

1
PETER GREENAWAY/ FILMEMACHER
(angefragt)
MI, 14.01.2009, 19 UHR

AUF DER SUCHE NACH EINER NEUEN BILDSPRACHE

Über die Befreiung von der Tyrannei des Textes, des Rahmens, der Schauspieler und der Kamera. Ein Vortrag und eine Multimediashow von Peter Greenaway (englisch)

Der britische Filmregisseur, Experimentalkünstler, Drehbuchautor und Kameramann Peter Greenaway studierte zunächst Malerei und begann dann erste Kurzfilme zu realisieren. Zu seinen bekanntesten Werken zählen THE BELLY OF THE ARCHITECT (Der Bauch des Architekten, 1987) und THE COOK, THE THIEF, HIS WIFE AND HER LOVER (Der Koch, der Dieb, seine Frau und ihr Liebhaber, 1989). Seine Filme sind minutiös durchkomponierte Gesamtkunstwerke, die auf zahlreiche Ausdruckselemente anderer Kunstformen zurückgreifen und diese neu zusammenfügen. Bereits seit Mitte der 1990er Jahre setzt Peter Greenaway sich verstärkt mit digitaler Aufnahme- und Postproduktionstechnik auseinander. Seit den 1960er Jahren habe die Sprache des Films keine Entwicklung mehr erfahren, so Greenaway. Der Film habe sich sogar seit seiner Entstehung einer Tyrannei des Textes, des Rahmens, der Schauspieler und der Kamera unterworfen. Greenaways künstlerischer Anspruch ist es, die Sprache des Films grundlegend zu erneuern. Sein aktuelles Multi-Mediaprojekt THE TULSE LUPER SUITCASES (2004) hat er daher so konzipiert, dass es im Kino, im Fernsehen, im Internet, als umfassende DVD-Sammlung und als Installation in Museen und Galerien verwertbar ist – ein radikaler Versuch des Gesamtkünstlers Greenaway verschiedene Medien zusammenzubringen.

FILMPROGRAMM
Multimediashow von Peter Greenaway

6
MATT HANSON/ FILMEMACHER/AUTOR
MI, 01.04.2009, 19 UHR

»THE END OF CELLULOID – REMIXING CINEMA«

Ein Vortrag von Matt Hanson (englisch)

Matt Hanson ist ein Filmfuturist. Das Magazin *Screen International* beschreibt den Autor und Filmmacher als »internationalen Filmvisionär«. Das US-amerikanische Wirtschaftsmagazin Forbes Magazine, das regelmäßig Ranglisten der reichsten Menschen der Welt erstellt, nennt ihn als einen der zehn Menschen, die die Welt verändern könnten. Er ist Experte für neue Formen des bewegten Bildes und hat eine Reihe von Projekten ins Leben gerufen, die sich mit der Zukunft des Kinos beschäftigen. Dazu gehört das renommierte englische Digitalfilmfestival *onedotzero*, die Internetfilme SWARM OF ANGELS und *ViewShareRemix* und verschiedene Publikationen wie »The End of Celluloid: Film Futures in the Digital Age« (RotoVision, 2004). SWARM OF ANGELS ist ein Open-Source-Filmprojekt, das es sich zum Ziel gesetzt hat, den weltweit ersten Spielfilm zu produzieren, der vollständig über das Internet finanziert, entwickelt und vertrieben wird. Das Projekt will 50.000 Einzelpersonen (den »Schwarm der Engels«) dafür gewinnen, sich auf seiner Homepage zu registrieren und je 25€ zur Produktion beizutragen. Mit der Registrierung und dem Beitrag erhalten die Nutzer das Recht, sich an der Planung und Gestaltung des Films aktiv zu beteiligen. Der fertige Film darf dann frei im Internet heruntergeladen werden.

FILMPROGRAMM
Kurzfilmprogramm, zusammengestellt von Matt Hanson

2
BENEDICT NEUENFELS/ KAMERAMANN
MI, 28.01.2009, 19 UHR

DIE SINNLICHKEIT DER UNSCHÄRFE

Ein Podiumsgespräch mit Benedict Neuenfels
Moderation: Dr. Margarete Wach (Autorin, Film-Dienst)

Als Kameramann und als Dozent an verschiedenen deutschen Filmhochschulen setzt Benedict Neuenfels sich seit Jahren auf praktischer und theoretischer Ebene mit den Unterschieden des analogen und digitalen Film-bildes auseinander. In einem Interview mit der Medienwissenschaftlerin Daniela Kloock erläutert er die Unterschiede so:

»Was wir als Farbe bezeichnen, ist Licht-Wellen-Schwingung. Und diese Wellen sind auf einer fotochemischen Schicht eher zu sehen, eher zu spüren als in einer umgesetzten elektronischen Pixelform. Ein Videoband ist artifizuell, ja künstlich hergestellt. Das Filmmaterial ist eher ein natürlicher Speicher, als das künstlich hergestellte Videoband oder der elektronische Speicher eines Computers. Im Videobild kann ich natürlich alles zusammensetzen. Ich kann malen. Allerdings frage ich mich, inwieweit eine Portion Naturalismus wichtig für den Menschen ist. Damit er sich wieder spürt. Die virtuelle Welt ist nämlich kein Aufhaltsort für den Menschen.«
(Quelle: Daniela Kloock: Zukunft Kino)

In einem Podiumsgespräch mit der Film-Dienst-Autorin Margarete Wach tritt Benedict Neuenfels den Versuch an, die Beschaffenheit des analogen und digitalen Bildes zu beschreiben. Veranschaulichen wird er seine Thesen mit Filmausschnitten aus dem mehrfach ausgezeichneten Spielfilm DER FELSEN (Deutschland 2000, Regie: Dominik Graf, Kamera: Benedict Neuenfels). Angelehnt an ein Urlaubsvideo ist DER FELSEN mit einer Consumercamera gedreht, scheinbar defokussiert, also unscharf und pixelig, wie durch einen Filter gesehen. Dem stellt Benedict Neuenfels Ausschnitte

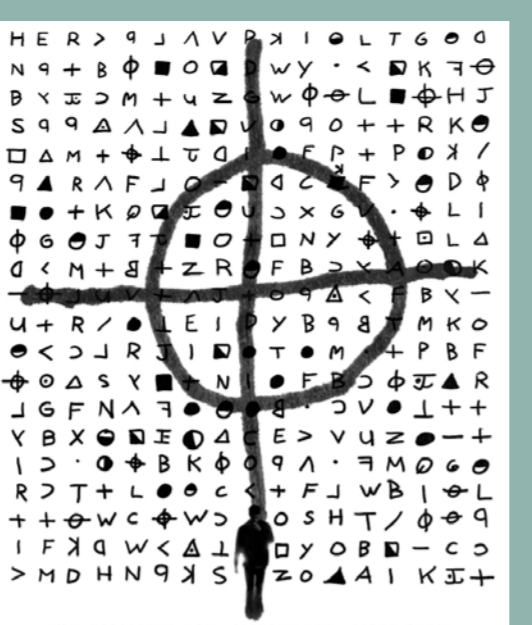
7
GEORG BACKER UND MARTIN GANTEFÖHR/ SPIELEENTWICKLER
MI, 06.05.2009, 19 UHR

FILM & GAMES: KONKURRENZ, KONVERGENZ, KOLLABORATION

Ein Podiumsgespräch mit den Spieleentwicklern Georg Backer (Lionhead Studios) und Martin Ganteföhr (House of Tales Entertainment)
Moderation: Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth

Ökonomisch hat das digitale Spiel den Spielfilm längst überholt. Wie einst Theater und Film und später Film und Fernsehen kämpfen nun Film und Games um das Geld der Kunden wie auch um ihr Zeitbudget. Dieser alltäglichen Konkurrenz entspricht eine auffällige ästhetische Konvergenz: Bei allen erzählerischen Unterschieden nähern sich Spiele und Filme seit Jahren visuell an. Avancierte Games wie GTA4 oder BIOSHOCK streben nach einem Fotorealismus, der an Spielfilme erinnert. Und im Gegenzug experimentieren avancierte Filme wie SIN CITY, A SCANNER DARKLY oder BEOWULF mit einem Hyperrealismus, dessen Vorbild deutlich die computergenerierten Bildwelten von Games sind. Diese Dualität von Konkurrenz und Konvergenz wird zunehmend durch eine praktische Zusammenarbeit der beiden Branchen ergänzt. Denn zum einen intensivieren die Unterhaltungskonzerne die medienübergreifende Auswertung erfolgreicher Stoffe, so dass immer öfter Film- und Gamesversionen parallel und in Kollaboration von Filmemachern und Spieleentwicklern entstehen. Und zum zweiten nutzt die Gamesindustrie ihre Kapitalstärke, um filmisches Talent und Knowhow einzukaufen. Das Panel diskutiert dieses dynamische Verhältnis von Film und Games – die vielfältigen ökonomischen und kreativen Beziehungen, die sich gegenwärtig zwischen linearen und nonlinearen audiovisuellen Erzählformen entwickeln.

SPIELEPRÄSENTATION



aus David Finchers ZODIAC (USA, 2007) gegenüber. ZODIAC ist komplett digital gedreht und zeigt, welchen ästhetischen Diskussionen die digitale Bildgestaltung in der Zukunft ausgesetzt sein könnte.

FILMPROGRAMM
ZODIAC
USA 2007, 157 Min, Of, 35mm
Regie: David Fincher, Darsteller: Jake Gyllenhaal, Mark Ruffalo, Robert Downey Jr., Chloe Sevigny
David Finchers Thriller beruht auf tatsächlichen Begebenheiten. Er erzählt von der vergeblichen Jagd nach dem Serienkiller »Zodiac«, der Ende der 1960er Jahre den Großraum San Francisco mit fünf Morden in Angst und Schrecken versetzte.

»Farbflächen ohne Filmkorn, scheinbar rein! Polierte Farbräume ohne räumliche, optische Tiefe, aber mit enormen Farbsättigungen und einer fulminanten physikalischen Schärfe, wie in einem Comic-Strip oder wie in vielen Epochen der Malerei gesehen.«

(Benedict Neuenfels)

8
THOMAS ELSAESSER/ MEDIENWISSENSCHAFTLER
MI, 17.06.2009, 19 UHR

DIE TIEFE DES RAUMS ODER DER ANGRIFF DER DINGE: 3-D FILME IN HISTORISCHER PERSPEKTIVE.

Ein Vortrag von Prof. Dr. Thomas Elsaesser, (Emeritus Professor, Universität von Amsterdam)

Der Wunsch, die Welt als Bild in drei Dimensionen zu sehen, ist älter als die Fotografie und der Film, hat aber mit der mechanischen Reproduktion im 19. Jahrhundert einen enormen Aufschwung erfahren. Die weite Verbreitung und Popularität des Stereoskops zur Mitte des vorletzten Jahrhunderts als häusliches Spielzeug, Massenmedium und im wissenschaftlichen Bereich ist für uns heute kaum vorstellbar. Spuren der dafür typischen Sehweise sind in den frühen Filmen zu erkennen, wie



3
GUNDOLF S. FREYER-MUTH/ MEDIENWISSENSCHAFTLER
MI, 04.02.2009, 19 UHR

FAKTEN / FIKTIONEN / FAKTIONEN: GIBT ES AUTHENTIZITÄT IN DIGITALEN BILDERN?

Ein Vortrag von Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth (ifs internationale Filmschule köln)

Jedes fotografische Negativ garantiert Authentizität: Was zu sehen ist, hat sich – ob inszeniert oder nicht – tatsächlich einmal vor einem Objektiv abgespielt. Mit Fotografie und Film entstand so im 19. Jahrhundert die Möglichkeit zu (audio-) visueller Dokumentation. Fotografische Bilder standen seitdem in kategorischem Gegensatz zu realistischen grafischen Bildern, zu Zeichnungen und Gemälden, die ja stets von Hand hergestellte, subjektive Konstruktionen sind. Gegenwärtig endet aber nun die Phase des Fotorealismus und seiner medial garantierten Authentizität. Mit digitalen Mitteln lassen sich stehende und laufende Bilder in fotorealistischer Qualität generieren, denen

EVERYTHING IN THIS FILM IS STRICTLY BASED ON THE AVAILABLE FACTS.

auch in vielen Versuchen des ‚plastischen Bildes‘, die durch den Siegeszug des Spielfilms auf der Strecke blieben. Als dann in den 1950er Jahren das Fernsehen dem Film ernsthafte Konkurrenz machte, waren es neben Breitwand auch 3-D Filme, die dem Kino-Erlebnis zu neuer Attraktion verhelfen sollten. Auch heute steht die Rückkehr der 3-D Bilder im Zeichen der Medienumbrüche und der Medienkonkurrenz. Welche historischen Perspektiven wie auch ästhetischen Konsequenzen ergeben sich aus dieser scheinbar wiederkehrenden Konstellation?

FILMPROGRAMM
3-D PROJEKTION
3-D Brillen sind an der Kinokasse erhältlich

THE CREATURE FROM THE BLACK LAGOON
USA 1954, 79 Min, Of, 35mm
Regie: Jack Arnold, Darsteller: Ben Chapman, Richard Carlson, Julie Adams, Richard Denning
Eine Expedition begibt sich auf die Suche nach einem vorsintflutlichen, schuppengepanzerten Wesen in einem Nebenfluss des Amazonas. Es entgeht allen Fallen, bis es sich in eine junge Expeditionssekretärin verliebt...
Seinerzeit im 3-D Verfahren hergestellter Abenteuerfilm mit raffinierten Unterwasseraufnahmen, der mit seinen naiv-gruseligen Schauereffekten gute und lange Zeit unterschätzte Unterhaltung bietet. Zusammen mit TARANTULA (1955, ebenfalls von Jack Arnold) ist THE CREATURE FROM THE BLACK LAGOON beispielhaft für den amerikanischen Monsterfilm der 1950er Jahre. Das Filmforum präsentiert zum Vortrag von Thomas Elsaesser die Original 3-D Version!
(Quelle: Lexikon des Internationalen Films)

keinerlei Wirklichkeit mehr entsprechen muss und deren dokumentarischer Charakter sich auch an keinem Negativ mehr überprüfen lässt. Was bedeutet das für unser Verständnis (audio-) visueller Authentizität?

FILMPROGRAMM
F FOR FAKE
Frankreich / Iran / BRD 1973 / 75, 90 Min, Of, 16mm
Buch / Regie: Orson Welles, Darsteller: Orson Welles, Oja Kodar
Mit F FOR FAKE, ursprünglich als TV-Dokumentarfilm über einen Kunstfälscher begonnen, vollendete Orson Welles 1974 in Paris, was er mit WAR OF THE WORLDS 1938 so spektakulär in New York begonnen und dann 1941 in Hollywood mit CITIZEN KANE fortgesetzt hatte: die Dekonstruktion des Dokumentarischen. Wollten Dokumentarfilme damals noch Wirklichkeit abbilden, so hielt Welles in F FOR FAKE dagegen, dass authentische Abbildung nicht nur prinzipiell unmöglich, sondern intellektuell wie ästhetisch auch wenig wünschenswert sei. Der Beweis gelang ihm, indem er mit seinem letzten Film nichts weniger als eine neue filmische Form erschuf: den schnell montierten und nonlinear argumentierenden audiovisuellen Essay.

4
DANIELA KLOOCK/ KULTUR- UND MEDIENWISSENSCHAFTLERIN
MI, 04.03.2009, 19 UHR

DIGITALES KINO ALS ERLEBNIS-MODELL DER ZUKUNFT – HEISS ODER KALT?

Ein Vortrag von Dr. Daniela Kloock (TU Berlin, UDK Berlin)

Mit der Digitalisierung entstehen neue visuelle Erscheinungs- und Wahrnehmungsformen. Auch das Kino und die Ästhetik seiner Bilder verändern sich. Von einem neuen, postklassischen Kino spricht die tonangebende US-amerikanische Filmtheorie, von einer digitalen Remix-Kultur, einem Kino des Spektakels. Die Digitalisierung ermögliche die Aufhebung von Linearität, forciere das Spiel mit filmischen Schlüsselreizen und Überwältigungseffekten. Auch von »elastischen Bildern« ist die Rede, die malerischer, räumlicher seien. Einige dieser durchaus umstrittenen Thesen werden im Vortrag – auch an Hand von Filmauszügen – vorgestellt. Es interessieren dabei weniger ideologische oder ethische Argumente als vielmehr die grundsätzlichen ästhetischen Zuordnungen gegenüber analogen bzw. digitalen Bildern.

FILMPROGRAMM
WALTZ WITH BASHIR
Israel / Deutschland / Frankreich 2008, 90 Min, OmU, 35mm
Regie / Buch: Ari Folman
WALTZ WITH BASHIR, 2008 in Cannes preisgekrönt, ist ein kühnes Kunststück, politisch wie filmisch. Die erste »animierte Doku-Fiction« – von führenden israelischen und ausländischen Illustratoren gezeichnet, dann gescannt und am Computer weiterbearbeitet – erzählt, basierend auf Zeitzeugen/Täter-Interviews, über den Libanon Krieg, über die Massaker in palästinensischen Flüchtlingslagern, über das obszöne Soldaten(strand) leben.

5
SLAWOMIR IDZIAK/ KAMERAMANN
MI, 18.03.2009, 19 UHR

VON EUROPA NACH HOLLYWOOD UND ZURÜCK. ÜBER ALTERNATIVE MODELLE DES FILMEMACHENS

Ein Podiumsgespräch mit Slawomir Idziak (englisch)
Moderation: Dr. Margarete Wach (Autorin, Film-Dienst)

Slawomir Idziak, Jahrgang 1945, studierte zeitgleich mit Krzysztof Kieslowski an der Filmhochschule in Lodz und schloss sein Studium als Kameramann ab. Zunächst arbeitet er fürs Fernsehen. Einen Namen macht er sich als Kameramann vieler Filme von Krzysztof Zanussi (u.a. EIN JAHR DER RUHENDEN SONNE, »Goldener Löwe« in Venedig 1985). Internationales Aufsehen erregt vor allem sein spektakulär, eigenwilliger Kamerastil in Krzysztof Kieslowskis EIN KURZER FILM ÜBER DAS TÖTEN, DIE ZWEI LEBEN DER VERONIKA und DREI FARBEN: BLAU, für den er 1993 mit dem Kamerapreis bei den Filmfestspielen in Venedig ausgezeichnet wurde. In der Zusammenarbeit mit Zanussi und Kieslowski ist Idziak dafür bekannt geworden, innere Geheimnisse der Figuren sichtbar machen zu können, Röntgenbilder der Seele einzufangen. Mittlerweile umfasst seine Filmographie über 60 internationale Filmtitel. In den



1990er Jahren war er als Kameramann in Großbritannien (I WANT YOU, Michael Winterbottom) und auch in Deutschland tätig (YASEMIN, Hark Bohm; MÄNNER-PENSION, Detlev Buck). Andrew Niccol holte Idziak dann 1997 nach Hollywood und beauftragte ihn als Kameramann für GATTACA. Für seine Arbeit an BLACK HAWK DOWN (Ridley Scott) wurde er 2001 für einen Oscar nominiert. Zusätzlich ist Idziak seit einigen Jahren als Professor für Spielfilm an der Kunsthochschule für Medien Köln und als Gastprofessor an verschiedenen, internationalen Filmhochschulen tätig. Außerdem leitet er das europäische Projekt »filmsprings«, einen Workshop für junge Filmmacher, die im Internet ein Drehbuch schreiben und dieses virtuelle Filmprojekt dann gemeinsam umsetzen.

(Quelle: Margarete Wach: Ein Virtuoso der Innerlichkeit. Zur Kamerakunst von Slawomir Idziak. In: Film-Dienst, Nr. 5/2004)

FILMPROGRAMM
HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX
USA / Großbritannien 2007, 138 Min, Of, 35mm
Kamera: Slawomir Idziak, Regie: David Yates, Darsteller: Daniel Radcliffe, Rupert Grint, Emma Watson
Verfilmung des fünftes Bandes der »Harry Potter« – Romanserie von Joanne K. Rowling, in der die drohende Rückkehr Lord Voldemorts Zauberschüler Harry und seinen Freunden zu schaffen macht.

»Jeder HARRY POTTER ist ein riesiges Unternehmen, also musste ich mich an die Arbeit in einer für mich bis jetzt unbekanntn Skala gewöhnen: Jeden Tag hatte ich auf dem Set eine Unmenge an Licht aufzubauen. Der Kameramann baut im Durchschnitt 20-30 Scheinwerfer auf, hier aber waren es fast 700, 800. Die Beleuchtung in so einer Dimension zu entwerfen und das bei der Anwendung der neuesten Computertechnik, war für mich eine große Herausforderung.«

(Slawomir Idziak, zitiert nach: Architektur aus Licht. Slawomir Idziak über »Harry Potter und der Orden des Phönix«. Interview mit Margarete Wach, Film-Dienst, Nr. 16/2007)

FILMFORUM

DICITALE LEKTIONEN

VORTRÄGE, GESPRÄCHE, PRÄSENTATIONEN & FILME ZUM DIGITALEN BILD

14.01. – 26.06.2009

Das Kino – als sozialer Ort, als medialer Erlebnisraum – erfährt gegenwärtig durch die Digitalisierung seine dritte große Krise. Die erste löste in den fünfziger Jahren des vergangenen Jahrhunderts die Konkurrenz des Fernsehens aus. Für die zweite zeichnete dann drei Jahrzehnte später die Einführung des Videorekorders verantwortlich. Von neuen Publikumsbedürfnissen und ökonomischen Notwendigkeiten getrieben, bewirkten diese Krisen eine Neustrukturierung der Filmindustrie sowie eine Neuorientierung der Filmkunst. Dasselbe Kräftespiel kennzeichnet nun die gegenwärtige, die dritte Krise von Kino, Filmwirtschaft und Filmkunst. Ziel der DIGITALEN LEKTIONEN ist es, den Einfluss der Digitalisierung auf Produktionsabläufe, auf die Erzählstruktur und formale Gestaltung von Filmen zu untersuchen. In insgesamt acht Lektionen sind international bekannte Filmemacher, Medienwissenschaftler und Spieleentwickler eingeladen, die Auswirkungen der Digitalisierung aus ihrer Perspektive zu beschreiben. Auf der Produktionsebene ermöglicht die digitale Technik nicht nur neue Effekte und Tricks, sondern etabliert auch neue Arbeitsmodelle. Die tradierte Arbeitsteilung zwischen Regie und

Postproduktion wird aufgehoben. Im Bereich der Spieleproduktion eröffnen sich neue Arbeitsfelder für Filmschaffende; Spiele- und Filmästhetik beeinflussen sich wechselseitig. In aktuellen Film- und Fernsehproduktionen lassen sich nachhaltige Veränderungen von Erzählweisen und audiovisueller Gestaltung beobachten: Erzählraum und Erzählzeit lösen sich zunehmend auf, oftmals wird mit nonlinearen Zeitstrukturen gespielt, Begriffe wie Realismus und Authentizität werden neu definiert, ein transmedialer Mix aus unterschiedlichsten Stilen und Medien entwickelt sich.

Als Zeitzeugen dieser dritten Krise des Kinos erleben wir zugleich die Geburt von radikal neuen Varianten audiovisueller Kunst und Kommunikation. In einem Dialog von theoretischen und praktischen Perspektiven wollen die DIGITALEN LEKTIONEN historisches und theoretisches Orientierungswissen bereitstellen, pragmatische Prognosen geben und wahrscheinliche oder wünschenswerte Zukunftsszenarien entwerfen.

DIGITALE LEKTIONEN FILMREIHE

VISIONEN DER ZUKUNFT – ANALOG UND DIGITAL

Der Machtkampf zwischen Mensch und Maschine gehört zu den beliebtesten Themen des Science Fiction Genres. Begleitend zu den Vorträgen und Gesprächen der DIGITALEN LEKTIONEN präsentiert das Filmforum daher eine Filmreihe mit Meilensteinen des Science Fiction Films. Unterschiedliche Zukunftsvisionen führen uns vor, wie sich die Grenze von Mensch und Maschine zunehmend verwischt und auflöst. Analoge und digitale Bilder zeigen uns technisch-organische Maschinenmenschen, wie den Terminator; sie zeigen uns Körper, die mit Maschinen vernetzt oder gar durch Maschinen ersetzt werden und letztlich Datenkörper, die als virtuelles Abbild in einer Computermatrix existieren (EXISTENZ, MATRIX). Soweit verfügbar werden die Filme im digitalen Blu-ray Format mit aktuellem Bonusmaterial präsentiert.

FR, 30.01.2009, 19 UHR

THE DAY THE EARTH STOOD STILL

USA 1951, 93 Min, OF, 35mm

Regie: Robert Wise, Darsteller: Michael Rennie, Patricia Neal, Hugh Marlowe

Der Abgesandte einer planetaren Macht landet in Begleitung eines Roboters per fliegender Untertasse in Washington. Er überbringt den Menschen die eindringliche Mahnung, Frieden zu halten, andernfalls werde das Roboter-Heer seines Staates die Erde besetzen. Um dessen technische Überlegenheit zu demonstrieren, lässt er alle Maschinen der Erde einen Tag lang stillstehen.

Robert Wise entwirft eine für die 1950er Jahre ungewöhnlich pazifistische Zukunftsvision von einem sympathischen Außerirdischen und einem Roboter mit friedlichem Auftrag. Seine Vision liefert die Vorlage für das aktuelle Remake mit Keanu Reeves in der Rolle des Außerirdischen Klaatu.

(Quelle: Lexikon des Internationalen Films)

SA, 28.02.2009, 19 UHR

BLADE RUNNER

USA 1982 / 1992 / 2007 (Final Cut), 113 Min, OmU, Blu-ray Disc

Regie: Ridley Scott, Buch: Hampton Fancher, nach einer Vorlage von Philip K. Dick, Musik: Vangelis, Darsteller: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Daryl Hannah

In einer dritten Entwicklungsstufe, nach dem mechanischen Roboter und dem biomechanischen Androiden, ist es dem Menschen gelungen, ein ihm ebenbürtiges Wesen zu schaffen: die sogenannten »Replikanten«, Maschinen aus Fleisch und Blut. Die an klassische Film-Noir-Detektive angelehnte Hauptfigur Deckard jagt hochentwickelte Replikanten, die entweder nicht wissen oder nicht wahrhaben wollen, dass sie künstlich geschaffene Wesen sind. Wie seine Vorbilder ist auch Deckard ein zynisch abgeklärter Typ, der sich nur selten Gefühle erlaubt und sich ausgerechnet in die schöne Replikantenfrau Rachel verliebt.

Das Filmforum präsentiert BLADE RUNNER in der 2007 erschienenen Blu-ray, Final Cut Version. In dieser Version sind Special Effects aus dem seinerzeit geschnittenen Material hinzugekommen, zusätzlich wurde die Tonspur aufgefrischt.

Anschließend Bonusmaterial

FR, 13.03.2009, 19 UHR

TETSUO

Japan 1988, 67 Min, OmU, DVD

Produktion / Buch / Schnitt / Regie: Shinya Tsukamoto, Darsteller: Tomorowo Taguchi, Kei Fujiwara

Ein zurückgezogener in einem anonymen Wohnkomplex lebender Geschäftsmann wird von bizarren Wachtäumen gepeinigt, in denen er sich mit metallenen Gegenständen verstümmelt. Alpträume und Realität verschmelzen, als sein Körper langsam tatsächlich zur Maschine mutiert. In experimentellen und sehr einprägsamen schwarz-weiß Bildern und assoziativen Bildmontagen erzählt TETSUO vom Verschmelzen von Mensch und Maschine in der modernen Welt.

(Quelle: Lexikon des Internationalen Films)

Anschließend Bonusmaterial

FR, 27.03.2009, 19 UHR

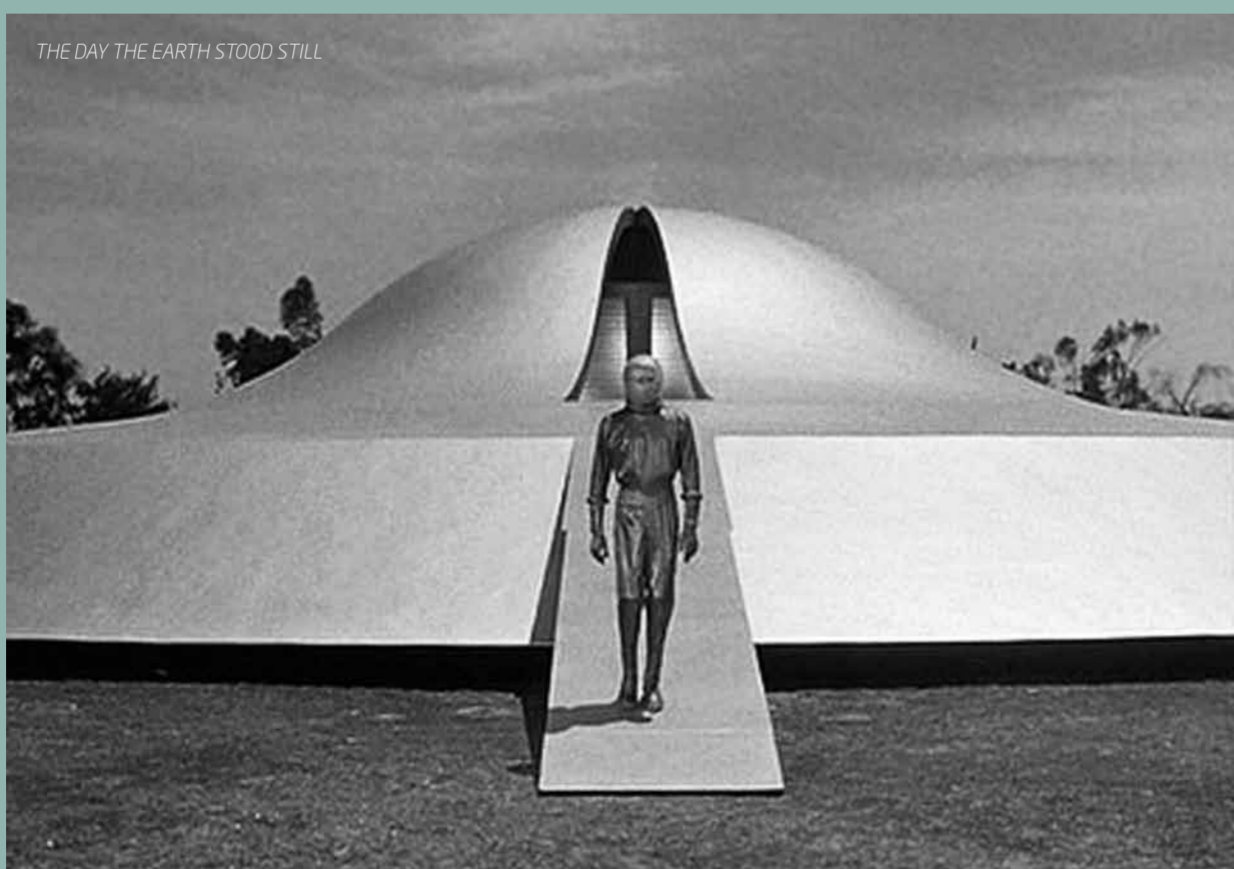
TERMINATOR II - JUDGEMENT DAY

USA 1990, 137 Min, OmU, Blu-ray Disc

Regie: James Cameron, Darsteller: Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Edward Furlong

Die Roboterwelt der Zukunft hat sich in gut und böse aufgeteilt und beide Seiten schicken einen Krieger in die Vergangenheit, um den Prozess ihrer eigenen Schaffung zu beeinflussen. Dank der Menschen des 20. Jahrhunderts erweitert der »gute« Terminator seine Reflektions- und Ausdrucksparameter und entwickelt Gefühl und Witz. Mit den damals bahnbrechenden, digitalen Spezialeffekten zählt TERMINATOR II zu den Höhepunkten des Science Fiction Kinos: Der Flüssigmetall Cyborg T-1000 ist der erste digitale Hauptdarsteller der Filmgeschichte – erzeugt in fast 8.000 3-D Einzelbildern.

Anschließend Bonusmaterial



FR, 17.04.2009, 19 UHR

GHOST IN THE SHELL

Japan 1995, 82 Min, engl. Fassung, 35mm

Regie: Mamoru Oshii

Eine junge Frau, die zur Hälfte aus künstlichen Organen besteht, wagt den Kampf gegen einen die Bewohner einer Zukunftsstadt manipulierenden »Puppenspieler«. Dabei verbündet sie sich mit ihrem vermeintlichen Gegner, einem Androiden. Ein Science Fiction Manga, der philosophische Fragen nach dem Sinn der Existenz in einer zusehends virtuellen Welt stellt. Die ausgefeilte Bildkomposition und der ungewöhnlich meditative Erzählstil machen GHOST IN THE SHELL zu einem Meilenstein seiner Gattung.

(Quelle: Lexikon des Internationalen Films)

FR, 15.05.2009, 19 UHR

EXISTENZ

USA / Kanada / Großbritannien 1998, 97 Min, OmU, 35mm

Buch / Regie: David Cronenberg, Darsteller: Jennifer Jason Leigh, Jude Law, Willem Dafoe

Eine Computerspiel-Designerin erfindet ein Spiel, das direkt in das menschliche Nervensystem geladen wird und die Grenzen zwischen Virtualität und Wirklichkeit verwischt. Nach einem Anschlag auf ihr Leben flieht sie gemeinsam mit einem jungen Leibwächter vor ihren fanatischen Gegnern. Sie beginnt, den beim Attentat beschädigten Computer zu testen, was zu einem undurchdringlichen Geflecht vermeintlich »realer« Wahrnehmungen führt. Am Ende bleibt offen, ob Spiel oder Realität obsiegt. David Cronenberg inszeniert einen brillant gespielten Cyber-Thriller, der die Ästhetik und die virtuelle Vorstellungswelt eines Computerspiels weiterspinn.

(Quelle: Lexikon des Internationalen Films)

FR, 29.05.2009, 19 UHR

MATRIX

USA 1999, 136 Min, OmU, Blu-ray Disc

Buch / Regie: Larry Wachowski, Andy Wachowski, Darsteller: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss

Thomas Anderson führt ein Doppelleben. Tagsüber arbeitet er als Programmierer in einer Softwarefirma, nachts hackt er sich unter dem Namen »Neo« in fremde Datennetze ein und versorgt seine Umgebung mit illegalen Computerprogrammen. Als eines Tages die schöne Trinity, die engste Vertraute von Morpheus, dem Staatsfeind Nummer eins, zu ihm Kontakt aufnimmt, gerät Andersons Leben aus den Fugen. In ihrem bahnbrechenden Thriller verlegen die Brüder Wachowski den Kampf zwischen Mensch und künstlicher Intelligenz in die virtuelle Realität einer Computersimulation.

(Quelle: Thomas Koebner, Hrsg., Filmgenres Science Fiction)

Anschließend Bonusmaterial

FR, 26.06.2009, 19 UHR

WALL E

USA 2008, 98 Min, OF, 35mm

Regie: Andrew Stanton

Auf der Erde ist seit 700 Jahren alles organische Leben weitgehend erloschen; nur WALL E, ein beseelter Müllroboter, sorgt unverdrossen für Ordnung. Als eine von menschlichen Kolonien entsandte Hightech-Drohne auf der Erde nach Leben suchen soll, glaubt der einsame Arbeiter, dass sich sein Traum von Zweisamkeit doch noch erfüllt. Ein formal wie inhaltlich radikaler Animationsfilm, der vor allem in der ersten Hälfte sein bezauberndes audiovisuelles Abenteuer nahezu ohne Dialoge entwirft. WALL E und EVA sind Romeo und Julia in perfekter 3-D Animationskunst, 3-D Roboter mit Gefühl.

(Quelle: Lexikon des Internationalen Films)



DIGITALE LEKTIONEN ist ein Projekt des Filmforum NRW e.V. in Kooperation mit der ifs internationale filmschule köln

Idee und Konzept: Gundolf S. Freyermuth (ifs internationale filmschule köln)

Programm: Barbara Engelbach (Museum Ludwig), Gundolf S. Freyermuth (ifs internationale filmschule köln), Andrea Hanke (WDR), Esther Rossenbach (Filmforum NRW), Simone Stewens (ifs internationale filmschule köln)

Programmkoordination: Esther Rossenbach (Filmforum NRW)

Mitglieder des Filmforum NRW sind: film & fernseh produzentenverband nrw e.v., Filmstiftung NRW, ifs internationale filmschule köln, KinoAktiv, KölnMusik GmbH, Museum Ludwig, SK Stiftung Kultur, Westdeutscher Rundfunk (WDR)

EINTRITT 5.- EURO (Vorträge und Filmprogramm)

Filmforum im Museum Ludwig
Bischofsgartenstr. 1, 50667 Köln, Telefon 0221 - 221-244 98
info@filmforumnrw.de, www.filmforumnrw.de

Medienpartner

**FILM
DIENST**