Zeitschrift: Filmbulletin: Zeitschrift für Film und Kino

Herausgeber: Stiftung Filmbulletin

Band: 51 (2009)

Heft: 300

Artikel: Die virtuelle Zukunft des Films

Autor: Stähli, Sarah

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-864033

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 25.11.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

ENTDECKE

DIE KINEMATHEK LE BON FILM MACHT 35MM-UND 16MM-KOPIEN VON HOLLYWOOD-KLASSIKERN, DEFA-FILMEN, 80 JAHREN DEUTSCHER FILMGE-SCHICHTE UND RARITÄTEN DES INTERNATIONALEN AUTORENKINOS FÜR IHRE LEINWAND WIEDER ZUGÄNGLICH.

Für Anfragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung: Tel 061 205 98 83 | 061 205 98 80 s.koenig@stadtkinobasel.ch www.stadtkinobasel.ch



Die virtuelle Zukunft des Films



MARMORERA Regie: Markus Fischer

Schweiz auseinander.

rikerin Barbara Flückiger, VFX-Designer

Volker Henzle und Markus Gross vom

Department of Computer Science an

der ETH über «Artificial Actors». Die

Schwierigkeit beim Entwerfen com-

putergenerierter Charaktere bestehe

vor allem darin, eine glaubhafte Dar-

stellung des menschlichen Gesichts

zu kreieren. Ein Gesicht, das sowohl

Falten wie auch die Reflexionseigen-

schaften der Haut, das Spiel von Licht

und Schatten wiedergibt. Aus diesem

Grund sei es viel einfacher, ältere Fi-

guren zu kreieren. Eine interessante

Anmerkung machte ein Podiumsteil-

nehmer im Publikum: Dass die Holly-

woodschauspieler - Botox sei Dank -

immer künstlicher aussehen würden,

stehe im Gegensatz zu dem Versuch, ar-

tifizielle Figuren immer lebensechter

Digital Creation - 3D Animation, VFX

and Video Games Design in Switzer-

land: Cultural Politics and State of the

Art» lag das Schwergewicht auf der Be-

deutung der Game-Entwicklung und

der fehlenden finanziellen Förderung

in der Schweiz. Jean-Frédéric Jauslin,

In der Diskussionsrunde «Swiss

aussehen zu lassen.



CARGO Regie: Ivan Engler, Ralph Etter

Abseits von den Cyberpunks, Nicolas Bideau und Pius Knüsel diskutier-Zombies und weiblichen Antichristen, ten zusammen mit den zwei Schweizer Gamedesignern Ru Weerasuriya und die sich auf der Leinwand tummelten, fand am herausragenden Inter-Jean Deppierraz über die fehlende Annationalen Festival des Fantastischen erkennung und Unterstützung dieses Films (NIFFF) in Neuchâtel bereits zum noch jungen Berufes. Bideau präsenvierten Mal das Symposium «Imaging tierte eine Studie, in der aufgezeigt the Future» statt. Das interdisziplinäre wurde, dass in der Schweiz wenige zweitägige Treffen beschäftigt sich mit Filme produziert werden, die aufwendige Postproduktionen benötigten. Vider Entwicklung digitaler Bilder und virtueller Welten in Film und Compusuelle Effekte und Spezialeffekte hätten keine Tradition in der Schweiz. Als terspielen. Die diesjährige Ausgabe des ITF setzte sich mit neuen Formen wenige Beispiele von Filmen mit visuvon Interaktivität, der Ästhetik von Viellen Effekten nannte Bideau MARMOdeospielen und der Rolle von Gamederera, mein name ist eugen und den sign und visuellen Effekten (VFX) in der Science-Fiction-Film cargo, der diesen Herbst in die Kinos kommen soll. Zum Auftakt des Symposiums am Die visuellen Effekte in diesen Filmen 1. Juli sprachen die Zürcher Filmhistowurden jedoch grösstenteils von Profis

aus dem Ausland angefertigt. Der in Genf aufgewachsene Ru Weerasuriya lebt in Los Angeles, wo er erfolgreich als Gamedesigner arbeitet. In der Schweiz habe er den Austausch mit anderen Designern vermisst. Der Westschweizer Deppierraz sieht ein weiteres Problem darin, dass es bei uns kaum Ausbildungsorte gibt, die auf visuelle Effekte und Computerspieldesign spezialisiert sind. Die Schweiz sei lediglich ein Rekrutierungsort, so Weerasuriya. In Zukunft werde die Verschmelzung von Computerspielen und Filmen immer wichtiger werden, sind sich die zwei Designer einig. Ihr Beruf hätte jedoch immer noch mit dem schlechten Image zu kämpfen: Beim Entwerfen eines Spieles arbeiteten sie als Regisseure, Drehbuchautoren und Musiker zugleich - gegen aussen würden sie höchstens als Techniker wahrgenommen.

Sarah Stähli

www.imagingthefuture.ch

KURZ BELICHTET



MARY & MAX Regie: Adam Elliot

Fantoche

Vom 8. bis 13. September findet in Baden Fantoche, das grösste und bedeutendste Trickfilmfestival der Schweiz, zum siebten Mal statt. Im Wechel zum einjährigen Turnus hat es unter anderem den Internationalen Wettbewerb (Gesamtpreissumme Fr. 21500) aufgewertet und einen separaten Schweizer Wettbewerb eingeführt.

Ein mehrteiliges Filmprogramm widmet sich unter dem Titel «Mensch & Animation» der Darstellung des Menschen im Animationsfilm - vom rudimentären Strichmännchen bis zur dreidimensionalen Computeranimation. Ein zweiter thematischer Schwerpunkt heisst «Animation und Game Design». Anhand von Filmbeispielen, Vorträgen und Diskussionen soll geklärt werden, welchen Einfluss Computerspiele inhaltlich, technisch und ästhetisch auf das jüngere Animationsfilmschaffen haben. Es werden auch sogenannte Machinimas, auf der Basis von «Game Engines» erstellte Filme, zu

In der Sektion «Terra incognita» wird die Animationsfilmproduktion von Burkina Faso, Senegal und Elfenbeinküste vorgestellt. Eine Werkschau gilt der amerikanischen Künstlerin und Filmemacherin Caroline Leaf. Im Kunstraum Baden präsentiert der Aargauer Künstler Peter Fischer seine Projektionsmaschinen.

www.fantoche.ch

François Truffaut

«Das Wunder des Kinos ist, dass es mit der Lüge die Wahrheit sagt.» (Peter W. Jansen in seinem Essay «François Truffaut. Der Mann, der das Kino liebte» in Filmbulletin 3.2001) Wie ein solches «Kino par excellence» aussieht, kann man (wieder einmal) ab September im Stadtkino Basel verfol-