

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: 28.03.2026

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

ÜBER 500 FILMPERLEN ZUM WIEDER- ENTDECKEN!

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

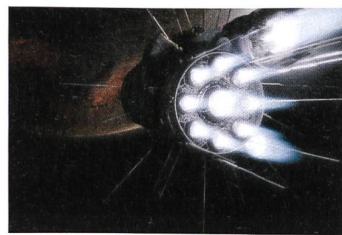
Für Anfragen stehen wir Ihnen
gerne zur Verfügung:
Tel 061 205 98 83 | 061 205 98 80
s.koenig@stadtkinobasel.ch
www.stadtkinobasel.ch

STADTKINO | LANDKINO
BASEL
KINEMATHEK

Die virtuelle Zukunft des Films



MARMORERA
Regie: Markus Fischer



CARGO
Regie: Ivan Engler, Ralph Etter

Abseits von den Cyberpunks, Zombies und weiblichen Antichristen, die sich auf der Leinwand tummeln, fand am herausragenden Internationalen Festival des Fantastischen Films (NIFFF) in Neuchâtel bereits zum vierten Mal das Symposium «Imaging the Future» statt. Das interdisziplinäre zweitägige Treffen beschäftigt sich mit der Entwicklung digitaler Bilder und virtueller Welten in Film und Computerspielen. Die diesjährige Ausgabe des ITF setzte sich mit neuen Formen von Interaktivität, der Ästhetik von Videospielen und der Rolle von Gamedesign und visuellen Effekten (VFX) in der Schweiz auseinander.

Zum Auftakt des Symposiums am 1. Juli sprachen die Zürcher Filmhistorikerin *Barbara Flückiger*, VFX-Designer *Völker Henzle* und *Markus Gross* vom Department of Computer Science an der ETH über «Artificial Actors». Die Schwierigkeit beim Entwerfen computergenerierter Charaktere bestehe vor allem darin, eine glaubhafte Darstellung des menschlichen Gesichts zu kreieren. Ein Gesicht, das sowohl Falten wie auch die Reflexionseigenschaften der Haut, das Spiel von Licht und Schatten wiedergibt. Aus diesem Grund sei es viel einfacher, ältere Figuren zu kreieren. Eine interessante Anmerkung machte ein Podiumsteilnehmer im Publikum: Dass die Hollywoodschauspieler – Botox sei Dank – immer künstlicher aussehen würden, stehe im Gegensatz zu dem Versuch, artifizielle Figuren immer lebensechter aussehen zu lassen.

In der Diskussionsrunde «Swiss Digital Creation – 3D Animation, VFX and Video Games Design in Switzerland: Cultural Politics and State of the Art» lag das Schwergewicht auf der Bedeutung der Game-Entwicklung und der fehlenden finanziellen Förderung in der Schweiz. *Jean-Frédéric Jauslin*,

Nicolas Bideau und *Pius Knüsel* diskutierten zusammen mit den zwei Schweizer Gamedesignern *Ru Weerasuriya* und *Jean Deppierraz* über die fehlende Anerkennung und Unterstützung dieses noch jungen Berufes. Bideau präsentierte eine Studie, in der aufgezeigt wurde, dass in der Schweiz wenige Filme produziert werden, die aufwendige Postproduktionen benötigten. Visuelle Effekte und Spezialeffekte hätten keine Tradition in der Schweiz. Als wenige Beispiele von Filmen mit visuellen Effekten nannte Bideau *MARMORERA*, *MEIN NAME IST EUGEN* und den Science-Fiction-Film *CARGO*, der diesen Herbst in die Kinos kommen soll. Die visuellen Effekte in diesen Filmen wurden 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 Computerspiel-design 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 Wechsel zum einjährigen Turnus hat es unter anderem den Internationalen Wettbewerb (Gesamtpreisumme Fr. 21 500) 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 sehen sein.

In der Sektion «Terra incognita» wird die Animationsfilmproduktion von *Burkina Faso*, *Senegal* und *Elfenbeinküste* vorgestellt. Eine Werkschau gilt der amerikanischen Künstlerin und Filmmacherin *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-