

**Zeitschrift:** Horizonte : Schweizer Forschungsmagazin  
**Herausgeber:** Schweizerischer Nationalfonds zur Förderung der Wissenschaftlichen Forschung  
**Band:** 25 (2013)  
**Heft:** 98

**Artikel:** Schwierigkeiten spielend meistern  
**Autor:** Leiva, Leonid  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-552548>

#### 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:** 27.01.2026

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

# Schwierigkeiten spielend meistern

Die Informatikerin Olga Sorkine-Hornung vereinfacht mathematische Formeln. Damit schenkt sie Trickfilmfiguren lebensechte Grimassen und hilft Hörbehinderten zu individuell abgestimmten Geräten. Von Leonid Leiva

**A**ls Olga Sorkine-Hornung das erste Mal einen Computer sah, besuchte sie als sowjetische Jungpionierin die zweite Schulklasse. «Es war der Kinderzukunftstag, und mein Vater führte mich durch das Moskauer Physikinstitut, an dem er forschte. Plötzlich standen wir vor einer riesigen Arbeitsstation, auf deren Bildschirm nur zwei Farben schimmerten: Schwarz und Grün.» Die Begegnung mit dem Rechner und der Hinweise des Vaters, darauf könne man dank Mathematik Bilder zeichnen, prägten das damals achtjährige Mädchen.

Der nächste biografische Einschnitt ereignete sich fünf Jahre später: Ihre Eltern beschlossen, aus Russland auszuwandern. Sie wollten, nicht zuletzt ihrer Tochter zu lieben, in Israel ein neues Leben anfangen. Doch für die heranwachsende Olga war die Wahlheimat ihres jüdischen Vaters eine Herausforderung. Als «Nerd» - wie sie sich selbst bezeichnet - und aufgrund ihres mit weichen russischen Konsonanten gespickten Hebräisch fiel es ihr schwer, sich in der Schule zu integrieren.

Ihr Rettungsanker waren ihre überdurchschnittlichen schulischen Leistungen. «Schülerfolg wird in Israel hoch geschätzt», sagt Olga Sorkine-Hornung. Als 15-Jährige begann sie, Vorlesungen an der Universität in Tel Aviv zu besuchen, und sie setzte ihr Studium der Mathematik und Informatik selbst während der in Israel auch für Frauen obligatorischen Militärdienstzeit fort, so dass sie mit 19 Jahren ihren ersten Hochschulabschluss in der Tasche hatte.

Der Frühstart war der Anfang einer internationalen Forscherkarriere, die nach Aufenthalten in Berlin und an der New York University zu einer Assistentenprofessorin an der ETH Zürich geführt hat. Mit dem Wechsel vom Big Apple an die Limmatstadt zog Olga Sorkine-Hornung in die Nähe ihres Partners und gleichzeitig an ein Institut, das sie zu den weltweit führenden auf dem Gebiet der Computergrafik zählt.

Mit 32 Jahren hat sie ihre Leidenschaft für computergenerierte Bilder zum Beruf gemacht. Ihre Arbeit trägt dazu bei, dass Zeichentrickfilme immer echter wirken. Im Mittelpunkt ihres Interesses steht die Haut, wie sie sich etwa beim Grimassenschneiden verformt. Die Aufgabe ist nur scheinbar simpel, denn die Verformungen der Haut werden durch komplizierte Differentialgleichungen beschrieben.

**Mit Walt Disney zusammenarbeiten**  
In Zusammenarbeit mit Filmindustriegiganten wie Walt Disney giesst das Team um Olga Sorkine-Hornung solche Gleichungen in Modelle um, die den Zeitaufwand für die Berechnungen reduzieren. Um den Computer zu entlasten, können die Forschenden aber nicht einfach beliebige Berechnungsschritte auslassen, denn so leicht lasse sich das Auge nicht täuschen, sagt die Forscherin. Vielmehr müsse das Modell die wesentlichen Elemente einer Pose erfassen, damit diese realistisch wirke. Am Ende entscheiden die Zuschauer, ob das grüne Monster oder das zierliche Mädchen ihren optischen Erwartungen genü-

Valérie Chérelat



«In Israel ist es üblich, dass Frauen eine Forscherlaufbahn mit der Gründung einer Familie in Einklang bringen.»

gen. Das mache ihre Arbeit noch spannender, weil sie die Disziplinengrenzen sprengt, sagt Sorkine-Hornung.

Für ihre Forschung braucht es neben mathematischem Geschick auch das Wissen um die technischen Ressourcen der Rechner. Ein Zauberwort lautet Parallelisierung. Dafür wird eine aufwendige Berechnung in viele kleine Teile zerstückelt, die parallel von mehreren Prozessoren abgewickelt werden. Das ist ein cleverer Trick, weil die Prozessoren gegenwärtig kaum mehr schneller werden, aber ihre Anzahl pro Chip immer noch steigt.

Von Olga Sorkine-Hornungs Forschung profitiert nicht nur die Unterhaltungsindustrie. Mit einer neuen Software greift sie Architekten unter die Arme, wenn der Entwurf eines Gebäudes, das ohne Bindemittel wie Mörtel auskommen soll, so modifiziert werden muss, dass er den Gesetzen der Statik genügt. Die Software berechnet innerhalb weniger Sekunden die beste statisch kompatible Annäherung an die geplante Form. Einzig an der Interaktivität des Programms müssten sie und ihr Team noch arbeiten, denn bisher bietet es keine intuitive Benutzeroberfläche an.

## Frauen und Computer

Vor kurzem hat sich Olga Sorkine-Hornung ein weiteres Feld für ihre Kreativität erschlossen. Hörgerätehersteller passen ihre Produkte der Form der Gehörgänge ihrer Patienten an. Das setzt voraus, dass sie die Gänge exakt vermessen, was eine derart komplexe Datenmenge generiert, dass die Erzeugung des dreidimensionalen Modells, mit dem das Hörgerät fabriziert wird, viel

Zeit in Anspruch nimmt. Die neue Software soll diese Zeit und das Warten der Patienten verkürzen.

Neben ihrer Forschertätigkeit setzt sich Olga Sorkine-Hornung dafür ein, den Anteil der Frauen in den Computerwissenschaften zu erhöhen. Sie ist an einem Programm der ETH Zürich beteiligt, das Maturandinnen ein Schnupperstudium bietet und nicht nur Lehrveranstaltungen, sondern auch Besuche bei Firmen wie Google oder Microsoft umfasst. Die Computergrafikerin weist mit Stolz darauf hin, dass viele der Informatik-Doktorandinnen der ETH Zürich an diesem Schnupperstudium teilgenommen haben.

Trotzdem sind immer noch nur 13 Prozent der Studienanfänger weiblichen Geschlechts. Daran müsse sie weiter arbeiten, aber gefordert sei die Gesellschaft als Ganze, sagt Olga Sorkine-Hornung: «In Israel ist es üblich, dass Frauen eine Forscherlaufbahn mit der Gründung einer Familie in Einklang bringen. In der Schweiz fällt dies vielen Frauen nicht leicht.»

## Olga Sorkine-Hornung

Olga Sorkine-Hornung, 1981 in Moskau geboren, leitet seit 2011 das Interactive Geometry Lab der ETH Zürich. Vorher hatte sie eine Assistentenprofessor am Courant Institute of Mathematical Sciences der New York University inne und forschte an der Technischen Universität Berlin. Sorkine-Hornung studierte an der Universität Tel Aviv Mathematik und Informatik.