

## Wonach wir streben.

*Sieben Studierende der FH Salzburg fragen in neuem Animationsfilm „Vertigo“ nach dem Sinn und Preis des Erwachsenwerdens.*

Auf dem Weg zum Abschluss des MultiMediaArt Studiums an der FH Salzburg besteht der letzte Meilenstein in der Produktion eines Abschlussprojektes. Wir haben uns als vier Studierende des Fachbereichs Animation und einem Studierenden aus dem Fachbereich Film zusammengefunden, um einen animierten Kurzfilm zu verwirklichen.

In dem siebenminütigen animierten Kurzfilm „Vertigo“ stellen fünf Student\*innen der FH Salzburg im Rahmen ihrer Abschlussarbeit die Frage nach dem Sinn und dem Ziel des Erwachsenwerdens.

In dem Kurzfilm verfolgt der Charakter Sam unreflektiert ein Ziel, ohne zu Bemerken auf welchem Fundament sein Weg gebaut ist.

Als er den an einem späteren Punkt seines Lebens den Preis seines Handelns erkennt, bricht seine bisherige Welt zusammen. Doch auch nur, um eine neue zu eröffnen.

### Handlung

Der siebenminütige 2D Animationsfilm stellt die Frage nach dem Ziel und dem Sinn des Erwachsenwerdens. Welchem Zweck dient diese Veränderung und vor allem: was ist ihr Preis? Was geben wir auf, um uns in verallgemeinernde Strukturen einzuordnen und was erreichen wir mit dieser Opfergabe?

In unserem Kurzfilm verfolgen wir Sam, der sich starr und kontinuierlich dem Erreichen eines schimmernden, doch fernen Ziels hingibt. Hierdurch verliert er die Perspektive dahingehend, auf welcher Basis sein Weg gebaut ist.

Als er erkennt, was er aufgegeben hatte, um den bisherigen Weg beschreiten zu können trifft es ihn ins Mark. Erst durch Ereignisse von Veränderung auf fundamentaler Ebene erkennt er, was er verloren hat und findet eine Gelegenheit, bei deren Scheideweg zum ersten Mal seit langer Zeit eine Option in Richtung Verbesserung weist.

### Begründung

Die gewählte Thematik hat für uns eine besondere Bedeutung. Als Studierende kurz vor dem Abschluss finden wir uns zunehmend mit einer Welt konfrontiert, die sich von unserem jetzigen Alltag sehr unterscheidet. Diese Ungewissheiten können beängstigend sein.

Aufgrund der starken emotionalen Einbindung aller Teammitglieder in die Thematik entschieden wir uns dazu unsere Fragen bezüglich des „Erwachsenwerdens“ künstlerisch aufzuarbeiten. Mit dieser persönli-

chen Verbindung zum Projekt entstand eine große Hingabe zu unserer Arbeit.

## **Verlauf**

Nachdem sich das Team im Sommer 2020 gefunden hatte, begannen wir darüber nachzudenken, um was sich unser Abschlussprojekt drehen soll. Wir sprachen einige Male über generelle Aspekte unserer Leben, die uns beschäftigten.

Diese Herangehensweise, die auf den ersten Blick nicht zwingend zielführend erscheinen mag, führte uns zu dem Thema des inneren Kindes. Wir alle konnten uns mit der Erkenntnis identifizieren, dass wir in unserer Entwicklung immer weniger Gelegenheiten finden, unserer kindischer Seite Freiraum zu geben.

Die konzeptionelle Phase führte dann bis in die frühen Monate des Jahres 2021. In diesem Zeitraum entwickelten wir die Geschichte, verfassten ein Skript, erarbeiten die visuelle Erscheinung der Welt, sowie des Charakters, legten einen Stil wie auch eine Farbwelt fest und erstellten eine exakte visuelle Abfolge von Bildern, die unsere Geschichte am besten vermittelt.

Im März begann die Produktionsphase im gemeinsamen Büro. In dieser Zeit wurden und werden Animationen erarbeitet, exaktere Stilvorgaben festgelegt, Hintergründe gezeichnet, Stimmufnahmen mit Schauspielern durchgeführt, Tests vorgenommen, Nachbearbeitungen umgesetzt und aufkommende Fragen gemeinsam diskutiert und beantwortet.

All diese Punkte führen auf die Fertigstellung des Projektes im Sommer 2021 hin, in der wir freudig unsere Fragen in die Welt tragen werden, um deren Antworten auf ihren Weg zu entsenden.

## **Team**

Unser Team besteht aus sieben Personen. Renaldo Rohrmoser, der für die Erstellung des Storyboard, Charakter & Environment Design und der Hintergründe verantwortlich ist. Theresa Pochlatko ist zuständig für Charakter Design und Animation.

Paula Nikolussi erarbeitete die Geschichte des Films, sowie das Storyboard und übernimmt die Art Direction, erstellt das visuelle Erscheinungsbild, verfeinert im Compositing und animiert. Max Blum erstellte ebenfalls die Geschichte und übernimmt die Rolle der Regie. Lydia Schüttengruber nimmt sich den Bereichen der Animation und des Compositing an.

Im Audio Bereich sorgt Francesco S. Zecchin für Übertragung der Emotionen durch Musik und Michael Paul Thelonious Hamel nimmt sich dem Sound Design an, um die einzigartige Welt des Films auditiv

zum Leben zu erwecken.

Schlicht gesagt besteht das Team aus fünf Freunden, die etwas unternehmen, das man auch als Arbeiten bezeichnen kann. Schlicht gesagt besteht das Team aus fünf Freunden, die etwas unternehmen, das man auch als Arbeiten bezeichnen kann.

### **Max Blum**

Das künstlerische Interesse zeigte sich bei Max Blum bereits in der Kindheit. Dieses drückte sich vor allem im musikalischen Bereich aus. Er erlernte Instrumente und begann seine eigenen Lieder zu schreiben. An einem technischen Gymnasium erlangte er die 2017 das Abitur. Darauf folgte eine siebenmonatige Auszeit, die Max zum Reisen nutzte.

Während seiner Zeit in Neuseeland und Australien entdeckte er das MultiMediaArt Studium der FH Salzburg, das alle seine kreativen Interessen abdeckte. Daher entschied er sich nach Salzburg aufzubrechen.

Während des Studiums entschied sich Max für den Fachbereich Film, in dem er praktische Erfahrungen als Regisseur, Drehbuchautor und Produzent sammelte. Nun ist der auditiven Welt die visuelle gefolgt und ein Kosmos voller kreativen Möglichkeiten und Raum für Neugier ist entstanden.

### **Michael Paul Thelonious Hamel**

Thelonious developed a style between sound design and music that flows together, so the recipient and the communicator are in a fluid exchange. The symbiotic emulsion of sound design and music meets an organic and at the same time artificial form with electronic tools. The focus is on the birth of your own idea.

The musician tries to give approaches so that the listener in focus can create music and ideas himself. The music can be understood in such a way that he wants to disappear and thus opens up a space for the other person.

### **Paula Nikolussi**

Paula Nikolussi ist in Innsbruck aufgewachsen und hat dort die HTL für Grafik und Kommunikationsdesign besucht. 2015 verbrachte sie ein Jahr in Japan und trat dem Fotografie Club der Kashima Highschool in Tanabe bei. Mit den dort entstandenen Arbeiten füllte sie, als jüngste Künstlerin, eine Einzelausstellung im Fotoforum in Innsbruck. Seit 2018 studiert sie MultiMediaArt an der FH Salzburg im Fachbereich Computeranimation. Neben unterschiedlichen Animation- und

Motion Graphics Arbeiten, wirkte sie auch in zahlreichen Filmproduktionen in der Ausstattung mit. Für ihr Bachelor Abschlussprojekt arbeitet Paula am animierten Kurzfilm "Vertigo" mit, bei dem sie die Rolle der Art Direction übernimmt.

### **Theresa Pochlatko**

Schon im Kindergartenalter bestaunte Theresa Pochlatko die Bewegungen und Äußerlichkeiten der anderen Kinder. Die Begeisterung für jegliche Kreativität war schon immer vorhanden, es wandelte sich über die Jahre immer wieder, von handwerklichen Tätigkeiten, zu Modedesignen bis hin zur Synchronsprecherin. Im Alter von 15 Jahren besuchte sie dann eine 5-jährige HTL für Animation und Mediengestaltung. Nach ihrem Abschluss 2018 an der HTL entschied sie sich an der FH Salzburg im Bereich Computeranimation zu studieren. Über die Jahre in ihrer Ausbildung kristallisierte sich immer mehr heraus, dass Animation ihre große Leidenschaft ist und diese zu ihrem Beruf machen möchte.

### **Renaldo Rohrmoser**

Als der Salzburger Grafikdesigner Renaldo Rohrmoser gerade einmal drei Jahre alt war, wurde er schon von Stift und Papier und den damit verbundenen schier unendlichen Möglichkeiten in einen magischen Bann gezogen. Nach der Matura 2015 an der HTBLuVa für Grafik- und Kommunikationsdesign, entschied er sich für das MultiMedia Art-Studium an der FH Salzburg. An dieser Fakultät kam Renaldo das erste Mal mit dem Kosmos der 3D-Animation in Berührung. Die dabei erlernten Fähigkeiten paarte er mit dem bereits vorhandenen Illustrationsstil und erschuf so für sich einen neuen Weg in der Kreativwelt, wobei der Kurs auf die Richtung Motion Graphics-Branche gesetzt wurde.

### **Francesco S. Zecchin**

Der Drang nach Kreativität machte sich bei Francesco S. Zecchin bereits seit Anbeginn seiner Kindheit bemerkbar. Durch Tätigkeiten wie zeichnen, malen oder basteln entdeckte er schon früh die Welt der visuellen Kunst. Diese Entdeckung sollte von da an den Weg für seinen zukünftigen Werdegang im künstlerischen Bereich ebnen. Geleitet von seinen künstlerischen Ambitionen besuchte er im Jahr 2011 die Oberschule für Grafik und Kommunikation in Brixen (Italien), die ihn in die Welt des Mediendesigns eintauchen ließ. Dort erwarb er unter anderem fundierte Kenntnisse im Bereich Printdesign, Corporate Design oder Websitedesign. Nachdem Francesco im Anschluss an die Schule 3 Jahre als Grafiker gearbeitet hatte, spürte er, dass

die visuelle Mediengestaltung ihn immer weniger zufriedenstellte, weshalb er in seiner Freizeit sich zunehmend mit der auditiven Mediengestaltung (Musik & Vertonung) auseinandersetzte. Er entwickelte rasch eine Leidenschaft für Audio, welche ihn im Jahr 2018 dazu veranlasste, den Sprung in die Audiowelt zu wagen und ein Studium an der FH Salzburg zu starten.

### **Lydia-Sophia Schüttengruber**

Lydia-Sophia Schüttengruber setzte ihre ersten Schritte in der Animationswelt schon im Kindesalter. Bereits mit 10 Jahren wurde ihrer Kreativität mit Zeichen Tablet und Animationsprogrammen keine Grenzen gesetzt.

Ihre Animationsausbildung begann sie vor 8 Jahren an der HTL Spengergasse im Zweig Animation und Mediandesign. Nach einer 5 jährigen Ausbildung in den Grundprinzipien der Animation begann sie das Studium Multimedia Art im Bereich Computeranimation an der FH Salzburg. Neben ihrem Studium ist sie weitgehend selbstständig als Animatorin und Grafik Designerin in der Werbebranche tätig. Ihr Fokus liegt auf Charakter Animation und Motion Graphics sowohl in 2d als auch in 3D.

© Blum, Nikolussi, Pochlatko, Rohrmoser, Schüttengruber

Max Blum

A-5412 Puch bei Hallein, Urstein Süd 3-5/111

E-Mail: maxblum98@gmail.com