

International Conference on Creative\Media/ Technologies

In Wirklichkeit Animation ...

26.–28. November 2018
FH St. Pölten

TAG 1: 26.11.2018



In Wirklichkeit Animation

09:00 Uhr

Registrierung @ FH St. Pölten

09:30 Uhr

ERÖFFNUNG International Conference on Creative\Media/Technologies

- Monika Vyslouzil (Leiterin des FH-Kollegiums, FH St. Pölten)
- Alois Frotschnig (Departmentleiter Medien und Digitale Technologien, FH St. Pölten)
- Markus Seidl (Leiter des Instituts für Creative\Media/Technologies, FH St. Pölten)

BEGRÜSSUNG In Wirklichkeit Animation ...

Conference Chairs: Franziska Bruckner (FH St. Pölten), Jürgen Hagler (FH Oberösterreich), Holger Lang (ASIFA Austria), Maike Sarah Reinerth (Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf)

09:45–10:45 Uhr

KEYNOTE

Moderation: Franziska Bruckner (FH St. Pölten)

Rhythmus in der Animation

Andreas Hykade
(Filmakademie Baden-Württemberg)

– KAFFEPAUSE –

Panel 1: Animation und Wirklichkeit: Theoretische Annäherungen

Moderation: Erwin Feyersinger (Eberhard-Karls-Universität Tübingen)

11:00–11:30 Uhr

Tech Demo/Tech Doku – Zur Wirklichkeit des Animierens

Julia Eckel (Ruhr-Universität Bochum)





11:30–12:00 Uhr

**Transforming Traces. Indexikalität und Referenzialität
im Animationsfilm**

Felix Hasebrink (Ruhr-Universität Bochum)

12:00–12:30 Uhr

**Werden und Wirken der belebten Form: morphogene-
tische Visualisierungen zwischen Wissenschaft und
Filmkunst**

Vera Schamal (Universität Zürich)

– MITTAGESSEN –

**Panel 2: Wirklichkeit animiert: Animation und
Dokumentation**

Moderation: Julia Eckel (Ruhr-Universität Bochum)

13:30–14:00 Uhr

**Journalistische Authentizität und animierte Wirklich-
keit: Shakespeare in Singapur**

Hannes Rall (Nanyang Technological University Singapore)

14:00–14:30 Uhr

**Animation als Teil des faktualen Erzählens in Filmbe-
richten der Kino-Wochenschau (1950–1965)**

Sigrun Lehnert (Hamburg Media School)

14:30–15:00 Uhr

**Zur Wirklichkeit animieren – zur filmischen Animation
im Kontext dokumentarischer Praxen**

Philipp Blum (Universität Zürich)

– KAFFEPAUSE –

SSID (WLAN-Name): IConCMT2018
Schlüssel: #IConCMT18



Panel 3: Wirkliches Animieren: Technische Bedingungen der Animation

Moderation: Felix Hasebrink (Ruhr-Universität Bochum)

15:20–15:50 Uhr

Physikalisch simuliertes Wasser und die spezifische Materialität animierter Filmbilder

Tina Ohnmacht (Eberhard-Karls-Universität Tübingen, Filmakademie Baden-Württemberg)

15:50–16:20 Uhr

Aus dem virtuellen in den realen Raum. Wie 3D-Druck-Technologie die Unterschiede zwischen CG- und Stopmotion-Animation verwischt.

Bernhard Schmitt (Nanyang Technological University Singapore)

– SPEAKERS DINNER –

Podiumsdiskussion und Eröffnung @ MQ Wien

Moderation: Maike Sarah Reinerth (Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf)



19:00–19:30 Uhr

Eröffnung der ASIFAKEIL-Projektion

Frank Geßner (Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf)
EXPANDEDADA VINCI: DIADADAVINCI – RÜCKPROHOMACHINE – FAKEHOCKANEW

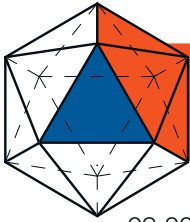


19:30–21:00 Uhr

Podiumsdiskussion: Wirklichkeiten der Animationsproduktion

DiskutantInnen: Reinhold Bidner (Kollektiv gold extra),
Susanne Molter (AG Animationsfilm), Stefan Stratil (ASIFA Austria), Conrad Tambour (Neuer Österreichischer Trickfilm)





TAG 2: 27.11.2018

In Wirklichkeit Animation

09:00 Uhr

Registrierung @ FH St. Pölten

09:15–10:45 Uhr

Vernetzungsworkshop: Animation in Lehre, Wissenschaft and more ...

Moderation: Christian Freisleben-Teutscher (FH St. Pölten)

– KAFFEPAUSE –

Panel 4: Emerging Animation Researchers

Moderation: Christoph Musik (FH St. Pölten)

11:00–11:30 Uhr

Wie manifestieren sich Realitätszustände im Animationsfilm?

Kyra von Beckmann (FH Oberösterreich)

11:30–12:00 Uhr

Medialität und Realität in Satoshi Kons Anime

Jan Harms (Universität Köln)

12:00–12:30 Uhr

A Technical Marvel– Einsatz und Transparenz von Animationstechniken

Andrea Polywka (Goethe Universität Frankfurt)

12:30–13:00 Uhr

Belebte abstrakte Linie: Aktuelle Positionen zur Linie als Performer im künstlerischen Animationsfilm

Sabrina Kainz (FH Oberösterreich)

– MITTAGESSEN –



Panel 5: Animation für die Wirklichkeit: Ethische und politische Dimensionen der Animation

Moderation: Holger Lang (ASIFA Austria)

14:00–14:30 Uhr

Political Anima[li]s: Animation und Politik im Internet

Maike Sarah Reinerth (Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf)

14:30–15:00 Uhr

Animation als Etho-Ökologie. Zur ethischen Praxis queerfeministischer Games

Stefan Schweigler (Universität Wien)

15:00–15:30 Uhr

Portraying Empowerment in Women's and Children's Rights Animations

Naima Alam (Eberhard-Karls-Universität Tübingen)

– KAFFEPAUSE –

Panel 6: Virtuelle Wirklichkeiten: VR und AR als animierte Handlungsräume

Moderation: Jürgen Hagler (FH Oberösterreich)

16:00–16:30 Uhr

Medienkritik auf urbanen Flächen – Animierte Spatial Augmented Reality im öffentlichen Diskurs

Martina Tritthart (FH Joanneum, FH Burgenland)

16:30–17:00 Uhr

Animationstechniken in Educational VR

Felix Blasinger, Clemens Baumann (FH St. Pölten)

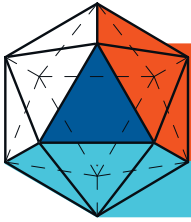
17:00–17:30 Uhr

Animation in VR and AR Concepts for Therapeutical Applications

Markus Lauterbach (FH Ravensburg-Weingarten)

– ABENDESSEN –

**ab 19:00 Uhr Medienpreis GOLDEN WIRE
@ FH St. Pölten**



TAG 3: 28.11.2018

In Wirklichkeit Animation

in Kooperation mit dem All Around Audio Symposium

08:20 Uhr

Registrierung @ FH St. Pölten

08:50 Uhr

Eröffnung

Franziska Bruckner und Michael Iber (FH St. Pölten)

Panel 7: Audio and Animation 1: Colours, Words, Rhythms

Moderation: Georg Vogt (FH St. Pölten)

09:00–09:30 Uhr

Creative Strategies for Drawing and Animated Drawing in VR

Tania de León Yong (FAD Universidad Nacional Autónoma de México / Kunsthochschule für Medien Köln) Eduardo Ortiz Vera, José Daniel Manzano, Jorge Chuey (FAD Universidad Nacional Autónoma de México), José Ángel García Moreno (Loyola Marymount University)

09:30–10:00 Uhr

Reality? Boring! Animation as an Audio-visual Catalyst of the Experienced World

Jens Meinrenken (Humboldt Universität Berlin)

10:00–10:30 Uhr

A Slice of Time Back into the Timeline: Some Considerations on Visual Rhythm in Animated Photography

Rosangela de Araujo (Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf)

– KAFFEE PAUSE –





Panel 8 Audio and Animation 2: Education and Music

Moderation: Michael Iber (FH St. Pölten)

10:45–11:15 Uhr

Holistic Perception through the Synthesis of Colour and Music

Victoria Wolfersberger (FH Oberösterreich)

11:15–11:45 Uhr

Animation as Applied Art in the Field of Music Promotion, Analysis and Education

Iby-Jolande Varga (Independent Scholar)

11:45–12:15 Uhr

Evolving Opera – Immersive Technologies in Artistic Practice and Listening Experience

Maria Kallionpää (Hong Kong Baptist University),
Hans-Peter Gasselseder (Aalborg University)

– MITTAGESSEN –

ALL AROUND AUDIO SYMPOSIUM

13:00–14:00 Uhr

LECTURE PERFORMANCE

Gerriet K. Sharma, Frank Schulz (Institute of Electronic Music and Acoustics at University of Music and Performing Arts Graz)

Orchestrating Space by Icosahedral Loudspeaker (OSIL)





09:45–10:45 Uhr **KEYNOTE**

Rhythmus in der Animation

Andreas Hykade (Filmakademie Baden-Württemberg)

Der Animationsfilmer Andreas Hykade stellt anhand eigener Arbeiten seine Strategien bei der Gestaltung unsichtbarer Welten durch Rhythmus dar. Dabei sollen die Verbindungen der Animation zu anderen Kunstformen wie zum Beispiel der Musik aufgezeigt werden. Und im Idealfall können auch fachfremde Zuhörerinnen und Zuhörer daraus einen Mehrwert ziehen. Die unsichtbare Welt gestalten wir schließlich alle jeden Tag.

Andreas Hykade wurde im „summer of love“ in Altötting geboren, dem Zentrum des Marienkults. Er produziert seit längerem Animationsfilme für Erwachsene und, seit er selbst Vater ist, auch für Kinder. Seit 2015 ist er Direktor des Animationsinstituts der Filmakademie Baden-Württemberg.

11:00–11:30 Uhr

Tech Demo/Tech Doku. Zur Wirklichkeit des Animierens

Julia Eckel (Ruhr-Universität Bochum)

Die Frage danach, was „in Wirklichkeit Animation“ ist, verweist auf zwei gedankliche Horizonte: einen definitorischen (Was ist in Wirklichkeit Animation?) und einen relationalen (Wie ist Animation in Wirklichkeit eingebettet?). Mit ersterer Frage beschäftigt sich die Animationsforschung recht intensiv: Ist Animation ein Genre, eine Bildästhetik, ein Bündel technischer Verfahren etc.? Mit zweiterer meist eher am Rande, etwa im Kontext des Animadoc-Films oder im Bereich der Production Studies. Mein Vortrag möchte beide Horizonte miteinander verbinden, indem er danach fragt, wie sich eigentlich Animation selbst als und in ‚Wirklichkeit‘ konstituiert – nämlich anhand von filmischen Formen, die das Animieren als Prozess thematisieren und sichtbar werden lassen. Als Beispiele dienen dazu einerseits Demonstrationsvideos, die neue Animationstechniken vorführen, und andererseits Making-Ofs, in denen das Animieren als Handwerk offengelegt wird. Denn unsere Vorstellung davon, was ‚Animation in Wirklichkeit‘ ist, speist sich nicht zuletzt auch aus solchen Tech-Demos und Tech-Dokus, die aufzeigen, wie ‚Animation in Wirklichkeit‘ stattfindet und generierbar wird. Der Vortrag möchte also versuchen, in dieser Verschaltung von Demonstrieren, Dokumentieren und Animieren den definitorischen wie relationalen Fragen von Wirklichkeit und Animation nachzuspüren.

Julia Eckel ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Medienwissenschaft der Ruhr-Universität Bochum sowie wissenschaftliche Koordinatorin des dortigen DFG-Graduiertenkollegs „Das Dokumentarische. Exzess und Entzug“. Seit 2014 ist sie gemeinsam mit Erwin Feyersinger Sprecherin der

AG Animation. Arbeitsschwerpunkte: Animation und Dokumentation, Anthropozentrismen der Medientheorie, Zeitlichkeit audiovisueller Medien, Selbst- und Medientechnologien. Wichtigste Publikationen: Zur Ästhetik des Gemachten in Animation und Comic (hrsg. mit H.-J. Backe, E. Feyersinger, V. Sina und J.-N. Thon; 2018); Exploring the Selfie – Historical, Theoretical, and Analytical Approaches to Digital Self Photography (hrsg. mit J. Ruchatz und S. Wirth; 2018); Im Wandel ... Metamorphosen der Animation (hrsg. mit E. Feyersinger und M. Uhrig; 2017); Zeitenwende(n) des Films – Temporale Nonlinearität im zeitgenössischen Erzählkino (2012).

11:30–12:00 Uhr

Transforming Traces. Indexikalität und Referenzialität im Animationsfilm

Felix Hasebrink (Ruhr-Universität Bochum)

Wie beziehen sich Animationsfilme auf die außerfilmische Wirklichkeit? Sie können sich zum Beispiel mimetisch an (fotografierbare) Realität annähern, metaphorisch oder symbolisch auf reale Dinge, Ereignisse und psychische Zustände Bezug nehmen, oder schlicht tangibile, statische Alltagsobjekte in filmische Bewegung versetzen. Eine häufige Annahme ist, dass sich animierte Bilder allerdings nicht indexikalisch auf die Wirklichkeit beziehen können – jedenfalls nicht im Sinne des fotografischen Realfilms, der auf zeitsynchronen Aufzeichnungen eines Geschehens vor einer Kamera basiert.

Ich möchte dafür plädieren, Indexikalitätskonzepte nicht vorschnell aus dem Animationsfilm zu verabschieden. Der Begriff der Indexikalität kann vielmehr helfen, drei Phänomene des Andeutens, des Hin- und Verweisens in den Blick zu nehmen, die insbesondere in animationsfilmischen Bildern auftreten: visuelle Spuren von aufgezeichneten Körperbewegungen, Spuren der Arbeit von AnimatorInnen am Material, schließlich sogar Spuren einer profilmischen Aufnahmesituation – auch wenn eine solche im Produktionsprozess gar nicht stattgefunden hat. In allen drei Fällen handelt es sich um keinen einfachen „Abdruck“ des Realen. Indexikalität im Animationsfilm kann stattdessen als Reihe von Transformationschritten verstanden werden, die aus dem Film zurück in die außerfilmische Wirklichkeit verweisen. Ein solches Modell hat Bruno Latour in einer philosophischen Neuperspektivierung naturwissenschaftlicher Referenz vorgeschlagen. Anhand von Filmbeispielen soll gezeigt werden, wie Animationsfilme über ähnliche Referenzstufen sehr wohl kausallogisch in der physischen Wirklichkeit verankert bleiben – oder dies zumindest spielerisch behaupten.

Felix Hasebrink studierte Medienwissenschaft und Komparatistik an der Ruhr-Universität Bochum sowie audiovisuelle Kommunikation an der Universidad Complutense de Madrid und Filmwissenschaft an der Université de Lausanne. Abschluss im August 2017 mit einer Arbeit zu bildtheoretischen Fragen des Animationsfilms. Aktuell arbeitet er als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Medienwissenschaft der Ruhr-Universität Bochum und entwickelt ein Dissertationsprojekt zur Theorie und Ästhetik des „Making-Of“. Parallel ist er Mitglied im Organisationsteam und in der Auswahlkommission von „Blicke – Filmfestival des Ruhrgebiets“.

12:00–12:30 Uhr

Werden und Wirken der belebten Form. Morphogenetische Visualisierungen zwischen Wissenschaft und Filmkunst

Vera Schamal (Universität Zürich)

Was uns umgibt und Wirkung hat – im physischen Sinne der Wechselwirkung von Materie und Kräften oder im Sinne der Einwirkung auf unsere Wahrnehmung – können wir als Wirklichkeit verstehen. Dieses Verständnis der Wirklichkeit als Welt der Erscheinungen ist zu differenzieren von demjenigen der Welt der „Dinge an sich“ (bei Kant): Nach ersterem Verständnis ist Wirklichkeit durch unser Erkennen organisiert, also gefiltert und systematisiert. In verwandtem Sinne können wir die Natur mit Worringer als sichtbare Oberfläche der Dinge fassen, oder um dies noch zu präzisieren: als perceptible Oberfläche der Dinge. Die Kenntnis und Kategorisierung dieser sichtbaren Oberfläche, das heißt des Äußeren oder der Form einer Sache und deren Entstehen ist eines der zentralen Anliegen der Naturwissenschaften. Jede empirische Fachrichtung hat entsprechend ihre eigene Formenlehre, die sich damit beschäftigt, wie sich Strukturen und Merkmale im Verlauf der Entwicklung einer Entität bilden und verändern. Der Schlüssel zur Frage, warum die Dinge so aussehen wie sie aussehen, liegt im Prozess der Ontogenese, also dem Fortgang der Entstehung natürlicher Gebilde und Organismen. Das Werden und die Prozesshaftigkeit stellen somit die maßgebliche Erkenntnisphäre in Bezug auf die Formenlehre dar. Dementsprechend bilden Bewegung und Belebung – wesentlich Animation – die Brücke zwischen Nichtwissen und Wissen. Es ist insofern auch nicht erstaunlich, dass sich eine ganze Reihe von Animationsfilmen mit Formbildungsprozessen auseinandersetzt und dabei in der Regel auch die eigene Medienontologie – kumuliert in den Prinzipien des In-Bewegung-Versetzens und der Genese virtueller Formen durch die Animation – zur Anschauung bringt. Im Vortrag sollen die Überlegungen zum (wissenschaftlichen oder künstlerischen) Erfassen natürlicher, also wirklicher und messbarer Phänomene anhand von vorrangig zwei Beispielen erörtert werden, die sich mit der organischen (CELLULAR FORMS, Andy Lomas, UK 2014) beziehungsweise der anorganischen Formenbildung (OROGENESIS, Boris Labbé, F 2016) auseinandersetzen und als visuelle Experimente fungieren, wobei sie das Spannungsverhältnis zwischen Kunst und Wissenschaft aushandeln.

Vera Schamal hat Filmwissenschaft, Slavistik und Politologie in Zürich studiert und im Rahmen des Netzwerk Cinéma CH mit einer Masterarbeit zum Thema „Verfahren materialer Kombination und die Frage visueller Repräsentation in der animierten Filmcollage“ abgeschlossen. Seit September 2015 ist sie wissenschaftliche Assistentin und Doktorandin am Seminar für Filmwissenschaft der Universität Zürich mit dem Dissertationsprojekt „Bilder potenzieller Bewegung – Animationen zwischen Abstraktion und Konkretisierung“.

13:30–14:00 Uhr

Shakespeare in Singapur. Journalistische Authentizität und animierte Wirklichkeit

Hannes Rall (Nanyang Technological University Singapore)

Der animierte Dokumentarfilm LITTLE RED BARD (WiP) untersucht die Relevanz von Shakespeares Werk für die Generation der „Digital Natives“ in Singapur. In einem interdisziplinären Forschungsprojekt wurde dabei klassische Forschungsmethodik aus dem Journalismus mit künstlerischer Animationstechnik kombiniert: Zuerst wurden semi-strukturierte Interviews mit jungen Singapur*innen im Alter von 21 bis 27 gefilmt. Dabei wurde ein genau definierter Fragenkatalog verwendet, der vom Direktor des Shakespeare Instituts in Stratford-upon-Avon, Prof. Michael Dobson, konzipiert wurde. Diese Interviews wurden für den Dokumentarfilm geschnitten – aber in der verbalen Aussage unverändert belassen. Hinzu kamen animierte Bildelemente, die dem Gezeigten eine neue Dimension verleihen und eine Reihe von Forschungsfragen aufwerfen: Wie unterscheidet sich das Hybrid aus Realfilm und Animation von einer reinen Realfilmversion der Dokumentation? Welche Rolle spielen die animierten Ebenen? Was entsteht in der Kombination von Realfilm und Animation, das isoliert nicht darstellbar wäre? Kann Animation hier sogar zur „Wahrheitsfindung“, zur Definition des „Echten im Wirklichen“ beitragen, indem sie zuspitzt und überhöht, karikiert, kommentiert und persifliert? Und damit verbal nur Impliziertes auch visuell erfahrbar macht? Der Vortrag untersucht diese Fragen durch vergleichende Studien der Ergebnisse der Forschungsinterviews, der reinen Realfilm-Sequenzen und der finalen Version als Realfilm/Animations-Hybrid.

Hannes Rall ist Associate Professor an der School of Art, Design and Media an der Nanyang Technological University in Singapur. Er ist auch erfolgreich als Regisseur von Animationskurzfilmen: Seine Filme, hauptsächlich Adaptionen klassischer Literatur, wurden für mehr als 500 Film-Festivals ausgewählt und haben über 60 internationale Preise gewonnen. 2018 hat er das Drehbuch für den animierten Langfilm DIE NIBELUNGEN abgeschlossen und schreibt derzeit das Buch Adaptation for Animation: Transforming Literature Frame by Frame für CRC Press (Taylor & Francis).

14:00–14:30 Uhr

Animation als Teil des faktualen Erzählens in Filmberichten der Kino-Wochenschau (1950–1965)

Sigrun Lehnert (Hamburg Media School)

Der Besitzer des Apollo-Filmtheaters in Bamberg schrieb Ende 1951 an die Neue Deutsche Wochenschau, das Publikum wünsche sich „Zeichentrick-Abenteuer“ und „Kobolde“, die in die „Aufnahmen aktueller Geschehnisse“ eingreifen. Dies zeigt, wie sehr Kinobesucher*innen an Animationen gewohnt waren – selbst in

der Filmberichterstattung. Bei Wochenschauen handelte es sich um die Zusammenstellung aktueller Ereignisberichte aber auch unterhaltsamer Themen. Die Kinobesitzer*innen liehen die Ausgaben beim Filmvertrieb und setzten sie im Vorprogramm jeder Vorstellung ein.

Anfangstitel und Endemarken waren Erkennungszeichen der verschiedenen Produktionsgesellschaften und wurden von bekannten Trickfilmern gestaltet. Ebenso wurden animierte Schrift und Figuren auf den Beitragstiteln eingesetzt, die die einzelnen Reportagen trennten. Die Titel waren meist transparent auf die ersten Bilder des Filmberichtes kopiert – sie stimmten die Zuschauer*innen auf das Thema ein und signalisierten Authentizität. Zudem dienten Animationen dazu, Grenzen auf Landkarten zu ziehen sowie Routen (z. B. von Flüchtlingstrecks) und Territorien im ‚Kalten Krieg‘ faktisch zu belegen.

Zeichen- und Puppentrick eigneten sich besonders, um durch den internationalen Austausch von Berichten politische Botschaften zu übermitteln. Sie waren teils gekoppelt an wissenschaftliche Errungenschaften, wie z. B. im Fall der animierten Darstellung einer sowjetischen Mondrakete und eines Roboters, der den Erdtrabanten ‚erobern‘ sollte. Der westdeutsche Off-Kommentar vermutete dahinter „einen Propagandatrick“ (Ufa-Wochenschau Nr. 65, 23.10.1957). In den 1960er-Jahren zeigte sich die Weltraumfaszination vor allem in der Sujet-Reihe „Die Welt von Morgen“, in der mit Hilfe von Filmtrick präsentiert wurde, auf welche ‚Wirklichkeit‘ man sich ‚heute‘ einstellen sollte.

Der Beitrag möchte die Bandbreite der Animationen in der Kino-Wochenschau aufzeigen – als einen möglichen Ursprung für die Entwicklung von animierten Dokumentationen.

Sigrun Lehnert ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Hamburg Media School, Promotion an der Universität Hamburg im Fach Medienwissenschaft mit einer Arbeit zu: Wochenschau und Tageschau in den 1950er Jahren (erschienen 2013, UVK-Verlag). Forschungs- und Interessen-Schwerpunkte: Audiovisuelle Vermittlungsstrategien in Film und Fernsehen, Wochenschauen, dokumentarischer Film und Fernsehdokumentarismus, Archivierung und Filmerbe. Das Post-Doc-Projekt behandelt „Das deutsche Wirtschaftswunder in der Kinowochenschau“ im Vergleich Ost und West.

14:30–15:00 Uhr

Zur Wirklichkeit animieren. Zur filmischen Animation im Kontext dokumentarischer Praxen

Philipp Blum (Universität Zürich)

Blickt man auf das Verhältnis der Animation zu dokumentarischen Praxen des bewegten Bildes zurück, lässt sich unschwer auf eine lange Affinität schließen. In den präkinematografischen Anordnungen der Chronofotografie folgte der wirklichkeitsanalogen Aufzeichnung als Bewegungsstudie alsbald ihre Animation als Bewegungsbild in einer Vielzahl von Apparaten. Ebenso war die Praxis des

animierten Dokumentarfilms lange bekannt, bevor ihr im Umfeld des international erfolgreichen VALS IM BASHIR (Ari Folman, ISR/F/D 2008) der Begriff Animadoc verliehen wurde. In der deutschsprachigen Begriffsbildung bezeichnete der heute (z. T. zu Unrecht) in Verruf geratene Begriff ‚Kulturfilm‘ nicht nur fotografisch repräsentierte dokumentarische Filme, sondern auch Animationsfilme. Allgemein ist der Einzug animierter Bilder und Sequenzen in dokumentarische Filme eine Konstante ihrer Geschichte.

Demgegenüber zeigt aber auch der Animationsfilm in sich dokumentarische Praxen, die im Sinne diegetischer Immanenz wirklichkeitsbezogene Affinitäten ausstrahlen. Der Animationsfilm übernimmt Poetiken des Dokumentarfilms, indem er dessen Pragmatiken simuliert und etwa animierte Nachrichtenbilder oder animiertes Found Footage in seinen Text inkorporiert. Insofern zeigt sich im Film (im Kino, im Fernsehen, auf dem Bildschirm des Computers etc.) ein multiples Panorama unterschiedlichster Wirklichkeitsbezüge und -zugriffe der Animation, das Thema meines Vortrags ist. Dabei steht die Frage des Verhältnisses zwischen dokumentarischer Praxis und Animationstechniken nicht ausschließlich im Sinne der Hybridisierung im Vordergrund des Interesses, sondern es soll vielmehr darum gehen, die Relation Film/Wirklichkeit im Kontext des Dokumentarischen und der Animation als ästhetische Modellbildung zu untersuchen.

Philipp Blum studierte Medienwissenschaft, Europäische Ethnologie/Kulturwissenschaft und Kunstgeschichte an der Philipps-Universität Marburg, wo er 2016 mit einer Dissertation zum experimentellen Semidokumentarismus promovierte. Von 2012 bis 2018 war er wissenschaftlicher Mitarbeiter im DFG-Langzeitprojekt zur Geschichte des dokumentarischen Films in Deutschland 1945–2005 und arbeitet jetzt als Oberassistent am Seminar für Filmwissenschaft der Universität Zürich. Jüngste Veröffentlichungen: Experimente zwischen Dokumentar- und Spielfilm. Zu Theorie und Praxis eines ästhetisch ‚queeren‘ Filmensembles. (2017); „Methoden des Eigenen. Der Film als sinnlicher Begriff des Films“. In: Film als Forschungsmethode. (hrsg. von D. Gonzalez de Reufels et al.; 2018).

15:20–15:50 Uhr

Physikalisch simuliertes Wasser und die spezifische Materialität animierter Filmbilder

Tina Ohnmacht (Eberhard-Karls-Universität Tübingen, Filmakademie Baden-Württemberg)

In dem computeranimierten Spielfilm ANTZ (Eric Darnell und Tim Johnson, USA 1998) verwendet das amerikanische Studio Dreamworks zum ersten Mal physikalisch simuliertes CG-Wasser als ein wichtiges Element in einem abendfüllenden computergenerierten Animationsfilm. Wasser spielt in dem Film nicht nur eine Rolle als filmisches Motiv und als Handlungsraum, sondern dient auch als Medium der Reflektion der animations-filmischen technologischen, ökonomi-

schen und medialen Produktionsbedingungen. Gleichzeitig konkretisieren sich auf produktionstechnischer, narrativer und phänomenologischer Ebene Formen der Materialität animierter computergenerierter Bilder, welche häufig als körperlos und immateriell beschrieben werden. Diese Materialität kristallisiert sich an den körperlichen Interaktionen der animierenden, figürlichen und rezipierenden Körper mit dem Element Wasser. Ausgehend von Vivian Sobchacks Bezeichnung des kinematischen Sehens als doppeltes Sehen (viewed view/viewing view), kann man in der Übertragung auf animierte Filme von einer Vervielfachung des Sehens und Interagierens sprechen. Diese verschränkten Interaktions- und Blickstrukturen – so die These – sind zentrale Elemente animierter Filmbilder, an denen sich ihre spezifische Materialität manifestiert.

Tina Ohnmacht studierte Literaturwissenschaften sowie Kunst- und Medienwissenschaft in Konstanz und Dublin. Danach war sie bei der MFG Baden-Württemberg im Bereich Filmförderung als Volontärin tätig. Seit 2002 arbeitet sie am Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg, zunächst als künstlerisch-wissenschaftliche Assistentin, dann als Studienkoordinatorin/Head of Studies für die Bereiche Animation und Interaktive Medien, und heute als Dozentin für Geschichte des Animationsfilms und als Projektbetreuerin. Von 2003 bis 2005 war sie mitverantwortlich für die Programmkoordination der FMX Conference. Am Animationsinstitut betreut Tina Ohnmacht außerdem das EU-geförderte internationale Talentprogramm Animation Sans Frontières. Seit 2015 arbeitet sie an der Eberhard-Karls-Universität Tübingen an einer Dissertation zu Wasser in Animationsfilmen.

15:50–16:20 Uhr

Aus dem virtuellen in den realen Raum. Wie 3D-Druck-Technologie die Unterschiede zwischen CG- und Stopmotion-Animation verwischt.

Bernhard Schmitt (Nanyang Technological University Singapore)

Stop-Motion und Objektanimation unterscheiden sich prominent durch eine Eigenschaft von Zeichentrick und CG-Animation: Die Manifestation des animierten Objekts, die Verankerung im realen Raum. Im Gegensatz zu traditionellen und computergenerierten Trickfilmen ist die Schaffung eines virtuellen Raums nicht zwingend nötig. Doch über die letzten zwei Dekaden wurde diese einst scharfe Abgrenzung mehr und mehr aufgeweicht. Stop-Motion hat in zunehmendem Maße Elemente aus digitalen Herstellungsverfahren, wie Greenscreen-Technik und computergenerierte Special Effects inkorporiert. Ähnlich wie im Realfilm werden die gestalterischen Möglichkeiten durch den Einsatz digitaler Technologien erweitert. Die Abgrenzung zwischen realem und virtuellem Raum wird zwar aufgebrochen, der eigentliche Charakter der Stop-Motion-Animation bleibt aber erhalten. Die vermehrte Verwendung von 3D-Druck-Verfahren in Stop-Motion Produktionen jedoch hat weitreichendere Folgen: Die heutige Technik erlaubt es allen, im virtuellen Raum hergestellte Frames dreidimensional auszudrucken, aus dem virtuellen Raum in den realen Raum zu transportieren und sie dort Frame

für Frame, gleich einer Replacement-Animation mit Stop-Motion-Technik aufzuzeichnen. Es scheint, dass fundamentale Teile der Gestaltungs- und Animationsprozesse in den virtuellen Raum verlagert werden.

Der Vortrag legt mit Hilfe von Daten, die aus Interviews mit Animationskünstler*innen und technischen Fachkräften gewonnen wurden dar, wie sich der Charakter von Stop-Motion-Animation durch die Verwendung von 3D-Druck bereits verändert hat und sich potentiell verändern wird. Leitend sind dabei die folgenden Fragen: Welche Folgen hat die Verwendung von 3D-Druck für die Ästhetik von Stop-Motion-Animation? Wo liegen weitere potentielle 3D-Druck-Anwendungen für Stop-Motion, wo liegen die Grenzen? Wo liegen potentielle 3D-Druck-Anwendungen für CG-Animation? Entsteht durch die Anwendung von 3D-Druck eine neue hybride Art von Animation, eine Vermischung von CG-Animation mit Stop-Motion?

Bernhard Schmitt arbeitete nach einem Studium des Medien- und Kommunikationsdesigns an der FH Mainz (Abschluss 2008) als Animator und Animation-Rigger für internationale Animationsstudios, unter anderem für Disney (2010–2015) und Aardman (2011–2012). Als Creative Producer konzipierte und verantwortete er 16 animierte Musikvideos für ‚die ärzte‘ (2012), als Drehbuchautor und Regisseur arbeitete er an einer neuen Staffel der SANDMÄNNCHEN-Rahmenhandlungen (2017). Des Weiteren ist er als freier Regisseur und Texter tätig. Seit August 2017 ist er Assistant Professor an der Nanyang Technological University in Singapore, wo er Animation mit dem Schwerpunkt Stop-Motion unterrichtet.

19:00–19:30 Uhr

Eröffnung der ASIFAKEIL-Projektion

EXPANDEDADA VINCI: DIADADAVINCI – RÜCKPROHOMACINE – FAKEHOCKANEW

Frank Geßner (Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf)

Die künstlerischen Zitate von Frank Geßner sind [...] oftmals mit einem Augenzwinkern zu betrachten, beispielsweise in der Installation DADA VINCI. Hier wird nicht nur die Achse von Leonardo da Vinci zum Dadaismus vollzogen, sondern auch der medienreflexive Code des strukturalistischen Avantgardefilms mit Found-Footage-Elementen der Goldenen Regel der Pinselpflege der Pinselmarke da Vinci zusammengeführt. [...] Frank Geßner sieht sich dabei in der Tradition der ‚Facts and Fakes‘ des Autorenfilmers Alexander Kluge, der dazu bemerkt: ‚Die unangenehmsten Ereignisse werden durch Erzählung schön, mitteilbar, uminterpretiert, gefälscht. Deswegen gibt es nicht nur Facts, sondern Fakes. Das ist eine Notwendigkeit. Behauptet einer, er könne mit Fakten umgehen, ohne sich etwas dazuzudenken, ohne zu fälschen, dem glaube ich nicht. Aber aus einem, der lügt, aus dessen Lügen, kann ich immer noch ein Stück Fakt herausentwickeln.‘ Die derzeitige politische Diskussion um ‚alternative Fakten‘ und ‚Fake

News' rücken Kluges Ausführungen nochmals in ein anderes Licht, vor allem wenn er im selben Text weiterführt: „Jede dieser Geschichten dieser Märchen in den ‚Metamorphosen‘ von Ovid ist vertrauenswürdiger als eine Nachrichtensendung von heute, in der zumindest alles äußerst verkürzt erzählt wird.“ Aus: Franziska Bruckner, FRANK GESSNER – PANORAMA VISION – Kontextuelle Rundumblicke, 2018

Frank Geßner wurde 1965 in Würzburg geboren. Studium der Freien Kunst (Bildhauerei, Malerei) und Kunstgeschichte in Stuttgart und Berlin. 2004 Berufung auf die Professur Bildkunst für Animation an die damalige HFF Konrad Wolf Potsdam-Babelsberg, dort 2006 bis 2009 zugleich Vizepräsident für Lehre, Forschung und Entwicklung. 2005 gründete Frank Geßner zur Realisierung künstlerischer Forschungs- bzw. Versuchsprojekte die *Atelier Berlin Production. 2006 Mitbegründer des Instituts für künstlerische Forschung (IKF). Seit 2009 Professor für Theorie und Praxis der Bildkunst an der Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf. 2011 Gastprofessur am Jilin Animation Institute Changchun, China. Lecture Essays und Workshops im In- und Ausland.

19:30-21:00 Uhr

Podiumsdiskussion: Wirklichkeiten der Animationsproduktion

DiskutantInnen:

Reinhold Bidner (Kollektiv gold extra), Susanne Molter (AG Animationsfilm), Stefan Stratil (ASIFA Austria), Benjamin Swiczinsky (Neuer Österreichischer Trickfilm)

Reinhold Bidner wurde in Salzburg geboren. Er studierte an der Fachhochschule für angewandte Wissenschaften & Technologien Salzburg (MultiMediaArt), am Duncan of Jordanstone College of Art and Design, Schottland, Dundee (Animation and Electronic Media), und beendete seine Diplomarbeit im Rahmen eines Sokrates-Stipendiums in Berlin.

2001 kam er zum Ars Electronica Futurelab Linz, wo er 2005 Key-Researcher für den Bereich Time Based Media wurde. Seit 2006 arbeitet er entweder individuell oder im Rahmen des Kollektivs gold extra an unterschiedlichsten Medienkunst-Projekten, stellt diese national und international aus und erhält seitdem zahlreiche Preise und Stipendien. Darüber hinaus unterrichtet er an der Kunstuniversität Linz in den Bereichen Animation und Motion Graphics.

Susanne Molter lebt in Hamburg, wo sie als Freiberuflerin Trickfilme und E-Learning-Anwendungen produziert. Während ihres Studiums der Medientechnik hat sie 2001 gemeinsam mit Freunden eine Trickfilmfirma gegründet und hier sechs Jahre lang verschiedene Fernsehbeiträge u.a. für das Satiremagazin Extra3 (NDR) oder die Wissenssendung Galileo (PRO7) erstellt. Seit 2011 unterrichtet sie an Hamburger Hochschulen als Lehrbeauftragte Medientechnik und Legetrick. Als Mitglied des Vorstands der AG Animationsfilm unterstützt sie seit 2017 dessen Arbeit zur Verbesserung der Animationsbranche und organisiert das Trickfilmtreffen in Hamburg.

Stefan Stratil, geboren 1963 in Wien, studierte Experimentelles Gestalten bei Maria Lassnig an der Universität für angewandte Kunst in Wien. Studienabschluss 1992. Seitdem Realisation von diversen Kurz- und Animationsfilmen, Werbefilmen, Drehbüchern, Illustrationen, Zeichnungen, Comics für

in- und ausländische Magazine und Werbung, Ausstellungen und Publikationen, Buch- und Zeitschriftencover. Seit 2004: Obmann von ASIFA AUSTRIA. Seit 2017: Executive Board Member und Treasurer von ASIFA (Association Internationale du Film d'Animation). Seit 2007: Kurator des Ausstellungsraums Asifakeil im Q21 / Museumsquartier Wien. Er unterrichtet Animation an der Webster Vienna Private University und Animation, Illustration und Aktzeichnen an der Webster University St. Louis / Missouri USA.

Conrad Tambour lebt in Hamburg, wo sie als Freiberuflerin Trickfilme und E-Learning-Anwendungen produziert. Während ihres Studiums der Medientechnik hat sie 2001 gemeinsam mit Freunden eine Trickfilmfirma gegründet und hier sechs Jahre lang verschiedene Fernsehbeiträge u.a. für das Satiremagazin Extra3 (NDR) oder die Wissenssendung Galileo (PRO7) erstellt. Seit 2011 unterrichtet sie an Hamburger Hochschulen als Lehrbeauftragte Medientechnik und Legetrick. Als Mitglied des Vorstands der AG Animationsfilm unterstützt sie seit 2017 dessen Arbeit zur Verbesserung der Animationsbranche und organisiert das Trickfilmtreffen in Hamburg.



09:15–10:45 Uhr

Vernetzungsworkshop: Animation in Lehre, Wissenschaft and more ...

Moderation: Christian Freisleben-Teutscher (FH St. Pölten)

Die AG Animation der Gesellschaft für Medienwissenschaft e.V. und das Service- und Kompetenzzentrum für Innovatives Lehren und Lernen (SKILL) der Fachhochschule St. Pölten laden unter dem Motto „Animation in Lehre, Wissenschaft and more ...“ zu einem interaktiven World Café. Wir freuen uns auf eine intensive gemeinsame Ideenwerkstatt zu den Themenfeldern:

- Gelingensbedingungen für dialogorientierte und innovative Lehre/Bildung/Info rund um Animation
- Animationsvideos als Erklär-, Vorbereitungs-, Arbeitsmaterialien: Wichtiges für Konzeption, Vorbereitung, Umsetzung, Einsatz, Weiterentwicklung
- Learner generated Animation: Lernende bei Konzeption, Vorbereitung, Umsetzung, Distribution unterstützen
- Animations-Nachwuchs: Ideen und Wege, um neue Studierende, Forschende, Praktizierende zu Animation zu gewinnen

11:00–11:30 Uhr

Wie manifestieren sich Realitätszustände im Animationsfilm?

Kyra von Beckmann (FH Oberösterreich)

In meiner dem Vortrag zugrunde liegenden Masterarbeit verfolge ich die Frage, wie sich Realitätszustände in Animationsfilmen manifestieren. Hierfür untersuche ich zunächst die tiefer liegenden, menschlichen Dispositionen, die für eine Einteilung in ‚wirklich‘ und ‚unwirklich‘ verantwortlich sind und trenne in einem philosophischen Diskurs die beiden Begriffe Realität und Wirklichkeit, um mit ihnen zwei unterschiedliche Arten der Empfindung von Wahrheit abbilden zu können. Anschließend gehe ich auf Zeit- und Raumempfinden ein und untersuche die Rolle von auditiven und visuellen Reizen auf die Wahrnehmung von Wirklichkeit. Diese Erkenntnisse übertrage ich in einem nächsten Schritt auf die ‚filmische Realität‘. Diese stellt, losgelöst vom äußeren und inneren Empfinden von Individuen, eine neue Existenzform dar und wirkt sich als solche besonders auf letztere aus. Animationsfilme agieren in einem anderen Raum als Realfilme, da sie die Wirklichkeit nur indirekt nachbilden und nicht versuchen, sie direkt abzubilden. Im inneren Wirklichkeitsempfinden der Betrachter*innen lösen sie trotzdem verschiedene Erfahrungen aus, die im Rückgriff auf verschiedene Realitätszustände – Realität, Imagination, Traum, Erinnerungen und Metaphern – nachvollzogen und mit spezifischen Eigenschaften versehen werden können.

Kyra von Beckmann arbeitet nach einem Bachelor in MultimedialArt (FH Salzburg) derzeit an ihrem Masterabschluss in DigitalArts an der FH Oberösterreich. Der Bereich Animationsfilm stand bereits im Mittelpunkt ihres Studiums, dabei insbesondere die 3D-Animation. Sie arbeitete an den Filmen IN THE PAPER und VERGISSMEINNICHT mit. Im Rahmen der akademischen Ausbildung befasste sie sich in theoretischer Hinsicht unter anderem mit der Auswirkung von Filmen auf das Verarbeiten von Traumata und auf den Nexus von Neugierde und kreativen Schaffungsprozessen.

11:30–12:00 Uhr

Medialität und Realität in Satoshi Kons Anime

Jan Harms (Universität zu Köln)

Zentrales Thema der Anime-Filme des Regisseurs, Autors und Zeichners Satoshi Kon sind verschiedene Verbindungen, Verschiebungen und Brüche zwischen ‚Realität‘ und mentalen Prozessen wie Wahrnehmung, Erinnerung oder Träumen. Dabei enthalten die Filme zahlreiche intermediale Verweise auf Medien wie etwa Fotografie, das frühe Internet oder Film selbst. Diese Themenkomplexe verorten sie in internationalen Filmtrends der späten 1990er- und frühen 2000er-Jahre, auch und besonders im Hinblick auf den Einsatz komplexer Narrationsverfahren. Ausgehend von der Figur der Metalepse, der in narratologischen Kontexten oft medien- und realitätsreflexives Potential zugeschrieben wird, wird der Vortrag zeigen, wie bei Kon Medien und ihre Nutzungspraktiken zu Oberflächen der Reflexion über Psyche, Realität und Medien werden. Fokus der Untersuchung sind dabei die spezifischen Eigenschaften des Anime – ein Aspekt der in der bisherigen Forschung zu Kon eher randständig behandelt wird. Hierfür erweisen sich Bezüge auf Thomas Lamarres technikzentrierte Animationstheorie als besonders lohnend, auch um Verschiebungen von analogen zu digitalen Animationstechniken zu berücksichtigen, die in Kons Schaffen von 1997 bis 2006 fallen. Auf Basis der Frage, wie etwa metaleptische Brüche mit Spezifika der Animation zusammenfallen, hofft der Vortrag somit aufzuzeigen, wie Kons Filme PERFECT BLUE und PAPRIKA Relationen von Realität und Medien konzeptualisieren.

Jan Harms ist wissenschaftliche Hilfskraft für Prof. Dr. Brigitte Weingart am Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln, wo er gegenwärtig an seiner Masterarbeit unter dem Arbeitstitel „Narration und Desire in MINDHUNTER und MANHUNT: UNABOMBER“ arbeitet. Nach einem Praktikum im Bereich Fotografie und Fotoarchiv studierte er in Köln Medienkulturwissenschaft und Kunstgeschichte. Während des Studiums war er unter anderem als Tutor tätig, 2016 schloss er sein Bachelorstudium mit einer Arbeit zum Thema Metadiegesen, Medialität und Medienreflexion in Filmen von Kon Satoshi ab. Seine Forschungsinteressen umfassen neben transmedialer Narratologie unter anderem Fragen nach Medienreflexion und Intermedialität. Er ist Stipendiat der Studienstiftung des deutschen Volkes.

12:00–12:30 Uhr

„A Technical Marvel“ – Einsatz und Transparenz von Animationstechniken

Andrea Polywka (Goethe-Universität Frankfurt)

Seit den späten 1990er-Jahren zeigen Blockbuster-Produktionen Bilderwelten, die realfilmische, computergrafische sowie tricktechnische Bildanteile enthalten. Diese sind in sogenannten „hybriden Bewegungsbildern“ zunehmend lückenlos und ununterscheidbar miteinander verknüpft. Deren realistische Ästhetik zeigt jedoch, dass die Benennung der jeweiligen Bildeigenschaften problematisch wird, denn sie fungieren nicht länger als filmisches Abbild der dargestellten Wirklichkeit, da sie kaum oder gar kein fotografisch aufgezeichnetes Material enthalten. Die Bezeichnung des „unantastbaren Realismus“ des Bildes war bereits in KING KONG UND DIE WEISSE FRAU (USA 1933) nicht mehr gegeben, als mithilfe von Stop-Motion-Sequenzen, Miniaturmodellen und -projektionen sowie Matte-Paintings filmische und tricktechnische Anteile miteinander verbunden wurden. Details zum technischen Herstellungsprozess wurden in der damaligen medialen Öffentlichkeit nicht nur aus vermarktungsstrategischen Gründen zurückgehalten. Vielmehr wurden weitere Informationen zu Willis O'Briens Tätigkeit und der „hybriden“ Natur der Bewegungsbilder schlichtweg verfälscht dargestellt. Die Ausgabe des Magazins Modern Mechanix and Inventions von April 1933 zeigt beispielsweise eine Collage bestehend aus Zeichnungen, die unter anderem einen Schauspieler im Affenkostüm darstellen. Diese Beschreibungen beeinflussten insbesondere die Auseinandersetzung des Publikums mit filmischen Darstellungen fiktionaler Charaktere sowie die Wahrnehmung einer glaubwürdigen und realistischen Interaktion von Animationsfiguren und menschlichen Akteur*innen. Es wird somit deutlich, dass historische Diskurse bezüglich Animationstechniken und damit verbunden auch Special Effects vertiefende Einblicke und Perspektiven für die gegenwärtige Auseinandersetzung mit technischen Prozessen und Realismus-Konzepten ermöglichen.

Andrea Polywka ist Doktorandin im DFG-Graduiertenkolleg „Konfigurationen des Films“. Sie absolvierte 2012 ihr Bachelorstudium der Kunstgeschichte, Musik- und Medienwissenschaft an der Philipps-Universität Marburg. 2013 erhielt sie einen Studienplatz im internationalen Masterprogramm „Audiovisual Media and Cinema Studies“ (IMACS) an der Goethe-Universität Frankfurt, der Université Paris Ouest Nanterre La Défense und an der Université de Montréal und schloss 2016 ihr Masterstudium ab. Ebenso arbeitete sie im Deutschen Filmmuseum/Deutsches Filminstitut in Frankfurt am Main, Abteilung Filmbildung und -vermittlung, am Projekt „Von jungen Menschen – für junge Menschen: Multimedialogue durch die Dauerausstellung des Deutschen Filmmuseums Frankfurt“ mit.

12:30–13:00 Uhr

Belebte abstrakte Linie: Aktuelle Positionen zur Linie als Performer im künstlerischen Animationsfilm

Sabrina Kainz (FH Oberösterreich)

Die Linie ist ein abstraktes geometrisches Konstrukt ohne vergleichbare Existenz in der Realität. Sie fungiert als Grenze und ist, durch ihre Fähigkeit Komplexes vereinfacht darzustellen, ein wesentliches Mittel zur Abstraktion. In der Animation existiert die Linie parallel zu dem, was sie repräsentiert. In Bewegung erhält sie zusätzliche Bedeutung und kann Emotion und Lebendigkeit erzeugen. Durch ihre Unabhängigkeit von Gesetzen der Realität ermöglicht sie Mechanismen wie Metamorphose, Überlagerung verschiedener Ebenen oder die Anwendung von Bewegung auf unterschiedliche Figuren und Formen. Durch Bewegung, Wiedererkennbarkeit und Bewusstseinsfähigkeit kann die Linie nicht nur als Linie, sondern parallel auch als Figur performen und ermöglicht die Übertragung von emotionalen und allgemein kognitiven Aspekten selbst auf extrem abstrahierte Elemente. Dadurch werden extreme Verzerrungen, Smears und Speed Lines möglich. Durch ihre Konsistenz fungiert sie als Konstante und führt den Blick der Zuseher*innen. Sie kann sowohl die Illusion von Tiefe und Perspektive erzeugen, als auch durch verschiedene Hilfsmittel außerhalb ihrer zweidimensionalen Abstraktion auftreten und Animationen in der dreidimensionalen Welt generieren, wie etwa im Bereich der Virtual Reality. Es werden die Möglichkeiten der Linie als Performer in der Animation in Zusammenhang mit Bewegung untersucht. Ihre Relevanz für den Einsatz in der künstlerischen Animation wird dabei durch Interviews mit aktuellen Filmemacher*innen belegt und durch Analyse diverser Beispiele gestützt.

Sabrina Kainz ist Animationskünstlerin aus Wien mit Leidenschaft für einzigartige und charmante Charaktere. Ihr Interesse gilt speziell auch der Theorie und den Techniken, welche Animation als ausdrucksstarkes und vielfältiges Medium auszeichnen. Im Zuge des Masterstudiums „Digital Arts“ an der Fachhochschule Oberösterreich inszenierte und produzierte sie zusammen mit zwei Kommilitonen einen computeranimierten narrativen Kurzfilm mit Tierfiguren als Hommage an das alte Wien und die eindrucksvolle Inszenierung des Film Noir.

14:00–14:30 Uhr

Political Anima[li]: Animation und Politik im Internet

Maike Sarah Reinerth (Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf)

In der Geschichte und Gegenwart der Animation gibt es einerseits zahlreiche Beispiele für politische Animationen – als Mittel politischer Propaganda (etwa DER FUEHRER'S FACE, 1943 oder MILLIONER, 1963) und politischen Protests (etwa Filme der ‚Zagreber Schule‘ oder im Umfeld des ‚Arabischen Frühlings‘),

als fiktionale (etwa WHEN THE WIND BLOWS, 1986) und dokumentarische (etwa WALTZ WITH BASHIR, 2008) Beschäftigung mit politischen Sujets oder als politische Satire (etwa THE SIMPSONS, 1989– oder SOUTH PARK, 1997–). Andererseits spielen animierte Formate, wie etwa Kampagnen- und Erklärvideos (z. B. von Greenpeace und Pinkstinks), GIFs (z. B. im Umfeld des US-Präsidentenwahlkampfes 2016) oder satirische Kurzfilme (z. B. auf Spiegel Online) in der ‚sozialen‘ und öffentlichen Kommunikation über Politik vor allem im Internet eine zunehmend wichtigere Rolle. Dabei knüpfen die aktuellen Online-Formate zwar ästhetisch und inhaltlich zum Teil an tradierte Film- und Fernsehgenres an, die Bedingungen ihrer Produktion, Distribution und Rezeption haben sich allerdings kategorisch verändert. Auch diese Entwicklung kann als Verschiebung medialer Machtverhältnisse und somit als ‚politisch‘ verstanden werden. Der Vortrag skizziert erste Überlegungen in diesem Themenfeld. Im Mittelpunkt stehen u.a. folgende Fragen: Wie sind diese neuen, online verfügbaren Formen ‚politischer Animation‘ aus medienwissenschaftlicher Perspektive zu fassen? Inwiefern lassen sie sich in existierende Traditionen einordnen? Inwiefern bedürfen sie möglicherweise völlig neuer Konzepte?

Maïke Reinerth ist seit Oktober 2018 akademische Mitarbeiterin der Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf. Zuvor war sie an den Universitäten Mainz und Hamburg sowie an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg tätig. Ihre vom ZeM – Brandenburgisches Zentrum für Medienwissenschaften geförderte Dissertation zu filmischen Darstellungen von Imagination hat sie in diesem Jahr abgeschlossen.

Maïke Reinerth lehrt und forscht u.a. zur Ästhetik, Theorie und Geschichte des Films, zu kognitiven Medientheorien und im Bereich der Animation Studies. Aktuell entwickelt sie ein Postdoc-Projekt zu Animation und Politik im Internet. Als Co-Sprecherin der Kommission „Gute Arbeit in der Wissenschaft“ sowie Co-Koordinatorin der AG Animation ist sie in der Gesellschaft für Medienwissenschaft aktiv und seit 2015 Mutter eines Sohnes. Homepage: www.maikereinerth.de

14:30–15:00 Uhr

Animation als Etho-Ökologie. Zur ethischen Praxis queerfeministischer Games

Stefan Schweigler (Universität Wien)

Der Vortrag stellt spezifische queerfeministische Umgangsweisen mit Animation vor und bespricht als Fallstudie das Computerspiel GONE HOME (Fullbright, USA 2014). Anhand des Beispiels soll herausgearbeitet werden, dass LGBTIQ*-Animations-Projekte häufig einen historisierend-reflexiven Zugang zum Genre der Animation entwickeln und diesen für das ethische Anliegen gesellschaftskritischer und -verändernder Politiken produktiv machen. Ebenso wie Animation wird Ethik als eine Praxis verstanden (auch ‚praktische Philosophie‘ genannt) und ist in diesem Sinne nicht als etwas begriffen, das der Wirklichkeit ‚ausgelagert‘ oder ‚beigestellt‘ ist, sondern mit einem Anspruch von kulturellem

Engagement Wirklichkeiten performativ herstellt, aktualisiert oder verändert. Der Vortrag setzt sich zum Ziel, die queerfeministischen Einsatzweisen von Animationspraxen an aktuelle medienökologische Theoriebildung „zu einer Ethik des Mediengebrauchs“ (Katja Rothe) und einer kritischen „Etho-Ökologie“ (Isabelle Stengers) anschlussfähig zu machen.

Stefan Schweigler absolvierte die HTBLA Ortweinschule Graz im Bereich Grafik- und Kommunikationsdesign und studierte Theater-, Film- und Medientheorie in Wien. Er lehrt und forscht als Prä-Doc-Mitarbeiter am Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft der Universität Wien in den Bereichen Medialität von Häuslichkeit, Geschichte und Theorie queerfeministischer Medienpraxen und Affekttheorie. In seinem Dissertationsprojekt beschäftigt er sich mit negativen Affekten in queeren, künstlerischen und populärkulturellen medialen Praktiken.

15:00–15:30 Uhr

Portraying Empowerment in Women's and Children's Rights Animations

Naima Alam (Eberhard-Karls-Universität Tübingen)

Women and Children's rights organizations often use animated storytelling as a way of engaging audience, creating awareness, and raising funds. One form of animation uses narratives that have fictional characters that represent realities in certain cultures or classes. The stories and information shared are taken from real life. This can be seen in one of Unicef's most successful animation projects, Meena. Another form of animation are the so-called 'explainers' that give an overview of a problematic situation and possible solutions using real facts and figures to depict women's problems and potential counteractions. This can be seen, for example, in CARE's THE GIRL EFFECT: THE CLOCK IS TICKING. These films, although stylized, provide real numbers from empirical data collected by the organization or a research firm. This paper uses multimodal analysis to draw a comparison between animations made for women's and children's rights campaigns to provide an overview of how empowerment is portrayed. The analysis will use the idea of "verbo-pictorial metaphors" (Forceville, 2000) to show how facts, figures, real stories, and voices are used to create an emotional impact on the audience.

Naima Alam is a research assistant and a PhD candidate in the Department of Media Studies at University of Tübingen. She is also a freelance animator who specializes in explainer videos. She recently developed explainers for awareness campaigns and events run for international development organizations such as Swisscontact and International Finance Corporation. Prior to that she taught at the University of Liberal Arts Bangladesh (ULAB) as a Lecturer of Public Relations and Animation. At ULAB she helped develop the Animation Minor program and founded the #VoicelessBangladeshi project to teach PR students about community outreach through application of theory into practice. She obtained her MSc in Media Studies and Journalism from Brunel University, London.

16:00–16:30 Uhr

Medienkritik auf urbanen Flächen – Spatial Augmented Reality (SAR) im öffentlichen Diskurs

Martina Tritthart (FH Joanneum, FH Burgenland)

Unter den Begriffen Spatial Augmented Reality (SAR), 3D-Videomapping, Projektionsmapping und Videomapping versteht man großteils temporäre Großbildprojektionen auf urbanen Flächen, die den Screen, vorwiegend die reale Fassadenarchitektur, als Grundlage für den Content, zumeist projizierte 2D- und 3D-Animationen, einsetzen. Die Arbeiten in diesem Bereich generieren überwiegend illusionistische Clips, die Wirklichkeit und Fiktion audiovisuell verschmelzen lassen, oft auch in Kombination mit einer interaktiven Komponente. Künstler*innen, Architekt*innen, Kurator*innen und Institutionen sind sich in wachsendem Ausmaß ihrer Verantwortung durch diese Form der Medialisierung von Architektur bewusst, wie es beispielsweise die deutsche Künstler*innengruppe „Urbanscreen“ zeigt. Sie sehen ihre Arbeit als Kontrapunkt zur Kommerzialisierung des öffentlichen Raumes im Zuge von dessen Vereinnahmung durch Industrie, Propaganda und Werbung und produzieren als Antithese animierte, immersive, sowie poetische Bewegungsbilder auf bestehenden Wänden. Künstler*innen sehen sich selbst als Pionier*innen und experimentelle Forscher*innen für eine mögliche Zukunft in digitalisierten Städten. Es geht ihnen dabei oft um die harmonische Integration von digitalem Content im Stadtbild. Unter anderem können temporäre Fassadenbespielungen so auch Wegbereiter für permanente Medienfassaden sein, in welchen die Fassadenstrukturen mit dem digitalen Content eine Einheit bilden. Das Kunst- und Architektur-Studio „Realities:united“ entwickelt animierte Fassaden, die aufgrund der teils regelmäßigen, teils unregelmäßigen Anordnung sehr großer Pixel charakteristische, ästhetische und niedrig auflösende Medienfassaden darstellen. Diese bieten einen Kontrast zu hochauflösenden Werbebildschirmen und vermeiden dadurch, inhaltlich für Werbezwecke genutzt zu werden. „Realities:united“ haben eine spezifische Simulationssoftware für ihre Fassadenanimationen entwickelt, um Künstler*innen und Produzent*innen die Möglichkeiten der Bespielung näher zu bringen und erstellen zusätzlich oft auch selbst den Content für ihre hybriden Oberflächen. In diesem Vortrag wird das Spektrum der künstlerischen Positionen, deren Auswirkungen und Möglichkeiten im Kontext der Ausdehnung von Augmented Reality im urbanen Raum diskutiert.

Martina Tritthart promovierte im Bereich Architektur an der TU Graz mit der Dissertation: "Licht-räume – Raummodelle der Wahrnehmung". Sie ist freischaffende Medienkünstlerin und Kuratorin an der Schnittstelle von Architektur, bildender Kunst und Bewegtbild und lebt in Wien. Sie hat als Universitätsassistentin am Institut für Raumgestaltung an der TU Graz sowie in der Studienrichtung raum&designstrategien an der Kunstuniversität Linz gearbeitet. Zur Zeit ist Martina Tritthart Lektorin für Lichtdesign an der FH Joanneum im Masterstudiengang Ausstellungsdesign und für Mediendesign an der FH Burgenland im Bachelorstudiengang Information, Medien und Kommunikation.

16:30–17:00 Uhr

Animationstechniken in Educational VR

Felix Blasinger, Clemens Baumann (FH St. Pölten)

Durch die Weiterentwicklung von 360°-Aufnahmetechniken und der aktuellen, bereits relativ niederschweligen Verfügbarkeit von Abspielgeräten hält VR-Technik vermehrt Einzug in neue Anwendungsbereiche, auch im Schulungs- und Edutainmentbereich. Die Forschung der letzten Jahre fokussiert vor allem Aspekte, die sich nicht ohne weiteres von konventionellen Laufbildformaten in 360°-Umgebungen übertragen lassen und widmet sich primär Fallstudien (Kavanagh et al., 2016; Kjaer et al., 2016).

Der Vortrag präsentiert seinerseits eine Fallstudie aus dem Forschungsprojekt „Holzhandwerk revisited.“ Im Laufe des Projekts wurden zu verschiedenen Handwerkstechniken 360°-Videos angefertigt. Sie lieferten die Grundlage, um einen dramaturgischen Apparat für die Umsetzung dieses spezifischen Formats zu entwickeln.

Animationstechniken erwiesen sich als wesentlich, um ein erzählerisches Zentrum zu etablieren und die Aufmerksamkeit der Zusehenden auf bestimmte Aspekte zu lenken. Im Vergleich mit den zeitgleich entstandenen „klassischen“ Videos widmet sich der Vortrag den besonderen Anforderungen an Animation in einer realfilmischen VR-Umgebung und präsentiert Lösungen, die im Rahmen des Projekts entwickelt wurden. Animation spielt hier als gestalterische Montage-Intervention im VR-Bildraum eine zentrale Rolle, aber auch als Technik der Aufmerksamkeitssteuerung.

Felix Blasinger ist Assistent für Forschung und Lehre sowie Masterstudent des Studienganges Digitale Medientechnologien an der Fachhochschule St. Pölten. Seine Tätigkeiten erstrecken sich über ein breites Spektrum an technischen und inhaltlich-konzeptionellen Arbeiten. Ein Schwerpunkt liegt dabei in der Planung und Optimierung von Produktionsworkflows sowie der Erforschung und Entwicklung neuer interaktiver Technologien für die Bewegtbildproduktion.

Clemens Baumann ist Research Assistant und Masterstudent des Studiengangs Digital Media Production an der Fachhochschule St. Pölten. Nach beruflichen Erfahrungen im klassischen Fernsehbetrieb entwickelte sich im Studium sein Interesse für das gesamte Spektrum an Möglichkeiten,

mit Bewegtbild zu arbeiten. Seit Kurzem beschäftigt er sich mit großer Begeisterung mit der dramaturgischen und technischen Umsetzung von 360°-Videos und ist zunehmend im Bereich Immersive Media tätig.

17:00–17:30 Uhr

Animation in VR and AR Concepts for Therapeutical Applications

Markus Lauterbach (FH Ravensburg-Weingarten)

Virtual Reality and Augmented Reality encourages us to strive for new ideas and concepts that are not bound to two dimensional screens anymore. There is an increasing number of AR applications simulating medical work environments and VR is becoming more relevant for therapeutical applications, helping patients with conditions like PTSD, depression, and eating disorders.

This talk will take you through concepts that use AR and VR as a platform for animated scenarios that assist patients with their individual treatment. We will discuss the creative process behind a marker based AR application, helping kids to deal with bone fractures and a VR concept helping patients with cyclical therapies like dialysis and chemotherapy.

Markus Lauterbach is a graduate of the Animation Institute/Filmakademie Baden-Württemberg. He worked for over a decade in London and Amsterdam as a Technical Director and Project Lead on many award winning projects for Nike, BMW, Coca-Cola, Burberry, Guinness and G-Star. He is the founder of the Media Strategy Lab and a frequent speaker at conferences like Beamlab in Amsterdam, FMX in Stuttgart and Animago in Potsdam/Munich. He is also a founding member of the new course "Digital Media Design", helping students to shape and develop ideas in a hybrid environment of creative technology and design.

ab 19:00 Uhr Medienpreis GOLDEN WIRE @ FH St. Pölten



09:00–09:30 Uhr

Creative strategies for drawing and animated drawing in VR

Tania de León Yong (Speaker) (FAD Universidad Nacional Autónoma de México / Kunsthochschule für Medien Köln), Eduardo Ortiz Vera, José Daniel Manzano, Jorge Chuey (FAD Universidad Nacional Autónoma de México), José Ángel García Moreno (Loyola Marymount University)

The purpose of this project is to experiment and re-evaluate the contemporary drawing in VR. We are interested in both drawing and animated drawing, in its visual discourses and expressive possibilities. We have chosen four specific themes: a) The place of the drawing, b) Calligraphy, c) Color and d) Movement. With these considerations we created four installations and presented it in an exhibition entitled Dimensiones Inasibles (Ungraspable Dimensions). Also, we wrote several strategies, related to the mentioned topics, as an option for educational purposes.

Tania de León is a Mexican visual artist and academic professor dedicated to experimental animation, drawing, and engraving. In 2005 Tania obtained a PhD in Fine Arts specialized in Expressive, Formal, and Spatial-Temporal Components of Animation, at the Universidad Politécnica de Valencia (UPV), Spain. Teaching: Facultad de Artes y Diseño (UNAM) and Tecnológico de Monterrey CCM (ITESM), Mexico City; Universitat Jaume I at Castellon, Spain; Kunsthochschule für Medien Köln, Germany. Her artistic work has been exhibited in different countries. Her more recent animated project is Chronographs. A Personal Digest of Time.

Eduardo Ortiz Vera was born in Mexico City (1962). PhD Candidate at the Facultad de Artes y Diseño UNAM. Field of expertise: Latin-American drawing. Master Degree Supervisor and Drawing Professor at FAD UNAM. He has had 16 solo and more than 100 collective exhibitions around the world.

José Daniel Manzano was born in 1949 (Mexico). PhD in Fine Arts, Universidad Politécnica de Valencia, Spain. / PhD in Arts and Design FAD UNAM. From 2010 to 2014 he was Director of the FAD UNAM, during these years he founded the Doctorate Program of Fine Arts at the UNAM. So he transformed the National School of Plastic Arts into the Faculty of Arts and Design. He has had numerous individual and collective exhibitions. Also he has received several acknowledgments for his artistic and research work.

Jorge Chuey was born in 1943 in Coahuila, Mexico. PhD Candidate at the Universidad Politécnica de Valencia. He is Drawing professor at the UNAM since 1965. Also he has lectured and given courses in different Universities in Mexico. He has participated in more than 100 collective and 20 individual exhibitions in different countries. He owns the recognition Premio Universidad Nacional, Docencia en Artes 2011 (National University Award, Teaching in Arts).

José Ángel García Moreno was born in México City in 1961. He studied in FAMU, Prague. He owned the Fulbright Grant in the Animation Workshop UCLA, L.A. His animation work has been shown in different festivals such as Annecy, Anima Mundi, Clairmont, among others. He has also served as Chair of the Animation Department at Loyola Marymount University.

09:30–10:00 Uhr

Reality? Boring! Animation as an Audio-Visual Catalyst of the Experienced World

Jens Meinrenken (Humboldt Universität Berlin)

The expanding rationalization and the scientification of the western cultural realm are leading towards a growing fictionalization of reality, which – as this talk is proposing – is prominently recognizable in the field of animation. From this perspective, animation, including its acoustic and its visual dimension, is not just a simple bringing-to-life or an ensoulment of the moving image, but rather creates a crack in the surface of what is considered real – to open conceptual gates to other, to differently animated dimensions of reality. This is comparable to Alan Cholodenko's reflection on the drawn line through his recourse to Heidegger. The lecture intends to follow such traditions of philosophical and theoretical thinking and at the same time make fundamental reflections on the nature and character of animation in contemporary popular culture. Dreams, reality, virtuality, etc. are – as proposed – not strictly separate areas, but influence each other to design an expansive and dynamic composition of aural and visual experiences. Based on various concrete examples, which are committed to surrealist and fantastic art in relation to sound and animated images, this claim is critically put to the test of analytical examination. It will also be discussed to what extent animation falls back on our current perception of reality in order to enable an expanded understanding of the human construction of their surrounding world.

Jens Meinrenken studied art history, philosophy and German studies in Bamberg and Berlin. In addition to pictorial-scientific questions, research interests include art-historical engagement with the fields of comics, film, animation, and computer games. Currently working as a lecturer and curator.

10:00–10:30 Uhr

A Slice of Time Back into the Timeline: Some Considerations on Visual Rhythm in Animated Photography.

Rosangela de Araujo (Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf)

The live action filmmaker generally oversees the principles behind the illusion of movement in film. For animators, however, it is the very essence of their creative process: animators think in seconds and single frames. When using photography in film, live action filmmakers generally limit themselves to utilise minutes-long stills, whereas animators deconstruct and reinvent the possibilities of using photography in their work, opening new channels of time perception. I shall look at the central role played by visual rhythm in the exciting field of animating photographs and still images, where the aesthetics of animation, live action and still photography come together.

Rosangela de Araujo was born in Rio de Janeiro and lives in Berlin since 1996. She holds a BA in Visual Communication from EBA (UFRJ) in Rio de Janeiro, and an MFA in Experimental Animation from CalArts, Los Angeles. She works as a designer, illustrator, and writer for print and film. She teaches storytelling, directing, and experimental animation film at the Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf since 1998.

10:45–11:15 Uhr

Holistic Perception through the Synthesis of Colour and Music

Victoria Wolfersberger (FH Oberösterreich)

The talk points out neurological and artistic approaches of the synthesis of color and music. The goal is to define guidelines which induce a holistic perception caused by abstract artwork. Therefore, it has to be determined which color-music concepts influence the viewer's perception. First of all, physio-psychological effects of audiovisual content and individual differences are defined. The rarely existing condition music-to-color synesthesia, where affected people perceive color when hearing music, is one of those interindividual neurological phenomena. Furthermore, crossmodal associations caused by trained and emotional, as well as cultural aspects, lead to means of combining audiovisual content. Therefore, empirical studies of music-color associations are mentioned. Moreover, concepts of combining music and color in Visual Music, the German Academy of Arts Bauhaus, and digitalization of synesthetic perception of different artists are contextualized. Finally, an analysis of abstract music visualization of Oskar Fischinger, Mary Ellen Bute, Michal Levy, Coh & Frank and Melissa S. McCracken is done. Their artworks show possibilities of combining color and music. For this very reason, such breakdowns lead to applicable conceptional and interindividual influences which are crucial for holistic perceived abstract artwork.

Victoria Wolfersberger is an independent media designer from Gallneukirchen (Upper Austria) with a focus on sound design, music and motion design. Currently she is doing her Master in Digital Arts at the University of Applied Sciences Upper Austria, Campus Hagenberg. In 2017 she won the Creativity Award at the FLY Film Festival in Oklahoma together with Lisa Gierlinger with the film DELUSION. In addition, she also produced the trailer for the Expanded Animation Symposium and the ARS Electronica Animation Festival 2017 together with Elmar Glaubauf.

11:15–11:45 Uhr

Animation as Applied Art in the Field of Music Promotion, Analysis and Education

Iby-Jolande Varga (Independent Scholar)

Musical scores can be understood as a special kind of information graphics. The composer's autograph as the main graphical source for an animation, synchronized to a specific recording of a contemporary piece of music, was the starting point for applied projects in the field of music promotion. The aim was to find

a way so that the visualization did not dominate the music. The fact that film addresses different forms of perception than music means that there has to be a level of sophistication to make that work, conceptually mainly based on musical analysis. My applied animation score film projects were first developed in the analogue era with 16mm film, relying on several artistic and animation techniques. They were continued in the digital domain making use of the new interactive possibilities for the scientific context and for museum installations. For projects in the field of music education the range of animation is going far beyond the animated score. Recent work presents the world of music theory in a playful and narrative, fairytale-like way, in the film *A JOURNEY TO THE UNIVERSE OF MUSIC*. The presentation will be illustrated with animation examples and various glimpses behind the scenes.

Ibby-Jolande Varga was born in Vienna. She studied piano and music education at the University of Music and Performing Arts in Vienna, after having been brought up in primarily fine arts ateliers, where she was taught a wide range of artistic crafts. After her studies she found a way to combine music and visuals in the art of animation film and multimedia. Besides her own projects, which have won several awards, she works as a freelance artist for private and official institutions, all of them mainly involved with music. Here her focus is on exhibition design, multimedia development, and video projects.

11:45–12:15 Uhr

Evolving Opera – Immersive Technologies in Artistic Practice and Listening Experience

Maria Kallionpää (Hong Kong Baptist University), Hans-Peter Gasselseder (Aalborg University)

Opera as a music genre possesses a distinct distinguishable character that has prompted a multitude of opinions about its design and structure. Correspondingly, the observed wide range of production styles reflects a multitude of fundamentally different aesthetical ideologies. Whereas traditional opera aesthetics appeal to certain audiences, some others may reject it. Opera, as well as other musical forms with a centuries long history (for example symphony and sonata), require a constant evolution in their design to stay interesting for the audience, as well as for music creatives. We argue that implementing innovative technologies in contemporary opera performance, composition, production, and recording opens up new aesthetical paradigms that can also reciprocally inform the aforementioned disciplines. This may also lead to reaching a wider audience among demographic groups that would normally not be inclined to the genre. Drawing on insights from legacy recording techniques, the realm of artefacts exhibited by guidance, orientation, and empathic externalization/deixis can inform hybrid approaches for immersive productions. A concerted effort to com-

bine these methods within the context of technologies typically associated with virtual reality (VR) may hold the potential to transport listeners into the middle of the stage action, leading to a genuinely immersive audience experience. Most importantly, by means of the abovementioned interaction between stage production and dialectics arising from the recording artefact, these experiences may be accessible to and favorably affect all audiences alike. In this presentation we focus on two VR opera recording case studies by Hans-Peter Gasselseder: SHE (2017) composed by Maria Kallionpää and CROAK (2017-2018), composed by Maria Kallionpää and Markku Klami. These are first ever VR recordings made of entire operas that devise 3-dimensional 360-degree high resolution video and 3rd-order Ambisonics sound from multiple perspectives within a bespoke software interface. We argue that, in addition to the artistic value of the operas themselves, the recordings as artefacts per se evolve the experience of a 'stage presence' for the audience in synergy with the stage production to a degree that the newly united form stands as an artwork in its own right.

Hans-Peter Gasselseder is known for his work on immersive experiences at the crossroads of cognitive and cultural psychology, HCI, virtual acoustics and sound/music production. He has studied and taught psychology, communication science, and musicology/dance science at the University of Salzburg [Austria] and at Aalborg University [Denmark]. Currently he is finishing his PhD-thesis 'Re-Dramatizing the Game Orchestra' at Aalborg University.

Dr. Maria Kallionpää is an internationally active composer and pianist, currently working as an assistant professor at the Hong Kong Baptist University, and as a composer in residence of the Mixed Reality Laboratory of the University of Nottingham. She has previously worked as a postdoctoral fellow at the University of Aalborg (2016-2018), her artistic research focusing on gamification as a composition technique. Furthermore, as a winner of the Fabbrica Young Artist Development Program of Opera di Roma (2016), Kallionpää was commissioned an opera that was premiered at Teatro Nazionale Rome in 2017. In collaboration with her colleague Markku Klami, Kallionpää has also composed the first full length puppet opera produced in the Nordic Countries (premiered in 2018). Kallionpää was a laureate of Académie de France à Rome in 2016. Kallionpää got her PhD in composition at the university of Oxford in 2015.

13:00–14:00 Uhr

LECTURE PERFORMANCE

For the complete program of ALL AROUND AUDIO SYMPOSIUM and FORUM MEDIA TECHNOLOGY please see the other folder!



Konzept und Planung

Die Konferenz „In Wirklichkeit Animation ...“ ist eine Kooperation der AG Animation der Gesellschaft für Medienwissenschaft mit dem Institut für Creative\Media\Technologies der Fachhochschule St. Pölten, dem Verein LUMEN und ASIFA Austria.

Conference Chairs

- Dr. Franziska Bruckner (Fachhochschule St. Pölten)
- Dr. Jürgen Hagler (Fachhochschule Oberösterreich, Campus Hagenberg)
- Holger Lang, M.A., M.A. (ASIFA Austria)
- Maike Sarah Reinerth, M.A. (Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF)

Conference Committee

- Dr. des. Julia Eckel (Ruhr-Universität Bochum)
- Mag. Christian Freisleben-Teutscher (Fachhochschule St. Pölten)
- Dr. Rosa von Suess (Fachhochschule St. Pölten)

Organisation

- Dr. Georg Vogt (Fachhochschule St. Pölten)
- Mag. Sylvia Petrovic-Majer (Fachhochschule St. Pölten)





Notizen



**In Wirklichkeit
Animation...**



**All
Around
Audio**

**Forum
Media
Technology**



ASIFA AUSTRIA
Association Internationale du Film d'Animation

**WISSENSCHAFT · FORSCHUNG
NIEDERÖSTERREICH**

