

Ars Electronica Animation Festival 2007

A scene we're familiar with from the movies: a bus stopped on a dusty, God-forsaken road somewhere way out west. Cut. A lone cowboy gets out. We see him from behind. First, only a close-up of his boots; then a full-length shot: Stetson hat, the tails of his outrider coat flapping in the breeze, a small, beat-up satchel in his hand, he ambles towards the saloon. Countless westerns have begun with a variation on this theme. Or have they? After all, there's something strikingly different about the look of this seven-minute film: the broken-up, pastel colors, much closer to black-and-white than the usually so sumptuous and nevertheless seemingly artificial tones and textures of computer graphics; the deliberately puzzling way it switches back and forth between 2D and 3D, between drawing and spatial design; the dynamic, high-tempo camera pans. And then there's the plot, which begins in accordance with a familiar formula of the Western genre but quickly morphs into an action-packed science-fiction story in which the powers of evil are trying to corner the gold market of the future—data monopoly vs. open source—and, in doing so, delivers everything a moviegoer's heart could possibly desire. *Codehunters*, the work that won the 2007 Golden Nica in Computer Animation for Swiss filmmaker Ben Hibon (Blinkink Productions for MTV Asia), is a masterpiece of design as well as storytelling, and takes honors as a proxy for other outstanding examples of what is now a major trend in computer animation. It represents a new form of short film and narrative filmmaking that has been emerging in recent years not only in computer animation and digital films, but also in high-end cartooning and character animation, as well as in experimental abstract films, that have steadfastly resisted the onslaught of commercial productions over the years. The digital short film can by no means be simply equated with the efforts of student filmmakers among whom such works are extraordinarily popular; rather, this form of expression's great suitability to what many leading-edge filmmakers are trying to say today has made it a real contender to become a genre in its own right. An apt analogy might be to the short story vs. the novel in the field of literature, although such a juxtaposition goes only so far in its applicability to computer animation.

Even as recently as 10 years ago, the mode of expression in the world of digital imagery was first and foremost technologically driven and only to a lesser extent notable for its cinematic representational vocabulary, but there's been a massive change of direction in the meantime—probably due to manifest stagnation on the software side though there are other reasons to be sure. What has been most decisive in the development of the greater and greater independence of digital short filmmaking is the fact that this genre has increasingly taken leave of any form of representation of the real world and its inhabitants. On one hand, there are fantastic stories in imagined scenarios, withdrawal into an interior world, into the private sphere; on the other, there are portrayals of off-the-charts violence-battles and chase scenes far beyond the realm of reality (to single out only two scenarios for special mention). The digital short film doesn't depict one of numerous possible realities; rather, it generates itself out of the medium itself, and the only limit is that of conceivability, as it were; the sole boundary is the one set by the imagination!

Nevertheless, I shouldn't fail to mention a very pragmatic possible reason for this short-film boom. The advent of Web 2.0 and the swap sites and download portals that have been made possible by it have gotten the film business moving again. While the Internet has taken over as Hollywood's Public Enemy Number 1, makers of short films have been taking advantage of their works' brevity as a sort of home-field advantage in these portals—in line with the principle "Check it out and tell me what you think"—and thereby quickly gaining fame. This may well be a not insignificant marginal factor explaining this phenomenon.

The works submitted to the 2007 Prix Ars Electronica came from 63 countries. Films were entered by industry pros as well as artists and students from around the world. These are films that tell their stories in very individualized ways that are well-suited to the medium being used; works that reflect the state of things, cast a spotlight on our society, or entertain us in an intelligent way and thereby demonstrate the power of illusion of motion pictures. From almost 1,500 films by professionals in all branches of the industry as well as up-and-coming talents, curators of the 2007 Ars Electronica Animation Festival have put together ten programs that, for the first time, will be screened simultaneously to interested, curious and open audiences at Ars Electronica in Linz, at the Museumsquartier in Vienna and in our partner city, Kiev.

Translated from German by Mel Greenwald

Eine Szene, wie man sie aus vielen Filmen kennt: ein Bus auf einer gottverlassenen, staubigen Landstraße, irgendwo in Middlewest. Schnitt: Ein einsamer Cowboy steigt aus. Wir sehen ihn von hinten – zuerst nur die Füße in Stiefeln im Close-up, dann die Totale: Stetson, lange wehende Mantelschöße, einen kleinen vernarbten Koffer in der Hand, geht er auf den Saloon zu. So haben zahllose Westernfilme begonnen, oder doch nicht? Denn da ist diese unglaubliche Irritation des Looks eines Sieben-Minuten-Films: gebrochene pastellige Farben, viel näher am Schwarz-Weiß als an den meist satten und doch oft artifiziellen Farben und Texturen der Computergrafik, ein Verwirrspiel zwischen 2D und 3D, zwischen Zeichnung und Raumgestaltung, tempo- und actionreiche Kamerafahrten und eine Story, die schnell vom anfangs vermuteten Genre – des Western eben – in eine rasante Science-Fiction-Story kippt, in der die Macht des Bösen nach den Nuggets der nahen Zukunft strebt – Datenmonopole gegen Open Source – und die dabei in aller Kürze alle Assets eines Spielfilms in sich hat.

Codehunters, der Film, mit dem der Schweizer Ben Hibon (Blinkink Productions für MTV Asia) die Goldene Nica 2007 für Computeranimation erhält, ist sowohl gestalterisch wie im Storytelling ein Meisterwerk, das stellvertretend für einen Haupttrend in der aktuellen Computeranimation steht. Er repräsentiert eine neue Form von Kurzfilm und Erzählung, die in den letzten Jahren nicht nur in der Computeranimation bzw. im digitalen Film zunehmend Fuß gefasst hat, sondern auch in meisterhaften Cartoons und Character-Animationen oder in experimentellen abstrakten Filmen, die sich über die Jahre standhaft den kommerziellen Produktionen verweigert hatten. Der digitale Kurzfilm ist längst nicht mehr wegen seiner Beliebtheit bei noch in Ausbildung stehenden FilmemacherInnen mit dem StudentInnenfilm gleichzusetzen, sondern ist dank seiner adäquaten Ausdrucksformen mittlerweile auf dem besten Weg, zum eigenständigen Genre zu werden – vergleichbar mit der Literatur und ihren Genres Kurzgeschichte versus Roman, auch wenn der Vergleich gerade im Hinblick auf die Computeranimation nur zum Teil legitim ist.

Wenn noch bis vor etwa zehn Jahren die digitale Bildwelt weniger in ihrem filmischen Gestus als vielmehr technologiegesteuert agierte, ist es mittlerweile – wohl auch aufgrund einer spürbaren Stagnation im Softwarebereich – zu einem massiven Umschwenken gekommen, wobei diese Stagnation sicherlich nicht der alleinige Grund ist. Was in der Entwicklung der sich zunehmend herauskristallisierenden Eigenständigkeit des digitalen Kurzfilms viel entscheidender ist, ist die Tatsache, dass dieser sich zunehmend von jeglicher Abbildung der realen Welt und ihrer Bewohner verabschiedet: einerseits fantastische Stories in imaginierten Szenarien, der Rückzug in die Innenwelt, ins Private und andererseits überbordende Gewaltszenarien, Kämpfe, Verfolgungsjagden jenseits jeder Realität (um nur zwei Szenarien herauszufiltern) – der digitale Kurzfilme bil-

Ars Electronica Animation Festival 2007

det nicht eine von vielen möglichen Wirklichkeiten ab, sondern generiert sich aus dem Medium selbst – und die einzige Grenze ist die des Denk- und Vorstellbaren oder, wenn man so will, die einzige Grenze ist die Fantasie!

Nicht unerwähnt sei allerdings auch ein möglicherweise sehr pragmatischer Grund für diesen Kurzfilm-Boom: Spätestens mit Web 2.0 und den dadurch ermöglichten Tauschbörsen und Downloadportalen ist in das Filmgeschäft wieder in Bewegung geraten. Während im großen Filmbusiness das Internet zum Feind Nr. 1 avancierte, können die Kurzfilmacher in diesen Portalen die Kürze als Heimvorteil nutzen – nach dem Prinzip „Schau rein und sag mir deine Meinung“ – und auf diese Art und Weise rasch Bekanntheit erzielen. Das mag ein nicht ganz unwichtiger Randaspekt bei dieser Entwicklung sein.

Aus 63 Ländern dieser Welt stammen die im Jahr 2007 zum Prix Ars Electronica eingereichten Arbeiten: Filme von kommerziellen Professionisten ebenso wie von KünstlerInnen und Studierenden rund um den Globus. Filme, die ihre Geschichten auf höchst eigenständige, medienadäquate Weise erzählen, die Befindlichkeiten reflektieren, Schlaglichter auf unsere Gesellschaft werfen oder uns intelligent unterhalten und die Illusionskraft der bewegten Bilder demonstrieren. Aus annähernd 1.500 Filmen von Professionisten aller Sparten ebenso wie von kommenden Talenten wurden zehn Programme erstellt, die beim Ars Electronica Animation Festival 2007 erstmals zeitgleich bei Ars Electronica in Linz, im Museumsquartier in Wien und in unserer Partnerstadt Kiev ein interessiertes, neugieriges und offenes Publikum finden.

Text: Christine Schöpf

Ars Electronica Animation Festival curated by: Ivan Tsupka, Christine Schöpf





Prix Selection: Stretched Worlds

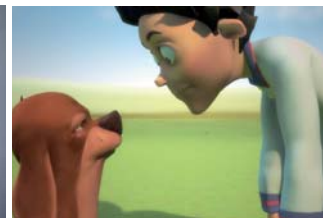
What is the world around us—reality or illusion? This question is much older than computer animation, but it is precisely computer animation that is trying to give an answer.

Ist die Welt um uns Realität oder Illusion? Diese Frage ist bereits viel älter als die Computeranimation, aber genau jene versucht, uns eine Antwort darauf zu geben.

Prix Selection: Bestiarium Digitalis

The word “animation” means “to add soul” (from the Latin word *anima*—soul). Non-existent creatures are the best objects for such alchemical experiments.

Das Wort „Animation“ bedeutet „eine Seele verleihen“ (vom lateinischen Wort *anima* – Seele). Surreale Kreaturen sind die dankbarsten Objekte solch alchemistischer Experimente.



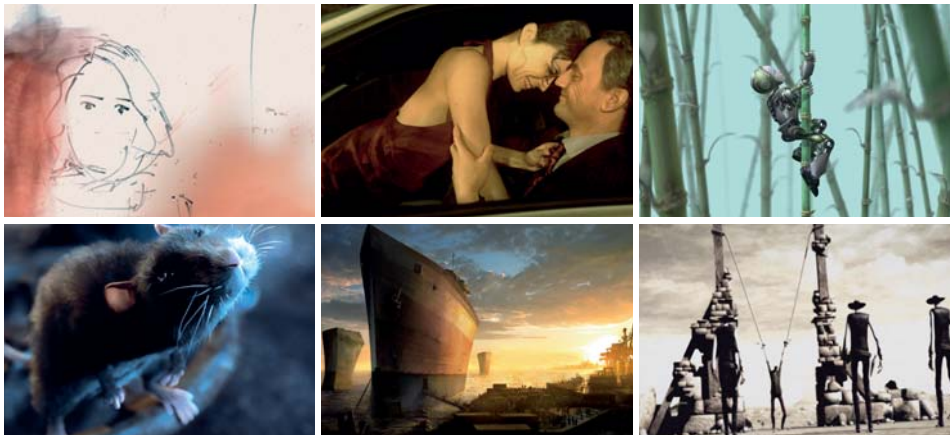


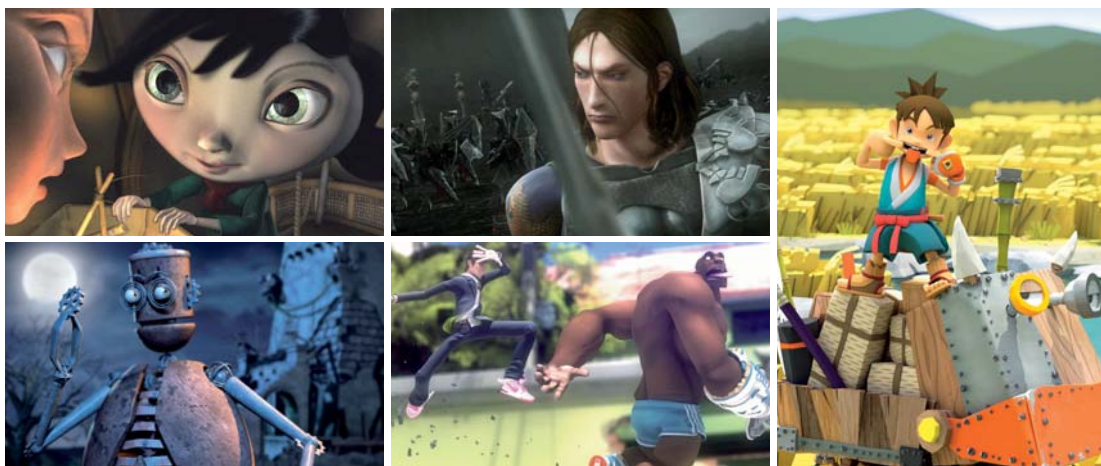
Prix Selection: Narrative

An interesting story constitutes the heart of any film. Computer animation is no exception.
Eine interessante Geschichte bildet den Kern eines jeden Films. Auch bei Computeranimationen ...

Prix Selection: Drama

An interesting story constitutes the heart of any film. But not all stories intend fun.
Kernstück jedes Films ist eine interessante *Story*. Aber nicht alle *Stories* sind lustig.





Prix Selection: Fight and Chase

A good fight and a good chase provide a sound basis for any entertaining movie and many independent animators constantly dream about a good scuffle. Not long ago combat animation was a real technical challenge, but the tools have become better and better ... so iiiiiiit's tiiiiimeeeee to fiiiiiiightttttt!!!!!!

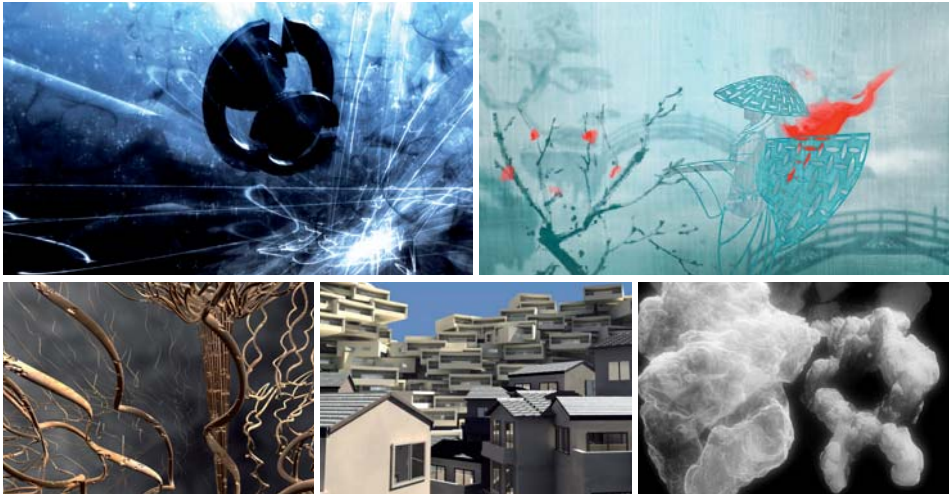
Ein wilder Kampf und eine heiÙe Verfolgungsjagd sind tragende Elemente jedes Unterhaltungsfilms; und viele unabhängige Trickfilmer träumen unentwegt von einer ordentlichen Rauferei. Bis vor Kurzem waren animierte Kampfszenen noch eine technische Herausforderung – aber die Werkzeuge werden immer besser ... daher iiiit's Zeeeeiiiiiiiit zum Kääääääämpfeeeeeeeeeen!!!!!!

Prix Selection: Visual Effects

Every year new technology appears that makes the border between illusion and reality in cinema more and more narrow. Try to find this border ...

Neue Technologien lassen zunehmend die Grenze zwischen Illusion und Wirklichkeit im Kino verschwimmen. Versuchen Sie doch mal, diese Grenze zu finden!





Prix Selection: Abstract, space, movement

When abstract painting appeared at the beginning of the 20th century, the main idea behind it was to create an absolute beauty free of any meaning. No one could envisage the new dimension that computer animation would add to pure art one hundred years on.

Als zu Beginn des 20. Jahrhunderts die abstrakte Malerei entstand, war man von der Vorstellung beseelt, absolute Schönheit frei von Bedeutung zu schaffen. Niemand konnte absehen, welche Dimension die Computeranimation der reinen Kunst hundert Jahre später verleihen sollte.

Prix Selection: Late Night

There are no such movies during the daytime.
Solche Filme gibt's nur in der Nacht.





u19 – freestyle animation

Funny, off-beat, subtle, tragic and serious works of animation produced by young people age 19 and under—every year, up-and-coming directorial talents submit their short films to Prix Ars Electronica for prize consideration in the u19 – freestyle computing category. A selection of the best will be presented at the *Young Animation Festival* that, for the first time this year, will feature works by youngsters from other countries: Switzerland (bugnplay—the young people’s competition held in conjunction with Migros/Kulturprozent), Germany (MB21), Taiwan (Unison – u19) and Japan (Digital Stadium).

Witzige, schräge, subtile, tragische und ernste Animationen produziert von jungen Menschen bis zum Alter von 19 Jahren. Jedes Jahr reichen begabte JungregisseurInnen ihre Shorts beim Prix Ars Electronica u19 – freestyle computing ein. Eine Auswahl wird beim *Young Animation Festival* präsentiert. 2007 werden erstmals auch junge Arbeiten aus anderen Ländern gezeigt: Schweiz (bugnplay-der Jugendwettbewerb des migros/kulturprozent), Deutschland (MB21), Taiwan (Unison–u19) und Japan (Digital Stadium).

Japanese Animation

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

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

