



NOW!

Screenings



Filmvorführungen

Bitte entnehmen Sie die genauen Termine dem Zeitplan!

selected works #01 45'



goldentime
Hiroto Yamashita
1', Motion Graphics, 2003

Willkommen in der Welt der Fernsehröhre, und anschließen zum Trip durch's psychedelisch-frische *Where's Wally?* Imitat. Super-funky!



in-
Satoshi Uemine
7', Experimental, 2002

Ein Mischmasch unterschiedlichster Bilder: Computergrafik, Video, Zeichentrick, alte Super 8 Filme etc entföhren in eine originelle und spannende Welt.



SLIMDOWN
Ken Morita
4', CG, 2002

Drei fröhliche Schülerinnen auf dem Heimweg sehen sich in einer Einkaufsstrasse plötzlich vom mysteriösen Bewohner eines Kanalschachts bedroht...



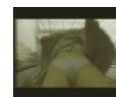
CUBE
Hirofumi Ohashi
2', CG, 1999

Bilder auf den Seiten eines Würfels vervollständigen sich, brechen auseinander und verformen sich, losgelöst vom Lauf der Zeit; das erzeugt im Betrachter das Gefühl, ein Puzzles zusammensetzen.



Karaena
Katsumi Iwata
Yasunori Ikeda
8', Animation
2000

Ein Tag im seltsamen Leben eines U-Bahnwagenbewohners. Der Held schaltet sein Fernsehgerät ein und landet in einem surrealistischen Klavierkonzert.



inertia
Tadasu Takamine
3', Video Art
1998

Wo wollen wir eigentlich hin? Wir werden es selbst nie erfahren, da wir uns ständig nur im Kreis bewegen und unser Ziel nie sehen. An immer denselben Orten mit immer denselben Handlungen finden wir unsere einzige Wirklichkeit in der Beschleunigung. Wir sitzen schon seit langem in diesem Zug, und die Fahrt geht immer weiter. Ohne Ende. In Zusammenarbeit mit *Masashi Iwasaki*



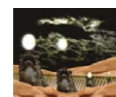
KITSUNE-MAI: sacred dance
Taishi Yamamoto
6', Animation
2002

Traditionelle Feste und Bräuche verschwinden proportional zur fortschreitenden Macht der Medien. Dieser *zeitgemässe Konflikt* ist Thema des Kurzfilms - ein eindrucksvoll fantastisches visuelles Erlebnis.



R
Masakazu Saito
Rintaro Teshima
6', Experimental, 2000

Als typisches Resultat digitaler Editiertechnik vereint diese Arbeit verschiedene Zeitebenen in einem einzigen Raum; ein raffiniertes Bild von *Zeit* - ohne Frage surreal, aber dennoch irgendwie vertraut.



The ATMAN
Kanako Imao
6', Motion Graphics, 2002

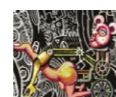
Eine Fotomontage aus Szenarien und Objekten täglichen Erlebens veredelt den Alltag zu einer mystischen Welt, indem feste Begriffe aufgelöst und neu zusammengesetzt werden.

selected works #02 45'



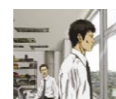
KO-KOTSU #2
Yoshiyuki Sakuragi
3', Video Art, 2003

Eine Auswahl berausender Anhäufungen von Licht, wie sie uns im täglichen Leben begegnen in Handycam Clips deren Bildrhythmus das Verhältnis des Künstlers zu Licht zeigt.



AnaGuRaHaJiMaRi
Naoki Nishiwaki
4', Motion Graphics, 2003

Bizarre Kreaturen und Apparate bewegen sich im Raum, mutieren und verschmelzen. Die ungewöhnlichen Figuren schaffen eine Welt in der sich der Betrachter seltsam versunken wiederfindet.



Section chief and Mr. Tanaka
Tateki Futagami
5', Animation, 2004

Ein kurzer, handgezeichneter Trickfilm zum Thema *Fliegende Flucht*. Die analog auf Papier gezeichneten Bilder wurden digital koloriert.



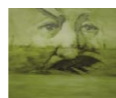
frame
Tadashi Okabe
12', Experimental, 2004

Zeit und die Transformation eines Raumes. Eine Landschaft wurde in Intervallen von einem Fenster aus fotografiert und in eine non-lineare Bildfolge umgesetzt.



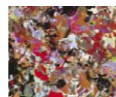
Life Line
Keiko Matsunaga
3', Animation, 2002

Ich habe diesen Trickfilm aus imaginären Fäden geknüpft, die mit einer imaginären Welt verbunden sind. Sie lösen sich auf und verzwirren sich wieder und wieder...



MY OLD HOME
Ma Chao
8', Animation, 2001

Digital fotografierte und bearbeitete Bildern klassischer Ölmalerei erzählen die Kurzgeschichte des Chinesischen Dichters und Schriftstellers *Lu Xun* nach.



kashikokimono
Takahiro Hayakawa
9', Animation, 2004

Die Begriffe *Animation* und *Animismus* habe beide ihren Ursprung im lateinischen *animus - Leben*. Diese Arbeit bewegt sich irgendwo zwischen diesen drei Schlüsselbegriffen.

iamasTV - remix
60', 1998 - 2004

iamasTV produziert seit 1998 monatlich 15-minütige Programme für *Ogaki Cable Television* und *Cable Communication Nagagawa* - ein Remix.

Filme die von Studentinnen produziert wurden; ihre persönlichen Erfahrungen und Vorstellungen nutzend, verwenden sie verschiedene Methoden, die Sensibilität junger Japanischer Frauen zu porträtieren.

selected animations 47'



air
Arisa Wakami
10', Animation, 2000

Im Sommer 1999 hatte ich einen Traum vom Ende der Welt. Es war mein eigener Traum, aber es ging nicht nur um mich allein; ich wollte ihn deshalb in einem Film festhalten.



The Story of Floating Dots
Mayumi Tsuboi
3', Animation, 1998

Diese 2-D Animation ist der Versuch, einen Traum zu Papier zu bringen. Sie erzählt vom Kampf zwischen *Gut* und *Böse* im Menschen.



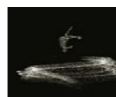
refraction
Keiko Hino
4', Animation, 2002

Inspiziert von dem Gedanken, dass Schönheit in Dingen liegt, die wir nur undeutlich sehen, entstanden Bilder von Mädchen, die sich fast unmerklich aus Moiré-Strukturen bilden, um dann wieder zu verschwinden.



The boy understood well
Aiko Inada
4', Animation, 2004

Wir leben ohne Probleme mit Gelegenheitslügen - anders als dieser Junge dessen wachsende Hörner jede Lüge sofort verraten. Eine Lüge bleibt ein Vergehen, selbst aus dem Mund des gutherzigsten Menschen.



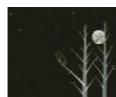
An example 01
Ai Hasegawa
8', Animation, 2001

Angesicht seines eingäscherten Freundes macht sich ein Mann auf die Reise, um sich dessen vergangener Existenz zu vergewissern. Eine ganz persönliche Fantasiegeschichte da ich an keine Religion glaube.



tapir
Chisato Sato
4', Animation, 2004

Ein von pubertären Problemen geplagtes Mädchen geht auf die Flucht aus der Wirklichkeit. In Form eines blauen Fisches und eingeschlossen in eine Blase sinkt sie hinab zur Welt der *Traumfresser*. Befreit von bösen Träumen kehrt der Fisch zum Licht der Wirklichkeit zurück.



shi-ra
Kayoko Kuwayama
12', Animation, 2003

Diese Arbeit entstand aus der ernsthaften Überlegung, wie primitive Bilder ausgedrückt werden können. Ich bin überzeugt, dass ich das eigene Bewusstsein mit solchen Gedanken verbinden kann, und dass es Möglichkeiten gibt, diese zum Ausdruck zu bringen.

Eine Auswahl an Arbeiten bei denen *Methode* und *Prinzipien*, wie etwa Algorithmen, verwendet wurden den Editierprozess bewusst zu kontrollieren.

method & image #01 56'



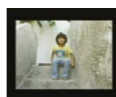
A Piece of Sunsession #02
Masakazu Saito
24', Experimental, 2002

Der Versuch, bewegte und unbewegte Bilder in einem Video zusammenzusetzen, und so ein gewisses Gefühl von Distanz zu schaffen. Das persönliche Bild einer Reise wurde mit einem mechanischen Editierprogramm realisiert.



Snarl-Up!!!
Akio Okamoto
9', Experimental, 2001

Ein Patchwork aus einer Vielzahl kurzer Bild- und Tonfolgen. Das Stück wurde aus winzigen Einzelteilen komponiert, deren Überlagerungen eine interessante Mischung aus Farben und Klängen entstehen lassen.



V
Noriyuki Kimura
22', Experimental, 2003

Eine Kompilation von Bildern, die zwischen Irak und Israel, beziehungsweise Palästina und Israel aufgenommen wurden. Ein Editierprogramm wechselt automatisch zwischen dem unterschiedlichen Bildmaterial.

method & image #02 60'



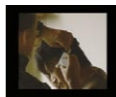
On02
Shinjiro Maeda
5', Experimental, 2003

Eine Version der vorausgehenden Arbeit *On*; das 72-minütige Original aus 100000 Einzelbildern wurde über ein rechnergesteuertes Editierprogramm in eine 5 Minuten Komposition komprimiert, in der die einzelnen Bilder nach ihrem Helligkeitsgrad neu geordnet wurden.



On03
Shinjiro Maeda
5', Experimental, 2003

Rechnergesteuertes Editieren von Bildmaterial verleiht dem ursprünglichen Material ein Zufallsmoment; dieses eigentümliche Element der *Produktivität* wurde hier festzuhalten versucht.



7x7
Yasunori Ikeda
49', Documentary, 2004

Der Versuch einer kontinuierlichen Aufzeichnung improvisierter *Sitzungen* im alltäglichen Leben, aufgenommen in sieben Wochen zwischen dem 14. November 2003 und Neujahr 2004. Tägliche Aufzeichnungen zu je 49 Sekunden wurden zu einem Video mit 49 Szenen zusammengefügt.



Screenings

Kunstuniversität



Screenings

Movimento Cinema

2.9.

16:00 selected animations
17:00 selected works #01
18:00 *iamasTV* - remix

4.9.

22:00 method & image #01, 02

3.9.

10:00 selected animations
11:00 selected works #01
12:00 *iamasTV* - remix
13:00 selected works #02
14:00 selected animations
15:00 selected works #01
16:00 *iamasTV* - remix
17:00 selected works #02
18:00 selected animations

5.9.

20:00 method & image #01, 02
22:00 selected animations

6.9.

20:00 selected animations
22:00 selected works #01, 02

7.9.

20:00 selected works #01, 02
22:00 method & image #01,02

4.9.

10:00 selected works #01
11:00 *iamasTV* - remix
12:00 selected works #02
13:00 selected animations
14:00 selected works #01
15:00 *iamasTV* - remix
16:00 selected works #02
17:00 selected animations
18:00 selected works #01

5.9.

10:00 *iamasTV* - remix
11:00 selected works #02
12:00 selected animations
13:00 selected works #01
14:00 *iamasTV* - remix
15:00 selected works #02
16:00 selected animations
17:00 selected works #01
18:00 *iamasTV* - remix

6.9.

10:00 selected works #02
11:00 selected animations
12:00 selected works #01
13:00 *iamasTV* - remix
14:00 selected works #02
15:00 selected animations
16:00 selected works #01
17:00 *iamasTV* - remix
18:00 selected works #02

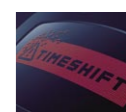
7.9.

10:00 selected animations
11:00 selected works #01
12:00 *iamasTV* - remix
13:00 selected works #02
14:00 selected animations
15:00 selected works #01
16:00 *iamasTV* - remix
17:00 selected works #02
18:00 selected animations

IAMAS: Progressive Media Art Education from Japan

Ars Electronica Campus Exhibition
September 2 - 7, Kunstuniversität Linz, Austria

In Zusammenarbeit mit Ars Electronica und der Kunstuniversität Linz



ARS ELECTRONICA
Ars Electronica 2004 -
TIMESHIFT - The World in
Twenty - Five Years

www.aec.at/timeshift

