Milanka Fabjančič
Slovenia 2019 | 7 min, Colour

Language without dialogue **Animation Technique** 2D Digital, Drawn
Producer Kolja Saksida **Editor** Milanka Fabjančič, Matic Drakulić
Animation Milanka Fabjančič **Script** Milanka Fabjančič **Contact** Kolja Saksida, ZVVIKS, kolja@zvviks.net

Liliana

A

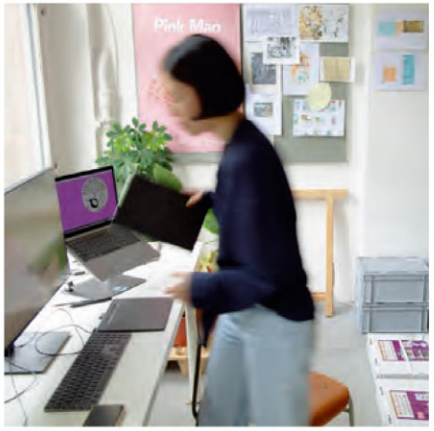
Nostalgisch verklärt, entführt dieser Film in die Vergangenheit. Die versierte Illustratorin Milanka Fabjančič lässt aus sepia- und pastellgetönten Zeichnungen die Wundergeschichte der fleißigen und duldsamen Fabrikarbeiterin Liliana erstehen. Abend für Abend nimmt sie ein leuchtendes Halsband ab und legt es morgens wieder an. Tagsüber bleibt das Geheimnis ihrer Duldsamkeit in ihrem Herzen verborgen.

Misty-eyed and nostalgic, this film takes us into the past. The accomplished illustrator Milanka Fabjančič uses sepia and pastel-coloured drawings to bring to life the miraculous story of the industrious and meek factory worker Liliana. Every night she takes off a shining necklace, every morning she puts it back on. During the day, the secret of her meekness remains hidden in her heart.

Animation Perspectives: Veneta Androva_Tang Han

André Eckardt

Veneta Androva



Tang Han

In seiner vierten Ausgabe lädt „Animation Perspectives“ Veneta Androva und Tang Han zum Dialog und Werkstattgespräch ein. Beispiele ihrer jeweils markanten Handschrift konnte man bereits in den jüngsten Festivalwettbewerben von DOK Leipzig kennenlernen. Sie machten Lust, tiefer in den Schaffenskosmos der aus Bulgarien beziehungsweise China stammenden und in Berlin lebenden Künstlerinnen einzutauchen. Unterscheiden sich ihre vielfach ausgezeichneten Arbeiten hinsichtlich der Gestaltung deutlich, verbindet sie umso mehr die Art ihres Zugangs zu Themen, die einerseits erfrischend spielerisch ist und andererseits durch analytische Klarheit besticht. Große Debatten der heutigen Zeit beobachten sie genau, ziehen logische Schlüsse und filtrieren Positionen mit leise-unterhaltsamer Note, um intellektuelle Angebote zu machen, ohne ihr Publikum zu bevormunden. Animation und Dokumentarisches dienen dabei als Werkzeuge, die zuweilen gern selbst infrage gestellt werden.

Das Aufeinandertreffen von virtueller Realität und Malerei ist heutzutage, nicht zuletzt aufgrund digitaler Museumsbesuche im Lockdown, weithin erprobt. Geht es dabei in der Praxis oft nur um technische Hilfeleistung, eröffnen sich für Veneta Androva aus der Konstellation völlig neue Reibungsflächen. Sie inszeniert filmisch 3D-Game-Welten, in denen die Figuren scheinbar Bewegungs- und Handlungsfreiheit haben. Jedoch dominieren Malerei und Gemälde wie unverrückbare Monolithen den Raum und wie unumstößliche Wahrheiten das Geschehen. Ihnen gegenüber müssen die Figuren immer wieder ihre Position neu aushandeln. So sucht die virtuelle Besucherin in „Oasis“ (2018) anfangs nach Orientierung in einer digitalen Ödnis mit aufpoppenden Porträtgemälden, doch bald tritt sie den Bildern zu nahe und tänzelt auf deren Rahmen. Zu den abgebildeten Interviewpartnern geht die Distanz verloren, Perspektiven werden verzerrt und Bilder geraten zu end- und inhaltslosen Mauern. Der Streifzug nimmt durch seine Eigenwilligkeit Bezug zu den unverstellten Interviews, zu politischen, ökonomischen und sozialen Planspielen und Träumen. Nach „From My Desert“ (2019), in dem sich ein Cranach-Gemälde und ein Kunsthändler in der 3D-Game-Zone begegnen und eine geschäftliche Mission sich nicht erfüllt, erzählt „AIVA“ (2020) erneut von einer männlichen Unternehmung. Diese hat zwar wirtschaftlich Erfolg, aber scheitert ethisch. Die titelgebende weibliche KI-Entwicklung soll für Gleichberechtigung auf dem Kunstmarkt sorgen, wird allerdings in ihrer Debütausstellung für ihre gemalten männlichen Fantasiewelten gefeiert. Selbst der mit weiblicher Moderatorenstimme unterlegte dokumentarische Blick ist Teil der überspitzten Inszenierung.

Tang Hans künstlerisches Ausgangsmaterial ist „handlicher“: leckere, aber stark riechende Ginkgofrüchte, Steine in unterschiedlichen geologischen Ausprägungen, aus kulinarischen Zutaten geschnitzte Pferde und Drachen, tagtäglich genutzte Geldscheine. Die Gedankenexperimente, die sie daraus lustvoll und mit Neugier vor den Augen und Ohren des Publikums entwickelt, sind ein fast taktiles Erlebnis für den

Intellekt. Aus Alltagsbeobachtungen – zumeist kleinen, schnell zu übersehenden Fehlstellen – leitet Tang Han in ihren Videoarbeiten komplexe Fragestellungen ab. „Pink Mao“ (2021) etwa widmet sich einer Banknote, deren physikalisch bestimmbarer Farbwert nicht mit der staatlich gewünschten Farbwahrnehmung im Einklang steht. Gilt das Faktische dann als Ausblick oder als Bedrohung? In „Miss Ginkgo“ (2021) stellt Tang Han dar, wie ein fluides kulturelles Wertesystem mit einer unabänderlichen Gegebenheit der Natur klarzukommen versucht. Eine feministische Perspektive klingt an, aber sie wird nicht theoretisch ausbuchstabiert, sondern überzeugend mit einer praktischen Kochanleitung verargumentiert.

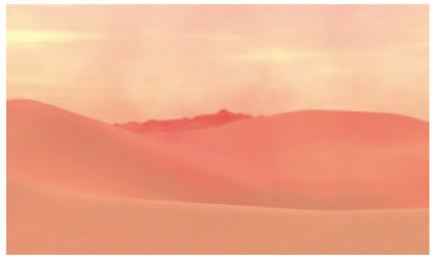
So besehen erzählen beide Künstlerinnen eigentlich vom Scheitern. Präzise schauen sie auf überholte ideologische Überzeugungen und Machtverhältnisse, entkleiden sie und bringen sie zum Erodieren. Jedoch schimmert durch gekonnte ironische Distanz auch immer Optimismus aus den Werken, denn Geschichten des Scheiterns sind auch Geschichten über Veränderungen.

The fourth edition of “Animation Perspectives” invites Veneta Androva and Tang Han to a dialogue and workshop discussion. Examples of their respective distinctive styles could already be seen in the recent competitions of DOK Leipzig. They made us want to delve deeper into the creative cosmos of the artists, who come from Bulgaria and China respectively and live in Berlin. While their multiple-award winning works differ considerably in style, they are all the more united by an approach to their subjects that is at once refreshingly playful and impressive in its analytical lucidity. They closely observe some of the major debates of our age, draw logical conclusions and filter positions with a subtly entertaining touch in order to make intellectual offers without patronising their audience. Animation and documentary serve as tools that are occasionally questioned themselves.

Nowadays, the conjunction of virtual reality and painting has been tried and tested all over, not least due to digital museum visits during lockdown. While in practice this is often no more than a technical aid, the constellation opens some completely new sources of friction for Veneta Androva. She stages 3D game worlds on film in which the characters seem to have freedom of movement and action. Painting and paintings, however, dominate the space like unshakeable monoliths and the action like irrefutable truths. It is with them that the characters are forced to re-negotiate their positions over and over again. Thus, the virtual visitor in “Oasis” (2018) is at first looking for orientation in a virtual wilderness where painted portraits keep popping up, but she soon comes too close to the paintings and starts to dance on their frames. All distance to the interview partners depicted in them is lost, perspectives are distorted and paintings become endless and empty walls. Through its idiosyncrasy, this foray makes reference to the unfeigned interviews, to political, economic and social simulation games and dreams. After “From My Desert” (2019), in which a Cranach painting and an art dealer meet in a 3D game zone and a business mission comes to nothing, “AIVA” (2020) once more tells the story of a male endeavour which becomes a business success, but an ethical failure. The titular female AI entity is tasked with creating equality in the art market, but is celebrated in her debut exhibition for her painted male fantasy worlds. Even the documentary perspective, underpinned by a female moderator’s voice, is part of the over-the-top staging.

Tang Han’s artistic source material is more “handy”: delicious but smelly ginkgo fruit, stones with various geological characteristics, horses and dragons carved from culinary ingredients, banknotes in daily use. The thought experiments she extrapolates from them with relish and curiosity before the eyes and ears of the audience are an almost tactile experience for the intellect. In her video works, Tang Han uses everyday observations – often of small, easily overlooked imperfections – from which she deduces complex questions. “Pink Mao” (2021), for example, is devoted to a banknote whose physically measurable colour value is not consistent with the colour perception stipulated by the state. Does the factual then count as a prospect or a threat? In “Miss Ginkgo” (2021), Tang Han shows how a fluid cultural value system attempts to cope with an immutable condition of nature. A feminist perspective is suggested, but not so much spelled out theoretically than argued convincingly in a set of practical cooking instructions.

Looked at in this light, both artists really tell stories of failure. They take precise looks at outdated ideological convictions and power structures, strip them bare and make them erode. Nonetheless, their skilful ironic distance always lets some optimism shine through, because stories of failure are also stories of change.



Oasis

A

Veneta Androva
Germany 2018 | 15 min, Colour

Language English **Animation Technique** 2D Digital, 3D Digital, Mixed Media, Painting **Producer** Veneta Androva **Cinematographer** Veneta Androva **Editor** Veneta Androva **Animation** Veneta Androva **Sound** Veneta Androva **Script** Veneta Androva **Music** Haydeé Jiménez **Contact** Veneta Androva, vandrova@gmail.com, www.venetaandrova.com

Eine virtuelle Tour durch eine computergenerierte Wüstenlandschaft und eine Geschichte des Scheiterns: 1998 öffnete mit „Oasis“ das erste Spielcasino in Palästina. Die friedensstiftende Idee, die sich mit dem Entwicklungsprojekt verband, verlor gegen die politische Realität. Game over – die Oase wird zur facettenreichen Fata Morgana aus Interviewpassagen mit Angestellten, Betreibern und Gästen.

A virtual tour of a computer-generated desert landscape and a story of failure: In 1998, the “Oasis”, Palestine’s first casino, opened. The peace-making idea associated with this development project lost out against political reality. Game over – the oasis becomes a multifaceted fata morgana of interviews with employees, operators and guests.

About AIVA – Director’s Short Cut

A

Veneta Androva
Germany 2020 | 3 min, Colour

Language English **Animation Technique** 3D Digital **Producer** Veneta Androva **Editor** Veneta Androva **Animation** Veneta Androva **Contact** Veneta Androva, vandrova@gmail.com, www.venetaandrova.com

Welcher kluge Kopf steckt eigentlich hinter „AIVA“, der absolut unglaublichen KI-Novität, von der alle Welt spricht und die alle haben wollen? Ein Avatar mit weiblicher Stimme, zweidimensional auseinandergefaltet wie ein Schnittmusterbogen, preist sein erfolgreiches Multimillionen-Pfund-Projekt an. Eine Antwort gibt es nicht, aber eine schaurige, weitere Feedbackschleife der Künstlichkeit.

Who is the clever mind behind “AIVA”, the absolutely incredible AI novelty that everyone talks about and wants to have? An avatar with a female voice, unfolding in two dimensions like a pattern, praises their successful multi-million-pound project. Answers are not provided, just another ghastly feedback loop of artificiality.

Veneta Androva
Germany 2020 | 13 min, Colour

Language English **Animation Technique** 3D Digital, Painting **Producer** Veneta Androva **Editor** Veneta Androva **Animation** Veneta Androva **Script** Veneta Androva **Music** Nadia D'Alò, Benedikt Frey **Narrator** Vivienne Pettitt **Contact** Veneta Androva, vandrova@gmail.com, www.venetaandrova.com

AIVA

A

AIVA ist Künstlerin, belebt durch Algorithmen. Vor allem aber ist sie eine Tech-Vision männlichen IT-Engagements für mehr Diversität im Kunstbetrieb. In ihrer Malerei bevorzugt AIVA folglich das „Hochformat". Eine „Kunst-Doku" lässt an ihrem Schaffen teilhaben und nimmt jedes Klischee mit. Mit zielsicherem Witz reflektiert Veneta Androva in ihrer computeranimierten Zukunftsfiktion einen Istzustand.

AIVA is an artist animated by algorithms. But first and foremost, she is the tech vision of male IT commitment to more diversity in the arts. Which is why AIVA prefers the "portrait" format in her paintings. An "art documentary" lets us share her creative process and fulfils every stereotype at hand. With unerring wit, Veneta Androva mirrors actual conditions in her computer animated science fiction.

Tang Han
Germany 2021 | 5 min, Colour

Language English **Animation Technique** 2D Digital, Live Action **Producer** Tang Han **Cinematographer** Tang Han **Editor** Tang Han **Sound** Tang Han **Script** Tang Han **Contact** Tang Han, 89tanghan@gmail.com, www.tang-han.com

Miss Ginkgo (Chapter 1)

D

Ginkgobäume sind in Geschlechter getrennt, nur die weiblichen bringen Früchte hervor. Einst als natürliche Gesundheitsquelle hoch angesehen, stören sich Städter heutzutage an ihrem beißenden Geruch und bevorzugen die gärtnerisch unkomplizierten, wohlriechend „fruchtlosen" männlichen Gewächse. Mit Infografik, treffend kurzen Klangkommentaren und sympathischer Sachlichkeit klärt Tang Han auf.

Ginkgo trees are separated by sex; only the female trees bear fruit. Once highly esteemed as natural sources of health, city dwellers today object to their pungent smell and, as gardeners, prefer the less complicated, more fragrant "fruitless" male plants. Tang Han explains with infographics, apt short sound comments and sympathetic objectivity.

Tang Han, Xiaopeng Zhou
China 2017 | 5 min, Colour

Language Chinese **Producer** Tang Han, Xiaopeng Zhou
Contact Tang Han, 89tanghan@gmail.com, www.tang-han.com

Shape of Appetite [excerpt]
Shi yu de xing zhuang [excerpt]

D

Eine gigantische Berglandschaft aus Ingwer, gefertigt von fünf Köchen in einer Woche: In der chinesischen Restaurantwelt wurden einst prächtige kulinarische Kunstwerke geformt. Essen war mit Reichtum an Geld und Zeit verbunden. Die Welt ist heute kurzlebig, die Kundschaft hat sich vereinzelt. Chefköche berichten vom Zusammenhang zwischen Esskultur und sozioökonomischem Wandel in China.

A giant ginger mountain landscape that five cooks spent a week to make: Once magnificent culinary works of art were created in Chinese restaurants. Food was associated with a wealth of money and time. The world today is short-lived, customers have become few and far between. Chefs talk about the connection between food culture and socio-economic change in China.

Tang Han
Germany, China 2020 | 22 min, Colour and B&W

Language Chinese **Producer** Tang Han **Editor** Tang Han **Sound** Tang Han **Script** Tang Han **Contact** Tang Han, 89tanghan@gmail.com, www.tang-han.com

Pink Mao

D

Eine investigative Untersuchung in den Farbräumen des 100-Yuan-Scheins kommt einem Paradigmenwechsel auf die Spur. Von der staatlichen Notenbank offiziell als rot deklariert, ist der Geldschein mit Mao-Porträt physikalisch genau genommen pink. Das hat Konsequenzen für Chinas politisches Narrativ, wie Tang Hans filmische Versuchsanordnung kompromisslos präzise und erfrischend klug erzählt.

An investigative examination of the colour spaces of the 100 Yuan note reveals a paradigm shift. Officially declared by the central bank to be red, the note bearing the portrait of Mao is, physically speaking, actually pink. This has consequences for China's political narrative, as Tang Han's uncompromisingly precise and refreshingly clever cinematic experimental setup illustrates.