



In Bewegung setzen ...

Konferenz zur deutschsprachigen Animationsforschung

Universität Hamburg
15.–17. November 2012

CALL FOR PAPERS

Animation bewegt Bilder – aus statischen Einzelteilen wird ein fluides Ganzes. Animation bewegt das Gemüt – sie provoziert, fasziniert und berührt. Animation bewegt die Kunst – als ausdrucksstarkes Mittel avantgardistischer und experimenteller Praxis. Animation bewegt die Industrie – und das nicht nur in Hollywood.

Animation bewegt auch die Forschung – sie stellt traditionelle Disziplinen und Theorien des (Audio-)Visuellen vor neue Herausforderungen. Die Konferenz *„In Bewegung setzen ...“* widmet sich dieser Aufgabe und versteht sich als Impuls für die Vernetzung der deutschsprachigen Animationsforschung.

Veranstaltet von Medien-, Film- und KulturwissenschaftlerInnen wendet sich die Konferenz dezidiert auch an weitere Disziplinen, für die eine theoretische, kritische oder historische Animationsforschung von Bedeutung ist, darunter die Kunstgeschichte, die Game Studies und die Informatik.

Nur ein interdisziplinärer Austausch ermöglicht eine umfassende Annäherung an das komplexe Forschungsfeld der Animation, das vorfilmische Apparaturen der Belle Époque in derselben Weise umfasst wie Computerspiele und Smartphone-Grafiken, visuelle Musik genauso wie Werbeclips, fiktionale Kurz- und Langfilme gleichermaßen wie faktuale Dokumentationen, formale Experimente künstlerischer Avantgarden ebenso wie die Special Effects des Blockbuster-Kinos.

Wir freuen uns auf Vorträge, die dieses weite Forschungsfeld mit unterschiedlichen Theorien und Methoden vermessen.

Mögliche Themenbereiche könnten folgendermaßen lauten:

- **Animation und Theorie:** Genre-, Gattungs-, Medien-, Film-, Bild- und/oder Bewegungstheorien der Animation; Reflexion und Modifikation vorliegender theoretischer Paradigmen hinsichtlich des Animationsfilms; Entwurf innovativer oder interdisziplinärer Zugänge; was kann und sollte eine Animations(film)theorie leisten?
- **Animationsforschung als Wissenschaftsdisziplin**
- **Animation, Wahrnehmung und Kognition:** Rezeptions-, Wahrnehmungs- und Emotionsforschung; kognitivistische Ansätze; Fragen der Synästhesie
- **Animation und Narration:** Analyse animationsspezifischer und/oder filmtypischer narrativer Phänomene im Animationsfilm (zyklisches/fragmentarisches Erzählen, Filme ohne Schnitte, *Mindscreen*, Metalepsen); Dramaturgien des Animationsfilms
- **Animationstechniken und -ästhetiken:** vom experimentellen *Direct Film* über das Revival des Puppentricks bis zu neuesten Techniken der Computeranimation und unterschiedlichsten Mischtechniken
- **Animation und Sound:** Cartoon-spezifische Soundtraditionen; Musik im Animationsfilm; Animation und Tanznotation; Produktion animierter Töne
- **Animation und Dokumentation:** Realismus und Dokumentarismus im Animationsfilm; Animation im ,arabischen Frühling‘; animierte Filmbiografien
- **Animation und andere Künste:** Malerei; Architektur; Tanz; Variété; Theater

- **Animation und Wissensvermittlung:** Funktionspotenziale von Animation im Lehr- und Gebrauchsfilm, in der Medizin, im E-Learning; Fragen der Emulation, Simulation und Visualisierung; Augmented Reality
- **Animation und Realfilm:** narrative/dramaturgische/stilistische Potenziale visueller Effekte; narrative Funktionalisierung animierter Sequenzen im Realfilm; der (digitale) Realfilm als Subform des Animationsfilms?
- **Animation als künstlerische Performanz:** performative Aufführungspraktiken; Avantgarde- und Experimentalfilm; Animation als *écriture automatique* oder *automatisme visuel*; AutorInnen des Animationsfilms
- **Animation und Grafik:** Comics und Comicadaptionen; Motion Graphics; Storyboards
- **Animation und Netzkultur:** *Flashlight Animation*; Brickfilme; Machinima; GIFs
- **Animationsmärkte:** Film-, Fernseh- und Spielindustrie; Computersimulation
- **Animation und die globale Medienkultur:** kulturspezifische Animationstraditionen; nationale Kinematografien; transkulturelle Aspekte
- **Animation und Gesellschaft:** Konsequenzen der Allgegenwart animierter Bilder; Animation und Zensur; Animation und Propaganda

Die Konferenz lädt ein, diese und weitere relevante Felder der Animationsforschung fächerübergreifend zu diskutieren.

Keynote: Prof. Dr. Suzanne Buchan, Professorin für *Animation Aesthetics* und Direktorin des *Animation Research Centre* des *University College for Creative Arts*, Farnham/UK.

Abstracts (ca. 200 Wörter) für Vorträge von 20 Minuten mit Kurzbiografien können bis zum 30.06.2012 bei animation2012@uni-hamburg.de eingereicht werden.

Institutionen und Organisationen, die sich auf das Erforschen, Sammeln und Aufführen von Animation spezialisiert haben, möchten wir die Möglichkeit bieten, ihre Arbeit in einem gesonderten Forum vorzustellen und sich über Kooperationen auszutauschen.

Wir laden diese daher ein, sich mit einer kurzen Skizze ihres Tätigkeitsfeldes unter Angabe eines Ansprechpartners ebenfalls bis zum 30.06.12 zu melden. Das Format wird vor Konferenzbeginn mit den Beteiligten vereinbart.

Studierende, die sich im Rahmen von Lehrveranstaltungen oder wissenschaftlichen Abschlussarbeiten mit Fragen der Animationsforschung befassen, sind ausdrücklich auch zur Einreichung aufgefordert. Zur Präsentation und Diskussion der studentischen Projekte ist eine Special Session geplant.

Es können leider keine Kosten für Reise oder Unterkunft übernommen werden.

Konzept und Planung: Die Konferenz *„In Bewegung setzen ...“* ist eine Kooperation der Arbeitsstelle für Graphische Literatur der Universität Hamburg (ArGL) und der AG Animation der Gesellschaft für Medienwissenschaft. Gefördert wird sie aus dem Stiftungsvermögen der Universität Hamburg, von der Roland Faelske-Stiftung und von der Universität Wien.

Die **Arbeitsstelle für Graphische Literatur** (ArGL) widmet sich seit den frühen 1990er-Jahren der Erforschung der graphischen Literatur und seit 2010 auch des Animationsfilms. In Zusammenarbeit mit der Roland Faelske-Stiftung fördert sie seit 2010 den Nachwuchs der Comic- und Animationsforschung durch die Vergabe des Roland Faelske-Preises für herausragende akademische Arbeiten aus diesen beiden Forschungsfeldern.

Die **AG Animation** hat sich im Oktober 2010 als Teil der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) konstituiert. Primäres Ziel ist es, die deutschsprachige Forschung zum Thema Animation zu bündeln, zu fördern und stärker zu vernetzen. Die AG versteht sich als koordinierende Anlaufstelle für alle Interessierte. Weitere Informationen zur AG finden sich unter www.ag-animation.de.

Franziska Bruckner, M.A.
Universität Wien
Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Dr. Erwin Feyersinger
Universität Innsbruck
Institut für Amerikastudien

Prof. Dr. Markus Kuhn
Universität Hamburg
Institut für Medien und Kommunikation

Maike Sarah Reinerth, M.A.
Universität Hamburg
Institut für Medien und Kommunikation