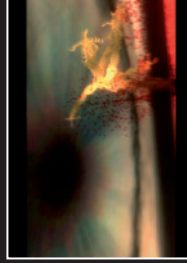


KURZGESCHICHTE DER DEMOSZENE



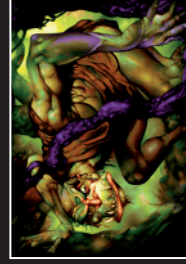
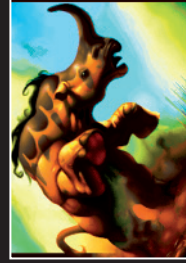
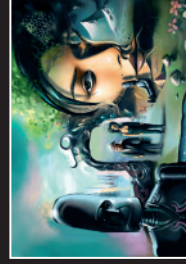
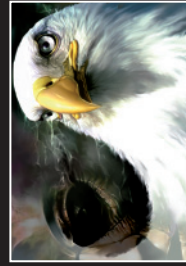
Commodore C64, Amiga und erste Produktionen auf IBM-kompatiblen Rechnern. Auch heute noch werden auf diesen Plattformen Demos und Intros produziert. Dabei wird die Hardware teilweise seit Jahrzehnten weder produziert noch verkauft.

Die 80er Jahre – die ersten Homecomputer werden massenmarkttauglich. Mit dem Beginn dieser Ära entwickelte sich auch die Demoszene. Diese hat ihren Ursprung in vielen kleinen Animationen, die neben den damaligen Spielen auf Systemen wie dem Commodore C64 oder später dem Amiga, viele Enthusiasten angezogen haben. Damals waren die technischen Limitierungen die Motivation, welche die meistens jungen Enthusiasten fesselte.



PC-Demos der neuen Generation

Heute gibt es kaum noch technische Limitierungen – der Fokus liegt seit der Einführung so genannter 3D-Beschleuniger und immer schnellerer Hardware mehr und mehr auf Aspekten wie bombastische Visuals und Sound: Multimedialen Spektakeln. Für die Designer bedeutet dies mehr kreative Möglichkeiten, für die Programmierer immer neue Herausforderungen.



Digitale Gemälde



DAS BUENZLI-SPONSORING PROGRAMM

SIE SPONSERN NICHT GERNE INS BLAUE?

Um unser Engagement im Bereich der Förderung junger digitaler Computerkunst finanzieren zu können, sind wir vom Goodwill der Wirtschaft und öffentlichen Institutionen abhängig. Sämtliche Sponsoringbeiträge werden ausschliesslich zur Kostendeckung des Events verwendet. Eine Unterstützung muss nicht zwingend finanziell erfolgen, wir sind an jeglicher Zusammenarbeit und an Partnerschaften interessiert. Unser Ziel ist es, einen qualitativ guten Event kostendeckend durchzuführen.

Grundsätzlich gibt es drei Arten, wie Sie uns schnell, direkt und unkompliziert helfen können. Unser Sponsorenbetreuer steht Ihnen für weitere Fragen gerne zur Verfügung.

VARIANTE 1 DEDIZIERTE KOSTENDECKUNGSBEITRÄGE

Sie sponsern einen Teil oder einen ganzen Posten unserer Auslagen und werden als Hauptsponsor promotet.

Zu vergebende Hauptsponsoren-Klassen

Beamer/Stage	600.-
Netzwerkequipment	500.-
Beschallung	800.-
Strom/Equipment	400.-
Freinachtbewilligungen	300.-
Miete Location	3000.-

Ihr Revenue: Wir werden Ihr Firmenlogo oder ein Inserat und den Zusatz (z.b. „Hauptsponsor - Energie“) auf sämtlichen Drucksachen, auf unserer Website und in den Bigscreen-Rotationen prominent platzieren. Zusätzlich können Sie uns Streumaterial zum Verteilen schicken und erhalten vier Gratis-Eintritte für die ganze Dauer des dreitägigen Events oder wahlweise vier exklusive T-Shirts.



VARIANTE 2 SACHPREISE

Die Gewinner der Wettbewerbsdisziplinen erhalten von uns einen kleinen Geld-Preis in Form einer pauschalen Anreisedeckung und kleinere Sachpreise (Computerperipherie, Bücher, CDs, DVDs, etc.). Sie können entweder mit Gutscheinen oder Sachpreisen unseren Wettbewerbssteil sponsern und als Wettbewerbs-Sponsor auftreten.

VARIANTE 3 GÖNNERBEITRAG

Jeder Betrag ist für uns eine echte Erleichterung. Je nach Höhe Ihres gewünschten Beitrages, erhalten Sie wahlweise Eintritte oder T-Shirts als Gegenleistung und Ihre Firma oder Ihr Name wird in die Gönnerliste mit aufgenommen.

60.-	bis	149.-	1 T-Shirt „EXPLOSIVE“ oder ein Gratis-Eintritt
150.-	bis	499.-	2 T-Shirts oder dieselbe Anzahl Eintritte
500.-	bis	1000.-	4 T-Shirts oder dieselbe Anzahl Eintritte



KONTAKTE

PRÄSIDENT

Andry Joos
Talweg 9
3013 Bern

Tel. +41 (0)79 659 98 74
Mail ajooos@buenz.li

SPONSORING / FINANZEN

Daniel Schröter
Steiachser 5
5452 Oberrohrdorf

Tel. +41 (0)79 358 63 27
Mail dschroeter@buenz.li

VEREINSADRESSE

Verein BUENZLI
c/o Andry Joos
Talweg 9
3013 Bern

Tel. +41 (0)79 659 98 74
Mail info@buenz.li
www.buenz.li



