

FILMZEITUNG

Creative Technologies FH Salzburg in Motion

IN KOOPERATION MIT **Salzburger Nachrichten**

Mit neuer Technologie fit für die Zukunft

Der neue FH-Masterlehrgang
Realtime Art & Visual Effects
schafft Synergien zwischen
Gestaltung und Technologie.

Seiten 4–5

Fake News als gesell- schaftliche Gefahr

Im Social Spot „No Room“
geht es um Klimawandel und
Klimakrise bzw. um Desinfor-
mation in sozialen Medien.

Seiten 8–9

Color Grading in Film und Werbung

Johanna Hörl ist als Coloristin
für Farbkorrekturen und Look-
Findung bei Bildaufnahmen
zuständig.

Seiten 12–13

7HILLS

TELTEC[®]

moving.picture.experts

EQUIP YOUR VISION



SERVICE

Als Systemlieferant bietet Teltec einen Komplett-Service zugeschnitten auf individuelle Bedürfnisse



VERLEIH

Wir unterstützen deine Filmprojekte mit Equipment & Know-How



KAUFBERATUNG

Wir sind für dich da, um dich bei der Suche nach der idealen Ausrüstung zu unterstützen

PROFI Kundenservice

Professionelles Video-, Audio- und Studioequipment von marktführenden Brands und kompetente Beratung von Teltec & 7Hills Team

Neuer Rental Online Shop



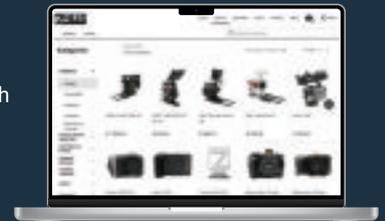
Neuestes Equipment auf einen Blick



Verleihanfragen einfach online stellen



Alle Preise für deine Kalkulation



TELTEC
moving.picture.experts



www.teltec.de
salzburg@teltec.at

7HILLS



www.7hills.at
office@7hills.at



+43 662 238 662



Michael-Walz-Gasse 20
5020 Salzburg

INHALT



- 4 NEUER MASTERSTUDIENGANG
REALTIME ART & VISUAL EFFECTS



- 6 ENGLISCHES HISTORIENDRAMA
MADE IN SALZBURG



- 8 SOCIAL SPOT „NO ROOM“
BEHANDELT DESINFORMATION



- 10 KNÖDELDISKUSSION UND
NATIONALE IDENTITÄTEN



- 12 COLORISTIN JOHANNA HÖRL
SETZT FARBEN GEZIELT EIN



- 14 DAS BERUFSBILD DES
CREATIVE TECHNOLOGIST



- 15 PREISE DES DEPARTMENT
CREATIVE TECHNOLOGIES

Vorwort



Till Fuhrmeister leitet den FH-Studiengang MultiMediaArt.

BILD: SN/KI MIDJOURNEY/TILL FUHRMEISTER

Der klassische Film hat im letzten Jahrhundert tiefgreifende Transformationen erlebt. Im digitalen Zeitalter schreiten Inhalte und Technologien so rasant voran, dass Veränderungen in Echtzeit verfolgt werden können. Digitale Bewegtbilder haben die traditionellen Grenzen von Kino und TV hinter sich gelassen und sind nahtlos mit dem Internet, Gaming sowie Augmented und Virtual Reality verschmolzen. Die digitale Revolution hat die Filmproduktion demokratisiert. Plattformen wie Instagram und TikTok werden durch User Generated Content bestimmt, während Influencer:innen und YouTuber:innen den kulturellen Diskurs prägen.

Künstliche Intelligenz katalysiert diese Evolution mit Speech-to-Image-Technologien und eröffnet breiten Massen die Möglichkeit, kinematographische Erzählungen einem weltweiten Publikum zugänglich zu machen. Die Magie der Bewegtbilder, die seit dem ikonischen Zugfilm der Gebrüder Lumière besteht, wirkt unverändert und beeinflusst kulturelle, soziale und politische Strömungen.

Die Zukunft fordert multidisziplinäre kinematographische Storyteller:innen, die ihre emotionalen Narrationen über diverse digitale Kanäle verbreiten können. Digitale Technologiekompetenz und ungebändigte Kreativität sind die Säulen, um global zu resonieren. Das Department Creative Technologies der FH Salzburg (MultiMediaArt, MultiMediaTechnology, Realtime Art & Visual Effects sowie Human-Computer Interaction) bildet die nächste Generation von digitalen Storyteller:innen, Gamedesigner:innen und Multiplattform-Narrator:innen, die Creative Technologists, aus. Unser Ziel ist es, den Medienstandort Salzburg technologisch, kreativ und visionär zu stärken und die lokale Kreativwirtschaft auf dem globalen Markt als Spitzenreiter zu positionieren.

Wenn Virtuelles mit Realem verschmilzt

Der neue Masterstudiengang Realtime Art & Visual Effects der FH Salzburg setzt beim Erstellen digitaler visueller Inhalte auf das Zusammenspiel von Kreativität und Technologie.

CONSTANZE EBNER

Seit jeher nimmt visuelles Erzählen eine zentrale Rolle in der menschlichen Kultur ein. Visuelle Inhalte prägen sowohl unsere Kommunikation als auch die Form unserer Unterhaltung und Informationsbeschaffung. In Zeiten sich rasant entwickelnder neuer Technologien haben aber nicht nur die Erstellung und Verbreitung visueller Inhalte exponentiell zugenommen, sondern auch ihre Gestaltungsmöglichkeiten wachsen unaufhörlich und ihre Einsatzgebiete sind längst nicht mehr nur in den traditionellen Kernbranchen wie der Spiele-, Film- und Werbeindustrie verankert.

Vor allem die Erstellung digitaler visueller Inhalte – im Speziellen in 3D – sowie die daraus resultierende wachsende Verbreitung und Einsatzmöglichkeit von computergenerierten Bildern, Filmen und Objekten führen zu wesentlichen Veränderungen in allen digitalen Bildgestaltungsbranchen sowie in der Computeranimationsindustrie. Mit dem zusätzlichen Einzug von AI-Technologien und Realtime-Plattformen verändern sich zudem auch die Arbeitsprozesse der Kreativindustrie.

Die FH Salzburg reagiert nun mit einem neuen Masterstudiengang auf diese Entwicklungen und bietet ab dem kommenden Studienjahr 2024/25 den englischsprachi-

gen Master in Realtime Art & Visual Effects an. Der Lehrgang schafft eine herausragende Synergie zwischen Gestaltung und Technologie und hat sich zum Ziel gesetzt, seine Studierenden zu befähigen, ihre Kreativität mit technologischem Know-how zu verknüpfen und so ihre Visionen in höchster Qualität und mit mehr Flexibilität denn je zu verwirklichen.

Dabei stehen folgende fachlichen Kompetenzfelder im Zentrum des Studiengangs: Realtime Workflows, prozedurale Workflows sowie AI- und Produktionsworkflows.

Das Kompetenzfeld Realtime Workflows befasst sich mit dem Paradigmenwechsel zur Echtzeitgrafik und deren Anwendung in verschiedenen Branchen. Fortgeschrittene Kenntnisse im Umgang mit der Game-Engine Unreal des Marktführers Epic Games und die Gestaltung interaktiver Anwendungen sind hierbei von zentraler Bedeutung.

Das zweite Kompetenzfeld, prozedurale Workflows, reagiert auf die gestiegenen Anforderungen an die Komplexität in der Gestaltung digitaler Welten. Dabei wird der traditionelle lineare Produktionsansatz durch ein flexibleres systemorientiertes Denken und Arbeiten ersetzt, das die dynamische und effektive Erstellung komplexer Umgebungen wie ganzer Städte oder weitreichender Landschaften, komplexe Effekte, wie man sie

aus Marvel- und „Star Wars“-Blockbustern kennt, sowie Visualisierungen von Big Data und komplexen Datensätzen ermöglicht.

AI- & Produktionsworkflows bilden das dritte Kompetenzfeld und beinhalten zum einen den Einsatz künstlicher Intelligenz für die Erstellung von Bildern und Filmen sowie KI-unterstützte Workflows in traditionellen manuellen Arbeitsschritten. Die zu erlangenden Fachkompetenzen in den Produktionsworkflows umfassen das Verständnis und die Anwendung moderner Produktionsmethoden wie Virtual Production und Photogrammetrie.

„Der neue Studiengang baut eine Brücke zwischen der Game- und der Filmindustrie.“

Josef Schinwald,
Studiengangsleiter

Strukturell betrachtet ist Realtime Art & Visual Effects die Ausgliederung der Computeranimationsausbildung aus dem Masterstudiengang MultiMediaArt in einen eigenen Masterstudiengang. Dabei positioniert sich Realtime Art & Visual Effects als relevante Erweiterung zu den Studiengängen MultiMediaArt und MultiMediaTechnology, wobei der neue Lehrgang in der Projektstruktur sowie der Lehrplangestaltung auf eine intensive

Zusammenarbeit mit den beiden bereits etablierten Studiengängen setzt.

„Das Spannende am neuen Studiengang ist, dass er eine Brücke zwischen der Game- und der Filmindustrie baut, und zwar sowohl über die visuelle Sprache als auch über die verwendete Technologie“, sagt Josef Schinwald, der designierte Studiengangsleiter von Realtime Art & Visual Effects. Mit der erwähnten Technologie ist die besagte Unreal Engine von Epic Games gemeint, ursprünglich eine Gametechnologie für Echtzeitgrafik, die inzwischen längst auch im Dienste der Filme eingesetzt wird, für Virtual Production zum Beispiel.

Aber auch in völlig neuen Branchen findet die Echtzeitgrafik zunehmend Anwendung, „sei es bei Firmen wie KISKA in der Visualisierung, bei Firmen wie Palfinger in der Kransimulation oder in der Automobilindustrie, beispielsweise bei Ford, für die Anzeigen auf den Dashboards“, führt Schinwald nur einige von unzähligen Einsatzgebieten der Unreal-Technologie an.

Im Studium werden also zuerst die Grundlagen der Technologie erlernt, bevor sich die Studierenden auf ein Fachgebiet, zum Beispiel Visual Effects für die Filmindustrie oder Automotive Design für die Automobilindustrie spezialisieren. Die Jobaussichten der Absolventen sind dement-



BILD: SNVHS/JULIAN WIPPLINGER

Studierende erhalten im Zuge des Studiengangs die Möglichkeit, ihr Wissen in einem XR-Studio in die Praxis umzusetzen.

sprechend äußerst vielseitig und reichen laut Schinwald von der VR/AR/XR-Industrie, der Gameindustrie, dem Film und dem VFX-Bereich (VFX steht für Visual Effects, Anm.) bis hin zu neu entstehenden Zukunftsbranchen.

Um das Erlernte auch in der Praxis anzuwenden, setzten bereits im vergangenen Jahr Studierende des Lehrgangs MultiMediaArt in Zusammenarbeit mit einem Berliner Studio für Virtual Production, der Halo Stage, ein Kurzfilmprojekt um. Heuer hat sich die FH Salzburg das junge, erst vor wenigen Wochen eröffnete Salzburger XR Studio Take 2 (XR steht für Extended Reality, Anm.) als Partner an ihre Seite geholt. „Uns ist es wichtig, VP-Technologien (Virtual Produc-

tion, Anm.) zugänglicher zu machen und Wissen zu vermitteln“, erzählt Viktoria Brandstetter (Head of Marketing & Design), die zusammen mit ihrem Bruder Felix Brandstetter (Head of Virtual Production) sowie Luiza Maddalozzo (Head of Sustainability, Behind the Scenes, Video Editor) das Virtuelle-Produktions-Studio in Salzburg ins Leben gerufen hat. „Wir möchten eine Community schaffen, die zusammen Neues kreiert und sich gemeinsam entwickelt“, so Brandstetter.

Aktuell ist das Take 2 das einzige fix installierte LED-Volumen-Studio in ganz Österreich. Durch die Verbindung von Realtime-Rendering-Technologien (auch Take 2 arbeitet mit der Unreal Engine)

mit einem hochauflösenden Curved LED Screen wird dort Reales mit Virtuellem zu einer Einheit, sprich echte Schauspieler treffen auf virtuelle Umgebungen. „Man kann dabei digital generierte Szenen auf eine LED-Wand projizieren, kann diese bewegen und animieren. Reflexionen und Licht schauen dabei aus, als wäre man wirklich dort“, erläutert Josef Schinwald die Möglichkeiten von Virtual Production.

Neben der Orts-, Tages- und Wetterunabhängigkeit sind so auch das Wegfallen eines großen Teils der Nachbearbeitung und ein stark verringerter CO₂-Fußabdruck gegenüber analogen Filmproduktionen weitere Vorteile beim virtuellen Dreh.

Doppelt zertifiziert

Bereits zu seinem Studienstart wird der Masterstudiengang Realtime Art & Visual Effects an der FH Salzburg als akademischer Partner von Unreal und als zertifizierte Schule von SideFX Houdini anerkannt.

Unreal Academic Partner: Zertifizierte Partnerschaft mit Epic Games – als einziger Partner in ganz Österreich.

Houdini Certified School: Von SideFX – einer führenden Plattform für prozedurale Workflows – als einzige zertifizierte Schule in Österreich anerkannt.

Englisches Historiendrama made in Salzburg

Mit dem Kurzfilm „Discontent“ gibt Joshua Noah McGregor den Liverpooleser Totengräberstreiks der Siebzigerjahre ein neues Gesicht. Und will gleichzeitig sein Publikum wachrütteln.

SANDRA BERNHOFER

Eingefrorene Löhne im öffentlichen Sektor, eine galoppierende Inflation, Stromausfälle, dazu der strengste Winter seit Jahren. Die Unzufriedenheit der Arbeiterklasse, die aus dieser explosiven Mischung resultierte, entlud sich im England der späten 1970er-Jahre rasch in Streiks. In diesem Setting, das durchaus Anklänge an die heutige Zeit hat, siedelt Joshua Noah McGregor seinen Kurzfilm „Discontent“ an, der gleichzeitig sein Abschlussprojekt für den Masterstudiengang MultiMediaArt an der FH Salzburg ist. Gerade eine Berufsgruppe faszinierte den jungen Regisseur dabei besonders: die Totengräber. „Allein schon die Frage, was mit den Leichen passierte, hat mich interessiert“, erzählt er. (Spoiler: Sie wurden in Lagerhallen in Leichensäcken nebeneinander geschichtet, auch das ist eine Szene in McGregors circa 20-minütigem Spielfilm.)

Auf das Thema der Streiks war McGregor online gestoßen, mit wissenschaftlichen Büchern und Erzählungen aus dieser Zeit arbeitete er sich in die Thematik ein. Gerade auch Frauen und Ärmere seien Treibende der gesellschaftlichen Umbrüche gewesen, erfuhr er aus seiner Lektüre – von der offiziellen Geschichtsschreibung werden sie aber weitgehend übersehen. „Mir ging es auch darum, Missrepräsentationen dieser Zeit umzu-



BILD: SNS/SARAH LENA SCHLEGEL

Hauptdarsteller John (Ben Bekir) bekommt immer mehr Zweifel, ob der Streik der richtige Weg ist.

schreiben. Auch die Perspektiven von queeren Menschen, People of Colour oder Armen sind häufig nicht jene, die uns gezeigt werden“, so der 25-Jährige. „Mit den Inhalten, die ich in die Welt bringe, möchte ich transformieren, wie die Zuseherinnen und Zuseher die Welt sehen.“

Für McGregor haben filmische Werke immer auch eine politische Komponente: „Wir kommunizieren ständig etwas, wenn wir Filme machen, auch wenn uns das nicht bewusst ist. Darin liegt auch ein ungemeines Aktionspotenzial, das wir in Menschen hervorrufen können.“ Nicht von ungefähr sind die Protagonisten in „Discontent“ John (Ben

Bekir) und Charlie (Louis Brogan) ein schwules interracial Paar, das sich an den Streiks beteiligt und sich dabei gleich mehrfach exponiert. „Streikende waren damals einer Reihe von Konflikten ausgesetzt: Steine flogen durch die Fenster, die Kinder bekamen Probleme in der Schule“, erzählt McGregor. „Für einen schwulen schwarzen Mann ist es noch einmal etwas anderes zu streiken.“ Als die Mutter von Anna (Emily Busvine), der besten Freundin des Paares, stirbt, erhält die Geschichte eine weitere Dimension: John gerät in eine moralische Zwickmühle, überlegt, den Streik zu brechen, um die Mutter beerdigen zu können.

McGregor zeichnet für Drehbuch und Regie von „Discontent“ verantwortlich, die Kamera teilten sich David Friedmann und Sarah Friedl. Das Drehbuch verfasste der 25-Jährige, der selbst einen deutsch-britischen Hintergrund hat, auf Englisch: „Das hat natürlich auch mit dem Thema zu tun, aber das Englische fühlt sich für mich beim Schreiben ganz einfach auch natürlicher an.“ Die Homophobie der 70er-Jahre spart er in der Geschichte aus: „Dafür wurde ich im Drehbuchunterricht teils auch kritisiert. Aber ich finde es wichtig, Normalität existieren zu lassen.“ Die Verweise auf die historische Realität sind subtil: So gehen John und Charlie zu Hause weit intimer miteinander um als in der Öffentlichkeit.

Um einen passenden Drehort zu finden, hatte McGregor jeden einzelnen Friedhof in der Stadt Salzburg abgeklappert, schließlich erwies sich der Kommunalfriedhof mit seinen hohen Backsteinmauern als ideale Kulisse. „Dadurch, dass er so abgelegen ist, haben wir auch keine Nachbarn gestört.“

Die Besetzung für die drei Hauptrollen fand sich über diverse Börsen und Castingagenturen. „Für mich hat es aber auch einen Reiz, mit Laienschauspielern zu arbeiten, die zwar keine Schauspielausbildung haben, aber genau die Lebenserfahrungen einbringen, die es für die Rolle



Hinter den Kulissen von „Discontent“: Ellis Wagner (Aufnahmeleitung & 2. Regieassistent), Louis Brogan (Charlie) und David Friedmann (Kamera) (v. l.).

„Das Medium Film hat besonders die Kapazität zu bewegen.“

Joshua McGregor, Regisseur

braucht“, sagt der Regisseur. So spielt etwa auch sein Vater, der in den 70ern selbst im Norden Englands gelebt hat, einen Part in dem Film.

Die Drehzeit belief sich in Summe auf rund zwei Wochen. Mit 10.000 Euro müsse man für eine Produktion dieser Größenordnung schon rechnen, meint McGregor – und das, obwohl die aus Studierenden bestehende Crew unbezahlt arbeitet. „Gerade für junge Menschen, die keine Geldressourcen im Rücken haben und sich das Studium selbst finanzieren müssen, ist es schwierig, das zu stemmen“, sagt McGregor. „Einige aus meinem Jahrgang haben es mit Crowdfunding versucht, För-

derungen gibt es möglicherweise über Stadt, Land, Bund und die FH. Aber auch da muss der Großteil oft aus der eigenen Tasche vorgeschossen werden.“

Was Joshua Noah McGregor mit seinem Abschlussfilm erreichen will? „Das coolste Resultat für mich wäre, wenn die Zuseherinnen und Zuseher feststellen: Ich bin ein aktives Subjekt in einem historischen Moment. Ich kann etwas verändern!“ Wie es für ihn nach dem Abschluss weitergeht? „Filmemacher sein ist natürlich der Traum“, meint er. „Film war für mich immer ein Medium, das besonders die Kapazität hat, mich zu bewegen. Ich bin jemand, der im Kino sehr viel weint“, verrät er lachend. „Discontent“ wird er jedenfalls bei diversen Festivals einreichen, ein Screening mit Gewerkschaftsleuten in Dortmund ist ebenfalls angedacht.

österreichisches
film institut **ÖFi**

WIR FÖRDERN

FILM

SEIT 1981

www.filminstitut.at

Die große Gefahr von Fake News

Der Social Spot „No Room“ beschäftigt sich mit Desinformation und Themen wie Klimawandel und Klimakrise.

JÖRG RANSMAYR

Martin ist ein junger, privaterer Erwachsener, der nichts vom Thema Klimakrise hält. Mit seinem Kommentar auf Social Media versucht er, die Menschen eines Besseren zu belehren, und bemerkt dabei seine eigene Ignoranz und die Auswirkung davon nicht. So lautet die inhaltliche Kurzzusammenfassung von „No Room“, einem Social Spot, der von einem Filmteam des Masterstudiengangs MultiMedia-Art der FH Salzburg umgesetzt wurde. Der Spot sollte emotional anregend und optisch auffällig sein. Die Zuschauer sollen dazu ermutigt werden, achtsamer mit ihrer Umgebung und deren Auswirkungen umzugehen. Als Regisseur des Films fungierte Francesco S. Zecchin, dessen Studienschwerpunkt eigentlich Audio ist und der kurz davor ist, den Master abzuschließen. „Ich wollte mal etwas Neues ausprobieren“, verrät Zecchin und ergänzt: „Die Kernbotschaft ist weniger, dass man sich für die Umwelt einsetzen muss, das ist ja ohnehin hinlänglich bekannt. Es geht ganz viel um Desinformationen in sozialen Medien im Zusammenhang mit dem Thema Umwelt. Es ist ja auch ein The-

ma, das ganz viel polarisiert und das bei Social-Media-Beiträgen manchmal auch Hass nach sich zieht.“

Der Kreativität und der Fantasie waren beim Schreiben des Drehbuchs keine wirklichen Grenzen gesetzt, weshalb das Team auf einige Herausforderungen stieß. „Wir haben versucht, verschiedene Elemente einzubauen, die mit dem Klimawandel zusammenhängen. Dazu zählen die Elemente Feuer, Wasser und Luft“, sagt Zecchin.

„Wir wollten im Social Spot die verschiedenen Elemente zeigen.“

Francesco S. Zecchin, Regisseur

Eine der größten Herausforderungen in der Kunstabteilung war der Bau eines „kochenden Aquariums“. Art Director Michelle Pointinger baute einen kleinen Prototyp, der mithilfe einer Pumpe und Luftblasen kochendes Wasser simulieren sollte. Gemeinsam mit Sebastian Hoffmann und anderen Teammitgliedern gelang es ihr, eine Konstruktion zu bauen, die das gesamte Aquarium zum „Kochen“ brachte. Das Team der Kunstabteilung bereitete sich mit



Max Ortner ist der Hauptdarsteller im Social Spot „No Room“.

mehreren Auf- und Abbauvorgängen auf die Dreharbeiten vor, um mögliche Probleme von vornherein zu vermeiden.

Bei der Windszene wurde mit den Gegebenheiten vor Ort gearbeitet. Um einen glaubwürdigen Sturm zu erzeugen, benötigte die Kunstabteilung viele helfende Hände und einige Materialien wie Blätter und Plastiksackerl, die durch die Luft fliegen konnten. Darüber hinaus wurden Gegenstände wie Lampen und Kunstwerke modifiziert, die dann umgeworfen werden konnten, um einen noch intensiveren Sturm darzustellen.

Das Team beschäftigte sich auch intensiv mit der Frage, wie man Feuer bei den Dreharbeiten einbauen kann. Nach mehreren Diskussionen wurde entschieden, dass das Feuer als SFX-Aufnahme draußen

gedreht und in der Postproduktion mit VFX verbessert werden sollte. Schließlich konnte man mit einem SFX-Betreuer zusammenarbeiten, wobei zunächst noch die Zustimmung der Eigentümer fehlte, die Brandszenen zu drehen – diese kam jedoch glücklicherweise ein paar Tage später.

Von der Konzeption bis hin zum fertigen Dreh und Schneiden dauerte das Projekt circa ein halbes Jahr, wie Francesco S. Zecchin erzählt. Normalerweise hat er in der Audio-Post-Produktion nur mit wenigen Leuten zu tun, hier waren viele Menschen beteiligt. „Das war für mich eine Bereicherung!“ „No Room“ hat beim Austrian Film Festival auch den Austrian Indie-Adler 2023 in der Kategorie Best Short (Austria) gewonnen und war außerdem für einige weitere Preise nominiert.



BILD: SNINO ROOM FILMTEAM



BILD: SNILEA SOPHIE KURZ

Regisseur Francesco S. Zecchin und Co-Regisseur Lukas Ignaz Halder.

Anlaufpunkt für Filmschaffende

Teltec AG und 7Hills Motion Picture Service GmbH rüsten Filmschaffende mit Top-Equipment aus.

Wer als Filmschaffender auf der Suche nach Equipment ist, der wird bei Teltec AG und 7Hills Motion Picture Service GmbH in der Michael-Walz-Gasse 20 in Salzburg fündig. Von der exzellenten Beratung über Verkauf, Service und Testen der neuesten Technik bis hin zum neuen Verleih im Onlineshop für Top-Übersicht und schnelle Verleih-Anfragen: Hier kommen Filmschaffende voll auf ihre Kosten. Zudem gibt's noch Gebraucht-Angebote, Studentenrabatte, Veranstaltungen und Workshops – oder man trifft sich mit anderen Filmschaffenden.



BILD: SWITELTEC AG UND 7HILLS MOTION PICTURE SERVICE GMBH

Infos & Kontakt

Teltec AG und 7Hills Motion Picture Service GmbH

Michael-Walz-Gasse 20,
5020 Salzburg,
Österreich

WWW.7HILLS.AT
Tel.: +43 662 / 238 662

OFFICE@7HILLS.AT
(Verleih)

SALZBURG@TELTEC.AT
(Verkauf)

Wenn Knödel zum nationalen Interesse gemacht werden

In ihrem Kurzfilm „Ost-Express“, der in absehbarer Zeit fertiggestellt wird, ironisiert die Regisseurin und Drehbuchautorin Janika Hampl Eitelkeiten und Vorurteile.

ANTON THUSWALDNER

Kurzfilme sind – wie Erzählungen in der Literatur – weitgehend ein unterschätztes Genre. Dabei haben alle Großen der Filmgeschichte klein angefangen, und es sind besondere Meisterstücke darunter. Eine Talentprobe gibt Janika Hampl ab, die genau weiß, was sie will, im Film wie im Leben. Sie schreibt und dreht und hat Vorstellungen davon, wie Ideen zu Film werden.

SN: Frau Hampl, um zu wissen, mit wem wir es zu tun haben, wollen Sie zuerst Auskunft zu Ihrer Person geben?

Janika Hampl: Ich bin 27 Jahre alt, habe den Bachelor an der FH in MultiMediaArt gemacht und bin jetzt dabei, den Master zu machen. Für mich stand seit dem Teenageralter fest, dass ich Drehbuch und Regie machen will.

SN: Der jetzige Kurzfilm ist als Abschlussarbeit zum Bachelor entstanden?

Im ersten Jahr habe ich wegen Corona nicht drehen können, im zweiten Jahr habe ich einen Kurzfilm gedreht. Dieses Jahr im April habe ich den Abschlussfilm gedreht, wieder einen Kurzfilm. Beide Arbeiten sind im Studio entstanden. Wir haben selbst eine Kulisse gebaut. Beim letzten Film war es etwas krasser, weil wir ein Eisenbahnwaggonabteil nachstellen mussten.



Vorbereitungen für einen Kurzfilm: ein Zugabteil wird gebaut.

SN: Da denkt man an „Mord im Orient-Express“. Der Film heißt „Ost-Express“, ist ein Kammerstück, ich nenne ihn eine Tramödie.

SN: Eine Kombination aus Komödie und Tragödie. Das ist natürlich satirisch gemeint. Das Ganze spielt im Speisewaggon des Ost-Ex-

press, den es eigentlich nicht gibt, den ich einfach erfunden habe. Es geht darum, dass sich ein Österreicher, ein Deutscher, eine Tschechin und später noch eine Belgierin zufällig treffen. Zwei Frauen sitzen an einem Tisch, zwei Männer an einem anderen. Sie alle bestellen Knödel, aber jeweils verschiedene. So fängt eine Dis-

kussion an, aus welchem Land die Knödel kommen. Sie fangen an zu diskutieren, doch das Gespräch beschäftigt sich immer weniger mit den Knödeln, sondern es geht um die Herkunft der Personen.

„Die Österreicher haben den Tschechen die Knödel geklaut.“

Janika Hampl, Regisseurin

SN: Und so brechen nationale und kulturelle Konflikte aus?

Der Nationalstolz bricht durch, Vorurteile kommen zum Vorschein. Sie fangen an, sich gegenseitig auf lächerliche Weise zu beleidigen, sie streiten, bis das Ganze eskaliert.

SN: Eine schöne Idee, wie sich aus einer banalen Situation etwas Dramatisches entwickelt.

Die Diskussion gab es wirklich. Meine Familie ist aus Tschechien, ich bin aber in Deutschland groß geworden und habe die vergangenen Jahre in Österreich verbracht. So habe ich die verschiedenen Vorurteile kennengelernt. Ich habe gesehen, wie die Leute in den einzelnen Ländern ticken.

SN: Und bei Knödeln hört sich der Spaß auf?

Das stimmt. Zu Weihnachten hatte ich mit meinen Eltern die Diskussion. Meine Mutter, sie

ist Tschechin, hat gemeint, die Österreicher hätten den Tschechen die Knödel geklaut. Mein Vater meinte, dass das nicht stimme, Knödel kämen natürlich aus Österreich. Dann habe ich angefangen zu recherchieren, weil ich wissen wollte, warum uns das so wichtig ist, woher ein Gericht kommt. Ich habe schnell herausgefunden, dass das ein besonders emotionales Thema ist.

SN: Und diese Idee hat eine Menge nach sich gezogen, weil gleich ein Waggon nachgebaut werden musste.

Wir haben nur einen halben gebaut, ihn beim Drehen einmal von der einen, dann von der anderen Seite aufgenommen. Die Zeit für den Dreh war knapp, wir haben keinen Waggon gefunden, in dem wir hätten filmen können.

SN: Warum ist es so schwierig, einen Waggon zu finden? Ich denke mir, ich gehe zur Bahn und bekomme für kurze Zeit einen, der sowieso ausrangiert wurde.

So einfach war das nicht, weil es sollte ein alter Speisewaggon sein ...

SN: Spielt der Film in einer anderen Zeit?

Nein, er spielt in der Gegenwart, aber er sollte von osteuropäischem Stil sein. Entweder gab es keinen Waggon oder er war gerade nicht verfügbar, dann wusste wieder keiner genau Bescheid. Wir hätten woanders einen Waggon bekommen, dann hätten wir aber für die ganze Crew eine Unterkunft gebraucht. So hatte der Nachbau des Waggons den Vorteil, dass wir beim Drehen alles zur Verfügung hatten. Wir konnten Catering machen. Von den Kos-



BILDER: SN/JANIK HAMPL (2)

Knödelvariationen auf dem Tisch, und schon brechen Konflikte auf.

ten war es letztlich nicht teurer. Ich habe das Glück, dass ein Freund sehr gut im Handwerklichen ist, er hat viel übernommen.

SN: Sie haben Regie geführt und das Drehbuch geschrieben?
Genau.

SN: Wo kommt die Geschichte her?

Die Idee kam von der Diskussion mit den Eltern. Ich verarbeite sehr viel von dem, was ich selbst erlebt habe. Ich mache das immer so. Ich denke mir keine Figuren aus. Ich nehme Figuren, denen ich schon einmal begegnet bin. Der Grundcharakter ist vorhanden, ich denke mir dann weitere Züge dazu aus. Ich stückte eine Geschichte zusammen aus Erfahrungen, die mir passiert sind oder die ich kenne, und Ereignissen, die ich mir ausdenke.

SN: Sie nehmen Figuren, die Sie kennen, werfen sie in eine Situation, die

Ihnen unbekannt ist, und sehen zu, wie sie damit umgehen?

So ungefähr. In diesem Fall war mir wichtig, dass beim Streit niemand gut wegkommt. Es geht ja auch in die Zeitgeschichte rein, man soll sich mit niemandem identifizieren. Man sollte denken, dass alle lächerlich sind. Gleichzeitig wollte ich aber auch, dass man versteht, warum die so sind, wie sie sind.

SN: Es geht um nationale Identitäten, das ist sowieso heikel.

Der Deutsche fängt mit der Diskussion an und besteht darauf, dass er recht hat, weil er Deutscher ist. Die Tschechin ist temperamentvoll und will wissen: Warum seid ihr Deutschen so?

SN: Wo wird der Film zu sehen sein?

Wir haben ihn fast fertig. Wir wollen ihn einreichen auf Festivals, solange darf man ihn ja nicht veröffentlichen. Ich hoffe sehr, dass man ihn in

Salzburg zu sehen bekommen wird. Man wird ihn auf alle Fälle in der FH im Rahmen einer Werkschau zu sehen bekommen. Wenn der Film auf einem Festival gelaufen ist, wird man ihn im Internet finden. Manche Kinos zeigen vor dem Hauptfilm einen Kurzfilm, vielleicht ist da etwas möglich.

SN: Sie hatten eine Kamerafrau?

Stimmt, auch in der Produktion war eine Frau, wir waren ein Frauenteam.

SN: Macht das einen Unterschied?

Ich habe das Gefühl, dass man auf Männer mehr hört. Das haben sowohl die Kamerafrau als auch ich so empfunden. Vor allem ein Schauspieler war schwierig, auf alle Fälle ist es anders, mit Schauspielerinnen zu arbeiten. Ich denke, ich muss noch daran arbeiten, dass ich knallhart sagen kann, dass das so gemacht wird, wie ich mir das vorstelle. Man muss sich, finde ich, als Frau viel mehr behaupten.

Johanna Hörl bringt Farbe ins Spiel

Als Spezialistin im Color Grading ist sie für die Farbkorrektur und die Look-Findung von Spielfilmen, Dokumentationen, Social Media und Werbung zuständig.

JUDITH NEUHUBER

„Werde nicht Colorist.“ Diesen Rat bekam Johanna Hörl vor ein paar Jahren von ihrem heutigen Chef, denn die goldene Zeit des Color Grading waren die 1990er-Jahre. „Ich habe sehr gut auf ihn gehört“, lacht Hörl. Die Wahl-Salzburgerin hat sich reingefuchst in diesen technischen wie auch kreativen Beruf und ist eine der wenigen Frauen, die ihn in Österreich ausüben. Hörl weiß nur von zwei Kolleginnen.

Ihr Arbeitsplatz ist ein abgedunkelter Raum. Vor Hörl stehen drei Monitore: einer für die Farbkorrektursoftware DaVinci Resolve, einer für die Scopes, also die technischen Messgeräte, und einer zum Ansehen der Bilder, weshalb er möglichst farbecht sein muss. Über das Grading-Panel steuert Hörl das Programm DaVinci. Zu ihrem Equipment gehört auch ein leistungsstarker PC mit extra Videokarte.

„Ich bearbeite jeden Shot“, sagt die 29-Jährige und erklärt,

dass ein Film aus Szenen und jede Szene aus einzelnen Shots besteht. Immer wenn ein Schnitt gesetzt wird, kommt ein neuer Shot. „Color Grading ist bei Spielfilmen und High-End-Werbung Standard und soll die Geschichte des Spiel- oder Werbefilms unterstützen, transportieren und verstärken“, informiert die Coloristin. Zu ihren Aufgaben gehört deshalb die Look-Findung – der kreative Part ihrer Arbeit –, die sie im Idealfall vor dem Dreh mit Regisseur, Ka-

mera, Produktion und Kunden bespricht. Zudem arbeitet sie am Matching, sodass ein Film wie aus einem Guss aussieht, auch wenn das Filmmaterial aus verschiedenen Quellen wie High-End-Kameras und GoPros stammt. Die Betrachter sollen schließlich nicht aus der Geschichte gerissen werden.

Das Ausgangsmaterial, mit dem Hörl arbeitet, ist das sogenannte Logbild, das wenige Kontraste hat und farblich entsättigt ist. Das wandelt die Coloristin in ein natürliches Bild



BILD: SINGULLIVER THEIS

An ihrem Arbeitsplatz verwandelt Johanna Hörl das Logbild (rechte Seite, oben links), wie es eine professionelle Kamera aufnimmt, in ein reales Bild (oben rechts). Vorliegendes Bild erscheint rot, weil es für eine Abendstimmung rot ausgeleuchtet wurde. Anschließend kann es Hörl verschieden graden und damit zum Beispiel verschiedene Tageszeiten darstellen (unten links und rechts).

um. „Das ist das Colormanagement, das technischste an meinem Beruf“, erklärt sie. Anschließend macht sie sich ans Matching und den Look, etwa ob eine fröhliche oder traurige Stimmung vermittelt werden soll.

Aber nicht nur Emotionen können über Farben ausgedrückt werden, sondern auch Zeitsprünge oder parallele Handlungsstränge. Hörl kann darüber hinaus mit Licht die Blickführung der Zuschauer auf das Essenzielle einer Szene oder auf ein Produkt lenken.

„Man muss das Handwerk beherrschen, um kreativ arbeiten zu können“, fasst Johanna Hörl ihre Arbeit zusammen. „Richtig Spaß macht es, wenn ich hochwertiges Material bekomme, dann kann ich kreativ werden.“ Oft sind es aber Budgetgründe oder Archivmaterial, die es ihr nicht ermöglichen, mit perfektem

Material zu arbeiten. Die technischen Grundlagen für ihren Beruf hat sich Hörl, die aus der Nähe von Nürnberg stammt, während ihres Studiums angeeignet. Während ihres Bache-

„Color Grading soll die Geschichte eines Films unterstützen.“

Johanna Hörl, Coloristin

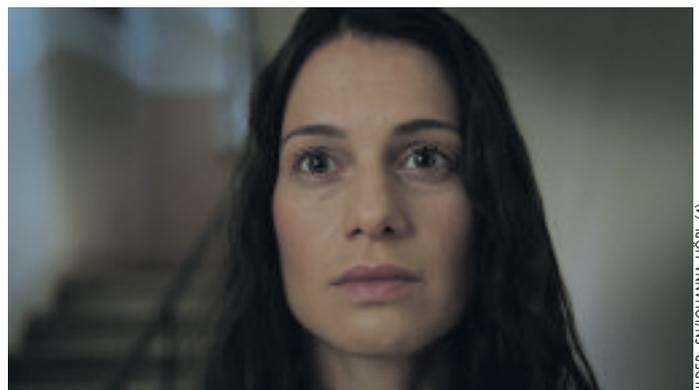
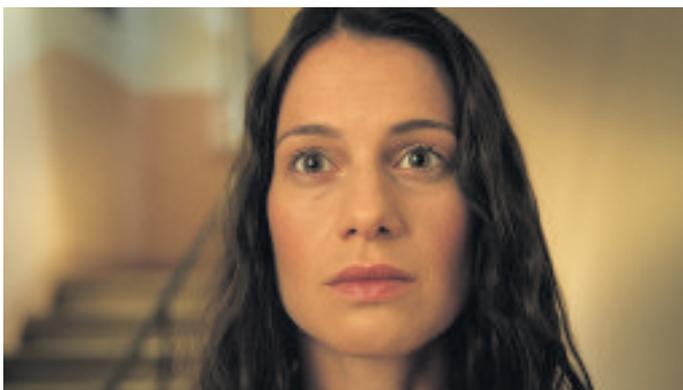
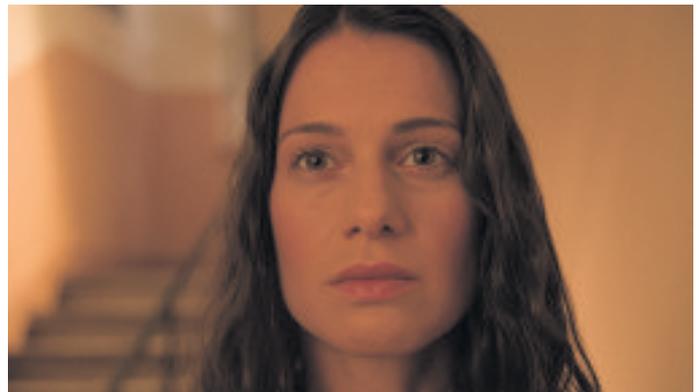
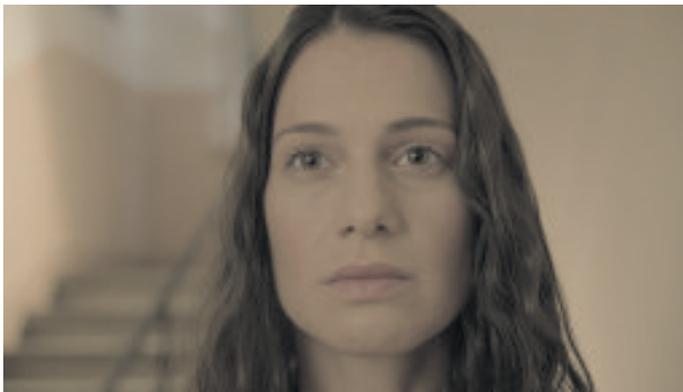
lors in Multimedia und Kommunikation an der Hochschule Arnsbach in Mittelfranken entdeckte sie Color Grading für sich. Für einen Projektfilm zeigte ihr ein Kameramann das Programm DaVinci. Darüber hinaus las sie Fachbücher und schaute sich im Internet Tutorials an. Für einen Film für ihre Bachelorarbeit holte sie sich außerdem den Input eines Coloristen. „Vieles war Trial and Error. Ich habe viele

Fehler gemacht“, blickt die 29-Jährige zurück.

Nach dem Bachelor wechselte sie 2018 nach Salzburg und studierte dort an der FH MultiMediaArt. „Color Grading gab es nicht, als ich dort studierte“, erzählt Hörl. Sie konzentrierte sich deshalb auf die Schwerpunkte Regie und Drehbuch und versuchte, über ein Praktikum ihr Wissen zu vertiefen. Ihr jetziger Chef Thomas Hanser arbeitete damals für Das WERK München und lehnte das Praktikum aus Zeitgründen ab. Schließlich ergatterte Hörl einen Praktikumsplatz und anschließend eine befristete Stelle im Red Bull Media House. Dort arbeitete sie an unterschiedlichen Projekten, von der Bergdokumentation über Sportclips bis hin zu Werbespots, sowohl in SDR als auch in HDR. Als lizenzierte Dolby Vision Professional kann Hörl Filmmaterial

technisch so aufbereiten, dass es HDR-tauglich ist. Mit HDR lässt sich die Realität besser beziehungsweise natürlicher darstellen.

Der Kontakt zu Hanser riss über die Jahre nicht ab. Heute gehen beide als The Colorists gemeinsam an den Start. An ihrem Beruf gefällt Johanna Hörl, dass sie an vielen verschiedenen Projekten arbeitet. Ihre Kunden stammen aus dem Fernseh-, Doku- und Werbebereich in Deutschland und Österreich. Aber auch Firmen engagieren sie. Spannend findet sie, dass sie im Color Grading nie auslernt. Der Fortschritt geht schnell voran und immer wieder entdeckt sie neue Techniken und lernt von Kollegen. Studierende der FH Salzburg können hingegen von Hörl lernen. Dort lehrt sie DaVinci und wie das Programm kreativ eingesetzt werden kann.



JUDITH NEUHUBER

Game Engines wurden ursprünglich zur Steuerung des Spielablaufs und der visuellen Darstellung in Spielen verwendet. Inzwischen werden sie auch in der Filmproduktion (Virtual Production) und in Entertainment-Systemen von Autos genutzt. Das ist nur ein Beispiel dafür, wie ein technisches Werkzeug in verschiedenen Bereichen eingesetzt werden kann. In Bereichen, an die man bei der Entwicklung von Game Engines noch nicht dachte beziehungsweise die man damals noch nicht kannte. Diese neuen Wege erschließen Creative Technologists.

„Das sind Techies mit Leidenschaft und Talent fürs Kreative oder auch Designer mit einer Schwäche für Technologie“, erklärt Hilmar Linder, der Leiter des Departments Creative Technologies an der FH Salzburg. Ihre Ziele seien es, über Grenzen hinweg zu denken und Innovationen zu entwickeln. „Sie finden originelle Möglichkeiten, mit denen neue Technologien auch in der Werbung, im Marketing, im Entertainment und in der Kommunikation zum Einsatz kommen können“, informiert Linder weiter. Ferner seien sie an der Verbesserung und Weiterentwicklung von digitalen Workflows beteiligt. Zum Arbeitsalltag gehören Recherche, Konzeption, Entwickeln und Ausarbeiten von Benutzererlebnissen für interaktive Exponate, Prototypen, Produkte, Anwendungen und Services. Als Werkzeuge stehen unter anderem Audio, Film, Computeranimation, Design, Programmierung und künstliche Intelligenz zur Verfügung.

Ein Creative Technologist muss eine Reihe von Fähigkeiten mitbringen. „Die allerwichtigsten sind Neugier und

Technologien kreativ neu einsetzen

Creative Technologists zweckentfremden Dinge und entwickeln dadurch neue Produkte. Ausgebildet werden sie an der FH Salzburg.



Creative Technologists brauchen Visionen und Ideen, aber auch technisches Wissen, um diese umsetzen zu können.

Kreativität. Er sollte aber auch Forschergeist haben“, betont Linder. „Er muss wissen, wie technische Dinge funktionieren und wie man sie zweckentfremden kann.“ Hilfreich sind auch konzeptionelles Denken, die Bereitschaft, sich ständig auf Neues einzulassen, sowie ein Interesse an technischen Neuerungen, gesellschaftlichen Entwicklungen und Popkultur. „Darüber hinaus ist die Nähe zum Menschen und zur Anwendung wichtig“, sagt Linder. Ein kreativer Technologe muss sich mit Stakeholdern, einem Team, Benutzern und Kunden austauschen und gemeinsam mit ihnen etwas Neues entwickeln, dessen Nutzen noch dazu sinnvoll ist.

„Wichtig sind Neugier, Kreativität und Forschergeist.“

Hilmar Linder, FH Salzburg

„Es gibt nicht ‚das‘ Profil eines Creative Technologist“, sagt Linder. „Und es gibt keinen Creative Technologist, der alle Kompetenzen vereint.“

Die FH Salzburg bietet mit ihren spezialisierten Studiengängen eine breite Ausbildung an. Zur Wahl stehen MultiMediaArt, MultiMediaTechnology, Human-Computer Interaction und Realtime Art & Visual Effects. Zudem gibt es einen übergreifenden Wahlfachkatalog, wobei die Studierenden zusammen an Projekten arbeiten, sich gegenseitig inspirieren und Wissen austauschen. „Innovation entsteht oft im Team“, weiß Linder. Nach dem Studienabschluss arbeiten Creative Technologists in der Kreativ- und Digitalwirtschaft, in Start-ups und in Innovationsabteilungen großer Unternehmen. Sie werden aber auch in Bereichen tätig sein, an die sie jetzt noch nicht denken.

Internationale Erfolge

Das Department Creative Technologies der FH Salzburg durfte sich im vergangenen Jahr über zahlreiche Preise und Auszeichnungen freuen.

Das Department Creative Technologies unterstützt Studierende bei der Einreichung zu renommierten Wettbewerben. Die Verantwortlichen sind stolz auf ihre zahlreichen Erfolge. Basierend auf den Auszeichnungen listet der Branchenverband The One Club for Creativity mit Sitz in New York das Department Creative Technologies bereits zum zweiten Mal in Folge auf Platz sechs der weltweit besten Hochschulen im Kreativbereich. „Diese Auszeichnung hat für uns eine sehr hohe Bedeutung, weil hier zahlreiche renommierte Schulen wie zum Beispiel die Miami Ad School oder die Filmakademie Baden-Württemberg einreichen“, sagt Martin Ortner, PR-Manager des Departments Creative Technologies.

Wichtige Abschlussprojekte

Warum man so erfolgreich ist, erklärt Ortner so: „Wir legen großen Wert auf die Abschlussprojekte unserer Studierenden. Ein gutes Projektportfolio öffnet viele Türen.“ Einige ausgewählte Auszeichnungen, die zuletzt errungen worden sind: Gold beim CCA Venus Award sowie zwei Mal Gold und die höchste Auszeichnung, der Grand Prix, beim ADC Talent Award, für die Web-App „Spot a Bot“, Goldener Cube beim Young Ones Student Award 2022 (Kategorie Kommunikationsdesign „connected patterns“) oder Goldener Nagel beim ADC Talent Student Award 2022 für das generative Designtool „KNOB“.



BILD: SN/CCV/HEIDI PEIN/PHILIPP LICHTENEGGER

Die Web-App „Spot a Bot“ beeindruckt mit einer echten Siegesserie. Das Projektteam gewann Gold beim CCA Venus Award sowie zwei Mal Gold und die höchste Auszeichnung, den Grand Prix, beim ADC Talent Award. V. l.: Kevin Harizaj, Lena Heiglauer, Nicolas Graf, Denise Hödl, Magdalena Jo Umkehrer. Nicht im Bild: Daniela Dottolo.



BILD: SN/FH SALZBURG/S. GRALL

Studierende beim Besuch in New York – anlässlich der Preisverleihung der Young Ones Student Awards 2022.

Hinterfragen statt abnicken.

INFO-SAMSTAG

2. Dezember 2023

OPEN HOUSE

16. März 2024

Campus Urstein · Campus Kuchl

18 Bachelor
15 Master
Weiterbildungen

www.sobinich.jetzt

So
bin
ich.



FH Salzburg