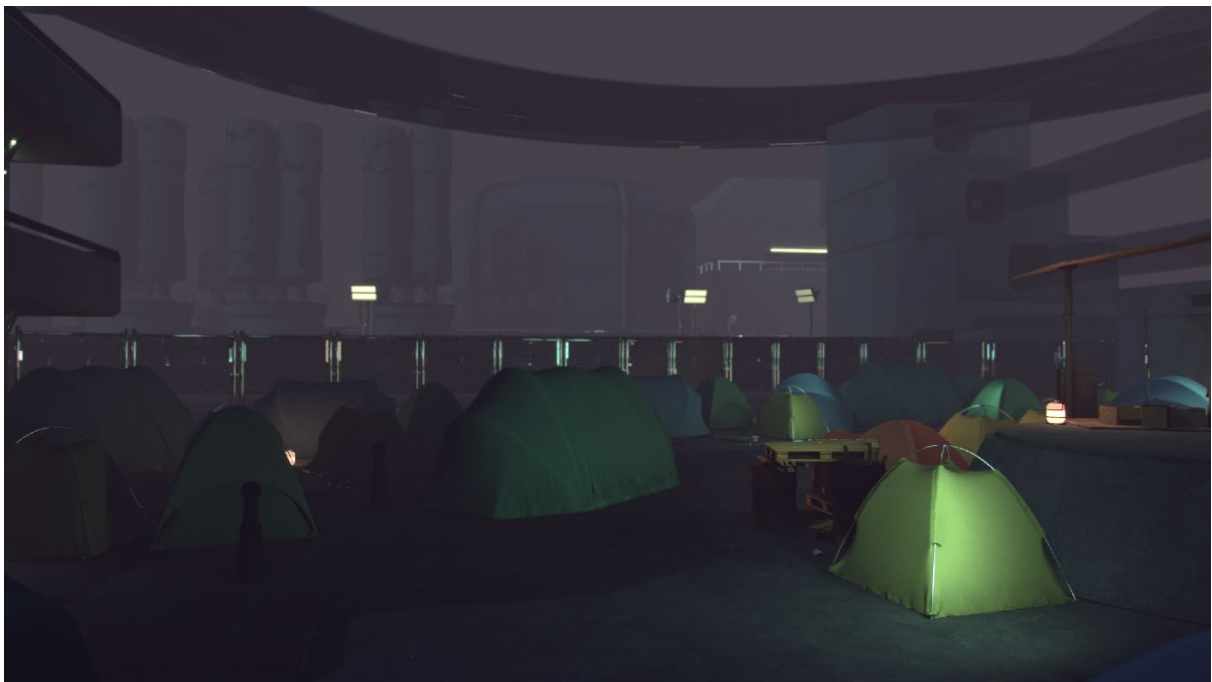


Auflehnung für die Zukunft

Der Kampf für eine lebenswerte Zukunft findet im jetzt statt. Insurgence bearbeitet diese These.

Salzburg- "Insurgence" ist ein 2 Minuten umfassender Animationsfilm, der sich mit den Thematiken der sozialen Gerechtigkeit, Automatisierung und der Aufgabe der Gegenwart für eine bessere Zukunft befasst. Der Film entstand im Zeitraum 2019 bis 2021 als Masterabschlussprojekt der Studenten Simon Andreas Kinzl (Projektmanagement/Animation), Simon Paul Meusburger (Audio), Evangelos Sakellariou (3d Artist) und Pühringer Christof (3d Artist) und kombiniert traditionelle 3d Animation mit Motioncapturing, und elektronischer Musik. Gezeigt wird der vermeintlich ungewinnbare Kampf einer heranwachsenden Frau um die Chance eine Zukunft zu haben in der auch sie einen Platz hat.



Schauplatz des Filmes

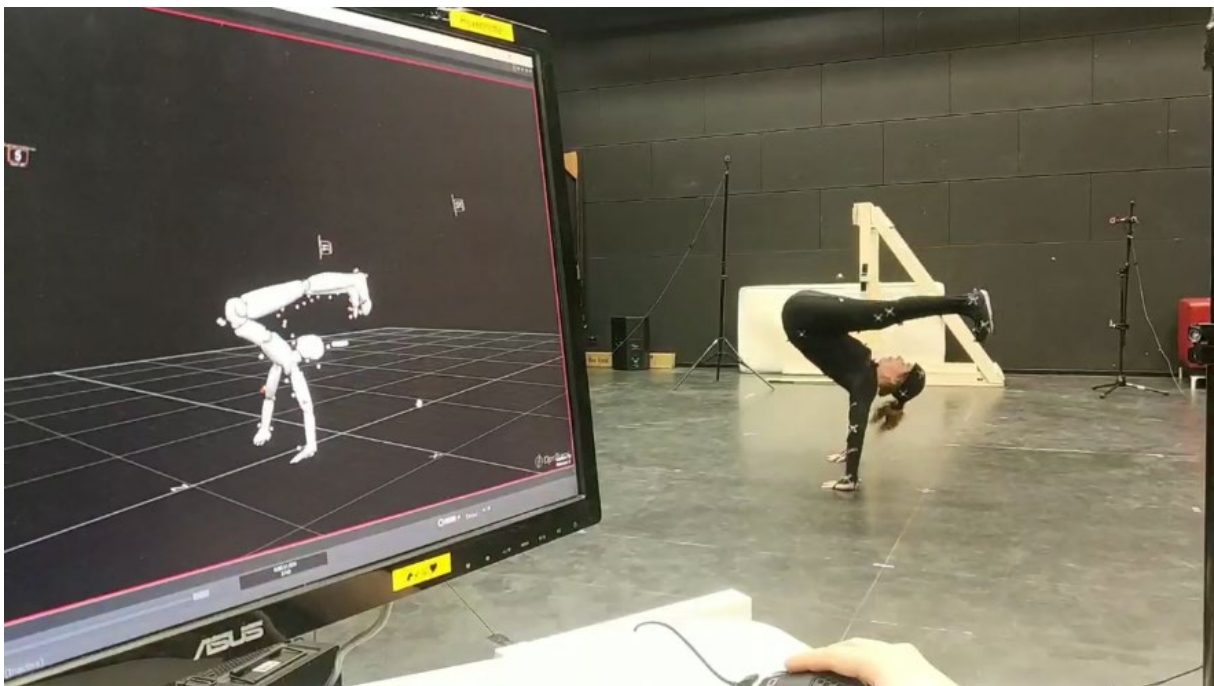
Die Handlung

Die Handlung spielt auf einem besetzten Vorplatz einer, Alphabet ähnlichen, monopolistischen Firma auf dem sich Protestierende zu einer Sitzblockade niedergelassen haben um für ihre Zukunft zu demonstrieren. Die 13 jährige Maya schleicht sich frühmorgens an den Rand des Zeltlagers um dort in Ruhe ihre zugegeben aufrührerischen Logoparodien zeichnen zu können. Der Akt der Auflehnung wird jedoch von der Überwachungsmaschinerie des globalen

Konzerns erfasst und ein Sicherheitsroboter wird ausgesandt um die Unruhestifterin zwangszuräumen, daraus entsteht der Hauptkonflikt der Erzählung. Welchen Ausgang dieser nimmt, kann im Video das am 21.05.2021 auf dem creativity codex erscheint selbst herausgefunden werden.

Die Technik

Um den doch erheblichen Arbeitsaufwand eines solchen Projektes stemmen zu können, war es die oberste Priorität des Teams die erforderlichen Schritte stark an die vorhandenen, zeitlichen und personellen Ressourcen anzupassen. Ermöglicht wurde dies durch die exzellente Ausstattung der Fachhochschule Salzburg, durch die es zur Option wurde die Animation mithilfe des hauseigenen Motioncapture Systems durchzuführen. Die Bewegungen der Tänzerin wurden so auf das virtuelle Modell der Protagonistin übertragen, um diese dann in Szene zu setzen.



Motioncapture Setup

Der Look

Auch der Look wurde angepasst um in einem Zeitfenster von eineinhalb Jahren tatsächlicher Produktionszeit erschwinglich zu sein. Das Resultat ist eine Mischung aus realistischen

Materialeigenschaften und einem nicht photorealisiertem Renderverfahren das in einer Ästhetik mündet die an moderne 3d animierte aber 2d anmutende Musikvideos erinnern soll.

Das Team

Der Film wurde als Masterprojekt von einem Team bestehend aus den oben genannten vier aktiv an der Fachhochschule Salzburg studierenden Student*innen, einer ehemaligen Studentin, Johanna Lehmert und Elli, der darstellenden Tänzerin, die in dem Kurzfilm die Protagonistin portraitiert, verwirklicht. Wobei in einem Zeitraum von zwei Jahren der Film geschrieben, geplant und verwirklicht wurde.

Die Musik zum Film steuert der Musikproduzent Simon Meusburger bei, der unter dem Namen Loxias schon in der Goaszene bekannt war, jedoch derzeit für sein neues Soloprojekt, Surface Division, einen Klang produziert der eher dem Techno zuzuordnen ist und damit auf „Insurgence“ wie die Faust aufs Auge passt.

Johanna Lehmert ist freischaffende Mediendesignerin, Illustratorin und Tätowiererin. In diesem Projekt glänzt sie vor allem durch den sehr iterativen und individuellen Grafikstil, der an französische 2d Animationsfilme erinnert, ohne jedoch den eigenen Style zu verlieren.

Simon Kinzl absolvierte den Bachelor in Multimedia Arts mit einem Fokus auf Animation und wechselte im Masterstudium auf den Management und Producing Zweig der Fachhochschule, weshalb er sowohl für die Rolle als Animator des Kurzfilms als auch als Producer in Frage kam.

Evangelos Sakellariou ist in diesem Projekt der Modeler und Texturer. Als solcher war es seine Aufgabe dafür zu sorgen, dass die Objekte visuell dem Conceptart Johanna Lehmerts entsprechen und dieses in den dreidimensionalen Raum zu übersetzen.

Die technischen Aufgaben übernimmt für den Film Christof Pühringer, darunter fallen Rigging und der technische Support der für die anderen Arbeitsschritte nötig wird.

Rückfragen bitte an:

Christof Pühringer

email: christof.puehringer@sbg.at

twitter: https://twitter.com/gri_stoff

instagram: tbd

veröffentlichungsplattform:

creativity codex: <https://portfolio.fh-salzburg.ac.at/projects/2021-insurgence>

vimeo: tbd