

Ars Electronica Animation Festival

„Ich habe auf die Technologie gewartet, mit der ich meine Vorstellungen umsetzen kann.“ Ein viel zitierter Ausspruch des großen Kino-Vordenkers George Lucas. Filme wie *Young Sherlock Holmes*, *Abyss*, *Terminator 2*, *Jurassic Park* – allesamt frühe Beispiele aus dessen Effektschmiede Industrial Light & Magic (ILM) – stehen als Beispiele auf diesem Weg. Jeder Film war ein neuer Schritt in der Softwareentwicklung (das eine Mal war es das Licht, das andere Mal die naturgetreuen Materialien, Motion Capture, Mimik etc.), und immer länger war der Anteil digitaler Bilder: Sechs Minuten kamen bei *Jurassic Park* aus dem Computer, und zwei Jahre danach waren es schon ganze 40 Minuten in *Casper* (ebenfalls ILM). Parallel dazu machte die reine Computeranimation rapide Fortschritte, und 1995 kam mit *Toy Story* aus den Pixar Studios der erste abendfüllende Film in die Kinos.

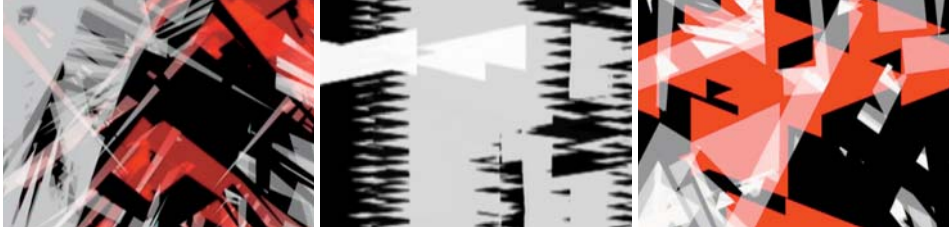
Dieses dezidierte Interesse an der Technologie sorgte wohl auch dafür, dass zu dieser Zeit oft detailgenaue Hard- und Softwarebeschreibungen und Making-Ofs die Storyrezeption überlagerten.

Und heute – gerademal zwölf, 15 Jahre später? Wer, abgesehen von Spezialisten, fragt heute nach dem Wie und Womit? Man beschreibt in und mit Bildern und nicht mit Techniken. Unsere Kommunikation definiert sich über digitale Bilder, die Wahrnehmung der uns umgebenden realen Welten beruht auf einer nahezu grenzenlosen Bildwelt. Unterschiedlichste Bereiche des alltäglichen Lebens – Politik, gesellschaftliche Phänomene, statistische Daten, Lifestyle, Gaming, Shopping, Fashion, Entertainment etc. – haben ihren Platz in einem Beschreibungskatalog unterschiedlichster Formensprachen. Und auch der Imagination irrealer Welten und Lebewesen sind kaum Grenzen gesetzt, die einzige ist wohl „nur“ die Fantasie.

Rund tausend Filme – von Hollywood-Großproduktionen, fantasievollen Werbeclips, Kurzfilmen, Experimentalvideos, individuellen Bild/Bewegungsminiaturen aus 71 Ländern weltweit bis hin zu Produktionen Jugendlicher unter 19 Jahren –, alle eingereicht zum Prix Ars Electronica 2006, illustrieren die multikulturelle Bandbreite der zeitgenössischen Geschichtenerzähler. Die 15 besten Arbeiten daraus werden alljährlich mit Preisen und Anerkennungen ausgezeichnet. Das Computer Animation Festival gibt darüber hinaus mit elf Stunden Programm einen breiteren Einblick in den Status Quo digitalen Filmschaffens auf kommerzieller ebenso wie auf künstlerischer Ebene.



■ Ars Electronica Animation Festival 2006 Program



■ Generative Animation

A program of current artistic examples of processual, program-controlled image design curated by artists Lia (A) and Miguel Carvahais (ES).

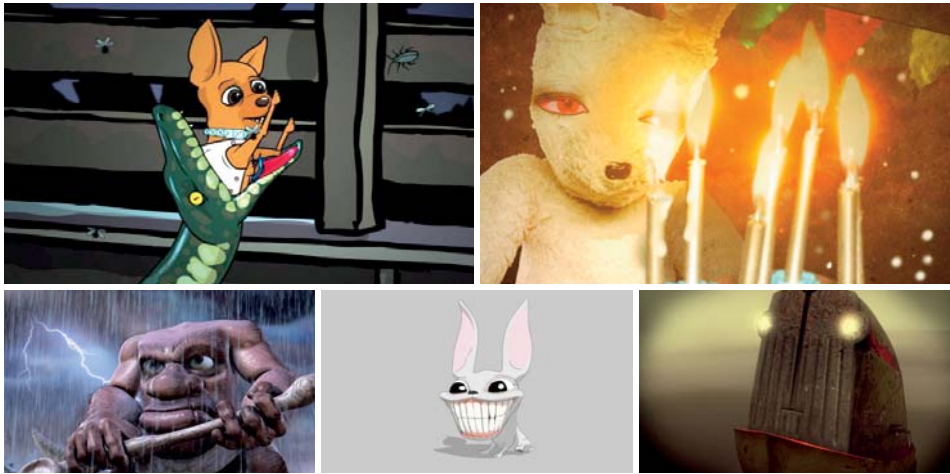
Ein von den Künstlern Lia (A) und Miguel Carvahais (ES) kuratiertes Programm aktueller künstlerischer Beispiele von prozesshafter, programmgesteuerter Bildgestaltung.

■ Prix Selection: Small World Machines

The world as a fantastic machine whose mechanism does not always obey laws we are capable of grasping. The inhabitants of it are sometimes grains of sand and sometimes tiny gears. A mix of poetic, absurd and occasionally furious miniatures.

Die Welt als fantastische Maschine, deren Getriebe nicht immer nachvollziehbaren Gesetzen folgt. Die Bewohner sind darin mal Sand, mal Rädchen. Ein Mix poetischer, absurder und manchmal bitterböser Miniaturen.





■ Prix Selection: Exquisite Monsters

The world of computer animation is inhabited by many different species of monsters—friendly ones and menacing ones too, those that are mechanical, animalistic and human. The computer becomes a genetics lab in which the engineers’ inventiveness knows no limits.

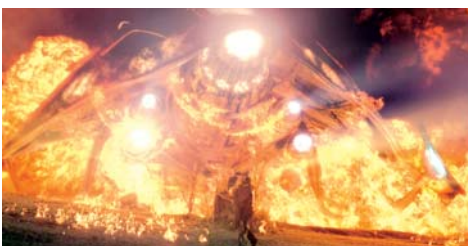
Die Welt der Computeranimation wird von Monstern unterschiedlichster Spezies bevölkert, von freundlichen Kreaturen ebenso wie von bedrohlichen, von mechanischen wie von tierischen und menschlichen. Der Computer wird zum Genlabor, der Erfindungsreichtum ihrer Schöpfer kennt keine Grenzen.

■ Prix Selection: Narration

Storytelling has always been one of filmmakers’ main motivations. Recollections emerge from out of a photo album; roommates discuss some problems that have arisen and encounter the unexpected; an car race charged with tension and excitement; and even discarded alarm clocks, which also have their stories to tell—these narratives relate common and uncommon situations from everyday life!

Geschichtenerzählen war und ist eine der Hauptmotivationen für Filmemacher. Erinnerungen steigen aus einem Fotoalbum hoch, eine Wohngemeinschaft diskutiert anfallende Probleme und kommt dabei auf Unvermutetes, ein spannungsgeladenes Autorennen und auch ausrangierte Wecker haben ihre Geschichte – gewöhnliche und ungewöhnliche Alltagssituationen werden erzählt.





■ Prix Selection: Visual Effects and Commercials

There's hardly a feature film or ad spot made today that doesn't utilize special effects. The most common ones are high-speed or highly unusual tracking shots, utopian scenery and death-defying stunts. In some films' credits, the FX crew takes up more footage than all the other technicians combined. This program is a "greatest hits" compilation from recent films and commercials.

Kaum ein Spielfilm, kaum ein Werbeclip existiert ohne Spezialeffekte, seien es rasante wie außergewöhnliche Kamerafahrten, utopische Szenereien oder halbsbrecherische Stunts. Im Film-Abspann nehmen die Macher der Effekte oft mehr Platz ein als alle anderen Mitwirkenden am Set zusammen. Dieses Programm ist ein Best-Of aus Film und Werbung der letzten Zeit.

■ Prix Selection: Time in Motion

Movement, rhythm, speed and standstill are the ingredients of this program. The spectrum ranges from a chase cartoon to suggestive visual music in which image, color, movement and sound blend together.

Bewegung, Rhythmus, Geschwindigkeit und Stillstand sind in diesem Programm die Zutaten. Die Bandbreite reicht vom Chase Cartoon bis zu suggestiver visueller Musik, in der Bild, Farbe, Bewegung und Sound verschmelzen.





■ Prix Selection: Music Videos

With the revival of analog trick techniques, the retro look has become totally hot in the music video production field. Rarely in the past has this genre included as much animation as it has in the last two years.

Mit dem Revival analoger Tricktechniken zeigt man sich in der Musikvideo-Branche gerne retro. Selten zuvor waren in diesem Genre so viele Animationen zu sehen wie in den letzten zwei Jahren.

■ Prix Selection: Monochromatic/b/w

Color reduction and a language of graphic forms are the characteristics of this program. The content is a highly diverse mix of short stories.

Farbreduktion und grafische Formensprache sind Charakteristika in diesem Programm, das in seinem inhaltlichen Spektrum mit einem Mix unterschiedlicher Shortstories aufwartet.





■ Prix Selection: Late Night

A program for night people with a dark sense of humor: offbeat situations, stirring flashes of inspiration and trashy aesthetics assure a thoroughly tolerable chill-out.

Ein Programm für Nachtschwärmer mit schwarzem Humor: schräge Situationen, mitreißende Geistesblitze und trashige Ästhetik gewährleisten den adäquaten Chill-Out.



■ Freestyle Animation u19

Participants in the Prix Ars Electronica's annual competition for young people show how it's done. The choice of tools and media is open-ya know, freestyle computing, just like it sez. And the stuff these talented young animators and up-and-coming directors have come up with is really cool. This "best of" lineup was curated by Sirikit Amman, member of the u19 jury.

Wo es lang geht, demonstrieren die jungen TeilnehmerInnen des Prix Ars Electronica alljährlich im Jugendbewerb. Die Wahl der Mittel ist frei – freestyle computing eben. Und zunehmend lassen die Einreichungen großartige kommende Regisseure und Animationstalente erwarten. Das von Sirikit Amman kuratierte Programm ist ein Best-of der letzten Jahre.

■ Japanese Animation

Visual imaginativeness and unconventional narrative forms characterize animation made in Japan. This program curated by the *Media Arts Festival Tokyo* showcases a cross-section of artistic productions from recent years.

Visueller Einfallsreichtum und unkonventionelle Erzählformen kennzeichnen die Animationen made in Japan. Das vom Media Arts Festival Tokyo kuratierte Programm gibt einen Querschnitt über künstlerische Produktionen des vergangenen Jahres.