

**Freitag, 2. April.1993, 20.00 Uhr**

## **KETTENANIMATION, Präsentation und Fest**

### **Künstler:**

Herwig Turk, Michael Herfert, Lukas Kircher, Martina Chmelarz, Enrique Garcia Roldan, Martin Kusch, Arye Wachsmuth, Leo Larcher, Tristan Thönnissen, Max Kossatz, Boris Ban, Christoph Nebel, Jose Iranzo, Tuncay Boztepe, Gundi Berghold, Fritz Brenner, Patrick Maun, Eduard Mang, rich.art.92, Martin Koch, Violet Suk, Hannes Maier, Christine Meierhofer, Rembert Rayon, Jan Lauth, Christine Gloggengiesser, Silvia Eckermann, Mathias Fuchs, Martin Motycka, Erwin Meisel, Muki Pakesch, Helmut Mark, Markus Lang, Kurt Lang, Lydia Lindner, Kurt Hentschläger, Zelko Wiener, Ruth Schnell, Wolfgang Neipl, Rosa von Suess, Ulf Langheinrich, Konrad Becker, Martyn Berger, Kunstlabor Franz Xaver, You never know, Leo Schatzl, Simon Wachsmuth, Matta Wagnest.

### **Konzept und Organisation:**

Christine Meierhofer

Im Februar 1992 haben sich 45 Computerkünstler aus Österreich zusammengetan um eine Computeranimation zu erstellen. Dies funktionierte nach dem Prinzip eines "cadavre exquis". Der/die erste bekam ein Bild auf einer Diskette überreicht und mußte dieses als erstes Bild seiner/ihrer Animation verwenden. Er/sie gab dann sein/ihr letztes Bild an den/die nächste/n weiter, der/die dieses Bild wieder als erstes seiner/ihrer Animation verwenden mußte. usw. Jede/r hatte für die Erstellung nur eine Woche Zeit und durfte höchstens 2 Minuten produzieren. Eine weitere Bedingung, die sich aus den technischen Gegebenheiten ergab war, daß alle den gleichen Computertyp verwenden mußten (Kompatibilität der Bilder). Die Bildübergabe wurde auf Polaroidfotos dokumentiert, die auf dem Cover der VHS-Kassetten abgebildet sind. Die fertigen Animationen mußten auf Video überspielt werden um betrachtet werden zu können, da kein Computer eine 21-minütige Animation abspielen kann. Schließlich produzierte noch jede/r Künstler/in einen Ton zu seiner Animation, der dann in der Creative Sound Company gemischt und geschnitten wurde.

Dieses 21-minütige Video, das aufgrund der beinahe vollständigen Teilnahme der jungen Computerkünstler eine repräsentative Darstellung der gegenwärtigen und zukünftigen Vertreter computerunterstützter Kunst in Österreich ist, wird am **2. April 1993 um 20.00 Uhr bei UNIT<sup>n</sup> im Projektraum WUK, Währingerstr. 59, 1090 Wien** präsentiert und gefeiert.

Dieses Video, das Fragen über Autorenschaft, Zusammenarbeit, die Auseinandersetzung mit fremden Ästhetiken usw. aufwirft, wird dort um nur 200,- ÖS zu erwerben sein.

# UNIT<sup>n</sup> PRESSE

eine Veranstaltungsreihe im Projektraum WUK, Währingerstr.59, 1090 Wien  
Tel: 0222/405 87 91, Fax: 0222/405 87 93

## Kettenanimation

### Künstler:

Herwig Turk, Michael Herfert, Lukas Kircher, Martina Chmelarz, Kike Roldan, Martin Kusch, Arye Wachsmuth, Leo Larcher, Tristan Thönnissen, Max Kossatz, Boris Ban, Christoph Nebel, José Iranzo, Tuncay Boztepe, Gundi Berghold, Fritz Brenner Patrick Maun, Eduard Mang, rich.art.92, Martin Koch, Violet Suk, Hannes Maier, Christine Meierhofer, Rembert Rayon, Jan Lauth, Christine Gloggengiesser, Silvia Eckermann, Mathias Fuchs, Martin Motycka, Erwin Meisel, Muki Pakesch, Helmut Mark, Markus Lang, Kurt Lang, Lydia Lindner, Kurt Hentschläger, Zelko Wiener, Ruth Schnell, Wolfgang Neipl, Rosa von Suess, Ulf Langheinrich, Konrad Becker, Martyn Berger, Kunstlabor Franz Xaver, You Never Know, Leo Schatzl, Simon Wachsmuth, Matta Wagnest

### Organisation:

Christine Meierhofer

### Special thanks:

Max Kossatz, Markus Treml,

### Unterstützt von:

Bundesministerium f. Unterricht und Kunst, Abt. IV/4,

Polaroid,

Meisterklasse f. visuelle Mediengestaltung der Hochschule f. angewandte Kunst

45 Künstler haben in Zusammenarbeit eine 21-minütige Computeranimation erstellt und zwar nach dem Prinzip eines "Cadavre Exquis".

Zuerst wurde eine Reihenfolge festgelegt. Der/die erste bekam ein Computerbild auf einer Diskette überreicht. Dieses Bild mußte sie/er als erstes seiner Animation verwenden. Das letzte Bild hat sie/er an den nächsten auf einer Diskette weitergegeben, der/die es wieder als erstes Bild seiner/ihrer Animation verwenden mußte, ohne jedoch zu wissen, was sein/ihre Vorgänger/in gemacht hatte, usw. Jede/r hatte für das Erstellen der Animation, die nicht länger als 2 Minuten werden durfte, eine Woche Zeit und alle mußten aus Kompatibilitätsgründen den gleichen Computertyp verwenden. Diese einzelnen Computeranimationsteile wurden dann auf Video hintereinander überspielt und von den einzelnen Künstlern vertont.

Da es sehr verschiedene Arbeitsweisen in der Computeranimation gibt, - die 2D-Animation, in der man ähnlich wie im Zeichentrickfilm arbeitet, - die 3D-Animation, bei der man Modelle baut und Kameras bewegt, - die Arbeit mit digitalisierten Bildern, also Realbildern usw. sind die einzelnen Beiträge sehr vielfältig und zeigen fast das ganze Spektrum, dessen was auf einem solchen Computer möglich ist. Trotzdem ergibt ein rundes Gesamtbild, da die Künstler auf die vorgegebene Ästhetik eingehen mußten. Das heißt, die Künstler bekamen eine Bild von einer Person, die sie vielleicht gar nicht kannten oder mochten und mußten sich dann damit auseinandersetzen. Der Umgang mit dem fremden Bild ist dabei ebenso vielfältig wie die Bilder selbst. Es geht vom mög-

lichst schnell verschwinden lassen des erhaltenen Bildes, das extremste Beispiel hierfür war ein harter Schnitt, (z.B. E.Meisel) bis hin zur totalen Adaptierung, was dazu führte, daß sich ein Image teilweise durch 3 oder mehr Beiträge hindurchzieht. (z.B. bei den Beiträgen von E.Mang, rich.art.92, M.Koch/V.Suk, H.Maier)

Hier wird auch gleich die Frage der Autoren- oder Urheberschaft aufgeworfen. Nicht nur, daß man nicht weiß von welchem Künstler welcher Beitrag ist. Es haben hier alle ihre Bilder sozusagen freigegeben, also ihren Anspruch auf Urheberrechte aufgegeben und Bilder zur freien Weiterbearbeitung zur Verfügung gestellt. Heißt das nun, daß z.B. Eduard Mang der Mitautor von Martin Kochs Animation ist? Solche Fragen erübrigen sich in diesem Zusammenhang, da hier nicht wichtig ist, welcher Teil von wem ist, sondern, ob durch diese Art der Zusammenarbeit ein homogenes Werk entstehen kann. Andererseits war es den Künstler ja auch durchaus möglich ihre Beiträge zu kennzeichnen oder sonstwie eindeutig identifizierbar zu machen, oder ein Bild weiterzugeben, das keine Aussage birgt, beispielsweise ein schwarzes Bild, das ja der Ursprung einer jeden Computeranimation ist.

Diese Arbeit ist ein Experiment oder Spiel auf das sich die Künstler eingelassen haben, bei dem nicht wie sonst in Gemeinschaftsarbeiten üblich ein Thema vorgegeben wurde, sondern die Produktionsbedingungen den gemeinsamen Nenner bildeten. Wenn auch nur eine/r sich im nachhinein weigern würde, diese, sich im Laufe der Arbeit herauskristallisierten, Umstände zu akzeptieren würde die Kette reißen.

Christine Meierhofer