



# computer animation visual effects

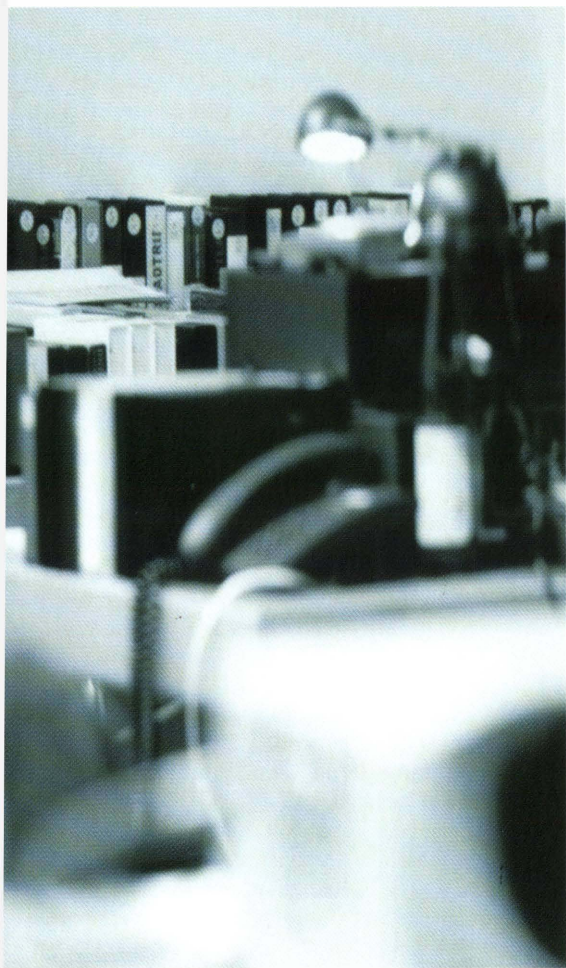
## NO ALLOWANCES NEEDED KEINE ZUGESTÄNDNISSE

Rick Sayre

Three years ago, Computer Animation was split into two independent categories, Computer Animation and Visual Effects. The continued blurring of the lines between the disciplines has led to a re-unification this year, with the jury considering them together as part of something we don't yet know how to label. "Computer Film" and "Digital Film" are evocative, but reference a dying media. "Computer-Potentiated Linear-Time Visual Media", while semantically accurate, is rather unpleasant. So, for the moment, we continue to use "Computer Animation/Visual Effects".

While the disciplines blur, the need for disparate contexts by which to evaluate the two types of work persists. At least for the present, short-form Computer Animations tend to be the product of small teams and singular visions. We typically judge them as complete works, and if they undertake traditional storytelling, the work must have a good story. While last year's Golden Nica winner was an encouraging departure,

Vor drei Jahren wurde die Kategorie „Computeranimation“ des Prix Ars Electronica in zwei unabhängige Kategorien aufgeteilt: in „Computeranimation“ und „Visual Effects“. Da die Trennlinie zwischen den beiden Kategorien aber nach wie vor unscharf blieb, wurden die beiden Kategorien in diesem Jahr wieder vereint, wobei die Jury diese Doppelkategorie als etwas ansah, was noch kein eigenes Etikett hat. „Computerfilm“ und „digitaler Film“ sind zwar griffig, berufen sich aber auf ein sterbendes Medium. „Computergestützte zeitlich lineare visuelle Medien“ wäre zwar semantisch korrekt, dafür aber ziemlich unschön, deshalb verwenden wir einstweilen weiterhin den Doppelbegriff „Computeranimation / Visual Effects“. Wenn sich auch die Grenzen zwischen den Disziplinen verwischen, die Notwendigkeit für separate Kontextgruppen zur Bewertung der zwei Werktypen bleibt bestehen. Zumindest gegenwärtig scheinen kurze Computeranimationen vorwiegend das Produkt kleiner Teams oder individueller Visionäre zu sein. Wir beurteilen sie typischerweise als Gesamtkunstwerke, und wenn sie sich auf traditionelle Formen der Narration stützen, brauchen sie eine dementsprechend gute Geschichte – die Arbeit des letztjährigen Gewinners der Goldenen Nica, Jakub Pisticky, ist ein gutes Beispiel dafür. Im Gegensatz dazu werden die Visual Effects meistens als Dienstleistung großer Studios zugekauft. Das Werk, dem sie integriert sind, kann darüber hinaus auch Visual Effects von mehreren Produktionsfirmen enthalten, die miteinander nichts zu tun haben. Wenn also die „Story“ des großen, teuren, abendfüllenden Films schlecht ist, wenn Sequenzen von anderen Beiträgern schwach sind, wenn der Film selbst ein absoluter Flop ist – darf man das als Argument gegen den Einreicher einer speziellen Visual-Effects-Sequenz vorbringen? Die Jury ist nicht dieser Meinung – bzw. sie findet, dass die Sache so einfach nicht ist. Visual Effects bleiben eine mächtige Kraft in der Medienkultur, und tatsächlich fand die Jury auch unter den kurzen Computeranimationen mehrere, die sich auf



Visual Effects are generally sub-contracted as components of vast studio efforts. The work of which they are a portion may further involve Visual Effects from several entirely unrelated production companies. If the "story" of the big-budget feature film sucks, if other sequences from other companies are poor, if the film itself is a hideous failure, can we hold it against the submitter of a particular Visual Effects sequence? This jury thinks not, or rather "it's more complex than that". Visual Effects remain a potent force in media culture;

Visual-Effects-Sequenzen vergangener Jahre beziehen. Wenn das Werk innovativ ist, wenn es das Genre erheblich beeinflusst oder wenn es zumindest im Handwerklichen außerordentlich gut gemacht wurde, dann muss es um seines eigenen Wertes willen betrachtet werden, selbst wenn es in ein filmisches Desaster eingebettet ist. Aber vielleicht macht diese Situation auch nur deutlich, dass wir noch immer in der Formierungsphase eines neuen Meta-Mediums stecken.

Die Jury sah sich mit über 250 zu bewertenden Einreichungen konfrontiert. Unser vielleicht etwas byzantinisch anmutender Entscheidungsprozess hat sich kontinuierlich über die vergangenen Jahren entwickelt. Wenn auch eine gewisse Struktur wichtig ist, um eine faire Bewertung einer großen Zahl von Werken in kurzer Zeit sicherzustellen, so waren wir doch bemüht, zu einer Entscheidung zu finden, mit der alle Juroren mit ihren zwar unterschiedlichen, aber sich ergänzenden Hintergründen gut leben konnten. Das Ergebnis eines mathematisch-statistischen Bewertungsprozesses kann daher nur Ausgangspunkt weiterer Überlegungen sein, und wir rechnen es dem Prix Ars Electronica hoch an, dass die einzelnen Juries ihre eigenen Methoden entwickeln können, die der Zusammensetzung der Gruppe und der Zahl und Qualität der Einreichungen des jeweiligen Jahres gerecht werden.

Zunächst wurden alle eingereichten Werke in einer Phase minimaler Diskussion angesehen. Hier ging es darum, einen Kontext für die spätere genauere Auseinandersetzung zu schaffen. Jeder von uns konnte „Ja“ sagen, womit auf eine weitere Betrachtung der Einreichung zunächst verzichtet und das Werk für eine intensivere Analyse vorgemerkt wurde. Um jedoch ein Stück gleich am Anfang auszuschneiden, bedurfte es einer Stimmenmehrheit. So versuchten wir, fesselnde, aber kontroversielle Arbeiten im Bewerb zu halten, wenn es auch nur einem von uns Juroren wichtig erschien, während wir überzeugt waren, dass „Schlechtes“ wohl eher allgemein als solches angesehen würde. Und leider gibt es weiterhin einen durchaus erheblichen Anteil schlechter Werke. Die Juries vergangener Jahre haben sich bereits zur ungehemmten Vermehrung von „Augäpfeln und Tunneln“ in der Kategorie „Schlechte Computergrafik“ geäußert, und das heurige Jahr war

indeed, the jury saw several short Computer Animation pieces which themselves referenced Visual Effects sequences of previous years. If the work is groundbreaking, clearly influential, or simply done incredibly well, it must be considered on its own merits, even if embedded in a filmic disaster. Perhaps, however, this simply reveals that we are still in the formative stages of a new meta-medium.

The jury was faced with more than 250 entries to consider. Our somewhat Byzantine process represented a continued evolution from years past. While structure is important in order to fairly consider a large number of works in a short time, we also strove to arrive at a decision which felt good to each of us as individuals from disparate yet complementary backgrounds. The result of an arbitrary statistical process could only be a starting point. It is a great credit to the Prix Ars Electronica that the juries may develop their own methods, which suit the makeup of the group and the number and quality of submissions each year.

We first went through all of the pieces submitted, in a phase of minimal discussion. Our goal was to build context for subsequent discourse. Any of us could say "yes," and the piece would be immediately stopped and set aside for later full consideration. In contrast, to terminate a piece early and reject it required a majority vote. We thus attempted to allow compelling yet controversial work to resonate with any individual, while trusting that "badness" would be more universally recognized.

And, unfortunately, there continues to be a fair amount of badness. Juries in years past have commented on the proliferation of "eyeballs and tunnels" in Bad Computer Graphics. This year was no exception. A remarkable new phenomenon became known as the "Bad Character Effect". A piece would open with perfectly reasonable backgrounds, perhaps even develop briefly and lyrically, and then be destroyed by an abysmally designed, modeled or animated character. Often all three. Evidence, perhaps, of the machine using the user, rather than the more desirable obverse.

diesbezüglich keine Ausnahme. Ein bemerkenswertes neues Phänomen wurde bald als der „Schlechte-Gestalten-Effekt“ etikettiert: Ein Stück beginnt etwa mit völlig plausiblen Hintergründen, entwickelt sich vielleicht sogar ein Weilchen ganz lyrisch – und wird dann durch eine abgrundtief schlecht designte, modellierte oder animierte Figur (und bisweilen ist sie auch alles gleichzeitig) zerstört. Dies scheint uns ein Indiz dafür zu sein, dass häufig die Maschine den Benutzer bedient statt – wie eigentlich erwünscht – umgekehrt. Eine andere weit verbreitete Kategorie von Arbeiten, über die wir uns immer wieder ärgerten, wurde bald als „Bildschirmschoner“ etikettiert – Stücke, die sich in keiner Weise von Bildschirmschonern, alten SGI-Demos oder WinAmp-Plugins unterscheiden. Es reicht einfach nicht, die Formensprache eines Oskar Fischingers zu kopieren; man braucht auch eine fesselnde Choreografie. Ähnlich verhielt es sich mit den von uns scherzhaft als „wissenschaftlich“ bezeichneten Werken – die bloße Verwendung des Computers reicht nicht aus, ein Werk muss schon auch im Ästhetischen etwas vorzuweisen haben.

Am Ende des ersten Tages waren 47 Werke zur weiteren Bewertung übrig geblieben. Der zweite Tag begann mit einer eingehenden Betrachtung jeder dieser Arbeiten. Um weiter im Bewerb zu bleiben, bedurfte es jetzt zweier Fürsprecher, und in einigen Fällen begann hier bereits eine tief gehende Werkdiskussion, die im Wesentlichen zu Mehrheitsentscheidungen für jedes der Werke führte.

Übrig bleiben zwanzig Arbeiten. Jede war gut, und jede hatte auch ihre Anhänger. Zu diesem Zeitpunkt war klar, dass wir alle zwölf Anerkennungen vergeben würden und – bezeichnend für das heurige Jahr – wir hätten auch mehr vergeben können. Deshalb sollten die mit einer Anerkennung prämierten Werke als *ausgezeichnete* Arbeiten angesehen werden und in keiner Weise als bloße „Adabeis“. Wenn auch die Statuten des Prix Ars Electronica eine Maximaldauer von fünf Minuten vorsehen, so werden doch die von uns ausgewählten Werke im Rahmen des Festivals Ars Elec-

Another common annoyance was epitomized by the "Screen Saver" entrants, pieces indistinguishable from screen savers, old SGI demos, and WinAmp plugins. Copying the forms of Oskar Fischinger is not enough, one needs also at least compelling choreography. Similarly, there were pieces jokingly referred to as "scientific". To simply use the computer is not enough, a work must also succeed aesthetically.

At the end of the first day, we had a list of 47 contenders. The next day began with the complete viewing of each work. A piece needed at least two advocates to remain under consideration, and there was in depth discussion of some. This discussion led to essentially majority picks for each of the pieces.

At this stage, we had 20 pieces. They were all strong, and all had their defenders. We therefore decided to award all 12 Mentions. This is significant—we would have awarded more if possible, so please look upon the Honorary Mentions as works of unique merit, not in any sense "also-rans". While the rules state that only five minutes will be considered, the complete pieces are shown at the Ars Electronica if selected. With this consideration, we felt compelled to see the entire works. In some cases, we changed our minds after seeing complete pieces, which was somewhat unsettling.

Rather than prune from the bottom, we decided to concentrate on the top. Our goal was to make the best decision for the Nominees and eventual Golden Nica winner, and for that decision to inform the context of the Mentions. We therefore each voted for our personal three Nominees. This was an agonizing process, as many of us felt there were four very strong contenders. At the end of the vote, we had a short list of eight.

This was exactly the goal of our previous endeavors—a short list of works to intensely discuss. We watched them all again, sometimes more than once. We discussed and debated down to four, and used an arcane process to select, from all possible orderings, a personal awards selection. This turned out to be an interesting majority decision, but it was only an intellectual

tronica in voller Länge gezeigt, was uns veranlasste, sie ebenfalls in voller Länge zu betrachten. In einigen Fällen führte dies zu einer Neubewertung nach Betrachtung des Gesamtwerks, was irgendwie beunruhigend war.

Anstatt nun die Liste von unten nach oben zu kürzen, beschlossen wir, uns auf die Spitze zu konzentrieren. Ziel war es, die bestmögliche Entscheidung für die Preisträger – und darunter den Gewinner der Goldenen Nica – zu treffen und uns später um die Anerkennungen zu kümmern. Deshalb gab zunächst einmal jeder seine drei persönlichen möglichen Sieger bekannt – ein schwieriger Entscheidungsprozess, denn viele von uns hatten das Gefühl, es gäbe eigentlich vier Anwärter auf die Goldene Nica. Am Ende der Abstimmung blieb jedenfalls eine Liste von acht Kandidaten übrig.

Und genau das wollten wir mit unseren vorhergegangenen Bemühungen erreichen – eine kurze Liste von Werken, die nun einer eingehenden Diskussion unterzogen wurden. Wir haben sie nochmals alle betrachtet, manche auch mehr denn ein Mal. Wir haben dann diese Liste auf vier reduziert und in geheimer Abstimmung aus allen denkbaren Kombinationen dieser Vier die drei Preisträger ermittelt. Das Ergebnis war eine interessante Mehrheitsentscheidung, aber nicht mehr als eine intellektuelle Übung. Wir wollten zunächst den Abend nutzen, um diese vorläufige Entscheidung auch mit anderen zu diskutieren, darüber zu schlafen und uns das Ergebnis im nüchternen Tageslicht nochmals vornehmen.

Der dritte und letzte Tag führte zu weiteren intensiven Diskussionen. Wir sahen die drei ausgewählten Arbeiten nochmals an und griffen dann nochmals auf unsere Liste von acht Werken zurück, die wir uns dann noch einmal ansahen und diskutierten. Dann beschlossen wir versuchsweise, das Spitzentrio noch einmal in geheimer Abstimmung zu ermitteln, was theoretisch ein breites Feld von Möglichkeiten eröffnet hätte. Erstaunlicherweise ergab sich ein einstimmiges Ergebnis für die drei Preisträger. Bei der Auswahl des Gewinners der Goldenen Nica gab es zunächst Stimmengleichheit, dann eine Mehrheitsentscheidung. Nochmals wurden die Stärken und Schwächen der einzelnen Werke durchargumentiert, letztendlich gelangten wir so zu einer einstimmigen Entscheidung.

exercise. We wanted to have one evening to live with a decision, discuss with others informed by that context, and then to re-evaluate by the harsh light of day.

That final day saw more intense discussion. We watched the three we had picked, and then went back to the short-listed eight works. We watched them again. We discussed. It was decided to vote again for the top three Nominees, throwing the list of contenders theoretically wide open. Amazingly, we had unanimous agreement on our three Nominees. Balloting for the Golden Nica led first to a split decision, and then to a majority. We then each argued the merits of the pieces, and came to a unanimous decision.

We used a similar process of voting and discussion to arrive at our list of Mentions. From our list of 17, we knew we must eliminate five. We each voted for the five pieces we would like to see removed, and found we had exactly five majority candidates. We then went back over the full list, allowing for both compelling argument and regretful second thoughts. Any rejected piece could find an advocate for resurrection, if we could agree on which piece would take its sacrificial place.

*Wer macht die Kunst von morgen?* It is a wonderful irony that we now talk about making allowances for big budget studio work, for 2001 opens the new millennium with a quiet revolution in computer animation and visual effects. There is not a single student piece amongst the Nominees or Mentions for which any "allowances" need be made. The student work competed on an absolutely equal footing with work from the big studios and commercial houses, and was in fact superior in most instances. Two out of three of the Nominees, and most of the Mentions, are student works. This is an occasion to be celebrated—the tools have reached the point at which they are "good enough", and students are acquiring the discipline to undertake works within their means.

The three Prize Winners and every one of the Honorable Mentions represent strong, fully realized work, of commendable maturity and breadth. If any of this

Einen ähnlichen Abstimmungs- und Diskussionsprozess haben wir auch für die Festlegung der Anerkennungen angewendet. Aus unserer Liste von 17 Arbeiten mussten fünf eliminiert werden. Eine individuelle Abstimmung über die „verzichtbaren“ Werke ergab tatsächlich eine Mehrheit für fünf Arbeiten, dennoch wurde nochmals die ganze Liste durchgenommen, um uns Gelegenheit zu geben, zwingende Argumente für oder gegen ein Werk vorzubringen. Jedes der ausgeschiedenen Werke konnte in die Liste der Anerkennungen hineinreklamiert werden, wenn man sich darauf einigen konnte, welches andere an seiner Stelle dafür weichen musste.

Wer macht die Kunst von morgen? Es ist eine wundervolle Ironie, dass wir jetzt zum ersten Mal darüber sprechen, ob wir Zugeständnisse an die Arbeiten der großen und finanzkräftigen Studios machen sollen oder nicht, denn 2001 eröffnet das neue Jahrtausend mit einer stillen Revolution in der Kategorie Computeranimation/Visual Effects. Es gibt unter den Preisträgern und Anerkennungen nicht eine einzige studentische Arbeit, bei der wir in irgendeiner Weise „Großzügigkeit“ walten lassen mussten. Die studentischen Werke konkurrierten auf absolut gleicher Ebene mit den Produktionen der großen Studios und kommerziellen Anstalten, ja, sie waren ihnen in den meisten Fällen sogar überlegen. Zwei der drei Preisträger und die Mehrzahl der Anerkennungen stammen von Studenten. Und dies verdient, entsprechend gefeiert zu werden – die Tools haben jenen Punkt erreicht, an dem sie „gut genug“ sind, und die Studenten haben genug Disziplin, um Werke zu schaffen, die diese Möglichkeiten voll ausschöpfen.

Die drei Preisträger und jede einzelne der Anerkennungen stellen starke, in sich geschlossene Werke von bemerkenswerter Reife und Tiefe dar. Wer auch nur eine dieser Arbeiten nicht kennt, sollte sich unbedingt eine Gelegenheit suchen, sie sehen zu können – sie sind jeder Mühe wert. Die drei Preisträger haben jeder einen unterschiedlichen, aber konsequent umgesetzten „Look“. Und wenn auch die Liste der Fünfzehn unleugbar stark

work is unfamiliar to you, seek it out, and watch it! It is all well worthwhile. The three Nominees each have a completely different, fully-realized "look". And yet, while the final list is undeniably strong, we were struck by what seemed to be a strong dichotomy amongst the entrants. The polished, fully realized works tended towards very traditional storytelling. The less polished work bifurcated towards incredibly derivative or utterly pointless. Notably absent were unpolished works which shone with energy, innovation and personal statement. While it may have made our jobs as jury members easier, it left us feeling vaguely uneasy. Why is it that the raw, unpolished work tended to be more derivative than the more "commercial" and "accessible" pieces? Why is the spark missing? The students have demonstrated that the tools really are now good enough. It is up to the visionaries to find them. The innovation to be seen this year comes, by and large, not from big studios, but from small schools and independents. We eagerly await the Takeover.

ist, so war doch auffällig, dass es scheinbar eine starke Dichotomie zwischen den Einreichungen dieses Jahres gab. Die ausgefeilten, durchrealisierten Arbeiten tendierten alle zu eher traditionellem „Geschichtenerzählen“, während die weniger ausgefeilten Arbeiten sich in die endlos imitierenden und die absolut inhaltsleeren Arbeiten teilten. Was fehlte, waren „unausgefeilte“ Arbeiten, die vor Energie, Innovation und persönlichem Statement strotzen. Auch wenn das unsere Aufgabe als Juroren erleichtert hat, so bleibt doch ein etwas ungutes Gefühl zurück. Warum bloß neigen die rohen, groben, unpolierten Werke dazu, viel imitativer zu sein als die „kommerzielleren“ und „zugänglicheren“ Arbeiten? Warum fehlt der zündende Funke? Die Studenten haben bewiesen, dass die Werkzeuge jetzt wirklich gut genug sind. Jetzt liegt es an den Visionären, sie zu finden. Was dieses Jahr an Innovationen zu sehen war, stammte im Großen und Ganzen nicht von den großen Studios, sondern von kleinen Schulen und von freien Künstlern. Wir warten sehnsüchtig auf das endgültige Takeover.

## LE PROCESSUS

Xavier de l'Hermuzière /  
Philippe Grammaticopoulos





**I**n a society where everyone wears hats, one man loses his hat. From that moment on, he is excluded from the community. To regain his place in this community, he must find his hat again at all costs. This simple event plunges the entire city into a process that seems to have no end ...

This story is a reflection of our time in the form of an allegorical fable. It transports us to a strange, uniform world that has lost its meaning, and in a sense, it mirrors the situation of the modern human being, who lives in isolation and seems to have lost his identity.

In this context, the hat, something completely harmless in itself, becomes the point of crystallization for an absurd ideal of social per-

fection, which is not called into question. By losing his hat, this man finds himself in a state of abnormality. The man's experiences as he tries to reintegrate himself in this society, reveal the mechanisms that have led to exclusion and prevent integration.

In einer Gesellschaft, in der alle Menschen Hüte tragen, verliert ein Mann seinen Hut. Von diesem Moment an ist er aus der Gemeinschaft ausgeschlossen. Um sich seinen Platz in dieser Gemeinschaft zurückzuerobieren, muss er seinen Hut um jeden Preis wiederfinden. Dieses einfache Ereignis stürzt die ganze Stadt in einen Prozess, der kein Ende zu nehmen scheint ...

Diese Geschichte ist eine Reflexion über unsere Zeit in Form einer allegorischen Fabel. Sie versetzt uns in eine entfremdende, uniforme Welt, die ihren Sinn verloren hat und in gewissem Sinn die Situation des modernen Menschen widerspiegelt, der isoliert lebt und seine Identität verloren zu haben scheint.

Der Hut, an sich etwas ganz Harmloses, wird in diesem Kontext zum Kristallisationspunkt für ein absurdes Ideal sozialer Perfektion, die nicht hinterfragt wird. Durch den Verlust des Hutes gerät der Betroffene in einen Zustand der Anormalität. Die Erlebnisse dieses Mannes, der versucht, sich wieder in diese Gesellschaft zu integrieren, legen die Mechanismen offen, die zum Ausschluss geführt haben und eine Integration verhindern.

Paradoxerweise erhebt der Verlust des Hutes den Menschen über die Masse. Selbst dann, wenn er die



Paradoxically, the loss of the hat raises the man above the masses. Even if he were to have an opportunity to become aware of his former state, the gaze of the others forces him to return to this old state as quickly as possible.

The theft of a hat stands for the way people strive for normality. The man has no other choice but to break the "law" in order to regain his place in society. This theft sets an endless cycle in motion: the problem is merely shifted, but no solution is found.

Möglichkeit hätte, sich seines früheren Zustandes bewusst zu werden, zwingt ihn der Blick der Anderen dazu, möglichst schnell wieder in den alten Zustand zurückzufinden.

Der Diebstahl eines Hutes steht für das Streben der Menschen nach Normalität. Dem Menschen bleibt nichts anderes übrig, als das „Gesetz“ zu übertreten, um seinen Platz in der Gesellschaft wiederzufinden. Dieser Diebstahl bringt einen endlosen Zyklus in Gang: Das Problem verschiebt sich nur, es findet keine Lösung.



XAVIER DE L'HERMUZIÈRE (F), BORN 1977. FOLLOWING A STINT AT THE COMPUTER GRAPHICS DEPARTMENT OF CNBDI IN ANGOULÊME, HE ENTERED SUPINFOCOM IN VALENCIENNES. FOR ZONE 4 (LILLE AND PARIS), HE WORKED ON THE DEVELOPMENT OF ADS FOR A RECORD LABEL. AT RENAULT DESIGN, HE WAS INVOLVED IN THE PRODUCTION OF A FILM, IN WHICH A CAR OF THE FUTURE—*VEL SATIS*—IS THREE-Dimensionally INTEGRATED INTO REAL SCENERY. HE CURRENTLY WORKS AS A COMPUTER GRAPHICS ARTIST FOR RF2K PRODUCTION. PHILIPPE GRAMMATICOPoulos (F) GRADUATED FROM ÉCOLE SUPÉRIEURE D'INFOGRAPHIE ET DE COMMUNICATION (SUPINFOCOM) WITH HONORS. STUDIED ART HISTORY/ARCHEOLOGY AT THE UNIVERSITÉ LIBRE IN BRUSSELS; BEFORE THAT HE STUDIED FINE ART AT THE INSTITUT D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ARTISTIQUE IN BRUSSELS WITH AN EMPHASIS ON CARTOONS. ■ Xavier de l'Hermuzière (F), geb. 1977.

Nach einem Zwischenspiel an der Computergrafikabteilung des CNBDI in Angoulême trat er bei Supinfocom in Valenciennes ein. Bei Zone 4 (Lille und Paris) arbeitete er an der Entwicklung von Werbespots für Plattenlabels mit. Bei Renault Design war er mit der Produktion eines Films beschäftigt, in dem ein Auto der Zukunft – „Vel Satis“ – dreidimensional in eine reale Szenerie integriert wird. Derzeit ist er als Computergrafiker bei RF2K Production tätig. Philippe Grammaticopoulos (F) hat die École Supérieure d'Infographie et de Communication (SupInfoCom) mit Auszeichnung absolviert. Student der Kunstgeschichte/Archäologie an der Université Libre in Brüssel; hat zuvor am Institut d'Enseignement Supérieur Artistique in Brüssel bildende Kunst mit Schwerpunkt Cartoons studiert.

## FOR THE BIRDS

Ralph Eggleston



The latest short film by Pixar Animation Studios, *For the Birds*, is a story about a flock of small birds perched on a telephone wire and a larger bird that tries to join them. The unwelcome bird upsets the flock until they decide to get rid of him.

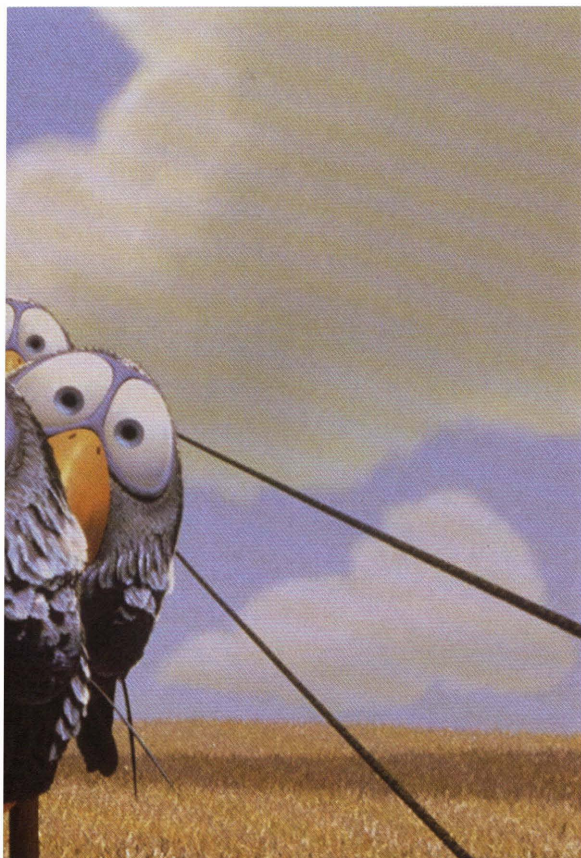
*For the Birds* was written, storyboarded, and directed by Ralph Eggleston, the art director for *Toy Story*, Pixar's first feature film, and produced by Karen Dufilho, head of Pixar's shorts department and producer of *Geri's Game*.

The characters and scenes in *For the Birds* were modeled with Alias-Wavefront's Maya and articulated with Pixar's proprietary modeling tools. The 15 little birds in the short film are all the exact same model, except

*For the Birds*, der neueste Kurzfilm der Pixar Animation Studios, ist eine Geschichte über einen Schwarm kleiner Vögel auf einem Telegraphendraht, zu denen sich ein größerer Vogel hinzugesellen will. Der unwillkommene Eindringling stört die Kleinen, und so beschließen sie, ihn loszuwerden ...

Geschichte, Drehbuch und Regie von *For the Birds* stammen von Ralph Eggleston, dem Art Director bei Pixars erstem abendfüllenden Film *Toy Story*; produziert wurde *For the Birds* von Karen Dufilho, der Leiterin der Kurzfilmabteilung von Pixar und Produzentin von *Geri's Game*.

Die Gestalten und Szenen in *For the Birds* wurden mit Maya von Alias-Wavefront modelliert



for minor variations in the coloring and scratches on their beaks. The biggest technical challenges with this film came in making the contacts between the birds look real as well as animating the feathers. These challenges required the development of some new tools. To address the contact issue, Bill Wise, Supervising Technical Director, created bendable, disc-shaped collision detection widgets he called "contact pads." These made the bodies of the birds realistically change shape as needed throughout the sequences. The film's 50 shots were then animated by 15 animators. Some of these animators were assigned shots rather than characters. They created several layers of animation for the acting poses of the birds, facial ani-

und mit Pixars eigenen Modellierwerkzeugen bewegt. Die 15 kleinen Vögel des Kurzfilms basieren alle auf demselben Modell, einzig die Farbgebung und Details wie Kratzer auf dem Schnabel sind unterschiedlich. Die größte technische Herausforderung bei diesem Film lag in der Animation der Federn und darin, sie beim gegenseitigen Berühren realistisch aussehen zu lassen. Diese Aufgaben verlangten einige neue Werkzeuge. Um dem Berührungsproblem beizukommen, schuf der Supervising Technical Director Bill Wise biegsame, scheibenförmige Kollisions-Detektoren, die er „Contact Pads“ nannte. Diese sorgten dafür, dass die Vogelkörper nach Bedarf ihre Form realistisch verändern konnten.

Die 50 Einstellungen des Films wurden dann von 15 Animatoren belebt. Einige der Animatoren waren mit ganzen Einstellungen statt mit Einzelfiguren betraut. Sie schufen etliche Animationsebenen für die „schauspielerischen“ Posen der Vögel – Gesichtsanimation, sekundäre Animation, die Berührungen der Vögel, die Federn und den Draht. Hierbei verwendeten sie Pixars selbstentwickelte Animationssoftware Menv. Der letzte Schritt – die Animation der Federn – stellte gleichzeitig das zweite große Problem: Die enorme geometrische Komplexität ließ die Vogelm Modelle sehr träge und schwerfällig in den Speicher laden, was bedeutete, dass das Animieren der Vögel sehr langsam vor sich ging und nur für einen oder

mation, secondary animation, the contact between birds, the feathers, and the wire. These animators used Pixar's proprietary animation software, Menv, to create their work. Animating the feathers, while the final step, was also the second technical challenge. The geometric complexity of the feathers made the bird models very slow and difficult to load into memory. This meant that the birds were very sluggish to animate and could only be loaded one or two at a time. To help animators with this problem, several weeks were devoted to optimizing the models and to adding controls to only load a subset of the feathers. Additionally, macro controls were created which enabled animators to animate individual feathers or groups of feathers. The macro controls could move the feathers up or down and could shuffle or puff them. This was an important tool as each bird contains a total of 2873 feathers which all needed to be animated. *For The Birds* won the 2000 ASIFA-Hollywood Annie Award for Outstanding Achievement in An Animated Short as well as several other awards from film festivals throughout the world. Pixar continues their tradition of creating short films that explore the creative and technical possibilities of animation.

zwei auf einmal  
stattfinden konn-  
te. Um den Ani-  
matoren zu hel-  
fen, wurden  
mehrere Wochen  
auf die Optimie-  
rung der Modelle  
verwendet und  
zur Installation  
einer Steuerung,  
die das Laden  
kleinerer Feder-  
gruppen erlaubte.  
Weiters wurden

Makro-Steuerungen eingebaut, die das Animie-  
ren einzelner Federn oder Federgruppen ermög-  
lichten – so konnten die Federn gehoben und  
gesenkt, aufgeplustert und geschüttelt werden.  
Dies erwies sich als äußerst nützlich, da jeder  
einzelne Vogel aus immerhin 2873 Federn  
besteht, die alle animiert werden müssen.  
*For the Birds* hat 2000 den ASIFA-Hollywood  
Annie Award für herausragende Leistungen in  
der Kurzfilmanimation sowie zahlreiche andere  
Preise bei Filmfestivals auf der ganzen Welt  
gewonnen. Pixar setzt seine Tradition fort, Kurz-  
filme zu schaffen, die die kreativen und techni-  
schen Möglichkeiten der Animation ausloten.





RALPH EGGLESTON (USA) MAKES HIS DIRECTORIAL DEBUT ON PIXAR'S *FOR THE BIRDS*. AFTER WORKING AS ART DIRECTOR FOR *FERNGULLY* AND CHARACTER COSTUMES DESIGNER FOR *BEVERLY HILLS COP 3*, RALPH JOINED PIXAR IN 1992 AS THE ART DIRECTOR OF *TOY STORY*, THEN WORKED ON THE NEXT FEATURE FILM, *MONSTERS, INC.*, DUE FOR RELEASE HOLIDAY 2001. RALPH IS CURRENTLY WORKING AS PRODUCTION DESIGNER ON ONE OF PIXAR'S FUTURE FEATURE LENGTH FILMS. ■ Ralph Eggleston (USA) debütiert als Regisseur in Pixars *For the Birds*. Nachdem er bereits als Art Director an *Ferngully* und als Character Costumes Designer an *Beverly Hills Cop 3* gearbeitet hatte, kam Ralph 1992 als Art Director für *Toy Story* zu Pixar und arbeitete dann am abendfüllenden Film *Monsters, Inc.*, der noch 2001 erscheinen wird. Derzeit arbeitet Ralph als Production Designer an einem der nächsten abendfüllenden Filme von Pixar.

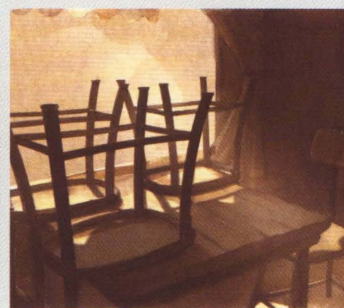
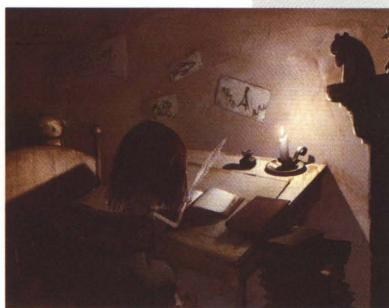
## L'ENFANT DE LA HAUTE MER

Laetitia Gabrielli / Max Turret /  
Mathieu Renoux / Pierre Marteel

**I**n a village surrounded by the sea, a little girl lives dreaming from one day to the next. Suddenly, she thinks she has discovered something ...

This seven-minute short film was made as a graduation project at the SupInfoCom (School for Infography and Multimedia in Valenciennes, France).

The scenario was inspired by the novel *L'Enfant de la Haute Mer* by Jules Supervielle. "We chose this story, because it conveys a dream-like mood and because there is something compelling about it—that is what we wanted to reproduce in pictures. We worked mostly with the lighting, with light and shadow."



The result of this rendering process merges 3D and 2D: all the textures attached to 3D objects are water-colored.

"We tried to achieve a 'warm' result and to avoid the coldness that is normally associated with computer graphics."

Every stage of the realization (scenario, storyboard, animation and sound) was executed by the group. We relied a lot on painting (Victor Hugo, Turner, Carpeaux) to come to an agreement about the atmosphere and style of the film.

*L'Enfant de la Haute Mer* has already traveled throughout Europe. It was shortlisted at the "Semaine

In einem Dorf, das vom Meer eingeschlossen ist, lebt ein kleines Mädchen in den Tag hinein. Plötzlich glaubt es, etwas entdeckt zu haben ... Dieser siebenminütige Kurzfilm wurde als Studienabschlussprojekt an der SupInfoCom (Schule für Infographie und Multimedia in Valenciennes, Frankreich) realisiert. Das Szenario wurde von der Novelle *L'Enfant de la Haute Mer* von Jules Supervielle inspiriert. „Wir haben diese Novelle ausgewählt, weil sie eine traumähnliche Stimmung vermittelt und weil von ihr eine sehr starke Ausstrahlung ausgeht – und die wollten wir im Bild wiedergeben. Wir haben vor allem mit der Beleuch-

tung, dem Licht und den Schatten gearbeitet.“

Das Ergebnis dieses Renderingprozesses ist eine Verschmelzung zwischen 3D und 2D: Alle Texturen, die auf die 3D-Objekte aufgebracht wurden, sind aquarelliert.

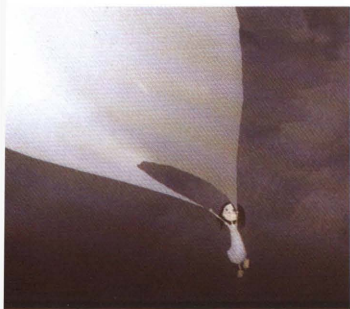
„Wir haben versucht, ein ‚warmes‘ Ergebnis zu erzielen und die Kälte, die der Computergrafik normalerweise anhaftet, zu vermeiden.“

Alle Etappen in der Realisierung (Szenario, Storyboard, Animation und Ton) wurden in der Gruppe durchgeführt. Wir haben uns stark an die Malerei angelehnt (Victor Hugo, Turner, Carpeaux), um uns über Atmosphäre und Stil des Films zu einigen.



de la critique" of the Cannes Festival and at the "Festival international du film d'animation d'Annecy" in the short film category, and was awarded prizes at "Rencontres Européennes de la jeune création numérique" (Valenciennes) and the "Leaf Awards" of "Digital Media World" (GB) in the student film category.

*L'Enfant de la Haute Mer* ist bereits durch Europa gereist. Es wurde bei der „Semaine de la critique“ des Festival von Cannes und beim „Festival international du film d'animation d'Annecy“ der Kategorie Kurzfilm in die Auswahl aufgenommen und bei „Rencontres Européennes de la jeune création numérique“ (Valenciennes) sowie bei „Leaf Awards“ von „Digital Media World“ (GB) in der Kategorie Studentenfilme prämiert.



LAETITIA GABRIELLI (F) AND MAX TOURRET (F) SPENT TWO PREPARATORY YEARS AT THE SUPINFOCOM (SCHOOL FOR INFOGRAPHY AND MULTIMEDIA) IN VALENCIENNES (F). MATHIEU RENOUX (F) SPENT ONE YEAR AT THE ÉCOLE DE COMMUNICATION VISUELLE (E.C.V.) IN BORDEAUX AND A PREPARATORY YEAR AT THE SUPINFOCOM. PIERRE MARTEEL (F) STUDIED FINE ART AND ILLUSTRATION AT THE INSTITUT ST. LUC DE TOURNAI (B) FOR THREE YEARS. AT THE SUPINFOCOM, ALL FOUR OF THEM THEN SPECIALIZED IN 3D INFOGRAPHY. THIS WAS THE FRAMEWORK, WITHIN WHICH *L'ENFANT DE LA HAUTE MER* WAS PRODUCED. ■ Laetitia Gabrielli (F) und Max Tourret (F) haben zwei Vorbereitungsjahre an SupInfoCom (Schule für Infographie und Multimedia) in Valenciennes (F) absolviert. Mathieu Renoux (F) hat ein Jahr an der Ecole de Communication Visuelle (E.C.V.) in Bordeaux und ein Vorbereitungsjahr an der Supinfocom absolviert. Pierre Marteel (F) hat drei Jahre bildende Kunst und Illustration am Institut St. Luc de Tournai (B) studiert. Alle vier haben sich dann an der SupInfoCom auf 3D-Infografie spezialisiert. In diesem Rahmen ist auch *L'Enfant de la Haute Mer* produziert worden.

## KAMI

Julien Charles / Lionel Catry /  
Nicolas Launay / Olivier Pautot

Since I wanted to make a computer-animated

short film based on cut

out paper, I set myself a number of limitations to begin with—from the perspective of animation as well as modeling and rendering—which I was forced to take into consideration from the start. Therefore, I prepared the different colored backgrounds of the film in preproduction and implemented them with oil pastels and other tools (the night scenes were especially important to me). Before the animals were implemented in 3D, they were made in paper to increase their optical credibility.

*KAMI* now seems very far away—ten months have passed and my plunge into working life marks a new segment. There is no comparison between the working techniques at school and those in a special effects company. Everything has to be learned new, and my impression after these few “post-Supinfocom” months is that it is like a train racing by so fast that it changes time: the weeks seem like hours, the months like days.

And a lot of impressions have to be worked through to be able to deal with the fading feeling that now everything is just beginning ...



Da ich einen computeranimierten Kurzfilm auf der Basis von ausgeschnittenem Papier machen wollte, habe ich mir von vornherein eine Anzahl von Beschränkungen auferlegt – sowohl vom Gesichtspunkt der Animation als auch des

Modelings und Rendering -, die ich von Anfang an zu beachten gezwungen war. Schon in der Vorproduktion habe ich also die verschiedenen farbigen Hintergründe des Films vorbereitet und mit Hilfe von Ölkreide und anderen Werkzeugen realisiert (wobei mir die Nachtszenen am meisten am Herzen lagen). Die Tiere wurden vor der Umsetzung in 3D zunächst in Papier ausgeführt, um ihre optische Glaubwürdigkeit zu erhöhen.

*KAMI* ist inzwischen schon wieder weit weg – zehn Monate sind vergangen, und mein Eintauchen in das Berufsleben markiert einen neuen Abschnitt. Die Arbeitstechniken an der Schule und jene in einer Special-Effects-Firma kann man nicht vergleichen. Alles muss neu erlernt werden, und mein Eindruck nach diesen paar „Post-Supinfocom“-Monaten ist, als würde ein Zug so schnell dahinfliegen, dass er die Zeit verändert: Die Wochen erscheinen wie Stunden, die Monate wie Tage.

Und eine Menge Eindrücke ist zu verarbeiten, um mit dem verblissenden Gefühl fertig zu werden, dass jetzt erst alles anfängt ...



JULIEN CHARLES (F). I HAVE PASSIONATELY LOVED DRAWING SINCE MY EARLIEST YOUTH. I RECOGNIZED THE NECESSITY OF ADDING SOUND TO THE IMAGE AND BRINGING MY "SCRIBBLINGS" TO LIFE IN ORDER TO TELL A STORY WITH THEM. THIS RESULTED IN THE NECESSITY OF FINDING AN APPROPRIATE PATH OF EDUCATION, AND SUPINFOCOM MET THESE CRITERIA. I HAVE EXCELLENT MEMORIES THE SCHOOL AND THE FOUR YEARS IN VALENCIENNES, BOTH BECAUSE OF THE ENRICHING EXCHANGE AND THE STRIVING FOR EMULATION AMONG THE STUDENTS. ■ Julien Charles (F). Ich bin seit meiner frühesten Jugend passionierter Zeichner, habe die

Notwendigkeit erkannt, zum Bild noch den Klang hinzuzufügen und „meine Kritzeleien“ zu beleben, um mit ihnen eine Geschichte zu erzählen. Daraus ergab sich die Notwendigkeit, einen entsprechenden Ausbildungsgang zu finden, und SupInfoCom entsprach diesen Kriterien. Ich habe die Schule und die vier Jahre in Valenciennes in bester Erinnerung, sowohl wegen des bereichernden Austausches als auch wegen des Wettstreits unter den Studenten.

## TRICK OR TREATS

Candice Clémencet / Jean-Dominique Fievet

It is Halloween night, and as usual, the children are out in their neighborhoods wearing costumes and masks to claim sweets from the neighbors. But woe to those, who don't want to hand anything over - in this case, the most astonishing tricks are allowed!

Our two heroes—real little devils, costumed as a witch and a mummy—are so crazy about bonbons and lollipops, that they take extreme measures to increase the generosity of the more reserved residents. Yet their greed, which they will ultimately regret, finally drives them into a trap ...

The idea for this film came to us in 1999. We like the idea of Halloween as a context because of the atmosphere that it implies, a kind of happy, macabre celebration mixed with childish pranks. We took children's books as sources, as well as films like *Beetlejuice* or *The Nightmare Before Christmas* by Tim Burton. For the scenario, we were freely inspired by Hansel and Gretel, where two heroes greedy for sweets end up at a gingerbread house, which turns out to be witch's trap, because she wants to eat them.

The production covered our last year of studies. We spent about three months on preproduction, then six months on the realization with 3D StudioMax 3.1, Character Studio and Photoshop. Montage was done on an Edit-Station. For the soundtrack, we contacted the Supersonic Studio in Paris, where we received friendly and extensive help with the mixing.

This work was a wonderful experience and helped us to further our careers. We are currently working on a series of animated 3D cartoons in Luxembourg.

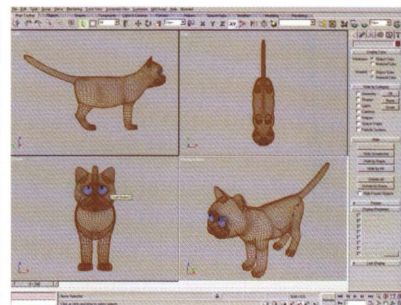
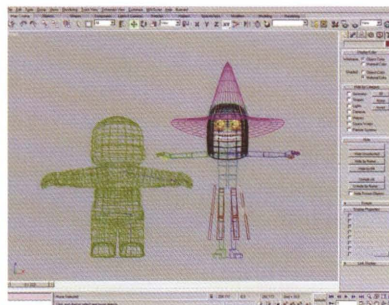
Es ist Halloween-Nacht, und wie immer sind die Kinder in ihrem Stadtviertel unterwegs, kostümiert und maskiert, um von den Nachbarn Süßigkeiten einzufordern. Aber wehe denen, die nichts herausrücken wollen – in einem solchen Fall sind die erstaunlichsten Streiche erlaubt!

Unsere zwei Helden – wahre Teufelchen, verkleidet als Hexe und Mumie – sind so versessen auf Bonbons und Lutscher, dass sie zu recht extremen Mitteln greifen, um die Freigiebigkeit der zurückhaltenden Anrainer zu erhöhen. Aber ihre Gier, die sie noch sehr bereuen werden, treibt sie zuletzt in eine Falle ...

Die Idee zu diesem Film ist uns 1999 gekommen. Halloween als Zusammenhang gefiel uns schon wegen der Atmosphäre, die es impliziert, eine Art fröhlich-makabres Fest vermischt mit kindlichen Lausbübereien. Als Quellen haben wir Kinderbücher ebenso angezapft wie Filme, z. B. *Beetlejuice* oder *Das seltsame Weihnachten des Mr. Jack* von Tim Burton. Hinsichtlich des Szenarios haben wir uns sehr frei von Hansel und Gretel inspirieren lassen, wo ja auch die beiden nach Süßigkeiten gierenden Helden an ein Knusperhäuschen geraten, das sich als Falle einer Hexe erweist, die sie gerne aufessen würde.

Die Produktion erstreckte sich über unser letztes Studienjahr. Rund drei Monate waren wir mit der Vorproduktion beschäftigt, anschließend sechs Monate mit der Realisierung mit 3D StudioMax 3.1, Character Studio und Photoshop. Die Montage erfolgte auf einer Edit-Station. Für den Soundtrack haben wir uns an das Supersonic-Studio in Paris gewendet, wo man uns freundlich und sehr ausgiebig beim Abmischen geholfen hat.

Diese Arbeit war eine großartige Erfahrung und hat mitgeholfen, uns in unsere Karriere zu befördern. Derzeit arbeiten wir in Luxemburg an einer Serie von animierten 3D-Cartoons.



CANDICE CLEMENCET (F), BORN 1976 IN ORLÉANS. AFTER FINISHING SECONDARY SCHOOL, SHE WAS INVOLVED IN FINE ARTS AND FILM CUTTING (16 AND 35 MM) AND ENTERED SUPINFOCOM IN 1998. SHE CURRENTLY WORKS FOR ONIRIA PICTURES IN LUXEMBOURG. JEAN-DOMINIQUE FIEVET (F), BORN 1978 IN CAMBRAI. 1990 TO 1996 SECONDARY SCHOOL IN LILLE, GRADUATED WITH AN EMPHASIS IN NATURAL SCIENCES. 1996 TO 2000: STUDIED 3D COMPUTER GRAPHICS AT SUPINFOCOM, VALENCIENNES. 2000 TO 2001: 3D ANIMATOR FOR ONIRIA PICTURES, LUXEMBOURG. Candice Clemencet (F), geb. 1976 in Orléans. Nach ihrer Matura beschäftigte sie sich mit bildender Kunst und Filmschnitt (16 und 35 mm) und trat 1998 bei Supinfocom ein. Arbeitet derzeit bei Oniria Pictures in Luxemburg. Jean-Dominique Fievet (F), geb. 1978 in Cambrai. 1990 bis 1996 Gymnasium in Lille, Matura mit naturwissenschaftlichem Schwerpunkt. 1996 bis 2000: Studium der 3D-Computergrafik bei Supinfocom, Valenciennes. 2000 bis 2001: 3D-Animator bei Oniria Pictures, Luxemburg.

## INTRANSIT

### Mike Daly

**I**ntransit explores the disturbed mind of a seventeen-year-old boy, Ben, who is wrestling with guilt after the death of his father in a car accident, in which Ben was the driver. The viewer is plunged into the mind of the protagonist, as opposed to leaving the viewer outside the character to view the happenings from a third person perspective. Digital visual effects are used to blur the boundaries between the real and the psychological. Here are a few selected examples. The city sequence was created using Maya. Photographs of skyscrapers in Sydney were textured onto the geometry and the surfaces were offset using a MEL script that allowed the ray-traced reflections to distort as they normally do on buildings. Streaking car lights, as seen in time-lapse photography, were also added, creating an effect that is impossible with normal cinematography, as the exposure lengths are far longer than the high frame rate could allow.

After Effects was used to composite the multi-layered memory sequence after the car accident scene, however traditional techniques were also used to achieve the abstract visual style. The footage was shot on reversal 16mm film and cross-processed at the lab. In the telecine stage, the colour cast was removed that was introduced by cross processing the film. This achieved strongly saturated dark colours with offset hues that resulted in a look of slightly altered reality. The footage was then composited in After Effects using time-warping, different transfer modes and travelling soft mattes.

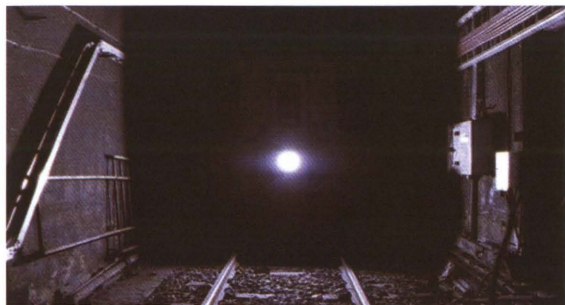
Inferno was used to composite the visual effects that represented an apparent reality. The last shot in the film, where a train collides into the viewer, was creat-

*Intransit* erforscht die gestörte Psyche eines 17-jährigen Jungen, Ben, der wegen des Todes seines Vaters, der bei einem von ihm verursachten Autounfall starb, mit Schuldgefühlen kämpft. Der Betrachter wird in den Geist des Darstellers hineinversetzt – im Gegensatz zu der üblichen Darstellungsweise, bei der der Betrachter außerhalb der Figur bleibt und die Ereignisse aus der Perspektive eines Dritten beobachtet. Digitale Visual Effects werden verwendet, um die Grenze zwischen der Realität und den psychischen Ereignissen zu verwischen. Hier einige Beispiele:

Die Stadtsequenz entstand unter Verwendung von Maya. Fotos von Hochhäusern in Sydney wurden als Textur auf die Geometrie eingebracht und ihre Oberflächen mithilfe eines MEL-Skripts versetzt, das den durch Ray-Tracing konstruierten Reflexionen eine Verzerrung verlieh, wie man sie normalerweise an Gebäuden beobachtet. Leuchtspuren von Autos, wie man sie von Fotos mit langer Belichtungszeit kennt, wurden ebenfalls hinzugefügt, um einen Effekt zu erzeugen, der mit normaler Filmtechnik unmöglich ist, weil die Belichtungszeiten für die erforderliche Kaderzahl viel zu lang wäre.

After Effects wurde zur Komposition der vielschichtigen Erinnerungssequenz nach der Unfallszene verwendet, aber auch traditionelle Techniken wurden zur Erzielung des abstrakten visuellen Stils eingesetzt. Die Liveaufnahmen entstanden auf 16mm-Umkehrfilm und wurden in einem weiteren Umkehrverfahren im Labor entwickelt. In einem nächsten Schritt wurden die durch den doppelten Umkehrprozess entstandenen Farbschleier entfernt, was letztlich tief gesättigte Farben mit leicht verschobenen Tönungen ergab, die den Eindruck einer verfremdeten Wirklichkeit vermittelt. Das Filmmaterial wurde anschließend in After Effects zusammengesetzt, wobei Time-Warping, verschiedene Transfermodi und weiche Maskierungsmodi zur Anwendung kamen.

Inferno wurde eingesetzt, um die Visual Effects zu komponieren, die eine scheinbare Wirklichkeit wiedergeben. Für die letzte Einstellung des Films, in der ein Zug den Betrachter überfährt, wurde zunächst ein wegen Bauarbeiten gesperrtes U-Bahn-Gleis aufgenommen. Ein Licht wurde dem Gleisverlauf folgend mehrere



ed by shooting along an underground train track that was closed due to construction. A light was carried several hundred meters down the track towards the camera. In post-production the light was stabilised and separated from the background using a luminance key. A photo of a train was composited in between the background and the light and its size, position and grade was animated to finish off the effect.

The train then passes straight through the viewer. This second half of the shot was created by shooting a single carriage of an unused train on a steady-cam. Several takes were made with the carriage looking slightly different. The shots were stabilised and speed ramped to attain a high velocity and remove the acceleration and deceleration at each end of the carriage. Finally motion blur was added and the reflections of the camera operator removed from the glass at the end of the carriages.

hundert Meter in Richtung auf die Kamera getragen. In der Nachbearbeitung wurde dieses Licht stabilisiert und über eine Luminanzmaske vom Hintergrund getrennt. Das Foto eines Zuges wurde anschließend zwischen Hintergrund und Licht einmontiert und in Größe und Position animiert, um den Fahrteffekt zu vervollständigen.

Dann fährt der Zug direkt durch den Betrachter. Diese zweite Hälfte der Einstellung entstand aus der Aufnahme eines einzelnen unbenutzten U-Bahn-Wagens mithilfe einer Steady-Cam. Es wurden mehrere Aufnahmen gemacht, bei denen das Aussehen des Wagens immer leicht verändert wurde. Diese Aufnahmen wurden stabilisiert und mit hoher Geschwindigkeit animiert, um die hohe Geschwindigkeit zu simulieren und die Beschleunigungseffekte an beiden Enden des Wagens auszugleichen. Abschließend wurden noch Bewegungsunschärfe hinzugefügt und die Reflexionen des Kameramanns von der Glasscheibe am Wagenende getilgt.

MIKE DALY (AUS), BORN 1978, BECAME INVOLVED IN VIDEO PRODUCTION WHEN HE WAS FOURTEEN. AFTER FINISHING HIGH SCHOOL, HE WORKED AS A FREELANCE EDITOR FOR TWO YEARS, THEN STUDIED FOR AN MA IN FILM & TELEVISION, SPECIALISING IN DIGITAL MEDIA AT THE "AUSTRALIAN FILM TELEVISION AND RADIO SCHOOL" (AFTRS). THERE HE MADE THE SHORT FILM *INTRANSIT*. AFTER FINISHING HIS DEGREE, MIKE WORKED AS A COMPOSITOR AT THE VISUAL EFFECTS COMPANY "ANIMAL LOGIC". MIKE HAS RETURNED TO THE AFTRS TO STUDY FOR AN MA HONOURS DEGREE, ALSO SPECIALISING IN DIGITAL MEDIA, AND HIS NEXT SHORT FILM IS ALREADY IN PRODUCTION. ■ Mike Daly (AUS), geb. 1978, kam mit vierzehn Jahren mit der Videoproduktion in Berührung. Nach Abschluss der High School arbeitete er zwei Jahre als freiberuflicher Cutter, dann studierte er und erwarb einen MA aus Film/Fernsehen mit Schwerpunkt auf Digitale Medien an der Australian Film Television and Radio School (AFTRS). Nach Studienabschluss arbeitete Mike bei der Visual-Effects-Firma „Animal Logic“, ist aber mittlerweile an die AFTRS zurückgekehrt, um einen weiteren MA (ebenfalls mit Ausrichtung auf Digitale Medien) zu erwerben.

## AP2000

Sébastien Ebzant / Aurélien Delpoux /  
Loïc Bail / Benjamin Lauwick



**A**P200 is one of my most wonderful experiences! For the first time in the course of my studies, I had a chance to concentrate entirely on a ten-month project. Sébastien, Loïc, Benjamin and I were all motivated by a joint project: realizing a short film in 3D, mixing humor, deviousness, mangas and many winking references to our favorite films (*Ghost In The Shell*, *Matrix*, *Blade (!)*, *Star Wars*, *Street Fighter 2* ...) and much more ... An additional motivation was that this kind of manga implementation was something unheard of at our school. In this respect, a certain gap opened up between us and the majority of our professors (who said themselves that they neither knew nor liked this kind of culture very well). For me, the film was a chance to carry out scripting and editing work in a very thorough way (in comparison with my previous work during my art training). This was also my first experience with group work, with the discovery of the advantages and disadvantages that this entails.

But it all ended the way it began: very well, although somewhat tired—there was a certain lack of sleep evident in the final months!

In short—it was very enriching!

One of the happiest days of my life will undoubtedly remain the one of the jury at the end of the year: over 400 people (family, friends, professionals) and stand-

„AP200 ist eine meiner schönsten Erfahrungen! Zum ersten Mal hatte ich Gelegenheit, mich im Zuge der Ausbildung voll und ganz auf ein zehnmonatiges Projekt zu konzentrieren. Sébastien, Loïc, Benjamin und ich waren alle von einem gemeinsamen Projekt motiviert: einen Kurzfilm in 3D zu realisieren, der Humor, Hintergründiges, Mangas und zahlreiche augenzwinkernde Bezüge auf unsere Lieblingsfilme (*Ghost In The Shell*, *Matrix*, *Blade (!)*, *Star Wars*, *Street Fighter 2* ...) und anderes vermischt ... Eine zusätzliche Motivation war, dass diese Art von „Manga“-Umsetzung an der Schule etwas noch nie Dagewesenes war. Da hat sich übrigens auch eine gewisse Kluft zwischen uns und dem Großteil unserer Professoren aufgetan (die nach eigener Aussage weder besondere Kenner noch Liebhaber dieser Art von Kultur waren). Der Film war für mich die Gelegenheit, eine ziemlich konsequente Drehbuch- und Schnittarbeit durchzuführen (im Vergleich zu meinen vorherigen Arbeiten während meiner Kunstausbildung). Auch war dies meine erste Erfahrung mit Gruppenarbeit, mit der Entdeckung der Vor- ebenso wie der Nachteile, die sie mit sich bringen kann.

Aber alles hat so geendet, wie es begonnen hat: sehr gut, wenn auch etwas müde – in den letzten Monaten hat schon ein wenig Schlaf gefehlt!

Kurzum – es war sehr bereichernd!

Einer der glücklichsten Tage meines Lebens wird ohne Zweifel jener der Jury am Jahresende bleiben: Über 400 Personen (Familie, Freunde, Profis) und Standing Ovations, die uns wie angewurzelt auf dem Platz gehalten



ing ovations that kept us rooted in place (as though we were not already excited enough)—terrible!  
In conclusion, I would like to thank Nicolas Bouvier, who gave me good advice several times during my practical training at DarkWorks (Alone in The Dark 4) for my character design in *AP2000*, and I would also like to take this opportunity to say to the other members of the *AP2000* team: friends, it was cool ... I really enjoyed working with you! That is something you can depend on, I think!  
For John, Seb, Benj and everyone, who supported us?!"

*The Blade (Aurélien Delpoux)*

haben (als wären wir nicht ohnedies schon aufgeregt genug gewesen) – schrecklich!

Abschließend möchte ich Nicolas Bouvier danken, der mir während meines Praktikums bei DarkWorks (Alone in The Dark 4) mehrere gute Ratschläge für mein Character Design an *AP2000* gegeben hat, und ich nehme weiters die Gelegenheit wahr, um den andern Mitgliedern des *AP2000*-Teams zu sagen: Freunde, das war cool ... Ich habe es wirklich sehr genossen, mit euch zu arbeiten! Da kann man sich drauf berufen, glaub' ich!

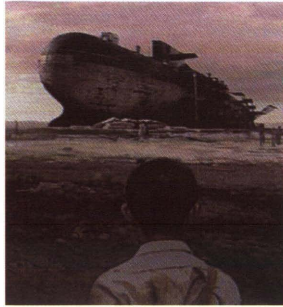
Für John, Seb, Benj und alle, die uns unterstützt haben ...!"

*The Blade (Aurélien Delpoux)*

SÉBASTIEN EBZANT (F). FIRST EXPERIENCE AS COMPUTER GRAPHICS ARTIST AT THE AGE OF 19 WITH THE VIDEO GAME *HIGH SIDE*. ENTERED SUPINFOCOM AFTER FINISHING SECONDARY SCHOOL. CURRENTLY CHIEF ANIMATOR FOR ONIRIA PICTURES IN LUXEMBOURG. AURÉLIEN DELPOUX (F), BORN 1976. SECONDARY SCHOOL TRAINING WITH AN EMPHASIS ON FINE ARTS. ENTERED SUPINFOCOM THEREAFTER. CURRENTLY WORKS AS GRAPHICS ARTIST FOR PARTIZAN MIDI-MINUIT TOGETHER WITH LOÏC BAIL. ■■■ Sébastien Ebzant (F). Erste Erfahrungen mit 19 Jahren als Computergrafiker des Videospiele *High Side*. Nach der Matura Eintritt in die SupInfoCom. Derzeit Chefanimator bei Oniria Pictures in Luxemburg. Aurélien Delpoux (F), geb. 1976. Sekundarausbildung mit Schwerpunkt Bildende Kunst. Anschließend Eintritt in die SupInfoCom. Derzeit gemeinsam mit Loïc Bail als Grafiker bei Partizan Midi-Minuit beschäftigt.

## LE CONTE DU MONDE FLOTTANT

Alain Escalle



**H**iroshima. On the morning of 6th August 1945, a bright light invaded the edge of the floating world. A man remembers ...

The shock, a violent blast. Bodies that stretched out in pain, dreams of the past in the present, visions of the future in the past.

The child that he was, before ...

Before the flash struck, Before the world was disturbed ...

#### Production Notes

*Le conte du monde flottant* is an animation film composed of real characters shot in Japan and a mixture of new and traditional techniques (film, video, photo, illustration and artificial images, etc...). A free evocation and surrealist image of Japan and of the atomic bomb in the form of an imaginary story, cruel and childlike. The dark visions, light, calmness even, agitated by the strange fantasy of a mutated world.

#### Technical Notes

The director and creative artist wanted to keep a very sensitive feel in all the images from the film: something between classical cinema and traditional film animation. "In computer graphics I like to give a sense of handcraftsmanship."

It took two years of work on the computer graphics (Inferno, Flame and Combustion) to compose all the images and their strong and specific design. The film uses different kinds of computer graphic elements: 2D objects like video (beta & DV), film images or drawings shot with a video camera, and a few 3D images like the little 3D horsemen.

Hiroshima. Am Morgen des 6. August 1945 ergoss sich ein helles Licht über den Rand der schwimmenden Welt. Ein Mann erinnert sich ...

Die Schockwelle, ein gewaltiger Schlag. Körper, im Schmerz hingestreckt, die Träume der Vergangenheit in der Gegenwart, die Visionen der Zukunft in der Vergangenheit.

Das Kind, das er war, bevor ...

Bevor der Blitz einschlug, bevor die Welt in Unordnung geriet ...

#### Anmerkungen zur Produktion

*Le conte du monde flottant* ist ein Animationsfilm, der sich aus den in Japan gefilmten realen Darstellern und einer Mischung aus neuen und traditionellen Techniken (Film, Video, Foto, Illustration und künstliche Bilder usw.) zusammensetzt: eine frei gestaltete, surrealistische bildliche Annäherung an Japan und die Atom-bombe in Form einer imaginären Geschichte, grausam und kindlich zugleich. Dunkle Visionen, Licht, Ruhe und Bewegung, getrieben durch die seltsame Fantasie einer mutierten Welt.

#### Technische Anmerkungen

Der Regisseur und Künstler wollte in allen Bildern eine sehr sensible Gefühlswelt darstellen, irgendwo zwischen klassischem Kino und traditioneller Film-Animation. „Ich möchte den Eindruck des Handwerklichen in der Computergrafik vermitteln.“ Zwei Jahre dauerten die Gestaltung der Computergrafiken (Inferno, Flame und Combustion) sowie die Montage der Bilder in ihr starkes spezifisches Design. Der Film verwendet unterschiedliche Arten computergrafischer Elemente: 2D-Objekte wie Video (beta und CD), Filmbilder und Zeichnungen, die über Video aufgenommen wurden, sowie einige 3D-Elemente, z. B. die kleinen Reiter.



The shooting in Tokyo was very short: five days on blue screen with all the actors.

- 1) For the samurai sequence
- 2) For the dancers
- 3) For the women from the past
- 4) For the ten-year-old boy
- 5) For the figurants

The director wanted to direct the film on computer graphics, so he made two hours of rendered images to be used as rushes for editing a final cut. For this reason, all the actors were shot with a multi-camera system: some in movement (the samurai sequence), others fixed on the ground; some were shot with a large view of the scenes, some with close-ups. A lot of camera movements are completely digital.

Die Drehzeit in Tokio war dagegen recht kurz – fünf Tage mit allen Schauspielern vor dem Blue Screen

- für die Samurai-Sequenz
- für die Tänzer
- für die Frauen aus der Vergangenheit
- für den zehnjährigen Knaben und
- für die Komparsen.

Der Regisseur wollte den Film über die Computergrafik editieren, deswegen wurden zwei Stunden generierter Bilder erzeugt, die als Material für den endgültigen Schnitt dienten. Deshalb wurden auch alle Schauspieler über ein Multi-Kamera-System aufgenommen, das teils in Bewegung (wie bei der Samurai-Sequenz), teils festmontiert war wie bei den Weitwinkelaufnahmen der Gesamtszenen und bei den Nahaufnahmen. Eine Vielzahl von Kamerabewegungen wurden gänzlich digital simuliert.



ALAIN ESCALLE (F). BORN IN 1967, STUDIED APPLIED ARTS IN NÎMES, AND CINEMA AND VIDEO IN TOULOUSE FROM 1983 TO 1989. DIRECTOR AND DIGITAL CREATOR SINCE 1991, HE DEVELOPS A VISUAL AND GRAPHIC STYLE USING MOVING PICTURES AND NEW TECHNOLOGIES WITH SOFTWARE SUCH AS *INFERNO* OR *HENRY & HARRY*. HIS PERSONAL RESEARCH HAS OFTEN BEEN BROADCAST ON ARTE AND CANAL+ AND HAS WON MANY PRIZES IN INTERNATIONAL FESTIVALS (IMAGINA, NICOGRAPH, ARS ELECTRONICA, ETC.)

Alain Escalle (F), geb. 1967, studierte von 1983 bis 1989 Angewandte Kunst in Nîmes sowie Film und Video in Toulouse. Als digitaler Künstler und Regisseur entwickelt er seit 1991 einen eigenen visuellen und grafischen Stil, wobei er Filmtechniken und neue Technologien mit Hilfe von Software wie *Inferno* oder *Henry & Harry* kombiniert. Seine persönlichen Arbeiten werden häufig auf Arte und Canal+ ausgestrahlt und haben zahlreiche Preise bei internationalen Festivals gewonnen (Imagina, Nicograph, Prix Ars Electronica usw.).

## THE PERFECT STORM

Stefen M. Fangmeier

**T**he task of bringing director Wolfgang Petersen's vision for *The Perfect Storm* to the screen required a seamless integration of very complex CG imagery with blue-screen photography which utilized some of the most elaborate practical effects to date. Because the film's story is largely based on a real event, Wolfgang placed a tremendous emphasis on creating a movie-going experience that would provide a highly realistic depiction of a severe storm at sea. After reading the script, I immediately decided that everything which could not be achieved with John Frazier's full-scale watertank setup would be designed by relying entirely on computer generated visuals. While I wasn't at all sure that the work could be done in a timely and financially viable manner, I figured that an all-CG approach would give us the best shot at pulling off sequences which were to show a fishing boat plowing through 70, 80 and even 100+ foot waves. In the end, we produced about 340 visual effects shots for the project, and more than a few of these turned out to be some of the most complex shots ever done at the facility.

### R&D and Pre-Production

Creating photo-realistic CG water is undoubtedly one of the more daunting tasks in visual effects, especially when it is to be seen in the context of a raging storm at sea. I directed the R&D team led by Habib Zargarpour in its efforts to identify the essential visual details that needed to be represented and the techniques that should be developed to achieve this. Over a six-month period, new software was written for the water surface itself as well as for the extremely complex particle simulations that would be used to model elements such as spray, crest mist, crest foam, splashes, etc. In parallel to the R&D effort, I was working with Wolfgang Petersen and the production to prepare the film for principal photography.

Die Aufgabe, Regisseur Wolfgang Petersens Vision vom perfekten Sturm auf die Leinwand zu übertragen, erforderte eine nahtlose Integration sehr komplexer computergenerierter Bilder mit Blue-Screen-Aufnahmen, die die modernsten praktischen Effektechniken einsetzt. Da die Geschichte des Films überwie-

gend auf einer wahren Begebenheit basiert, legte Wolfgang ganz besonderen Wert darauf, den Kinozuschauern eine möglichst realistische Darstellung eines schweren Seesturms zu bieten. Nachdem ich das Skript gelesen hatte, war mir sofort klar, dass alles, was nicht mit John Fraziers 1:1-Wassertankkonstruktion machbar wäre, durch vollständig computergenerierte Bilder dargestellt werden müsste. Ich war überhaupt nicht sicher, ob diese Arbeit rechtzeitig und in finanzierbarer Weise zu schaffen wäre, aber ich rechnete mir aus, dass wir am ehesten noch mit einem computergrafischen Ansatz die Chance hätten, Sequenzen zu drehen, bei denen ein Fischerboot durch 20, 25 und sogar 30 Meter hohe Wellen pflügt. Letztlich haben wir für das Projekt rund 340 Visual-Effects-Einstellungen gedreht, von denen mehr als nur ein paar zu den komplexesten gehören, die je im Studio gemacht wurden.

### Entwicklung und Vorproduktion

Fotorealistisches Wasser darzustellen ist zweifellos eine der größten Herausforderungen im Bereich der Visual Effects, besonders dann,





## Post-Production

In addition to the variety of types of CG water required for shots throughout the film, from calm seas to the most dramatic storm sequences, we constructed highly detailed CG models of the fishing vessel *Andrea Gail*, the sail boat *Mistral*, the Coast Guard cutter, a tanker, a container ship, the rescue helicopter and the refuel tanker plane. Full crews of digital stunt doubles were modeled for everything but the tanker and container-ship. Employing these doubles allowed us to continue action established in close-up, non-visual effects shots and also, in a few cases, let us show particular actions that were simply too dangerous to shoot on set.



STEFEN FANGMEIER (USA) JOINED THE COMPUTER GRAPHICS DEPARTMENT AT INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC IN 1990. HIS FIRST MAJOR PROJECT WAS *TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY*. SINCE THEN HE HAS WORKED ON VARIOUS PROJECTS INCLUDING *JURASSIC PARK* AND *HOOK* AS A COMPUTER GRAPHICS SUPERVISOR, ON *CASPER* AS THE DIGITAL CHARACTER CO-SUPERVISOR AND ON *SAVING PRIVATE RYAN*, *SPEED 2* AND *SMALL SOLDIERS* AS VISUAL EFFECTS SUPERVISOR. IN 1997, FANGMEIER WON A BRITISH ACADEMY AWARD FOR HIS VISUAL EFFECTS SUPERVISION ON *TWISTER* AND WON THE SAME AWARD IN 1998 FOR *SAVING PRIVATE RYAN*.

Stefen Fangmeier (USA) stieß 1990 zur Computergrafik-Abteilung von Industrial Light & Magic. Sein erstes größeres Projekt war *Terminator 2: Judgement Day*. Seit damals hat er an zahlreichen Projekten mitgewirkt, darunter als Computer Graphics Supervisor an *Jurassic Park* und *Hook*, als Digital Character Supervisor an *Casper* und als Visual Effects Supervisor an *Saving Private Ryan*, *Speed 2* und *Small Soldiers*. 1997 erhielt Fangmeier einen British Academy Award für seine Visual Effects bei *Twister* und 1998 denselben Preis nochmals für *Saving Private Ryan*.

wenn ein tobender Orkan auf See dargestellt werden soll. Gemeinsam mit dem von Habib Zargarpour geleiteten Forschungs- und Entwicklungsteam versuchte ich, jene visuellen Details herauszufinden, die unbedingt dargestellt werden mussten, und die nötigen Techniken hierfür zu entwickeln. Im Lauf von sechs Monaten wurde neue Software für die Wasseroberfläche selbst sowie für die extrem komplexen Partikel-Simulationen geschrieben, die für die Modellierung von Gischt, Schaumkronen und Wasserspritzern etc. eingesetzt werden sollte.

Parallel zu der Entwicklungsarbeit arbeitete ich mit Wolfgang Petersen und dem Produktionsteam daran, die Hauptdreharbeiten vorzubereiten.

## Post-Produktion

Neben der Vielzahl von CG-Wassertypen – von der ruhigen See bis zum tobenden Orkan –, die wir für den gesamten Film benötigten, konstruierten wir hochdetaillierte CG-Modelle des Fischerbootes *Andrea Gail*, des Segelbootes *Mistral*, des Kutters der Küstenwache, eines Tankers, eines Containerschiffs, des Rettungshubschraubers und des Tankflugzeuges. Mit Ausnahme des Tankers und des Containerschiffes wurde für jedes Einzelne jeweils ein vollständiger Satz von Stunt-Doubles modelliert. Diese Doubles erlaubten uns, Handlungsverläufe fortzusetzen, die in Nahaufnahmen angedeutet worden waren, Non-visual-Effects-Einstellungen zu drehen und in einigen Fällen spezielle Handlungsverläufe zu zeigen, die man, weil sie einfach zu gefährlich gewesen wären, nicht am Set drehen konnte.

## DICE RAW—

## THIN LINE BETWEEN RAW AND JIGGY

## One Infinity

The *Dice Raw* project is a 100 percent Flash animated, broadcast-quality music video. By playing the video on the big screen at Resfest 2000, on television via BET, and the Internet on sites such as Sputnik7.com, Shockwave.com, and Heavy.com, One Infinity successfully created one of media history's first convergent entertainment productions.

Dice Raw is an international terrorist operating out of the jurisdiction of worldwide governments. No one knows exactly what Dice's next act of terrorism will be, but reliable sources indicate that he has targeted the Moon.

A rival faction named the Jiggy Clan hastily assembles their best warriors to stop Dice Raw and his renegade posse. Comprised of a highly trained ninja horde led by a mysterious platinum-suited warrior known as The Agent, "Operation: Boxcar" is masterminded from a secret base by the Queenpin, the ruthless leader of the Jiggy Clan.

After losing an arm and one of her eyes in a freestyle battle against Dice Raw, the Queenpin vowed to grow her afro out until she could exact bloody foamy revenge. This rage fueled her swift, brutal ascent to the top of the Jiggy Clan. Now she has the sheer numbers that might be enough to stop Dice Raw.

Fortunately, Dice has assembled his own group of assass-kickers. His field lieutenants Black Thought and Malik B. are superb fighters. Black Thought utilizes his famed Righty-Tighty-Fist technique while Malik B. downs foes with his deft Microphone Nunchuk styles. They have an elite force of Diceheads—animatronic ninjas with dice for heads—programmed with lethal breakdance moves. Weeks of surveillance pay off for the task force—Dice Raw, Black Thought and Malik B. are spotted hurrying towards the North Philadelphia

Das *Dice Raw*-Projekt ist ein zu 100 Prozent in Flash animiertes Musikvideo in Fernsehqualität. Das Video wurde bei Resfest 2000 auf einer großen Projektionsfläche gespielt, im Fernsehen auf BET und im Internet auf Sites wie Sputnik7.com, Shockwave.com und Heavy.com. One Infinity hat also mit dem *Dice Raw*-Projekt eine der ersten konvergenten Unterhaltungsproduktionen der Mediengeschichte geschaffen.

Dice Raw ist ein internationaler Terrorist, der außerhalb der Jurisdiktion der Regierungen dieser Welt agiert. Niemand weiß genau, welches Ziel sein nächster Terrorakt treffen wird, aber verlässliche Quellen deuten an, dass er sich gegen den Mond richten wird.

Eine rivalisierende Fraktion namens Jiggy Clan treibt hastig ihre besten Krieger zusammen, um Dice Raw und sein Aufgebot aus Renegaten zu stoppen. „Operation: Boxcar“ besteht aus einer Horde durchtrainierter Ninjas unter der Führung eines mysteriösen platingepanzerten Kriegers – bekannt als The Agent – und wird von der ruchlosen Queenpin, der Herrin des Jiggy Clan, von einer geheimen Basis aus gesteuert.

Nachdem sie in einem Freistilkampf gegen Dice Raw einen Arm und ein Auge verloren hatte, schwor die Queenpin, ihre Afro-Frisur so lange nicht zu schneiden, bis sie blutige Rache genommen hat. Diese Wut war das Motiv hinter ihrem schnellen, brutalen Aufstieg an die Spitze des Jiggy-Clans, und jetzt hat sie endlich die nötige Zahl an Leuten um sich geschart, um Dice Raw stoppen zu können.

Glücklicherweise hat auch Dice seine eigene Gruppe von Arschtretern versammelt. Seine Leutnants Black Thought und Malik B. sind superbe Kämpfer. Black Thought verwendet seine berühmte Rechtsganzenge-Fausttechnik,



während Malik Gegner mit seinem deftigen Microphone-Nunchuk-Stil unterkriegt. Sie haben eine ausgewählte Armee von Würfelköpfen – animatronische Ninjas mit Würfeln als Köpfen –, die auf tödliche Breakdance-Bewegungen programmiert sind. Die wochenlangen Überwachung hat sich gelohnt – Dice Raw, Black Thought und Malik B. werden erspäht, während sie zur U-Bahn-Station North Philadel-

subway station, a reputed base of operations for the group. The Agent prepares a massive ambush to take care of Dice Raw once and for all, while the Queenpin remotely monitors activities through the Agent's cybernetic eyes.

True hip-hoppers versus phony rappers. The "Thin Line (Between Raw and Jiggy)". This is only the beginning.

phia laufen, die schon lange als Operationsbasis der Gruppe unter Verdacht stand. Der Agent bereitet einen groß angelegten Hinterhalt vor, um Dice Raw ein für alle Mal zu erledigen, während die Queenpin aus der Ferne die Vorgänge durch die kybernetischen Augen des Agents verfolgt.

Echte Hip-Hopper gegen nachgemachter Rapper – „Die dünne Linie (zwischen rau und ungehobelt)“ ist erst der Anfang.

ONE INFINITY (USA) IS A DIGITAL ARTIST COLLECTIVE SPECIALIZING IN SUPERIOR INTERACTIVE DESIGN AND MOTION GRAPHICS. SINCE OUR INCEPTION IN 1999, WE HAVE COMPLETED PROJECTS FOR A WIDE RANGE OF CLIENTS, INCLUDING SHOCKWAVE.COM, TOMMY BOY RECORDS, MCA RECORDS, OKAY-PLAYER.COM, AND MOST RECENTLY, THE FROG'S LEAP WINERY WEBSITE. ■ One Infinity (USA) ist ein Kollektiv von Künstlern, die im digitalen Bereich arbeiten und sich auf interaktives Design und Motion-Grafik spezialisiert haben. Seit unserem Start im Jahr 1999 haben wir Projekte für die verschiedensten Kunden gemacht, u. a. für Shockwave.com, Tommy Boy Records, MCA Records, Okayplayer.com und jüngst für die Website der Frog's Leap Winery.

## WAKING LIFE

Bob Sabiston / Tommy Pallotta

**W**aking Life, written and directed by indie icon Richard Linklater (*Slacker*, *Dazed and Confused*), is considered the first independent computer-animated feature film ever made in America—an abstract, psychedelic, digital video improv that takes the Disney/Pixar formula and turns it on its perfectly coiffed head. Sabiston and Pallotta, collaborators for three years, have always had that goal in mind, but the major-league debut of *Waking Life* at the Sundance Film Festival in late January gives them their biggest, most esteemed forum yet: a showcase for an animation style that is unprecedentedly artful. They use computers to paint reality, not mimic it. In that sense alone, *Waking Life*, made with the help of Sabiston's homegrown software, swims against the photo-realistic tide. Sabiston's as-yet-unnamed creation—nicknamed "RotoShop" by some *Waking Life* artists—is so simple that even neophytes can quickly master an otherwise daunting process known as interpolated rotoscoping, in which animators trace over live-action DV footage.

In *Waking Life*, the most linear Sabiston-Pallotta film to date, Wiley Wiggins—the skinny, rubber-faced kid brother in Linklater's *Dazed and Confused*—serves as a kind of floating human consciousness that consorts with street gurus and other entities. The series of seemingly random vignettes follows Wiggins on a dreamlike journey in which shape-shifting characters talk about life and death. Essence is revealed not in the ways that characters remain constant, but in the ways they constantly change.

After the edited footage was loaded onto G4s, a team of Austin artists began the nearly yearlong process of turning video into animation.

*Waking Life* – Drehbuch und Regie von „Indie“-Ikone Richard Linklater (*Slacker*, *Dazed and Confused*) – gilt als der erste unabhängige computeranimierte abendfüllende Film, der in Amerika je produziert wurde – eine abstrakte, psychedelische, digitale Video-Improvisation, die das Rezept von Disney/Pixar aufgreift und es auf den eigenen perfekt frisierten Kopf stellt. Sabiston und Pallotta, die seit drei Jahren zusammenarbeiten, hatten dieses Ziel seit jeher vor Augen, aber beim Sundance Film Festival Ende Januar, wo *Waking Life* sein Debut hatte, fanden sie ihr bisher größtes und bedeutendstes Forum: ein „Showcase“ für einen Animationsstil von bisher unerreichtem künstlerischem Niveau. Sie verwenden Computer, um Wirklichkeit zu malen, nicht um sie zu imitieren. Allein schon in dieser Hinsicht schwimmt *Waking Life* – das mit Hilfe einer von Sabiston selbst geschriebenen Software erstellt wurde – gegen den fotorealistischen Strom. Sabistons noch ungetaufte Kreation, von manchen der *Waking Life*-Mitarbeiter liebevoll „RotoShop“ genannt, ist so einfach, dass sogar Anfänger einen ansonsten sehr schwierigen Prozess beherrschen können, nämlich die interpolierte Rotoskopie, bei der Animatoren digitale Video-Live-Aufnahmen übermalen.

Bei *Waking Life*, dem bisher linearsten Sabiston-Pallotta-Film, dient Wiley Wiggins – der knochige, gummigesichtige Junge aus Linklaters *Dazed and Confused* – als eine Art schwebendes menschliches Bewusstsein, das sich mit Straßengurus und anderen Gestalten zusammengtut. In einer Serie scheinbar zufälliger Szenen geht Wiggins auf eine traumähnliche Reise, bei der Gestalten, die ständig ihre Form verändern, sich über Leben und Tod unterhalten. Die Essenz wird nicht dadurch präsentiert, dass diese Figuren konstant bleiben, sondern durch die Art und Weise, in der sie sich ständig ändern ...

Nachdem das geschnittene Videomaterial in G4-Rechnern geladen war, begann ein Team von Künstlern in Austin, in einem beinahe einjährigen Prozess das Video in eine Animation



Each actor was drawn, or "interpreted," by a different artist, intentionally lending every character a distinctive style

Sabiston and Pallotta had no trouble rounding up a rogue animation crew. In true Austin-indie style, the partners posted flyers in coffee shops and art supply stores, and recruited at University of Texas student art shows. Some of their hires were painters who had no experience with computers, much less computer animation or rotoscoping.

(Richard Baimbridge)

zu transformieren. Jeder Darsteller wurde von einem anderen Künstler gezeichnet bzw. „interpretiert“, was jeder Figur auch einen eigenen Stil gab.

Sabiston und Pallotta hatten kein Problem damit, eine wilde Animationscrew zusammenzutreiben. Im für Austin typischen Indie-Stil legten sie Flugblätter in Kaffeehäusern und Künstlerbedarfsläden aus und suchten ihre Mitarbeiter bei studentischen Kunstausstellungen der University of Texas. Manche der angeheuerten Leute waren Maler, die keine Erfahrung mit Computern und noch weniger mit Computeranimation oder Rotoskopie hatten ...

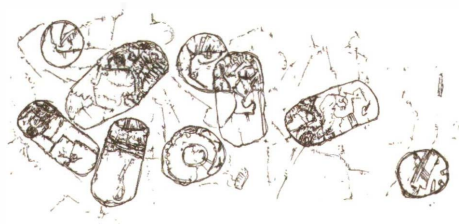
(Richard Baimbridge)



BOB SABISTON (USA) STUDIED COMPUTER GRAPHICS RESEARCH AT MIT MEDIA LAB. BOTH VISUAL ARTS AND COMPUTER PROGRAMMING FIGURE PROMINENTLY IN HIS SHORT FILMS, WHICH HAVE APPEARED IN NUMEROUS FESTIVALS AND HAVE RECEIVED AWARDS, INCLUDING PRIX ARS ELECTRONICA GOLDEN NICA FOR *GOD'S LITTLE MONKEY* (1996). SABISTON COLLABORATED WITH PALLOTTA AND DIRECTOR RICHARD LINKLATER ON THE FEATURE FILM *WAKING LIFE*. TOMMY PALLOTTA (USA) GRADUATED WITH A DEGREE IN PHILOSOPHY. SINCE HIS FIRST FEATURE FILM, *THE HIGH ROAD*, PALLOTTA HAS WORKED EXCLUSIVELY IN VIDEO AND DIGITAL FORMATS. ■ Bob Sabiston (USA) studierte Computer Graphics Research am MIT Media Lab. In seinen bisherigen Kurzfilmen, die bei zahlreichen Festivals präsentiert und preisgekrönt wurden (*God's Little Monkey* gewann z. B. die Goldene Nica des Prix Ars Electronica 96) spielen sowohl visuelle Kunst als auch Computerprogrammierung eine entscheidende Rolle. Tommy Pallotta (USA) hat Philosophie studiert. Seit seinem ersten großen Film, *The High Road*, hat Pallotta ausschließlich in digitalen und Video-Formaten gearbeitet.

## LIGHTMARE

Robert Seidel / Michael Engelhardt



A small ... very personal story about loneliness ... and the search for life ... in a housing block filled with people ... who are too old, too drunk ... or too disillusioned ... so you just have to try desperately ... to be positive ...

... *lightmare* ... a free university project ... is based on several of my sketches ... the music, sound and perseverance of michael engelhardt ... nudges of hope from prof. dr. bauer wabnegg, michael flak ... and several others, who have occasionally brightened my surroundings ...

**P**erceived with concentration, the microcosm of picture and sound condenses into a small "story of survival", where familiar acoustic, visual and temporal patterns appear distorted. The oppressive 3D graphics, specially developed typography, and the little optical kinks grow together with the sound organically. The sound was elaborately produced in Dolby Surround parallel to the pictures.

**Making of**

Modeling + Animation: discreet 3d studio Max,  
CEEB's Bunch of Volumes

Textures: Corel Painter, Corel PhotoPAINT

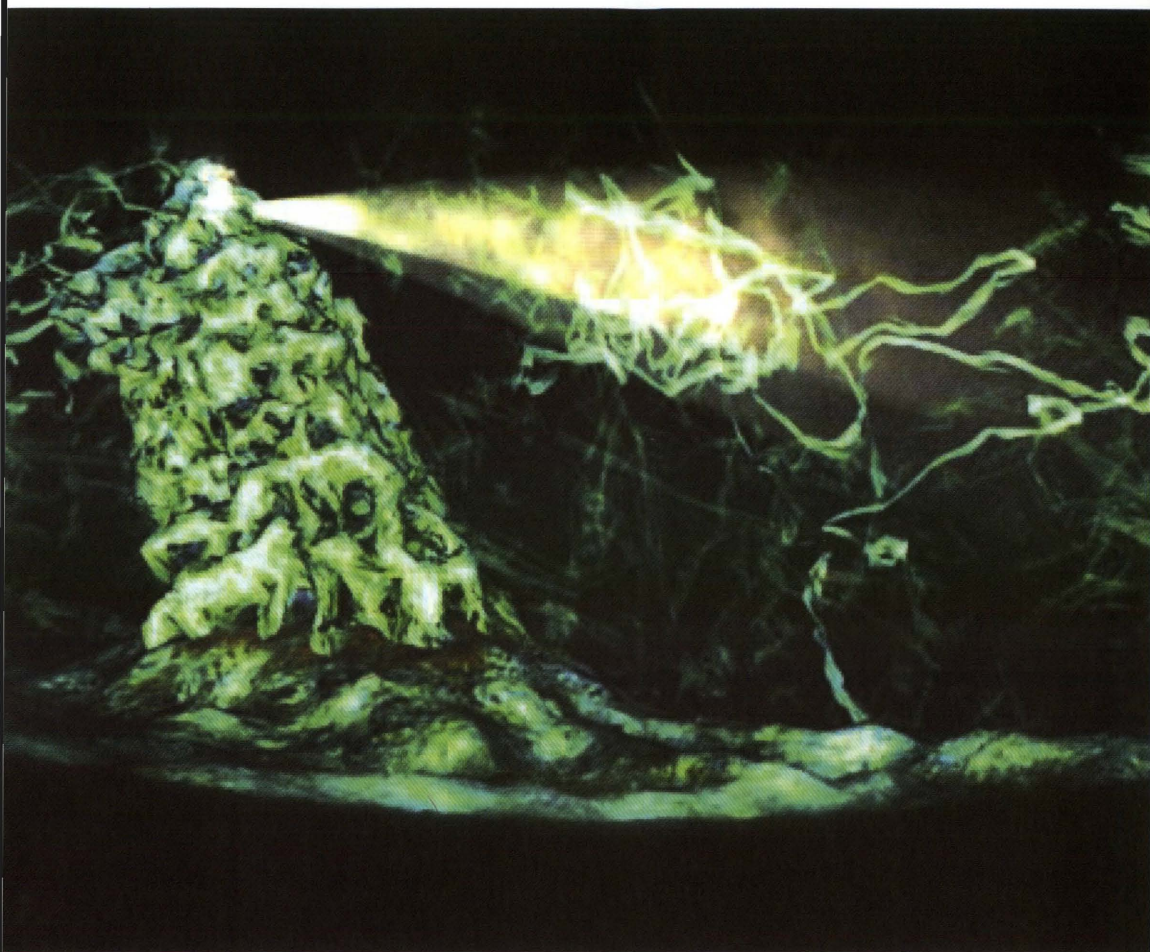
Compositing: Adobe Aftereffects

Sound: Steinberg Cubase + Nuendo

... eine kleine ... sehr persönliche geschichte über die einsamkeit ... und die suche nach leben ... in einem wohnblock voller menschen ... die zu alt, zu betrunken ... oder zu desillusioniert sind ... also muss man ebenso verzweifelt versuchen ... positiv zu sein ...

... *lightmare* ... ein freies uniprojekt ... basiert auf einigen meiner skizzen ... der musik, dem ton und dem durchhaltevermögen von michael engelhardt ... hoffnungsschüben von prof. dr. bauer wabnegg, michael falk ... und einigen anderen, die meine umgebung zeitweilig erhellt haben ...

Der Mikrokosmos aus Bild und Ton ergänzt sich bei konzentrierter Wahrnehmung zu einer kleinen „Überlebensgeschichte“, wobei bekannte akustische, visuelle und temporale Muster verzerrt auftreten. Die bedrückende 3D-Grafik, speziell entwickelte Typografie und die kleinen optischen Skurrilitäten wachsen organisch mit dem Ton zusammen, der aufwendig in Dolby Surround und parallel zu den Bildern produziert wurde.

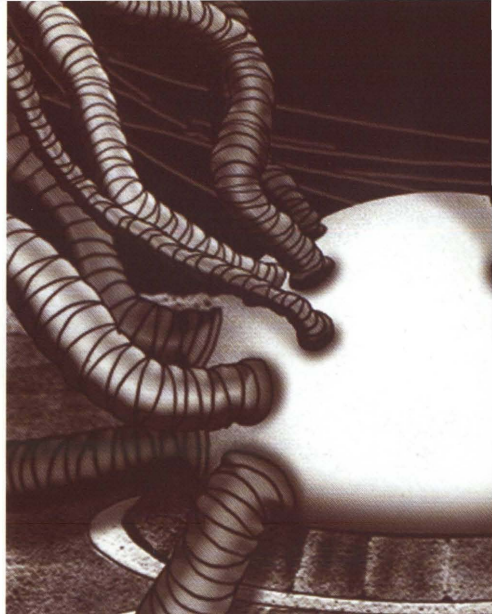


ROBERT SEIDEL (D), BORN 1977, FINISHED SECONDARY SCHOOL 1996, SPENT TWO SEMESTERS STUDYING BIOLOGY AT THE FRIEDRICH SCHILLER UNIVERSITY JENA. CURRENTLY STUDIES MEDIA DESIGN AT THE BAUHAUS UNIVERSITY WEIMAR, SOON TO FINISH HIS DEGREE. FREELANCE AUTHOR AND TRANSLATOR IN THE FIELD OF 2D/3D GRAPHICS, FREELANCE ARTISTIC WORKS IN THE AREA OF ORGANIC DIGITAL GRAPHICS, 3D RECONSTRUCTIONS IN THE FIELD OF BIOLOGY. MICHAEL ENGELHARDT (D), BORN 1976, FINISHED SECONDARY SCHOOL 1994, SECOND FORM DIPLOMA IN CLASSICAL PIANO, CHURCH MUSIC DIPLOMA CLASS C (ORGAN, VOCALS), CURRENTLY STUDIES AT THE FRANZ LISZT MUSIC COLLEGE WEIMAR. GIVES MUSIC SEMINARS, VARIOUS CD PRODUCTIONS. ■ Robert Seidel (D), geb. 1977, Abitur 1996, Absteher in zwei Semester Biologie an der Friedrich Schiller Universität Jena. Momentan Studium Mediengestaltung Bauhaus Universität Weimar kurz vor dem Diplom. Freier Autor und Übersetzer im Bereich 2D/3D-Grafik, freie künstlerische Arbeiten im Bereich organisch-digitaler Grafik, 3D-Rekonstruktionen im biologischen Bereich. Michael Engelhardt (D), geb. 1976, Abitur 1994, Oberstufenabschluss in klassischem Klavier, Kirchenmusiker Abschluss Stufe C (Orgel, Gesang), momentan Hochschule für Musik Franz Liszt, Weimar. Gibt Musikseminare, diverse CD-Produktionen.

# MOVING ILLUSTRATIONS OF MACHINES

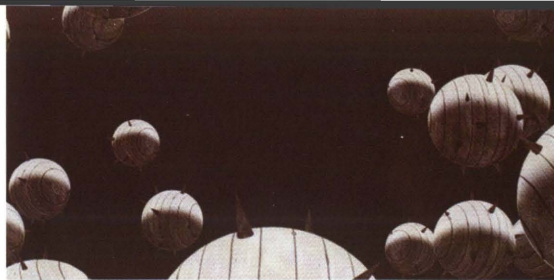
Jeremy Solterbeck

I consider *Moving Illustrations of Machines* a revisionist animation. It ignores all of the tenets of traditional animation: color, hypernatural movement, and the depiction of vibrancy and life. The only characters as such are machines. I began work on this film as a commentary on the 1997 cloning of Dolly the sheep. I wanted to visualize a hybrid world where the line between organic machines (such as cells) and their man-made counterparts (such as microchips) begins to blur. There is a duality that has crept into our technological consciousness—first, the idea that any complex mechanism, including a living mechanism such as an ovum, can be described as a “machine”. And conversely, the idea that mechanisms with extreme complexity, even man-made mechanisms, must at some point be considered “alive”. For instance, the CPU of your average desktop computer can now outperform many insects in terms of information processing power. Does this suggest that microchips are in some way “smarter” or more “alive” than insects? I used this broader paradigm of the machine concept and applied it to a narrative that encompassed many of our emotional perceptions regarding cloning. Setting a provocative tone, the film opens with the mission statement of scientist and entrepreneur Richard Seed: God made man in his own image. God intended for man to become one with God. We are going to become one with God. We are going to have almost as much knowledge and almost as much power as God. Cloning, and the reprogramming of DNA, is the first serious step in becoming one with God. My film introduces this machine world in a series of images consisting only of the benign spinning and turning of various mechanisms. The world lacks a sense of scale and orientation, is surreal and mysterious, but is also beautiful. The second sequence begins



Ich betrachte *Moving Illustrations of Machines* als eine revisionistische Animation. Sie ignoriert alle Regeln, die für traditionelle Animation gelten – Farbe, hypernatürliche Bewegung und die Darstellung von vibrierendem Leben. Die einzigen Darsteller in dieser Animation sind Maschinen.

Ich begann die Arbeit an diesem Film als Reaktion auf die Klonung des Schafes Dolly – 1997. Ich wollte eine hybride Welt darstellen, in der sich die Grenze zwischen organischen Maschinen (wie Zellen) und ihren von Menschen geschaffenen Gegenstücken (wie Microchips) zu verwischen beginnt. In unser technologisches Bewusstsein hat sich eine Dualität eingeschlichen: die Idee, dass einerseits jeder komplexe Mechanismus, auch ein lebender wie eine Eizelle, als eine „Maschine“ beschrieben werden kann, und dass andererseits Mechanismen von extremer Komplexität, selbst wenn sie von Menschen geschaffen sind, an irgendeinem Punkt als „lebendig“ anzusehen sind. Die CPU Ihres handelsüblichen Rechners zuhause übertrifft viele Insekten hinsichtlich ihrer Fähigkeit zur Informationsverarbeitung. Aber bedeutet das, dass Microchips irgendwie „intelligenter“ oder „lebendiger“ sind als Insekten? Ich habe dieses breitere Paradigma des Maschinenkonzepts auf eine Erzählung angewandt, die viele unserer emotionalen Wahrnehmungen hinsichtlich des Klonens berührt. In einem provokanten Tonfall beginnt der Film mit einem Statement des Wissenschaftlers und Unternehmers Richard Seed: Gott schuf den Menschen nach seinem Abbilde. Gott bestimmte den Men-



with an unsettling image of worm-like machines. They appear more complex, but still seem metallic and man-made. Then the ova are introduced and the rest of this sequence details the ova's journey from being "hatched", to being inseminated by the mechanical worms, to being inscribed with information by the needle of an ominous cloning device. After the rest of the eggs have been inscribed, they slowly conglomerate as the music builds, and in the end they appear indistinguishable in a mass, an organic surface that is the accumulation of these altered organic machines.

*Moving Illustrations of Machines* wishes to reconsider what it means to be living. Has technology and cloning changed the definition of the word machine? Is the human machine open to revision by humanity itself? As our technology becomes unfathomably complex, will the human ovum become as eligible for alteration as any of our mechanical gadgets? *Machines* doesn't propose to answer these questions, only to present them and ask the viewer to consider them, as cloning and related scientific issues continue to surge to the forefront of our ethical and moral quandaries.

schen dazu, eins mit Gott zu werden. Wir werden eins mit Gott werden. Wir werden fast so viel Wissen und fast so viel Macht haben wie Gott. Das Klonen und die Reprogrammierung von DNA ist der erste ernsthafte Schritt, um mit Gott eins zu werden.

Mein Film führt diese Maschinenwelt in einer Serie von Bildern ein, die nur aus dem harmlosen Drehen und Funktionieren diverser Mechanismen besteht. Dieser Welt fehlt ein Gefühl für Maßstab und Orientierung, sie ist surreal und mysteriös, aber sie ist auch schön. Die zweite Sequenz beginnt mit einem beunruhigenden Bild wurmähnlicher Maschinen. Sie erscheinen komplexer, aber immer noch metallisch und vom Menschen gemacht. Dann werden die Eizellen eingeführt, und der Rest dieser Sequenz schildert die Reise der Eizelle vom „Gezüchtetwerden“ über die Befruchtung durch die mechanischen Würmer bis hin zur Informationseingabe durch die Nadel eines unheimlichen Klon-Geräts. Nachdem die restlichen Eier eingegeben wurden, verschmelzen sie langsam, während die Musik sich steigert, und erscheinen am Ende als ununterscheidbare Masse, als organische Oberfläche, die die Akkumulation dieser veränderten organischen Maschinen ist.

*Moving Illustrations of Machines* möchte hinterfragen, was es heißt zu leben. Haben die Technologie und das Klonen die Definition des Wortes „Maschine“ verändert? Ist die menschliche Maschine offen für eine Revision durch die Menschheit selbst? Wenn unsere Technologie immer komplexer und unfassbarer wird, wird da die menschliche Eizelle ebenso für Veränderungen zur Verfügung stehen wie alle unsere mechanischen Gerätschaften? *Moving Illustrations of Machines* beantwortet diese Fragen nicht, es stellt sie nur und fordert den Betrachter auf, sich damit auseinanderzusetzen, jetzt, wo das Klonen und verwandte wissenschaftliche Unternehmungen in den Vordergrund unserer ethischen und moralischen Gewissensfragen rücken.

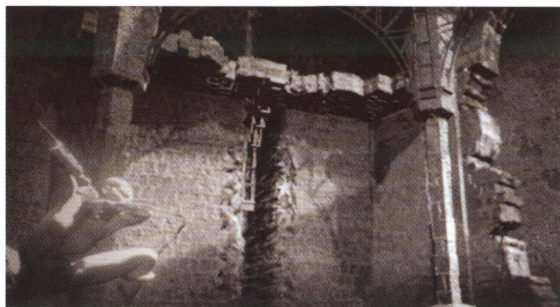


JEREMY SOLTERBECK (USA) ATTENDED THE UNIVERSITY OF ALASKA ANCHORAGE AS A FINE ARTS MAJOR AND SAN FRANCISCO STATE UNIVERSITY AS A FILM PRODUCTION MAJOR. HE IS INVOLVED IN MANY ASPECTS OF FILMMAKING: ANIMATION, EDITING, SCORING, AND THE EMERGING FIELD OF DIGITAL FILMMAKING. *MOVING ILLUSTRATIONS OF MACHINES* IS HIS FIRST FILM.

Jeremy Solterbeck (USA) schloss die University of Alaska in Anchorage mit einem Fine Arts Major und die San Francisco State University mit einem Film Production Major ab. Er beschäftigt sich mit vielen Aspekten des Filmemachens – Animation, Schnitt, Drehbuch und dem in Entwicklung begriffenen Bereich des digitalen Films. *Moving Illustrations of Machines* ist sein erster eigener Film.

## SYNCHRONICITY

Hans Uhlig / Tony Hurd



**S**ynchronicity is an entirely computer-generated ballet and allegory. "It's a story about growing up," says director Hans Uhlig. "The two dancers are born, and as their consciousness dawns they become aware of each other. Their initial reaction is apprehension and fear, and they fight over their identity like teenagers. Their eventual acceptance of each other causes the shell around them to break apart and they're bathed in sunlight."

*Synchronicity* is also an animated painting. It transitions from the photoreal to the surreal. It begins with an homage to the earliest known films, with art nouveau titles and sepia tones, and as the film and the story progress, a series of stylized film looks underscore the evolution of the characters.

Our intention was to push the envelope. We wanted to create an entirely computer generated short film with photorealistic humans. To make the characters as real and believable as possible, motion capture technology was used. Computer graphics animated by hand has a particular quality. You can see the function curves. You see them ease in and ease out, and you lose the emotion. With motion capture you get all of the subtleties of movement, all of the emotion, for free.

The complex choreography by San Francisco based choreographer Paula Telander was captured using the Vicon 370 optical motion capture system. A ring of seven motion capture cameras and nearly 100 mark-

*Synchronicity* ist ein vollständig computergeneriertes Ballett und eine Allegorie. „Es ist eine Geschichte, die sich um das Aufwachsen dreht“, sagt Regisseur Hans Uhlig. „Die beiden Tänzer werden geboren, und in dem Maße, in dem ihr Bewusstsein erwacht, werden sie sich auch des jeweils anderen bewusst. Ihre erste Reaktion ist Angst, und sie kämpfen wie Teenager um ihre Identität. Als sie aber beginnen, einander zu akzeptieren, zerbricht die Schale, die sie umgeben hat, und sie tauchen ein in ein Bad aus Sonnenlicht.“

*Synchronicity* ist aber auch ein animiertes Gemälde, das vom Fotorealen zum Surrealen hinüberkippt. Es beginnt mit einer Hommage an die ältesten bekannten Filme, mit an Jugendstil erinnernden Titeln und Sepia-Tönen; im weiteren Verlauf des Films bzw. der Geschichte wird die Entwicklung der Charaktere durch die Andeutung verschiedener Filmstile betont.

Unser Ziel war es, das Trägermedium weiterzuentwickeln – wir wollten einen vollständig computergenerierten Kurzfilm mit fotorealistischen Menschen schaffen. Um die Charaktere so glaubhaft wie möglich zu machen, wurde Motion-Capture-Technologie eingesetzt. Handanimierte Computergrafik hat so ihre Besonderheiten – man sieht die Funktionskurven dahinter, man erkennt die Ein- und Ausstiegspunkte und verliert die Emotion im Bild. Bei Motion Capture hingegen bekommt man alle Feinheiten der Bewegung und den emotionalen Inhalt frei Haus geliefert.

Die komplexe Choreografie der in San Francisco lebenden Paula Telander wurde mit einem Vicon 370 Optical-Motion-Capture-Systems aufgenommen. Ein Ring von sieben Kameras und beinahe 100 Markierungspunkte dienten dazu,



ers were used to capture all of the subtleties of the original performance. Vicon, Filmbox, Softimage, and Industrial Light&Magic proprietary software were used to reconstruct and apply the motion capture data to the computer-generated dancers.

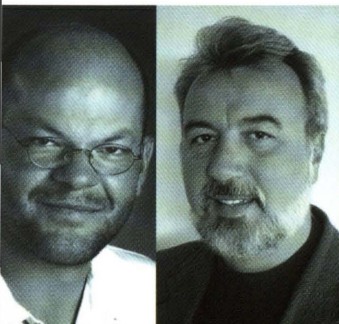
The entirely computer-generated environment was created in Softimage, surfaced with Renderman shaders, lit and composited with ILM proprietary software, and ultimately demolished using a Maya rigid body simulation.

The film also has an original score by William Storkson and a 5.1 Dolby SR/D sound mix, courtesy of Skywalker Sound.

alle Details der Original-Performance einzufangen. Software von Vicon, Filmbox, Softimage und Industrial Light&Magic dienten dazu, die Motion-Capture-Daten zu rekonstruieren und sie auf die computergenerierten Tänzer anzuwenden.

Die zur Gänze computergenerierte Szenerie entstand unter Softimage, die Oberflächen wurden mit Renderman-Shadern gestaltet, mit von ILM entwickelter Software zusammengesetzt und letztlich mit Hilfe einer Festkörper-Simulation von Maya demoliert.

Die Musikpartitur zum Film wurde eigens von William Storkson geschrieben, ein Dolby-5.1-SR/D Sound-Mix entstand mit freundlicher Unterstützung von Skywalker Sound.



HANS UHLIG (D/USA) ATTENDED WILHELM MAYBACH SCHOOL FOR ENGINEERING IN STUTTGART, OBTAINING AN ADVANCED DEGREE IN MECHANICAL ENGINEERING. HE BEGAN WORKING AT INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC IN 1996 ON STAR WARS TRILOGY SPECIAL EDITION. HE HONED HIS ANIMATION SKILLS ON COMMERCIALS FOR GERMAN TELEVISION, THEN WENT ON TO FOUND DESIGN & MOTION IN MUNICH, FOCUSING ON 3D ANIMATION DESIGN. UHLIG WENT ON TO MUNICH ANIMATION AS MANAGING DIRECTOR, SETTING UP THE 3D DEPARTMENT AND CONTRIBUTING TO WARNER BROS.' *THE FEARLESS FOUR*. TONY HURD (USA) HAS STUDIED AT THE BOSTON UNIVERSITY'S COLLEGE OF COMMUNICATION. HE WORKED AT WGBH IN BOSTON AND AT KQED IN SAN FRANCISCO. IN 1997 HE JOINED INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC AS TECHNICAL AREA LEADER IN THE COMPUTER GRAPHICS DIVISION AND IS CURRENTLY THE MANAGER OF PRODUCTION OPERATIONS ADMINISTRATION.

■ Hans Uhlig (D/USA) besuchte die Wilhelm-Maybach-Schule (Fachschulbereich) in Bad Cannstatt und hat ein technisches Diplom aus Maschinenbau. Er begann 1996 bei Industrial Light & Magic mit der Arbeit an der Special Edition der *Star Wars*-Trilogie. Seine Animationsfähigkeiten hat er später an Werbespots für das deutsche Fernsehen ausgiebig und gründete anschließend Design & Motion in München, wo er sich mit 3D-Animationsdesign beschäftigte. Uhlig war später Geschäftsführer bei Munich Animation, hat dort die 3D-Abteilung eingerichtet und an Warner Bros. *Die Furchtlosen Vier* mitgewirkt. Tony Hurd (USA) hat an der Boston University, College of Communication, studiert. Er arbeitete bei WGBH in Boston und bei KQED in San Francisco. 1997 ging er als Technical Area Leader der Computergrafik-Abteilung zu Industrial Light & Magic und ist zurzeit Manager der Production Operations Administration.

## F 8

Jason Wen / Howard Wen / Andrew Jones /  
Casey Hess / Don Relyea

**F**8 is a science fiction short animation about one character's attempt to gain a unique identity (both external as well as internal) in a world where such an organic biological norm has virtually been eradicated by technological means. The concept for this animation was initiated by Jason Wen, whose brother, Howard Wen, then wrote the initial screenplay. Subsequent drafts were written and rewritten by both brothers over a year's time. Jason Wen began initial computer modeling and conceptual design drawings close to the end of 1997. Just before Jason was to graduate from Ringling in 1999, he met Andrew Jones. Andrew became the primary conceptual artist for *F8*. Through constant collaboration, Andrew designed the looks for all but the main character. Additionally, he rendered illustrations for a blimp inspired aircraft, a slotmachine, a harpoon weapon, interior structure of a building and the alien creature. Jason used Newtek Lightwave 3D version 5.6 to build all the models which appear in this animation. It took him approximately two years to realize every character, set piece and prop. He then began animation at the very beginning of 2000 using Project: Messiah, a Lightwave character animation plugin. He spent almost the entire year of 2000 on the animation aspect of production.

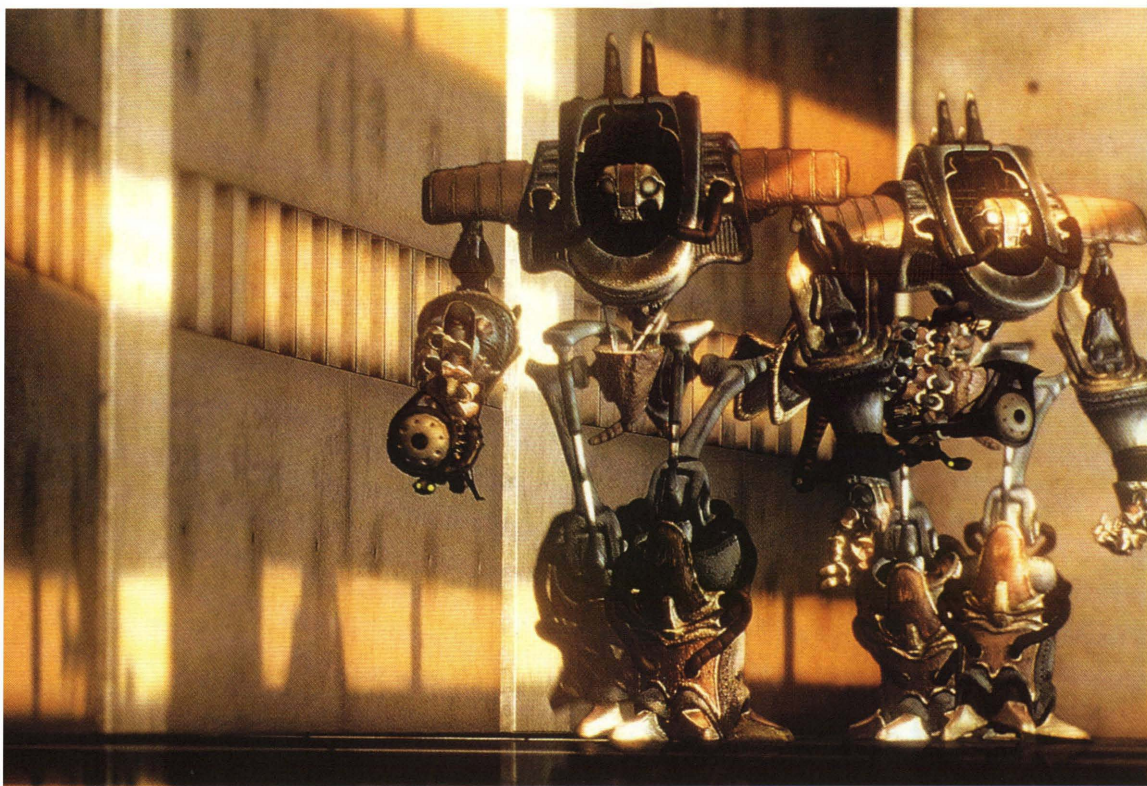
Rendering was completed with the use of two Intel Pentium III computers and two AMD Athlon machines. The rendered frames were taken into After Effects for compositing, color balancing, correction and 2D effects work. Each scene was output as a DV format video and taken into Premiere for the final edit. By near the end of 2000, Howard Wen introduced Jason to Casey Hess who, with assistance from bandmate, Don Relyea, became the musician on the project. By the beginning of 2001, Jason began mixing

*F8* ist eine Sciencefiction-Kurzanimation über den Versuch einer Figur, eine eigene – eindeutige – Identität (und zwar im externen wie internen Sinn) in einer Welt zu erlangen, in der solch eine organisch-biologische Norm durch technologische Mittel so gut wie ausgerottet worden ist.

Das Ursprungskonzept für diese Animation stammt von Jason Wen, dessen Bruder Howard daraus das erste Drehbuch gestaltete. Im Laufe eines Jahres kamen weitere Entwürfe und Abänderungen dazu, bevor Jason Wen sich gegen Ende 1997 an die ersten Design-Skizzen und Modelle machte. Kurz vor seinem Studienabschluss 1999 lernte Jason Andrew Jones kennen. Andrew wurde zum leitenden Konzeptionist bei *F8*. In ständiger Zusammenarbeit mit Jason entwarf Andrew das Aussehen aller Gestalten außer der Hauptfigur. Nebenher renderte er das Zeppelin-ähnliche Luftfahrzeug, einen Spielautomaten, eine Harpunenwaffe, die Innenstruktur eines Gebäudes und die außerirdische Gestalt.

Jason verwendete Newtek Lightwave 3D, Version 5.6, für die Erstellung aller Modelle dieser Animation. Er brauchte rund zwei Jahre zur Realisierung von Charakteren, Szenerie und Requisiten. Dann begann er Anfang 2000 mithilfe von Project: Messiah, einem Character-Animation-Plug-in für Lightwave, mit der eigentlichen Animation. Fast das ganze Jahr 2000 verging mit der Animation dieser Produktion. Das Rendering erfolgte auf zwei Intel-P-III-Computern und zwei AMD-Athlon-Maschinen. Die gerenderten Kader wurden zur Montage, Farbbalance, Korrektur und für die 2D-Effekte auf After Effects transferiert. Jede Szene wurde im DV-Video-Format ausgegeben, die Endmontage erfolgte in Premiere.

Ende 2000 machte Howard Wen Jason mit



the sound for the animation. With the exception of one sound effect, he recorded everything himself using a Sennheiser shotgun microphone and a Tascam portable DAT recorder. The actual sound mix was accomplished from beginning to end with Steinberg Nuendo PC software. To monitor the original 5.1 channel surround mix, Jason used five KRK V8 sound speakers and one KRK SI 2 subwoofer.



Casey Hess bekannt, der – unterstützt von seinem Bandmitglied Don Relyea – der Musiker des Projekts wurde. Anfang 2001 begann Jason mit der Klangmischung für die Animation. Mit Ausnahme eines einzigen Spezialeffekts nahm er alle Klänge mithilfe eines Sennheiser-Richtmikrofons und eines tragbaren Tascam DAT-Rekorders selbst auf. Der endgültige Sound-Mix erfolgte mit Steinberg Nuendo PC-Software. Als Monitorlautsprecher für den 5.1-Kanal-Surround-Mix wurden fünf KRK V8 Boxen und ein KRK SI-2 Subwoofer eingesetzt.

JASON WEN (USA) HAS BEEN PRACTICING COMPUTER ANIMATION FOR APPROXIMATELY SEVEN YEARS. FROM 1995 TO 1999, HE ATTENDED RINGLING SCHOOL OF ART AND DESIGN IN SARASOTA, FLORIDA, U.S.A. WHILE ON SUMMER BREAKS FROM COLLEGE, JASON SPENT HIS TIME INTERNING IN DALLAS, TEXAS AT THE STOKES GROUP (VIDEO POSTPRODUCTION), MESALOGIC (ARCADE GAME DEVELOPER) AND DNA ANIMATION (BROADCAST ANIMATION PRODUCTION.) IN MAY OF 1999, JASON GRADUATED WITH A BFA IN COMPUTER ANIMATION FROM THE RINGLING SCHOOL OF ART AND DESIGN. Jason Wen (USA) beschäftigt sich seit etwa sieben Jahren mit Computeranimation. 1995 bis 1999 besuchte er die Ringling School of Art and Design in Sarasota, Florida. Während der Sommerferien arbeitete er als Praktikant in Dallas, Texas, bei der Stokes-Gruppe (Video-Postproduktion), bei Mesalagic (einem Unterhaltungsspiel-Produzenten) und bei DNA Animation (Animationsproduktionen für Fernsehen). Im Mai 1999 graduierte Jason an der Ringling School zum BFA aus Computeranimation.