

## Ars Electronica Animation Festival

In late June of this year, the animated film *WALL-E* grossed an incredible \$62.5 million in its first weekend of general release in North America. *WALL-E*, the story of a small household robot who falls in love with a female android 700 years after the apocalypse, is the ninth full-length feature film produced by the Pixar computer animation studio.

In 1987, the newly-launched Prix Ars Electronica bestowed its very first Golden Nica in the Computer Animation category on Pixar for a two-minute work entitled *Luxo Jr.* The staff of John Lasseter's animation group numbered no more than six in those days. This delightful little story of two ball-playing desk lamps still enchants audiences to this day, and hardly anyone viewing it is cognizant of the fact that *Luxo Jr.* was designed above all to fulfill a single purpose—to effectively market a new software product that Pixar had developed. This was Self-Shadowing, which allows non-static objects such as characters and interactive objects to automatically cast shadows on themselves and each other. Nor was the prizewinning film in the first Prix Ars Electronica the only one that was being employed as a means of demonstrating software know-how. Mental Images, then a fledgling software firm that went on to develop mental ray, a rendering program that's now giving Pixar's Renderman a real run for its money, served up convincing proof of its programming abilities in a short film of the same name, as did leading computer graphics R&D labs in the private sector and academia.

It's incredible but true: all of this transpired hardly more than 20 years ago! And what amazing prognostications were served up along with them back then, most of which have, in the meantime, been far surpassed by reality. Today, there's hardly a feature film—regardless of whether it's an action movie or cinematic art—that gets by without digital effects, backgrounds and structures, lighting, tracking shots, etc. Animated films like those produced by Pixar are currently the mainstays of the family film market, and Web2.0 platforms like *YouTube* and *MySpace* have become popular showcases and sharing sites of the short film genre that's been booming for several years now. Not so very long ago, filmmakers turning out these short subjects faced absolutely overwhelming economic and above all technological competition from commercial productions; now, these filmmakers have clearly and impressively come into their own, and their work has made huge strides with respect to both content and visual expressiveness. Short films have long since ceased being the exclusive turf of big-name film and computer graphics studios; they're now being created by students at film schools and art colleges, artists' ateliers and comparatively small production studios worldwide. High-performance software and hardware provide the necessary preconditions for this development, but what is of no less decisive importance is the fact that the new generation of filmmakers has learned its craft well. Engaging plots, dramaturgical finesse, as well as skilled camerawork and lighting techniques characterize these digital short films, as does the use of a variety of different animation techniques. The works submitted for prize consideration to this year's Prix Ars Electronica even display a certain weakness on the part of filmmakers for the comparatively old technique of stop-motion. This is impressively illustrated by the Prix Ars Electronica 2008 Golden Nica prizewinner: *Madame Tutli-Putli* is an outstanding Canadian production that a young crew of animators took four years to create by hand!

The Prix Ars Electronica's Computer Animation category attracted a total of 556 submissions from 62 countries this year. These works represent the entire spectrum of contemporary computer animation, which makes it correspondingly difficult to come up with a common denomi-

## Ars Electronica Animation Festival

nator with respect to technology, design or content. These works include impressive special effects, humorous cartoons, poetic narratives, dynamic music videos, science fiction, manga style, anime, surprising points of view, strange worlds and much, much more. The 2008 Ars Electronica Animation Festival will be screening ten programs for festival audiences in Linz as well as at subsequent presentations.

Text: Christine Schöpf

Translated from German by Mel Greenwald.



Madame Tutli-Putli

Chris Lavis, Maciek Szczerbowski. (Directors), Jason Walker (Special Visual Effects) (CA) / National Film Board of Canada  
Goldene Nica Prix Ars Electronica 2008: Computer Animation / Film / VFX

Unglaubliche 62,5 Mio. USD spielte am letzten Juniwochenende dieses Jahres der Animationsfilm *WALL-E* bei seinem Kinostart in Nordamerika ein. *WALL-E*, die Geschichte eines kleinen Haushaltsroboters, der sich 700 Jahre nach der Apokalypse in eine Androidin verliebt, ist der mittlerweile neunte abendfüllende Spielfilm aus der Computeranimationsedelschmiede Pixar.

1987 erhielt Pixar die erste Goldene Nica für Computeranimation des damals begonnenen Prix Ars Electronica für den Zweiminüter *Luxo Jr.* Gerade einmal sechs Leute zählte das Team der Animation Group rund um John Lasseter. Bis heute bezaubert die kleine Geschichte zweier ballspie-

lender Schreibtischlampen das Publikum, und kaum jemand denkt daran, dass *Luxo Jr* im Prinzip vor allem einen Zweck erfüllen sollte, nämlich ein neues von Pixar entwickeltes Softwareprodukt an den Mann zu bringen: Self-Shadowing, bei dem ein Objekt automatisch und genau den Schattenwurf auf sich selbst steuert. Der Siegerfilm des ersten Prix Ars Electronica war nicht der Einzige, bei und mit dem Software-Know-how demonstriert wurde. Die damals junge Softwarefirma Mental Images (die mittlerweile mit der von ihr entwickelten Rendering-Software mental ray Pixars Renderman deutlich Paroli bietet) stellte ihr Programmierkönnen mit dem gleichnamigen Kurzfilm ebenso unter Beweis wie auch maßgebliche industrielle wie universitäre Computergrafik-Forschungslabors.

Es ist unglaublich, aber wahr: Das alles liegt erst gut 20 Jahre zurück. Und welche unglaublichen Zukunftsprognosen wurden damals nicht aufgestellt; die meisten davon wurden von der Realität bei weitem überholt. Kaum ein Spielfilm, egal ob Action oder Artfilm, kommt ohne digitale Effekte, Hintergründe und Bauten, Beleuchtung, Kamerafahrten etc. aus, Animationsfilme Marke Pixar bedienen das aktuelle Genre des Family-Films, und Web2.0-Plattformen wie You Tube, MySpace etc. wurden zum Showcase und zur Tauschbörse des seit einigen Jahren boomenden Kurzfilms. Letzterer sah sich noch vor wenigen Jahren kommerziellen Produktionen gegenüber einer wirtschaftlich wie v. a. technologisch unüberwindbaren Konkurrenz ausgesetzt und hat mittlerweile deutlich an beeindruckender Eigenständigkeit und inhaltlicher wie auch visueller Aussagekraft gewonnen. Längst kommen Kurzfilme nicht mehr aus den großen Studios einschlägiger Film- bzw. Computergrafik-Studios, sondern von Studierenden an Filmschulen und Kunstuniversitäten, aus Künstlerateliers und vergleichsweise kleinen Produktionsstudios weltweit. Entsprechende Softwarepakete und Rechnerkapazitäten liefern dafür die Voraussetzungen. Was aber mindestens genauso, wenn nicht entscheidender ist: Die neue Generation der Filmemacher hat ihr Handwerk gelernt. Eigenständige Stories, dramaturgisches Wissen, Kameraführung, Lichttechnik kennzeichnen den digitalen Kurzfilm ebenso wie der Einsatz unterschiedlicher Animationstechniken. So zeigen die Einreichungen zum Prix Ars Electronica heuer sogar ein gewisses Faible der Filmemacher für die vergleichsweise alte Technik von Stop-Motion. Eindrucksvolles Beispiel dafür ist 2008 die mit der Goldenen Nica des Prix Ars Electronica ausgezeichnete kanadische Produktion *Madame Tutli-Putli* aus der Hand eines jungen Teams in vierjähriger (!) (Hand-)Arbeit entstanden.

In der Gesamtzahl von 556 zum Prix Ars Electronica in der Wettbewerbskategorie Computeranimation eingereichten Filmen aus 62 Ländern weltweit wird das breite Spektrum der aktuellen Computeranimation deutlich, das sich nur noch schwerlich auf einen gemeinsamen Nenner bringen lässt – sei es technologisch, gestalterisch oder inhaltlich. Beeindruckende Special Effects, humorvolle Cartoons, poetische Erzählungen, dynamische Musikvideos, Science Fiction, Mangastyle, Anime, überraschende Sichtweisen, fremde Welten und vieles mehr bietet das Ars Electronica Animation Festival 2008 mit seinen zehn Programmen für ein neugieriges Publikum bei der Ars Electronica und bei Folgepräsentationen weltweit.



### ■ Prix Selection: Narration

Since Antiquity, every artistic work constructed according to the classical canon proceeds in a sort of wave-like movement. It begins with a prologue that relates the back story, followed by a build-up to an initial climax, the turning point of the narrative. The plot then reverts to a lower key from which there's a last buildup to the finale. This set of rules has remained more or less unchanged since Aristotle. Not every film conforms to the classic laws of poetics—but the ones screened in this program sure do.

Seit der Antike verläuft jedes nach dem klassischen Kanon aufgebaute Werk quasi in einer Wellenbewegung: Es beginnt mit einem Prolog, der in die Vorgeschichte einführt, die Steigerung zum ersten Höhepunkt, der Handlungskulmination, folgt. Jetzt fällt die Handlung wieder ab und geht über ein letztes Steigerungshoch ins Finale. Dieses Regelwerk gilt in mehr oder weniger unveränderter Form seit Aristoteles. Nicht jeder Film folgt diesen klassischen Gesetzen der Poetik – die in diesem Programm gezeigt allerdings schon.

### ■ Prix Selection: Water Worlds

It's said that there are three things that you can watch with endless fascination: how fire burns, how water flows and how other people work. One of these three phenomena will be present in this program in copious quantities and from diverse perspectives.

Drei Dinge, sagt man, gäbe es, auf die man ewig schauen könne: wie das Feuer brennt, wie das Wasser fließt und wie die anderen arbeiten. Eines dieser drei Phänomene gibt es in diesem Programm in reicher Zahl und unterschiedlicher Sichtweise.



## Ars Electronica Animation Festival



### ■ Prix Selection: Smart Worlds

Statisticians, politicians and other opinion leaders never tire of trying to persuade us that our world could function according to a set of rules and regulations. Be that as it may, most of it's still characterized by the coincidental and the unpredictable, longings, fantasies, outlandishness and dreams. The films in this program transport us right into the heart of this world.

Statistiker, Politiker und andere Meinungsbildner wollen uns weismachen, dass unsere Welt über ein Regelwerk funktionieren könne. Und dabei ist sie mehrheitlich geprägt von Zufällen und Unberechenbarkeiten, Sehnsüchten, Fantasien, Abwegigkeiten und Träumen. Die Filme dieses Programms führen direkt in sie hinein.

### ■ Prix Selection: Bodies and Mutations

Since the cave paintings of primeval times, the urns and monumental sculpture of Antiquity, and all the way up to the present day, the human body has provided inspiration and subject matter for artists in cultures the world over. Technologies change, new techniques arrive and old ones depart; only the source of inspiration remains the same.

Seit Urzeiten – seien es Felsmalereien, Gefäße oder die monumentalen Darstellungen der Antike – bis in die heutige Zeit ist der menschliche Körper Inspirationsquelle und Sujet für Künstler unterschiedlichster Kulturen. Die Technologien verändern sich, neue kommen und andere verschwinden, einzig die Inspirationsquelle bleibt.







### ■ Prix Selection: Views and Perspectives

How we perceive the world that surrounds us is determined primarily by our human sensory organs. Nevertheless, with a little help from the imagination, these limits can be expanded and redrawn. And thus, we suddenly see the world from new perspectives.

Wie wir die uns umgebende Welt wahrnehmen, bestimmen in erster Linie unsere menschlichen Sinnesorgane. Doch mit Hilfe der Fantasie können diese Grenzen erweitert und neu beschrieben werden, und so sehen wir die Welt plötzlich aus anderen Perspektiven.

### ■ Prix Selection: Late Nite

When the night become pitch black, a different set of rules prevails. Dreams provide entrée into other worlds: chasms of the soul open up within them, but this is also where hopes and fantasies can come true. This program is an invitation to dream.

Wenn die Nacht dunkelschwarz wird, herrschen andere Gesetze. Träume führen in andere Welten, Abgründe der Seele tun sich in ihnen auf, aber auch Hoffnungen und Fantasien werden darin wahr. Das Programm ist die Einladung zum Träumen.



## Ars Electronica Animation Festival



### ■ Prix Selection: Animal Stories

Animals too have feelings, desires, complaints, problems, joys and longings—at least in films. Creaturely fates in all shades and nuances are presented for your consideration in this program. Auch Tiere haben ihre Gefühle, Wünsche, Beschwerden, Probleme, Freuden und Sehnsüchte – zumindest im Film. Tierische Schicksale in allen Schattierung gibt es in diesem Programm.

### ■ Prix Selection: Blood and Crime

Here yawn the deepest abysses of transgression, horror, panic and chaos; monstrosities, the nightmarish creatures of ancient sagas rule over this world of evil. This program is only for those with strong nerves! You've been warned.

Tiefste Abgründe von Verbrechen, Grauen, Panik und Verwirrung tun sich auf, Monstrositäten, sagenhafte Gestalten, Ungeheuer beherrschen diese Welt des Bösen. Ein Programm nur für starke Nerven, das Anschauen ist nur auf das eigene Risiko möglich.





#### ■ Prix Selection: Life Ages

Childhood reminiscences, everyday routines, family life, love stories, the (un)wisdom of old age. Stories drawn from all phases of life conduct viewers through an all-too-human Panopticon full of emotion, humor, wit and irony.

Kindheitserinnerungen, Alltägliches, Familienleben, Liebesgeschichten, Alters(un)weisheiten. Geschichten aus allen Lebensaltern führen durch ein nur allzu menschliches Panoptikum mit Gefühl, Humor, Witz und Ironie.

#### ■ Prix Selection: 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 zeigt einen Querschnitt über künstlerische Produktionen des vergangenen Jahres.

