



# UNSCHÄRFE

## Impressum

FS 2024

### Herausgabe

CUT!

Fachverein Filmwissenschaft UZH:

Gönül Yildirim, Kaija Hauser, Nicole Eisenring,  
Nino Büchi, Simone Grüninger, Sofia Heusser,  
Sophie Wahl, Vanessa Loretan, Yannick  
Araujo Kessler

VSUZH

Verband der Studierenden der Universität Zürich

### Redaktion

Nino Büchi

Redaktionsleitung,  
Gestaltung, Lektorat

[nino.c.buechi@icloud.com]

Simone Grüninger

Redaktionsleitung, Administration,  
Korrespondenz, Lektorat

[simone.grueninger@uzh.ch]

Sophie Wahl

Hauptlektorat Nr. 2 & Korrektorat

Johanna Baack

Lektorat & Korrektorat

### Autor:innen

Ani Gabrielyan, Laura Carluccio, Nadine Soraya Vafi, Nino Büchi, Simone Grüninger, Sophie Wahl

### Bildnachweise

© bei Inhaber:innen: Bei Bildern vermerkt.

Es ist nicht in allen Fällen gelungen, die Urheber:innen des Bildmaterials zu eruieren. Anspruchsberechtigte sind gebeten, sich an die Redaktion zu wenden.

### Kontakt

Affolternstrasse 56, 8050 Zürich

E-Mail: [fachverein@fwi.uzh.ch](mailto:fachverein@fwi.uzh.ch)

Instagram: [@fvfw\\_uzh](https://www.instagram.com/fvfw_uzh)

### Dank

Vielen Dank an alle Autor:innen, die ihre Werke eingereicht haben, an Nadine Soraya Vafi für ihre Festivalempfehlung, und an alle erwähnten Kinos und Festivals.

Wir danken Aaron Estermann und Rahel Grunder für den aufschlussreichen Einblick in die Tätigkeit der Ausstellungskuration. Auch Tereza Fischer-Smid danken wir für das interessante Gespräch und die Zeit, die sie sich für uns genommen hat.

Für die finanzielle Unterstützung dankt REC dem VSUZH.

# EDITION

Nachdem die erste Ausgabe des REC mit dem und durch das Fisheye die Weiten und Tiefen des extremen Weitwinkels ergründet hat, lassen wir in der zweiten Ausgabe die Oberfläche schwimmen: Die Unschärfe steht in der Nr. 2 im Zentrum. Ob durch technische Eigenschaften der Kamera, bildkompositorische Verwirrungen oder diffuse Erzählstrategien – Unschärfe erregt Aufmerksamkeit, oder eben nicht; lenkt auf die scharfen Stellen im Bild oder aber über die Bildgrenzen hinweg. Das REC möchte den Fokus mit diesem thematischen Schwerpunkt nun genau auf diesen Nicht-Fokus setzen. Mit Beiträgen sowie einem Gespräch mit einer Expertin tasten wir die Unschärfen der Leinwände und Bildschirme ab.

Unsere Redaktion ist seit der letzten Ausgabe gewachsen. Das zweiköpfige Redaktionsteam bestehend aus Nino Büchi und Simone Grüninger hat sich um Sophie Wahl (Autorin und Lektorin) und Johanna Baak (Lektorin) erweitert. Wir konnten auch in dieser Ausgabe auf Einreichungen von Studierenden zählen und dürfen sogar einen Gastbeitrag aus der Universität Lausanne veröffentlichen. Es ist uns ein grosses Anliegen, mit dem Magazin den Studierenden die Möglichkeit zu bieten, sich filmjournalistisch oder -kritisch auszutoben. Das REC soll einen Raum schaffen, um in der familiären Öffentlichkeit am Seminar für Filmwissenschaft Erfahrungen im Publizieren zu sammeln. Daneben wollen wir auf das filmkulturelle Angebot von Zürich im laufenden Semester und darüber hinaus aufmerksam machen. Von diversen Filmfestivals über attraktive Kinoangebote bis hin zur aktuellen 100-Jahre-Präsenz-Ausstellung im Landesmuseum hat unsere Universitätsstadt nämlich reichlich was zu bieten.

Wir wünschen eine anregende Lektüre, begeisternde Filmerlebnisse und ein erfolgreiches FS24!

Eure REC-Redaktion

# EDITION

# Inhaltsve

- 6 Der Fachverein CUT!
- 8 Das Semesterprogramm
  
- 10 Einführung: Was ist und was kann Unschärfe? [Simone Grüninger]
- 12 Die Suggestionskraft der Unschärfe [Sophie Wahl]
- 14 Cinematographic Desires in FRANKENSTEIN [Ani Gabrielyan]
- 18 Filmkritik: Schärfenverlagerung in ONWARD [Laura Carluccio]
- 20 Eindrücke aus einem Gespräch mit Tereza Fischer-Smid  
[Simone Grüninger]
  
- 24 Filmfestivals in der Stadt
- 27 Festivalempfehlung [Nadine Soraya Vafi]
- 28 Kinoangebote für Studierende
- 30 Fokus Museum [Nino Büchi]



# Inhaltsve

rzeichnis



rzeichnis



## Der Vorstand

Der Fachverein CUT! vertritt die Studierenden der Filmwissenschaft in unterschiedlichen Kommissionen, an Lehrplan-sitzungen und in weiteren unipolitischen Funktionen. Zudem bietet er mit zahlreichen Veranstaltungen während des Semesters beste Gelegenheiten, sich mit anderen Filmbegeisterten zu treffen und auszutauschen. Dies geschieht an den wöchentlichen Filmbesprechungen, bei einem Bier am monatlich stattfindenden Stammtisch, beim Filmquiz, Spieleabend oder bei aussergewöhnlichen Events. Beispielsweise haben wir in einem vergangenen Semester einen Super 8-Workshop veranstaltet, bei dem durch Bemalen und Zerkratzen von Filmstreifen ein gemeinsam gestalteter experimenteller Kurzfilm entstanden ist. Gleichzeitig unterstützen wir Studierende, die kreative Ideen haben und diese umsetzen möchten. So ist auch dieses Magazin REC entstanden, nämlich aus dem Wunsch heraus, die Vorzüge des filmwissenschaftlichen Studierendenlebens in der filmkulturell aufregenden Stadt Zürich kompakt darzustellen.

Der Fachverein besteht aus aktiven und passiven Mitgliedern. Die aktiven Mitglieder bilden den Vorstand. Das sind zurzeit Gönül Yildirim, Kaija Hauser, Nicole Eisenring, Nino Büchi, Simone Grüniger, Sofia Heusser, Sophie Wahl, Vanessa Loretan und Yannick Araujo Kessler. Die passiven Mitglieder sind die Studierenden am Seminar für Filmwissen-schaft, die alle jederzeit herzlich eingeladen sind, die Angebote des Fachvereins zu nutzen. Das Semesterprogramm wird jeweils über die Webseite, Instagram, Plakate am Seminar und über einen regelmässig erscheinenden Newsletter kommuniziert. Für persönliche Anliegen sind wir per Mail und via Instagram zu erreichen. Wir freuen uns über jeden Besuch, jede Nachricht, jede Anregung, jedes Kennenlernen!

Euer CUT! Fachverein Filmwissenschaft der Universität Zürich

fachverein@fwi.uzh.ch  
@fvfwi\_uzh

## Lisa Agethen: Eine innovative Gründerin

Im November 2019 suchte ich den verlorenen Fachverein. Damals war die zweite oder vielleicht auch dritte Version versendet. Keines der Vorstandsmitglieder studierte noch an der Uni. Die E-Mail-Adresse war tot. Niemand konnte darüber Auskunft geben, an wen ich mich wenden könnte, bis ich Vanessa Loretan und Elena Fuchs traf. Sie hatten dieselbe Mission. Gemeinsam gründeten wir den Fachverein Filmwissenschaft CUT!. Unser Ziel war es, Studierende der Filmwissenschaft zusammenzubringen, eine Informationsstelle zu sein und das Bindeglied zum Seminar für Filmwissenschaft zu bilden. Jeder Fachverein stellt zwei Repräsentant:innen für die Delegiertenversammlung des VSUZH, also als Vertretung in der Unipolitik. Diese Vertretung findet wichtigerweise auch gegenüber des jeweiligen Seminars statt. Wir wollten dort sitzen, wo unsere Stimme nicht vertreten war.



Seit der offiziellen Neugründung im Januar 2021 hat sich viel getan. Nicht nur wurden unsere Ideen intern im Seminar gehört, angenommen und umgesetzt, wir haben auch Studierende zusammengebracht, diese gefördert und einen Nährboden für studentische Projekte, wie eben das REC eines ist, geliefert! Ich bin stolz darauf, zusammen mit Vanessa und Elena unser «kleines Projekt», umgesetzt zu haben, dass sich nun zu verselbstständigen scheint. Jedoch weiss ich, dass es viel Arbeit, Planung und Dranbleiben braucht, damit der Fachverein überlebt. So freut es mich, mit meinem Masterabschluss CUT! an eine nächste Generation übergeben zu können und zu sehen, welche weiteren ehrenamtlichen Projekte von ambitionierten FiWi-Studierenden umgesetzt werden.



Sophie <sup>Kaija</sup> <sup>Simone</sup> Yannick Nino <sup>Sofia</sup> Vanessa <sup>Gönül</sup> Nicole

WEB



INSTA



F

S

2

4

04.03

Filmbesprechung

14:00 - 16:00 Uhr in der Filmlounge

11.03

Stammtisch

17:00 Uhr im Café Zähringer

25.03

Kinobesuch

17:45 Uhr im Kino Xenix

15.04

Filmquiz

18:30 Uhr im AFL

29.04

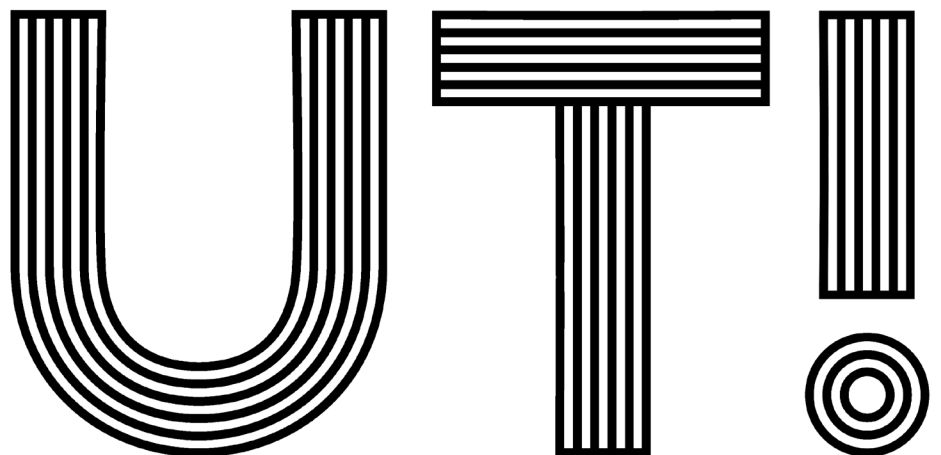
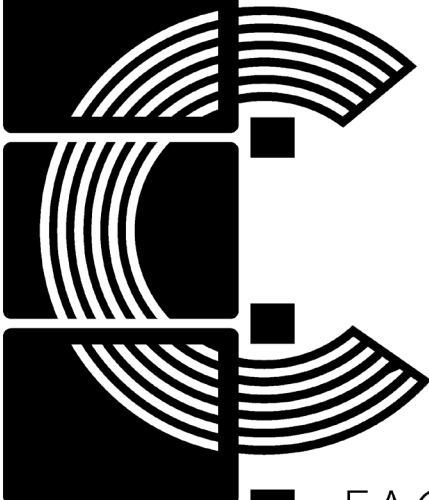
Frühlingsevent

14:00 - 17:00 Uhr in der AFL-Olivenhalle

14.06

Überraschung

Eine Stärkung nach der Abschlussprüfung



FACHVEREIN FILMWISSENSCHAFT



# Join Us!

**Dieses Magazin, praktische Workshops und entspannte Abende werden durch CUT! ermöglicht und organisiert.**

**Wir vertreten die Studierenden in der Uni-politik und gestalten inspirierende, inklusive und spassige Anlässe.**

**Du möchtest ebenfalls Teil des Vorstands werden? Hast du einen Vorschlag für ein tolles Projekt oder möchtest du einfach mal etwas Fachvereinsluft schnuppern?**

**Melde dich bei uns und sei dabei!**

**Entweder per E-Mail via  
[fachverein@fiwi.uzh.ch](mailto:fachverein@fiwi.uzh.ch)**

**oder auf Instagram  
[@fvfiwi\\_uzh](https://www.instagram.com/fvfiwi_uzh)**

**Dein CUT!**



## Einführung: Was ist und was kann Unschärfe?

Unschärfe. Verschwommen, vage, diffus, weich. Undeutlich, unklar, unbestimmt.

Unschärfe Bilder haben eines gemeinsam. Sie sind nicht scharf. Diese Gemeinsamkeit wiederum ist auf unterschiedliche Faktoren wie etwa die Brennweite, die Blendenöffnung, die Distanz eines Objekts zur Kamera, die Art des Objektivs oder das Format des Filmnegativs zurückzuführen<sup>I</sup>. Weiter können unscharfe Bilder durch Beleuchtungs-, Bewegungs- oder Materialunschärfe zustande kommen<sup>II</sup>. Durch diffuses Licht entstehen häufig Eindrücke weicher Konturen, während sich Silhouetten im Gegenlicht aufzulösen scheinen. Sich rasend schnell bewegende Objekte vor der Linse oder Reisschwenks lassen Punkte zu Linien verwischen. Werden kleinere auf grössere Filmformate aufgeblasen (*blow-up*) und auf entsprechend grössere Leinwände projiziert, so stellt die Grobkörnigkeit eine Form von Schärfentzug dar. Diese Unschärfe wird gerne mit einer Wirkung von Authentizität, Spontaneität und Nichtprofessionalität assoziiert, zumal kleinere Formate wie 16mm oder Super 8 oft mit Amateurfilmen in Verbindung gebracht werden. Unschärfen werden nicht selten auch zur Annäherung an die menschliche Wahrnehmung oder zur Kennzeichnung physischer oder psychischer Zustände individueller Figuren eingesetzt<sup>III</sup>. Als ästhetisierende Funktion der Unschärfe ist die Weichzeichnung des weiblichen Gesichts in Grossaufnahmen zu nennen. Auf der narrativen Ebene kann Unschärfe durch ihren verschleiernenden Effekt zu Anonymisierung und Entindividualisierung<sup>IV</sup> führen. Gleichermassen hat die Zensurkultur im Verlauf der internationalen Filmgeschichte zum Einsatz von unscharfen Bildern geführt<sup>V</sup>.

Unschärfe wird von zahlreichen Ursachen begründet und bietet immensen Raum zur Interpretationsfreiheit. Wir haben unseren Aufruf für Texteinreichungen für diese Ausgabe unseres Magazins mit dem Schwerpunkt *Unschärfe* selber vage gehalten – und herausgekommen ist wie erhofft ein diffuses Abtasten der diversen Deutungsmöglichkeiten dieses

Gestaltungsmittels. Den Auftakt macht Sophie Wahl mit einer essayistischen Ode an die «Suggestionskraft der Unschärfe», die so viel mehr bietet als bloße Abstraktion, wie dies der Definitionsansatz des Filmlexikons der Uni Kiel vorschlägt. In einem nächsten Beitrag weitet Ani Gabrielyan mit einem Exkurs in die VideospieLLandschaft der 1980er- und 1990er-Jahre den konventionellen Filmwissenschaftshorizont aus. In «Through the Eyes of the Monster and the Failed Promises of FMV Games» führt sie aus, wie die Einführung der Laserdisk mit den damit einhergehenden *In-Game-Cinematics* die Grenzen zwischen Videospieler:innen- und Filmzuschauer:innenposition verwischt hat. Laura Carluccio fächert in ihrer Filmkritik die Einsatzmöglichkeiten von Unschärfe in Dan Scanlons ONWARD (US 2020) auf. Schärfenverlagerungen dienen in diesem computergenerierten Animationsfilm weit mehr als nur der Aufmerksamkeitslenkung. Wir sind ausserdem hochehrent, Tereza Fischer-Smid portraituren zu dürfen, die grundlegende Forschung zur Unschärfe betrieben hat. Simone Grüningers Eindrücke ihres gemeinsamen Gesprächs, in dem sich Tereza nicht nur an ihre Forschung zur Schärfenverlagerung, sondern auch an ihre Zeit als Chefredakteurin des Filmbulletins erinnert hat, verbinden den inhaltlichen Schwerpunkt unseres Magazins mit unserem persönlichen Anspruch des REC, mit dieser studentischen Publikation die Welt der Filmpublizistik etwas kennenzulernen.

- I vgl. Smid 2012, 37
- II vgl. Smid 2012, 47
- III vgl. Smid 2012, 128ff
- IV vgl. Smid 2012, 136
- V vgl. Smid 2012, 139

#### **Bibliografie:**

Smid, Tereza (2012) *Poetik der Schärfenverlagerung*. Marburg: Schüren.

### **Simone Grüninger**

Macht bei Dschoint Ventschr die Filmdistribution und ist Mitglied in der Redaktion des Schweizer Filmjahrbuchs CINEMA. Als Tutorin noch bis im Sommer an der UZH eingeschrieben kostet sie in ihrem nun wirklich letzten Semester die studentischen Tätigkeiten als Fachvereinsmitglied und Co-Redakteurin des REC noch einmal voll aus.

# Die Suggestionskraft der Unschärfe

Was stellen wir uns unter dem Wort *Unschärfe* eigentlich vor? Laut dem Filmlexikon der Universität Kiel kommt Unschärfe im Film technisch durch «eine Krümmung des Films vor dem Bildfenster –, Verschiebungen im Linsensystem der Optiken – z.B. durch das Einwirken von Stoßenergien – oder durch die Wahl einer falschen Entfernungseinstellung» zustande und kann auch als «Atmen» des physischen Films verstanden und beschrieben werden. Es handelt sich also um «eine Form der Abstraktion» (Wulff 2022). Diese Abstraktion findet ihren Ausdruck jedoch nicht nur in der Technik, sondern zeigt sich auch sowohl in der semantischen Interpretation des Begriffs und Wortes als auch in den Unweiten der menschlichen Vorstellungskraft. Als filmisches Gestaltungsmittel ist die Unschärfe versatil. Was unscharf ist, kann schwer erkennbar, kann gar unsichtbar sein. Unschärfe kann zur bewussten oder unbewussten, gewollten oder unabsichtlichen Verschleierung eines Bildes führen, Details verstecken und (Bild-) Informationen geheim halten. In entscheidenden Momenten ist es ihr möglich, einem Publikum die Orientierung zu verweigern und uns in grosser Unsicherheit alleine im Kinosaal zurückzulassen. Unschärfe kann Angst schüren und gar Panik in uns aufkommen lassen. Antizipation und Neugier, Hoffnung und Verwirrung sind stets in ihr schlummernde Weggefährten. Unschärfe ist Marionette und Strippenzieher zugleich. Technisch kommt sie durch das Spiel der menschlichen

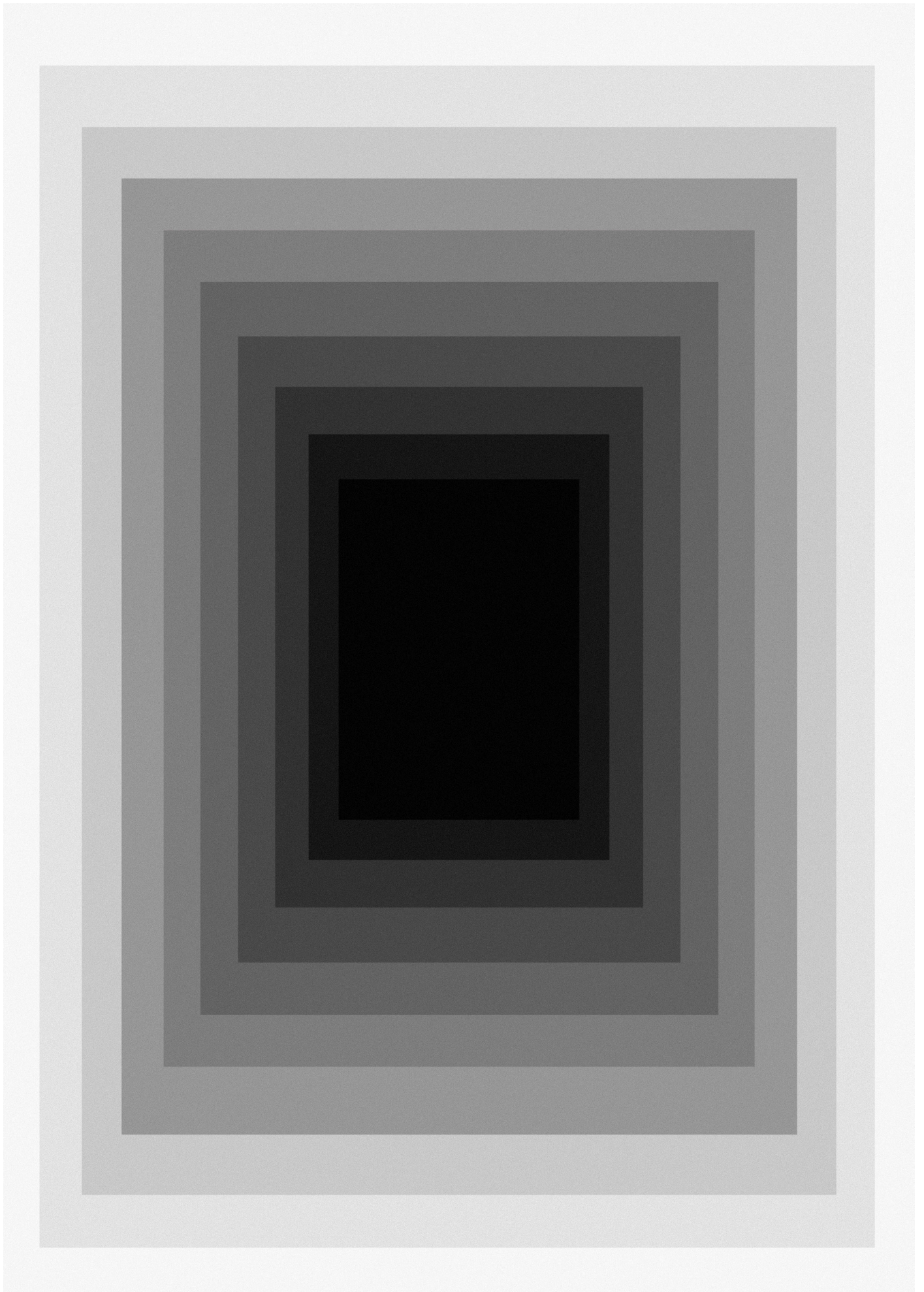
Hand an der Kamera zustande und unterliegt deren Entscheidungs- und Handlungsgewalt. Allerdings ist es nicht die menschliche Hand, die im Kino sichtbar wird, sondern das, was aus ihrem Handeln und Spielen entsteht. So wie der Mensch mit ihr hantiert, so spielt die Unschärfe mit ihrem Publikum. Sie atmet und wird lebendig. Sie lebt und bewegt sich und ist herrlich (un-)perfekt in ihrer Unfertigkeit. Ein unscharfes Bild kann den Eindruck von Rohheit vermitteln. Diese Rohheit wiederum erscheint entweder als ein suchendes Bild, das sich unabgeschlossen nach Harmonie in der Schärfe sehnt, oder als ein unbearbeitetes Bild, das sich in seiner Natürlichkeit sicher wähnt und keiner (besseren) Auflösung bedarf. Unschärfe atmet ein oder aus und ist somit oft Gegenstand eines konstanten Wechselspiels der Bedeutungen, die ihr zukommen können. Einem filmischen Gestaltungsmittel ein biologisches und organisches Attribut wie das der Atmung zuzuschreiben, lässt es selbst zum Akteur werden, gibt ihm einen Puls, ein Leben und Eigenständigkeit. Verfallen wir im Kino komplett dieser pulsierenden Eigenständigkeit, so können wir in oft nur sehr kurz andauernden Momenten mehr erkennen als nur ein Bild, das unscharf ist.

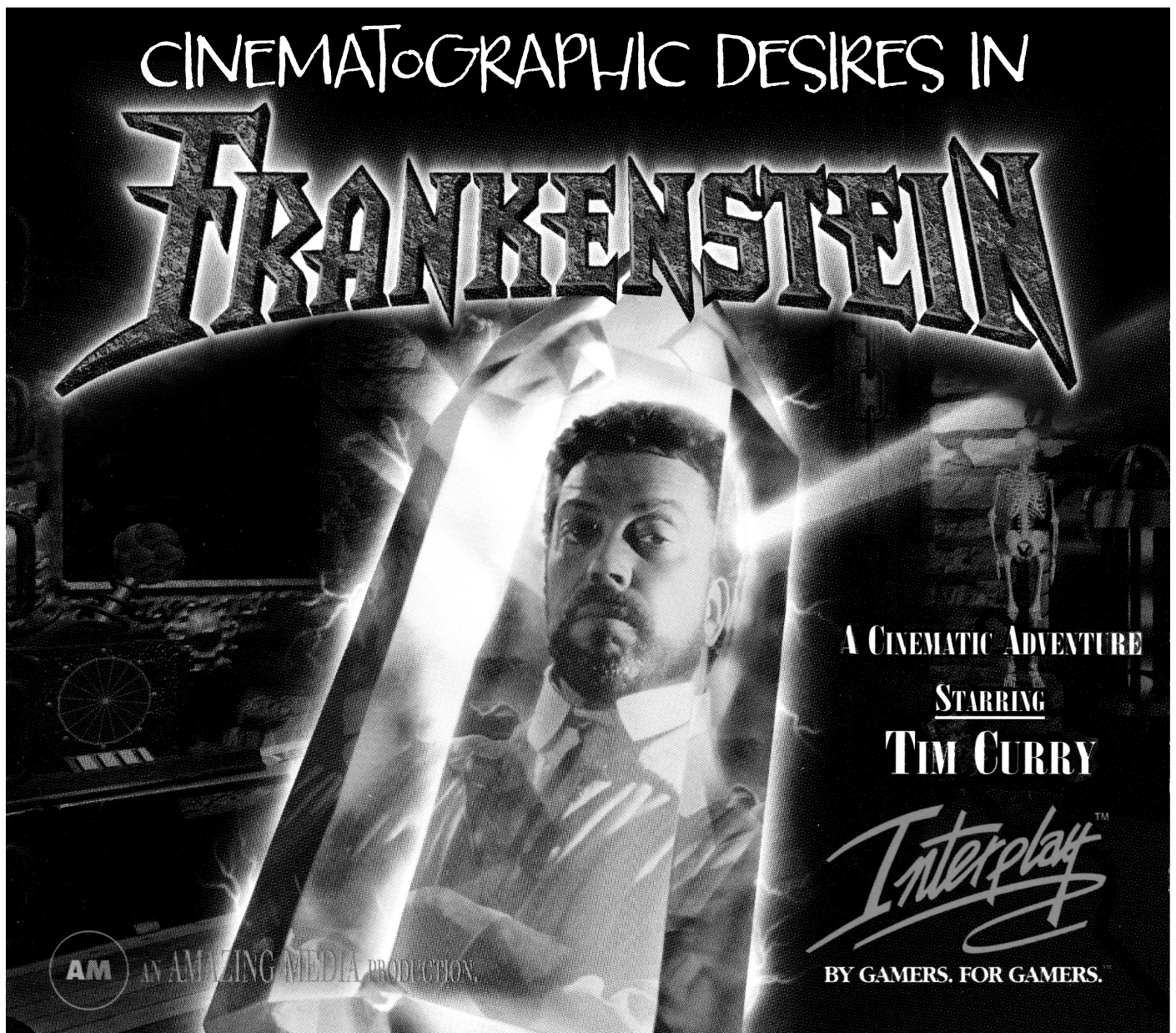
## Bibliografie:

Wulff, Hans Jürgen (2022) «Unschärfe». URL: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/u:unscharfe-930> [Zugriff am 19.02.2024].

## Sophie Wahl

Sophie wird im Sommer 2024 ihren Bachelor in Filmwissenschaft und Vergleichender Sprachwissenschaft an der UZH abschließen und freut sich darauf, im Februar 2025 ihren Master in Fachübersetzen an der ZHAW zu beginnen. An der UZH ist sie seit 2021 Vorstandsmitglied des Fachvereins und genießt die Beschäftigung mit diversen damit verbundenen Schreib-, Sprach- und Kommunikationsaufgaben.





## Through the Eyes of the Monster and the failed promises of FMV games

The 1980s and the 1990s mark a new ontological *blur* within the video game industry. With the arrival of the laser disk, game developers seem to on the one hand be excited about the new storage capabilities of this new format, but on the other hand they appear to be trapped in a vicious cycle of exploiting these capabilities while neglecting what makes a game a game. This tension manifests itself in the rise of a new video game form: full motion videos (FMVs), prerecorded videos that can be broadcasted within the game itself. In 1995, the American developing and publishing company Interplay Entertainment releases *FRANKENSTEIN: THROUGH THE EYES OF THE MONSTER* (Amazing Media, Inc.) on PC and two years later on the Sega Saturn, featuring FMV sequences of Tim Curry, whose name is prominently highlighted on the game box. The reception evokes mixed feelings. The in-game cinematics are

impressive but the gameplay is ponderous. To understand the technicality of this study case, let us see what the possibilities and constrains of this unique format were. The first laser disk was developed by Sony in the 1970s and has since been used by the music industry. The video game industry became interested in this new format for two main reasons. In comparison to microchip-based cartridges, the production costs of laser disks are significantly lower. Furthermore, the newest format has 300 times the storage capacity of cartridges (or 600 times the storage capacity of a floppy disk). But those advantages also came with downsides. Because of the lack of efficient enough informatic drivers (the programs needed to operate the laser disc devices) access to that storage was extremely slow (Donovan 2010, 238-240). FMV was then a technique that could a priori benefit video games with a promise of improved visual graphics and soundtracks, bypassing

the need of rapid access to the data. Video games have been historically intertwined with Hollywood, particularly since the restructuring of the film industry during the New Hollywood Era. A famous example of those links is SHARK JAWS (Horror Games/Atari, 1975), an arcade game inspired by Steven Spielberg's film (Blanchet 2010, 75). FMV adds the unique possibility of integrating live action sequences featuring familiar movie celebrities. Thus, FMV was not only promising better visuals and soundtrack but also the possibility of transmitting cinema's aura much more grippingly. The opening of FRANKENSTEIN is meaningful in this sense. After some elements of the back-story of our avatar are made known to us in the credits via voice-over, an FMV sequence reveals a Dr Frankenstein played by Tim Curry who is looking at us. The game, as its full title suggests, adopts a first-person point of view and we play the role of the creature. We can then click, revealing each of our hands. We then click to stand up and navigate in a computer-generated background environment, now and then interrupted by chroma key composited FMV appearances of Tim Curry. But the navigation, which is the key feature of the gameplay of this adventure game, is not very fluid. As Gary Cutlack, a critic of the British Sega Saturn Magazine, points out:

«Every scene in the game has four different viewpoints – pressing left or right top buttons changes your view 90 degrees to one side. This doesn't rotate smoothly, instead, the screen just flips to show the next view, which often leaves you a bit disoriented.» (Cutlack 1997, 72)

An anonymous American critic of Next Generation writes similarly:

«Frankenstein is a trip through a truly boring and non-interactive environment that's sure to give you nightmares, but not of the kind intended.» (Next Generation 1996, 98)

If the game benefits from the «coolness» of having the possibility to somewhat interact with a movie star such as Tim Curry, whose performance has been saluted by some critics (Next Generation 1995, 182; Cutlack 1997, 73), the fact remains that the gameplay, which is focusing on environmental puzzles, is not up to par for mid 1990s game offer (Hedstorm 1996, 222, 224). FRANKENSTEIN blurs the lines between the posture of a video game player and a film spectator and not for the best. In fact, with the revolution of 3D games crystallized by Sony's PlayStation in 1994 (and its updated drivers), FMV games seemed slow and uninteresting, and the FMV era was buried for

good. But was it really? If games nowadays can render in-game cinematics in real time, allowing a more immersive experience in role playing video games (RPGs) such as, e.g., GRAND THEFT AUTO V (Rockstar Games, 2013), that allows us to see our customized avatar in the cutscenes, we can ask ourselves if this interactive film paradigm and the frustration it can bring has not persisted nevertheless. In the recent example of the first-person RPG CYBERPUNK 2077 (CD Projekt, 2020) a logic of transparency reigns over the transitions between the gameplay and the narrative sequences. During the narrative scenes our avatar ends up sitting on sofas and chairs for long minutes, just like us, while a non-playable character tells us some lore. Even if these parts are not technically cutscenes as we are able to move our point of view and look around, it definitely feels like it. Blurring the lines between two media can benefit both, for example through the transmission of one's aura or the technical possibilities of the other. However, if the médiagénie, the «inertia force of the chosen system of expression» (Marion 1997, 86) of the final object is not being considered, the user's experience of those clumsy (Frankenstein-esque?) artefacts can only be frustrating.

[Ludo- und Bibliografie auf der nächsten Seite]

## Ani Gabrielyan

Ani Gabrielyan is a Master's student at the University of Lausanne within the department of History and Aesthetics of Cinema. In 2023 she was the beneficiary of the MITACS scholarship, allowing a research stay at the Video Games Observation and Documentation University Lab of the University of Montreal on the subject of «Movie Stars in Video Games, Bodily and Vocal Representations in the Age of 'playable' computer-generated Images». She is now prolonging the research done in Montreal as part of a Master's Thesis. Outside of her studies, she regularly writes film reviews for *Ciné-Feuilles* and *Scènes Magazine*.

## **Ludografie:**

CYBERPUNK 2077 (CD Projekt, 2020)

FRANKENSTEIN: THROUGH THE EYES OF THE MONSTER (Amazing Media, Inc., 1995)

GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS (Sierra On-Line, 1993)

GRAND THEFT AUTO V (Rockstar Games, 2013)

SHARK JAWS (Horror Games/Atari, 1975)

## **Bibliografie:**

Blanchet, Alexis (2010), *Des pixels à Hollywood*. Houdan: Pix'n'Love éditions.

Cutlack, Gary (1997) «Frankenstein». In: *Sega Saturn Magazine*, o.Jg., Nr. 24, S. 72-73.

Donovan, Tristan (2010) *Replay, The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant.

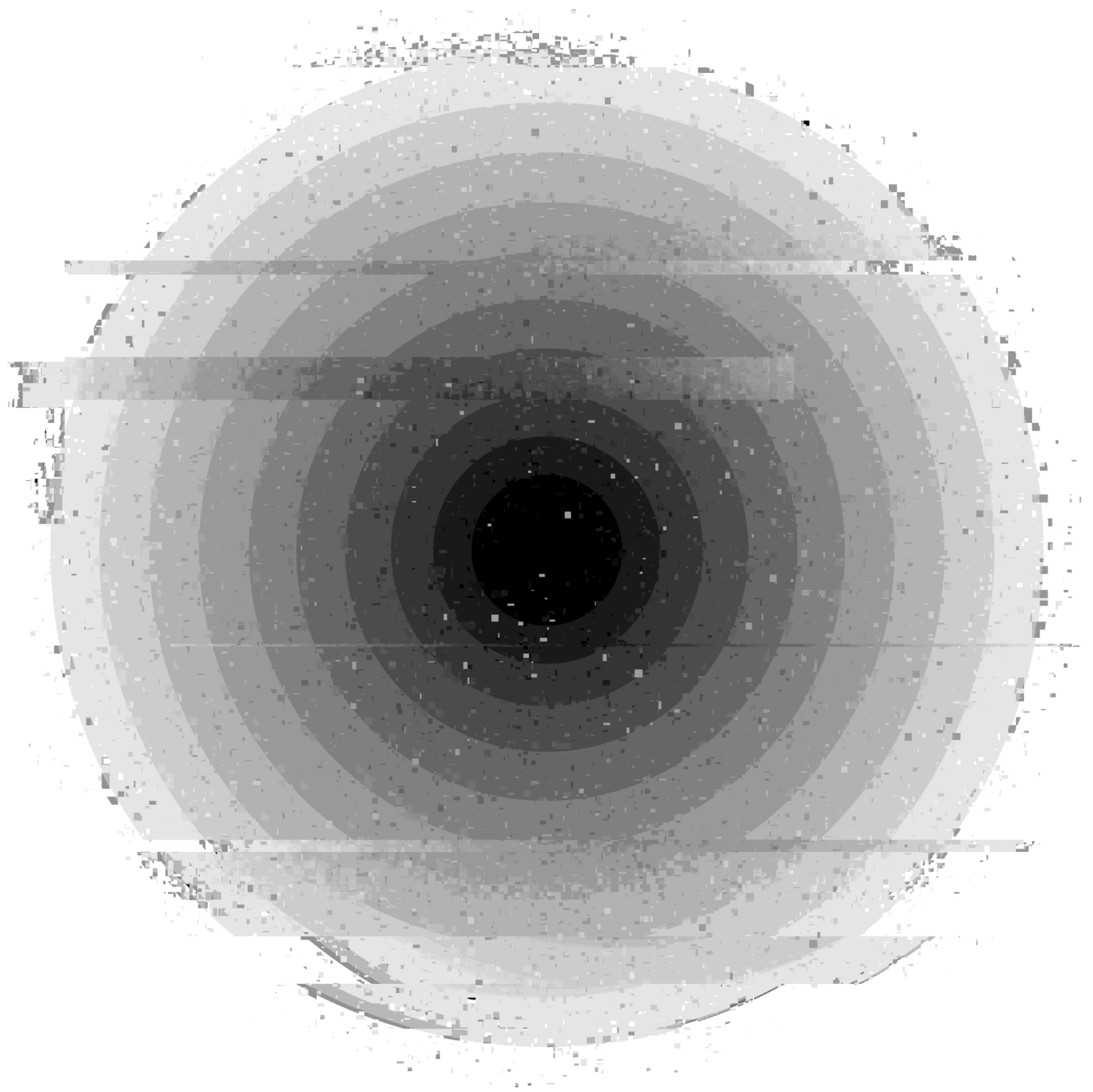
Next Generation (Hg.) (1995) «Frankenstein: Through the Eyes of the Monster». In: *Next Generation*, Jg. 1. Nr. 11, S. 182.

Next Generation (Hg.) (1996) «Frankenstein: Through the Eyes of the Monster». In: *Next Generation*, Jg. 2, Nr. 17, S. 98.

Hedstrom, Kate (1996) «Let's Do Lurch». In: *Computer Gaming World*, o.Jg., Nr. 138, S. 222-224.

Marion, Philippe (1997) «Narratologie médiatique et médiagenie des récits». In: *Recherches en Communication*, o.Jg., Nr. 7, S. 61-88.







## Schärfenverlagerung in ONWARD

Der Animationsfilm ONWARD (Dan Scanlon, USA 2020) lädt ein in eine Welt voller Fabelwesen, in der die für Fantasy-Welten typische Magie aber schon lange durch Technologie und das moderne Leben ersetzt wurde.

Magische Wesen und abenteuerliche Quests gehören der Vergangenheit an, wodurch die fabelhafte Welt unserer doch recht ähnlich erscheint und somit eine Urban Fantasy bildet. Alltägliches wird mit magischen Kreaturen vermischt und es sind nur wenige, die über die Magie Bescheid wissen. Im Herzen dieser Geschichte finden sich die ungleichen Brüder Ian und Barley wieder, die ein Geschenk von ihrem bereits verstorbenen Vater erhalten. Zur grossen Überraschung der Familie handelt es sich dabei um ein magisches Artefakt, mit dessen Hilfe sie ihren Vater für einen Tag zurückholen können. Ein wahrgewordener Traum für den jungen Ian, der keine Erinnerungen an seinen Vater hat. Natürlich geht alles schief und nur die untere Körperhälfte schafft es zurück in die Welt der Lebenden. Um den Zauber zu vollenden, müssen sich die beiden auf die Suche nach dem Phoenixstein begeben. Dabei wächst Ian über sich hinaus und erlangt eine wichtige Erkenntnis.

Der Animationsstil in ONWARD ist – wie man es von Pixar

kennt – von hoher Qualität und fängt trotz des modernen Settings die magische Welt ein. Neben Elfen, Zentauren und Feen bringt der Film auch Elemente von Dungeons & Dragons ein, wobei das Brettspiel als Inspiration für die Reise dient. Der Film hält die Balance zwischen Witz und emotionalen Momenten, wobei er vor allem in Letzterem punktet. Die Beziehung zwischen Ian und seinem älteren Bruder bildet den Mittelpunkt der Geschichte und entwickelt sich im Laufe der Handlung. Es ist ein Film, der von Trauer und Ängsten handelt, genauso wie von Erwartungen, denen man nicht gerecht wird. Im Herzen ist es aber eine Art Liebesbrief an ältere Geschwister. Umso stärker wirkt das Filmende, wenn man weiss, dass Regisseur Dan Scanlon während der Produktion seinem älteren Bruder kaum etwas erzählt hatte und ihn dann mit dem Film überraschte.<sup>1</sup>

In ONWARD wird hin und wieder mit der Schärfenverlagerung gearbeitet, beispielsweise um den Fokus zu lenken. Gleich am Anfang des Filmes wird die Welt etabliert und das langsame Verschwinden der Magie dargestellt. So fliegt eine kleine Fee in unser Sichtfeld und landet auf dem Boden, denn nun muss sie nicht mehr selbst



fliegen. Den Grund dafür offenbart die Schärfenverlagerung, die das Flugzeug im Hintergrund nun scharf zeigt. Durch die spezifische Fokussierung auf einen Teil des Bildes kann der restliche Teil innerhalb der gleichen Einstellung enthüllt werden. Binnen einer Sekunde lassen sich die Informationen in dieser Einstellung miteinander verknüpfen.

Schärfenverlagerung kann allerdings auch ein Hilfsmittel sein, um Räumlichkeit zu vermitteln. So gibt es in ONWARD Momente, in denen die Figuren quer durchs Haus miteinander sprechen, das Bild aufgeteilt in Vorder- und Hintergrund. Durch die Verschiebung der Schärfe wird der Fokus auf die jeweils sprechende Person gelenkt, aber auch auf den Raum, in dem sie sich gerade befindet. Das Stilmittel vermittelt in diesen Szenen einen Eindruck vom Familienleben der Figuren, was ein Gefühl von Nähe erzeugen kann.

Das Gestaltungsmittel der Schärfenverlagerung wurde sehr gelungen eingesetzt, um die Geschichte zu vertiefen und zu erweitern. ONWARD ist ein schöner Film aus dem Hause Pixar, bei dem die Liebe und Zuneigung innerhalb der Familie deutlich spürbar ist. Selbst wenn man keine Geschwister hat, ist die wachsende Beziehung zwischen Ian und Barley nachvollziehbar und trifft mitten ins Herz.

- I Zylberberg, Nadine (2020) «Dan Scanlon Shares the Real Sibling Story Behind Pixar's 'Onward'» (02.04.2020). URL: <https://aframe.oscars.org/news/post/the-real-sibling-story-behind-pixars-onward> [Zugriff: 05.02.2024].

### Laura Carluccio

Laura Carluccio hat im Januar das Bachelorstudium in der Filmwissenschaft (Major) und den Populären Kulturen (Minor) beendet. Sie schreibt Filmkritiken auf Letterboxd und strebt eine Karriere im Filmjournalismus an, um so die Leidenschaft fürs Schreiben und den Film zu verbinden.



## Eindrücke aus einem Gespräch mit Tereza Fischer-Smid

Wir haben uns für diese REC-Ausgabe zum Thema Unschärfe mit der Person getroffen, auf die offenbar alles zuzulaufen scheint: Tereza Fischer-Smid. Sie promovierte in Filmwissenschaft an der Universität Zürich mit einer Dissertation zur Schärfenverlagerung, bevor sie 2014 die Leitung des Filmbulletins übernahm. Oder wie wir gerne zusammenfassen möchten: Eine Expertin in Unschärfe und Filmpublizistik. Bei einer Rhabarber-Schorle teilt sie ihre Erinnerungen mit Nino und mir. Erinnerungen an ihre Forschung zur Unschärfe und Schärfenverlagerung, an die Umstellung vom akademischen zum filmpublizistischen Schreiben, an ihre Zeit als Chefredakteurin beim Filmbulletin und wie sie sich schliesslich vor vier Jahren beruflich für etwas ganz Neues entschied.

Vor 12 Jahren veröffentlichte Tereza ihre Dissertation mit dem Titel *Poetik der Schärfenverlagerung* (2012), mit der

sie Grundlagenforschung zu der bis dahin weitgehend unerforschten Thematik der Schärfenverlagerung und der damit zusammenhängenden Unschärfe leistete. Es erstaunt, dass Unschärfe nicht längst schon breiter theoretisch aufgearbeitet worden war, zumal sie vom filmischen Bild praktisch nicht wegzudenken ist. Doch bleibt sie in den allermeisten Fällen unauffällig. Unschärfe galt (und gilt) in manchen (vielen) Fällen gar als «unschön». Im Gespräch mit uns denkt Tereza daran zurück, wie es war, als man analoge Fotostreifen zum Entwickeln noch einsenden und pro Abzug bezahlen musste. Wenn man Glück hatte, galt ein unscharfes Bild als «nicht gelungen» und wurde somit nicht verrechnet. Dieser Status von *nicht gelungen* deutet auf die Bewertung der Unschärfe als Fehler hin, eine technische Auffälligkeit, die die Verschleierung der Gemachtheit des Bildes aufdeckt. Nun allerdings erlebt die bewusste und bewusstwerdende

Unschärfe eine Popularisierung. Tereza konnte das in ihrer Dissertation schon beobachten und zeigt sich erstaunt, wie die Technik im letzten Jahrzehnt diesen Trend noch weiter ausgebaut hat. Handy-Kamerafunktionen wie der Kino- oder Portraitmodus, die durch zusätzlichen technischen Aufwand einen unscharfen Hintergrund erreichen, um einen «professionellen Look» zu simulieren. Oder Animationsfilme! Wir haben über WALL-E (2008) gesprochen, der sich dem nostalgischen Stil der Cinemascope-Filme angenähert hat, um die Gefühle des sprachlosen Roboters über Schärfenverlagerungen zu visualisieren, ohne dass eine geringe Schärfentiefe eine technische Voraussetzung des computergenerierten Bildes wäre.

Wenn sich die Unschärfe somit stets auf der Schwelle zum Technischen befindet, von ihr bedingt oder durch sie erreicht, so ist ihr dabei dennoch häufig diese an technisch und historisch gewachsenen Konventionen orientierte, emotionalisierende und subjektivierende Wirkung eingeschrieben. Unschärfe kann beruhigen oder aber verunsichern. Sie kann Gedanken oder Ahnungen visualisieren, Ohnmacht ausdrücken oder psychische Zustände vermitteln.

Im Gespräch über diese Funktionen von Unschärfe werfe ich ein, dass dies doch dem Gedanken hinter Christine Noll Brinckmanns *anthropomorpher Kamera* entspreche. Die technischen und zugleich emotionalisierenden Eigenschaften der Unschärfe dienen als Indikator dafür, wie ineinander verstrickt doch das Techno- und das Anthropomorphe der Kamera paradoxerweise sind. Wie durch offensichtlichste technische Gestaltung Emotionen vermittelt und angesprochen werden. Zustimmung in der Runde – und es ist vielleicht kein allzu grosser Zufall, dass ich an Christine Noll Brinckmann denke. Sie hat Tereza tatsächlich als Referentin durch die Dissertation hindurch begleitet. Aspirationen auf eine akademische Karriere hatte Tereza aber keine, erzählt sie uns, und als sie 2014 gefragt wurde, ob sie die Leitung des Filmbulletins übernehmen wolle, sagte sie zu.

**«Das jahrelange Schreiben im stillen Kämmerlein über Unschärfe und Schärfenverlagerungen habe ich für einen abwechslungsreichen Berufsalltag eingetauscht.»**

(Tereza Fischer-Smid über ihren Wechsel zum Filmbulletin, [www.filmbulletin.ch/authors/tereza-fischer](http://www.filmbulletin.ch/authors/tereza-fischer))

Bei dieser Tätigkeit lernte sie, journalistisch zu schreiben, Texte zu verfassen, die keiner scheinbaren «Objektivität» der Wissenschaft verpflichtet sind, sondern Meinung und Wertung kundgeben. Das sei ihr nicht immer leicht gefallen, «aber immer leichter». Journalistisches Schreiben findet nahe am Material und aus den Filmen heraus statt. Dafür fallen die zahllosen Fussnoten weg, die Anforderungen an ein lückenloses Belegen und Beweisen von Quellen und Paraphrasen. Die Umstellung war gleichermassen herausfordernd wie befreiend und es sei ihr zugutegekommen, dass sich ihr akademischer Forschungsstil auch schon sehr durch Beschreiben und Analysieren von Filmen ausgedrückt hat. Der grosse Unterschied aber zeigt sich darin, dass man in der Filmwissenschaft punktuell etwa in die Unschärfe eintauchen und sich jahrelang darin vertiefen kann, während man in der Filmpublizistik mit dem Tempo des aktuellen Filmgeschehens mithalten muss. So abwechslungsreich und eindrücklich dies war, so sehr zeigte Tereza sich nach sechs Jahren der Chefredaktion, in denen sie das Filmbulletin durch die Digitalisierung geführt hat, zufrieden damit, die Leitung 2020 schliesslich an Selina Hangartner und Michael Kuratli zu übergeben und selber einen ganz neuen Weg einzuschlagen. Heute arbeitet sie nach erfolgreicher Ausbildung als Treuhänderin und ist glücklich darüber, sich an freien Abenden oder am Wochenende in aller Ruhe einen Film anzusehen, ohne dabei «arbeiten» zu müssen.

Tereza denkt an eine intensive, auch anstrengende aber auf jeden Fall bereichernde Zeit zurück – angefangen mit der Unschärfe, die uns nun schliesslich auch dieses Kennenlernen ermöglicht hat.

Wir bedanken uns bei Tereza ganz herzlich für das offene und enorm anregende Gespräch, den Gedankenaustausch über unser Schwerpunktthema und das Magazin insgesamt sowie den Einblick in einen so inspirierenden Werdegang, den sie unserer jungen Redaktion gewährt hat. Wir wünschen ihr alles Gute und freuen uns sehr auf ein Wiedersehen!

[Bibliografie auf der nächsten Seite]

**Simone Grüninger**

## **Bibliografie:**

Smid, Tereza (2006) «Jenseits der Aufmerksamkeitslenkung: Narrative und ästhetische Wirkungsmöglichkeiten der Schärfenverlagerung». In: Koebner, Thomas; Meder, Thomas (Hg.): *Bildtheorie und Film*. München: edition text + kritik, S. 282–296.

Smid, Tereza (2008) «Zwischen Schärfe und Unschärfe. Zur Räumlichkeit der Schärfenverlagerung». In: von Arburg, Hans-Georg et al. (Hg.): *Mehr als Schein: Ästhetik der Oberfläche in Film, Kunst, Literatur und Theater*. Zürich: Diaphanes, S. 219–235.

Smid, Tereza (2011) «Kleine Bewegung, grosse Wirkung – Schärfenverlagerung in WALL-E». In: *Cinema*, o.Jg., Nr. 56, S. 15–21.

Smid, Tereza (2012) «Entgrenzte Stimmungsräume. Atmosphärische Funktionen filmischer Unschärfe». In: Brunner, Philipp; Schweinitz, Jörg; Tröhler, Margrit (Hg.): *Filmische Atmosphären*. Marburg: Schüren, S. 143–158.

Smid, Tereza (2012) *Poetik der Schärfenverlagerung*. Marburg: Schüren.



Bild: WALL-E / 2008 USA / Andrew Stanton





## **E - Arab Film Festival**      **15.05. - 19.05.**

Das Arab Film Festival Zurich (IAFFZ) findet alle zwei Jahre statt und zeigt zeitgenössische arabische Filme im Filmpodium. «Das Festival-Programm will differenziert und vielschichtig auf die verschiedenen Aspekte der arabischen Kultur hinweisen und Einblicke in die arabische Kultur, Geschichte, Religion und Gesellschaft geben».

[iaffz.com](http://iaffz.com)

## **F - Videoex**      **24.05. - 02.06.**

«Videoex ist das einzige Festival in der Schweiz, das sich explizit experimentellem Film- und Videoschaffen widmet und dieses in einem kinematografischen Rahmen präsentiert. Seit 25 Jahren präsentiert das Festival während elf Tagen Werke an der Schnittstelle von Film und Kunst.»

[videoex.ch](http://videoex.ch)

## **G - Iranian Film Festival**      **12.09. - 19.09.**

«The Iranian Film Festival of Zurich (IFFZ), is being organized to fill the cultural gap between Iranians and Swiss as well as the other nationalities living in Switzerland. Each year the festival presents the Swiss audience a selection of the best contemporary feature films, fictions and documentaries from all generations of Iranian filmmakers in Zurich.»

[iranianfilmfestival.ch](http://iranianfilmfestival.ch)

## **H - Black Film Festival**      **06.12. - 08.12.**

Das Black Film Festival Zurich zeigt ein vielseitiges Programm an Spiel-, Dokumentar- und Kurzfilmen von Schwarzen Filmemacher:innen of African Descent, die neue Zugänge und Perspektive auf schwarze Lebenserfahrungen werfen.

[blackfilmfestivalzurich.com](http://blackfilmfestivalzurich.com)



Bei den folgenden Festivals steht bei Redaktionsschluss das Veranstaltungsdatum noch nicht fest:

## FILME FÜR DIE ERDE

«Filme für die Erde ist ein internationales Kompetenzzentrum für Umweltdokumentarfilme und besteht aus zwei gemeinnützigen Umweltbildungsvereinen in der Schweiz und Deutschland sowie der Internationalen Filme für die Erde Stiftung.»

[festival.filmefuerdieerde.org](http://festival.filmefuerdieerde.org)

## FILMS FOR FUTURE

«Films for future agiert im Glauben, dass eine nachhaltige, enkeltaugliche Welt möglich ist. Wir wollen die Lust wecken, in diese Welt einzutauchen und Menschen zu treffen, die heute schon die Zukunft von Morgen leben. Wir wollen Mut machen, aktiv zu werden und sich einzubringen.»

[films-for-future.org](http://films-for-future.org)

## FLiK

«Die FLiK – Freilichtbildschaukommission ist eine Kommission vom Verband der Studierenden an der ETH Zürich. Seit schon über 15 Jahren organisiert die FLiK das dreitägige Openair Kino auf dem Campus Höggerberg der ETH.»

[flik.ethz.ch](http://flik.ethz.ch)

## HUMMUS UND POPCORN

«Das Filmfestival «Hummus und Popcorn» ist das einzige palästinensische Filmfestival in der deutschsprachigen Schweiz. Unser Ziel ist nicht nur die Vermittlung von Kunst in Form von Film, sondern auch das Aufbrechen von Stereotypen und gängigen Sichtweisen sowie die Stärkung der palästinensischen Diaspora.»

[palestine-arts.ch](http://palestine-arts.ch)

## PORNY DAYS

«Die Porny Days sind ein fünftägiges Film- und Kunst-Festival zum Thema Körperlichkeit und Sexualität, das jährlich in Zürich stattfindet. Mit einem offenen Zugang zum Körper und zur Darstellung von Sex setzen die Porny Days einen Kontrapunkt zu Mainstream-Pornografie und Neoprüderie und bringen einem breiten Publikum die Vielseitigkeit von Sexualität und die damit verbundenen Themen näher.»

[pornydays.love](http://pornydays.love)

## STUMMFILMFESTIVAL

Das Stummfilmfestival zeigt von Januar bis Mitte Februar sehenswerte Stummfilme im Filmpodium. Unterstützt wird es durch den Förderverein Lumière, der es ermöglicht, hochkarätige Musiker:innen für die Filmvorführungen einzuladen.

[www.filmpodium.ch](http://www.filmpodium.ch)

## TIBET FILM FESTIVAL

«TFF is the first festival solely dedicated to Tibetan filmmakers and presents films produced and/or directed by Tibetans. We are very proud to be the first and only festival that has brought films produced in Tibet to an exile Tibetan audience and to have initiated a conversation on Tibetan filmmaking as a powerful expression in the Tibetan diaspora.»

[tibetfilmfestival.org](http://tibetfilmfestival.org)

## YESH!

«Yesh! Neues aus der jüdischen Filmwelt» zeigt über mehrere Tage hinweg Filme mit jüdischem Schwerpunkt, mehrheitlich Schweizer Premieren. Nach einzelnen Filmvorführungen werden Podiumsgespräche mit Filmschaffenden durchgeführt, die einen vertieften Einblick in das nationale, internationale und israelische Filmschaffen ermöglichen.»

[yesh.ch](http://yesh.ch)

Falls du noch ein Festival kennst,  
das wir nicht aufgelistet haben,  
dann teil uns dies gerne mit.



Das GINMAKU ist ein japanisches Filmfestival, welches 2014 von der Gründerin und Festivaldirektorin Mizuki Mazbara ins Leben gerufen wurde. Das Festival zeichnet sich durch eine diverse Kuration verschiedenster Themen aus. Die filmischen Werke reflektieren die japanische Gesellschaft in ihrer Vielfalt und präsentieren das zeitgenössische filmische Handwerk Japans - hierbei werden vor allem Filme gezeigt, die man andernfalls nicht im Kino sehen kann und deren Schweizer Premieren am GINMAKU einen Einblick in kleinere Produktionen gewähren. Q&As mit Gästen aus Japan sowie auch persönliche Intros von Mizuki Mazbara machen dieses Festival zu einem Brennpunkt, der das Eintauchen in Japans politische, ökonomische und soziale Welten ermöglicht - ein Filmfestival, das mit seiner durchdachten und liebevollen Kuration ein filmisches Highlight Zürichs ist.

### **Nadine Soraya Vafi**

Nadine Soraya Vafi ist Doktorandin am Seminar für Filmwissenschaft und schreibt ihre Dissertation zu «Sonic Contemplations of Modernity: Urban Noise in the 1930s Italian and Japanese Sound Films».

# filmpodium

Beim Filmpodium gibt es einen Legi-Eintritt für 15.- und am Kino-Montag kosten Tickets nur 13.-.

Zudem gibt es die Möglichkeit, sich ein Film-Halbtax (80.-/Jahr, 9.- pro Ticket) oder ein Film-GA (400.-/Jahr, freier Eintritt) zuzutun.

Es wird auch ein Programmpass für eine sechswöchige (60.-) oder dreimonatige (95.-) Periode angeboten.

## KINO xenix

Als Studierende der Filmwissenschaft erhält ihr durch Vorweisen eures Studierendenausweises eine kostenlose Mitgliedschaft, durch die eure Eintrittspreise halbiert werden.



5.- Eintritt (kostenloser Eintritt für Mitglieder:innen des VSETH und VSUZH)

## RIFFRAFF / HOUDINI

Auch hier gibt es eine Kinokarte (25.-), mit der ihr eine Ermässigung von 5.- auf Tickets erhält.

Als Student:in erhält ihr so oder so 2.- Reduktion und solltet ihr im Besitz einer StuCard sein sogar 5.- Rabatt.

Ausserdem kann man als Gruppe (ab 8 Personen) für 16.- pro Person Tickets kaufen.

Bei allen Vergünstigungen kommen Zuschläge bei Überlänge und 3D zu den regulären Ticketpreisen dazu.

### Die Arthouse-Säle

Mit der Kinokarte (25.-) bekommt ihr eine Reduktion von 5.- auf alle Tickets und die Möglichkeit, exklusive Vorpremieren zu besuchen.

# MOVIE

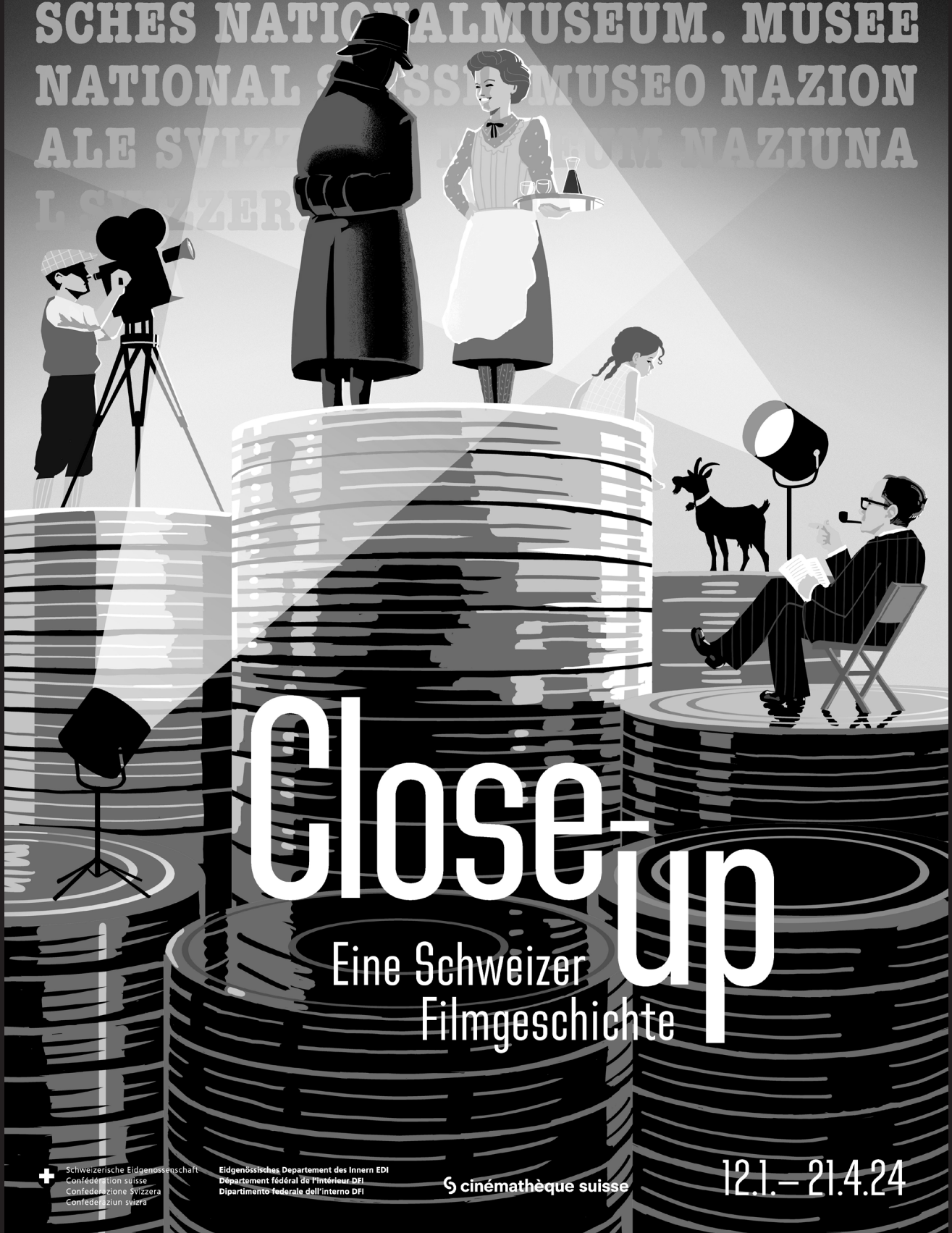
*Le Paris*

# PREMIERE



# Fokus.Museum

Landesmuseum Zürich. SCHWEIZERISCHES NATIONALMUSEUM. MUSÉE NATIONAL SUISSE. MUSEO NAZIONALE SVIZZERO. MUSEO NAZIONALE SVIZZERO. L. SCHWEIZERISCHES NATIONALMUSEUM.



## Close-up

Eine Schweizer Filmgeschichte

+ Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

Eidgenössisches Departement des Innern EDI  
Département fédéral de l'intérieur DFI  
Dipartimento federale dell'interno DFI

cinémathèque suisse

12.1. – 21.4.24

## Kuratierte Film-, Praesens- und Landesgeschichte

Die Praesens-Film AG feiert ihr Hundertjähriges. Aaron Estermann und Rahel Grunder waren für die Kuration der Ausstellung im Landesmuseum Zürich verantwortlich und haben unserer Redaktion in die vielschichtigen Prozesse, in die sie mit ihrer kreativen Arbeit involviert sind, Einblick gegeben. Entstanden ist ein Gespräch über die Freuden und Herausforderungen einer Ausstellung die Firmen-, Film- und Landesgeschichte verbindet.

-----

Simone:

Wir waren gerade noch einmal kurz in der Ausstellung und sie hat uns beiden sehr gefallen.

Nino:

Es ist auch schön, die vielen Anknüpfungspunkte aus der Filmgeschichte wiederzuentdecken. Die Praesens-Film AG kommt an der UZH immer mal wieder in den Vorlesungen und Seminaren zur Filmgeschichte oder Filmästhetik vor. Das alles im Detail anzuschauen und durchlaufen zu können, ist wirklich toll.

Vielleicht könnten wir gleich bei der Praesens-Film AG bezüglich der Ausstellung einsteigen: Wie ist es zu der Ausstellung gekommen? War das eine Initiative des Landesmuseums Zürich oder wurde das Projekt von der Praesens-Film AG anlässlich ihres Firmenjubiläums initiiert?

Aaron:

Der Impuls für die Ausstellung kam von der Cinémathèque suisse, die vor ein paar Jahren den historischen Firmenarchivbestand von der Praesens-Film AG übernommen hat. Nach der archivarischen Erfassung schlugen sie dem Schweizerischen Nationalmuseum den Bestand als Basis für eine Ausstellung vor. Wir waren allerdings im Kontakt mit der Praesens-Film und konnten sie um Rat fragen, jedoch nicht aufgrund einer grösseren Kooperation.

-----

Simone:

Ihr führt die Besucher:innen der Ausstellung chronologisch durch die Zeitgeschichte. Ist es von Anfang an klar gewesen, dass ihr dies so umsetzen wollt?

Rahel:

Ziemlich schnell eigentlich. Da in der Ausstellung verschie-

dene Ebenen zusammenkommen, müssen sich Besucher:innen auch in der Geschichte orientieren können. Es treffen die Praesens-Geschichte, die Schweizer Filmgeschichte und die Zeitgeschichte aufeinander. Hätten wir uns nicht an der Chronologie orientiert, wäre ein Durcheinander entstanden. Da die Geschichte zu allen Seiten hin komplex ist, gab es eigentlich nie wirklich eine andere Idee.

Aaron:

Es war uns auch wichtig, dass wir nicht einfach zwanzig bis dreissig Filme mit jeweils einem dazugehörigen Objekt ausstellen. Dies hätte für Besucher:innen nicht wirklich einen grossen Mehrwert gehabt. Stattdessen wollten wir einen Fokus setzen und anhand einer Handvoll Filme, die für die Filmgeschichte typisch sind, die drei Ebenen, welche Rahel erwähnt hat, vermitteln. FÜSILIER WIPF (Hermann Haller & Leopold Lindtberg, CH 1938) stellt somit den Auftakt für den Film der Geistigen Landesverteidigung und MARIE-LOUISE (Leopold Lindtberg & Franz Schnyder, CH 1944) für die humanistische Phase dar. Auch dies stand bereits früh fest.

Rahel:

In der Ausstellung baut alles aufeinander auf. Die Reklamen- und Auftragsfilme, mit welchen wir in die Ausstellung einführen, hätte man theoretisch auch ausklammern können, aber uns war es wichtig, auch die Anfänge dieser prägenden Filmgesellschaft zu zeigen. Und das, ohne dabei eine reine Firmengeschichte zu kreieren. Es finden sich ganz unterschiedliche Personen der Filmequipe im Fokus der Ausstellung, welche alle nicht ausschliesslich an Praesens-Filmen mitgewirkt haben. Unser Ziel war es zudem, das Schaffen der Praesens-Film AG in die Geschichte der Schweiz einzubetten. Deshalb heisst die Ausstellung auch «Eine Schweizer Filmgeschichte» und nicht «Eine Praesens-Geschichte».

-----

Nino:

Wir haben uns für den Auswahlprozess der Ausstellungsobjekte interessiert. Einige davon sind auch haptisch erfahrbar. Wieviel (haptischen) Objektbezug braucht es für das Vermitteln dieser Geschichte?

Aaron:

Der Praesens-Firmenarchivbestand in der Cinémathèque

war wie gesagt der Startpunkt unserer Suche. Wir haben zuerst das ganze Material gesichtet, um überhaupt ein Gefühl dafür zu bekommen, was dies denn alles für Objekte sind. Relativ schnell ist uns klar geworden, wie ausufernd gross dieser hauptsächlich aus Papierobjekten bestehende Bestand ist. Dies war aber nichts Negatives, da es sehr viele unterschiedliche Typen an Material zu finden gab. Uns standen unter anderem Dialoglisten, Standbilder, Werbebroschüren und Plakate zur Verfügung, die wir möglichst ausgeglichen in die Ausstellung integrieren wollten. Für mehrere Stationen erstellten wir deshalb auch Reproduktionen dieses Archivmaterials, unter anderem eines Drehbuchs, da uns die Idee gefiel, dass Besucher:innen durch die Annotationen des Originals blättern können.

Rahel:

Obwohl wir nicht nur Papierobjekte ausstellen wollten, war es uns wichtig, dass wir diesen eine Wertigkeit entgegenbringen. Wenn man diese im Archiv betrachtet, dann liegen alle in ihren Schachteln und man verliert sich irgendwie auch darin. Neben der sogenannten Flachware aus Papier hofften wir natürlich auch, Kostüme und Requisiten für die Ausstellung zu finden, was sich jedoch als eine nicht allzu einfache Aufgabe herausstellte.

Tatsächlich fanden wir nur zwei Filmrequisiten zu denjenigen Filmen, welche wir in der Ausstellung thematisieren wollten. Ein Kostüm-Perdekopf aus GILBERTE DE COURGENAY (Franz Schnyder, CH 1941) war eines davon. Ursprünglich waren wir auf der Suche nach einem Kostüm von Anne-Marie Blanc, der Hauptdarstellerin desselben Filmes. Dafür machten wir Screenshots von jeder Garderobe. Dies deshalb, da der Kostümverleih Kaiser, der seit 1882 existiert, auch noch Kostüme von der damaligen Zeit im Inventar hat. Leider besaßen sie keine der von uns gewünschten Kleider mehr. Allerdings hatte eine Person, die sehr aufmerksam war, im Hintergrund eines der Bilder das Pferdekostüm entdeckt, das sie effektiv noch in ihrem Besitz hatten. Sie hatten das Pferdekostüm, das bei einer Feier im Hintergrund einer Szene zu sehen ist.

Und wir dachten nur: Halleluja, ein Pferd!

Das andere Requisit ist die Puppe aus dem Film ES GESCHAH AM HELLICHTEN TAG (Ladislao Vajda, CH 1958). Die Handpuppe hat sogar noch Filmblood von einer der letzten Szenen des Filmes dran.

Aaron:

Dieses Objekt wurde uns von den Nachfahren von Robert Gamma, dem Kostümbildner des Filmes, zur Verfügung gestellt. Über den Weg von Familienverbindungen

haben wir auch andere tolle Objekte gefunden, die, wie bei dieser Handpuppe, entweder engen Bezug zu den Filmen haben oder die mit Persönlichkeiten verbunden sind; der Dirigentenstab von Filmmusik-Komponist Robert Blum zum Beispiel. Weil viele Objekte dieser Art überall verstreut sind, stellte ihre Beschaffung eine Herausforderung dar. Es ist erstaunlich, dass kaum mehr Kostüme und Requisiten von den Praesens-Filmen existieren, aber auch logisch, da die Praesens-Film AG ja ein privat wirtschaftendes Unternehmen war/ist und deshalb damals auch nicht ein riesiges Lager führte. Was die Objekte anbelangt, mit denen wir den kulturgeschichtlichen Kontext in die Ausstellung bringen, so konnten wir zum einen aus der Sammlung des Schweizerischen Nationalmuseums schöpfen, zum anderen weitere Leihgaben integrieren.

Rahel:

Leopold Lindtberg wollten wir zum Beispiel auch thematisieren, sein Nachlass ist ebenfalls in unzähligen Archiven verteilt. Bei einer solchen Aufgabe wird man zur Spürnase.

---

Simone:

Nimmt die Recherche und Anschrift von Archiven einen grossen Teil des Kurationsprozesses ein?

Aaron:

Ja, auf jeden Fall. Gerade beim Kuratieren ist es essentiell, zu erfahren, was es für Objekte zu einem Thema gibt, das man gerne präsentieren oder in die Ausstellung einbringen möchte. Es ist wichtig, sich einen genauen Überblick zu verschaffen und dann auch zu entscheiden, welches Objekt am meisten zu den Besucher:innen sprechen könnte. Dieser Teil der Arbeit braucht extrem viel Zeit. Wenn man viele Leihgeber:innen hat, wie dies in diesem Projekt der Fall ist, dann kommt der ganze Bereich der Administration dazu. Damit ist man jedoch in der Projektleitung und Kuration nicht alleine. Wir haben hier am Schweizerischen Nationalmuseum beispielsweise eine Leihwesenabteilung, welche für das Vertragliche zuständig ist. Letztlich ist eine Ausstellung ein riesiges Gemeinschaftsprojekt. Zählt man alle Beteiligten, dann kommt man auf 111 Personen oder Institutionen im Impressum. Neben der Kuration gibt es andere wichtige Rollen wie beispielsweise die konservatorische Leitung, die je nach Objekt mit weiteren Fachpersonen zusammenarbeitet. Dann gibt es Bauleiter:innen, die die szenografischen Pläne mit Handwerker:innen gemeinsam umsetzen etc. etc. Ich würde behaupten, dass es verschiedenen Schlüsselstellen



gibt. Dazu gehören nebst Projektleitung und Kuration definitiv die Szenografie, die Grafik und eben die konservatorische Leitung und die Bauleitung. Es handelt sich nicht um eine Soloshow, es gibt extrem viele Personen, die da etwas beitragen, auch wenn jedes Projekt mit dem Inhaltlichen beginnt.

Rahel:

Genau. Die Objekte bringen natürlich ziemlich schnell räumliche Limitationen oder Herausforderungen mit sich, was zu szenografischen Fragen führt. Wie inszeniert man diese Objekte überhaupt? Entscheidungen richten sich dann nach dem Raum und der Stimmigkeit der Ausstellung. Das Gesamtkonzept dieses Projektes der Szenografie ist es, Räume wie das Wohnzimmer des Ehepaars Wechsler oder die Schreibstube von Richard Schweizer in die Ausstellung einzubinden, ohne das grössere Möbelstücke zu viel Raum einnehmen würden. Somit kam es dazu, dass für solche Einrichtungsgegenstände Zeichnungen verwendet wurden. Es ist ein Finden: Was hat man für Objekte? Was gibt es für Ideen? Wie könnte man das alles in einen Kontext setzen? Wie du [Aaron] gesagt hast, es ist wirklich ein Zusammenspiel von ganz verschiedenen Bereichen.

Nino:

Bezüglich der räumlichen Limitationen gibt es auch eine begleitende Audiogeschichte. Diese fasst an mehreren Stellen das Wissen der einzelnen Räume noch einmal zusammen. Sie färbt durch das Sprechen die einzelnen Inhalte mit Emotionen und enthält zusätzlich einzelne Anekdoten. War dieses Gefäss schon von Anfang an angedacht oder resultierte es im Zusammenhang mit den räumlichen Kapazitäten, um zusätzliche Informationen unterbringen zu können?

Rahel:

Wo beginnen wir? [lacht] Wir sind natürlich bei der Lektüre über diese Anekdoten gestossen und haben die super gefunden. Aber wir hielten es auch für kritisch, diese jetzt irgendwo als eine Art Fakt schriftlich an eine Wand zu hängen. Das hätte irgendwie überhaupt nicht gepasst. Dann haben wir ein Gefäss gesucht, in dem wir diese wunderschönen, tollen Geschichten unterbringen könnten. So sind wir auf die Audiogeschichte gekommen, die das leisten und natürlich auch Bezug auf einzelne Objekte nehmen können, mit denen man im Raum steht. «Ah, das ist da, das ist da!» Die Audiogeschichten begleiten einen so auch beim Entdecken oder vertiefen gewisse Dinge oder ein bestimmtes Wissen. Man kann die Geschichten aber auch daheim hören, also als Ganzes ohne irgendein Vorwissen oder die Objekte vor sich zu

haben. Dass die Wissensvermittlung eben auch funktioniert, ohne dass man sich in den Räumen der Ausstellung befindet, ist praktisch, gerade für Personen, die den Weg hierher ins Landesmuseum Zürich vielleicht nicht auf sich nehmen können.

Simone:

Oder auch vorbereitend...

Rahel:

Oder nachbereitend [lacht].

Simone:

Auf jeden Fall bietet die Audiogeschichte ein ganz schönes Supplement zur Ausstellung, wenn man das so sagen darf.

Aaron:

Und es ist sicher auch eine Ebene, die sich über Objekte teilweise gar nicht gut darstellen lässt. Wie möchte man zum Beispiel erzählen, dass Sergej Eisenstein und sein Filmteam sich mit Badewannen haben am Erfolg beteiligen lassen? Stellt man einfach eine Badewanne aus? Das sind Fragen, die sich stellen. Wieso? Wir haben keine Ahnung, wie diese Badewannen damals ausgesehen haben. Ich könnte eine Badewanne aus der damaligen Zeit nehmen und die einfach in den Raum stellen. Das würde funktionieren, wenn man die Szene auch dementsprechend inszenieren würde. Jedoch wäre die Platzfindung erneut eine Herausforderung und eine ganz andere, zusätzliche Ebene von Inhalt würde hinzukommen. Das mit der Audiogeschichte funktioniert eben wie schon erwähnt auch super zu Hause und es ist eigentlich auch schön, dass man das Besucher:innen mitgeben kann.

Rahel:

Ja, und wenn man jetzt vier- oder fünfmal so viel Platz gehabt hätte, wäre es vielleicht lustig gewesen, solche Anekdoten mit epochengetreuen Objekten zu inszenieren. Aber jene hätten auch viel zu viel Bedeutung erhalten, gerade bei grossen Objekten. Dann irgendwo noch einen Badeschwamm hinzutun, das wäre in einem Raum, in dem es auch um illegale Abtreibung geht, die Faust auf's Auge gewesen. Darum waren wir der Meinung, wir möchten jetzt näher an den Filmen bleiben, an der Geschichte, an der Zeitgeschichte. Das macht mehr Sinn, und man holt die Anekdoten wirklich aus dem Gezeigten heraus.

Aaron:

Was die Texte angeht, sind wir auch sehr bemüht, uns kurz zu halten, damit diese für Besucher:innen angenehm zu lesen sind. Wir halten je nach Textstufe ein bestimmtes

Maximum an Zeichen ein, bei Legenden sind das beispielsweise maximal 300 Zeichen. Und dann versuchen wir immer, möglichst nahe an den Objekten zu schreiben, was ja stets mitbegründet, warum man diese überhaupt ausstellt.

Rahel:  
Ein Stunt [lacht].

Simone:  
Ja, und dann auch noch in vier Sprachen. Wenn es mehr Zeichen wären, würden die Texte sicherlich sehr viel Fläche einnehmen.

Aaron:  
Genau.

Rahel:  
Die Besucher:innen als Gruppe muss man auch bei der Konzipierung des Raumlayouts bedenken. Wenn beispielsweise zwanzig Personen in einem solchen Raum stehen, wie gut kann man den Text dann noch lesen oder die Filme schauen? Wie weit müssen die Stühle von der Wand entfernt stehen? Wie kommt man gut aneinander vorbei? Es sind dann wirklich auch solche Fragestellungen, mit denen man sich bei der Platzierung von Texten und Medienstationen beschäftigt.

Simone:  
So ganz praktisch.

Rahel:  
Ganz praktisch.

---

Simone:  
Wie ist es dazu gekommen, dass ihr für diese Ausstellung arbeitet?

Rahel:  
Ich bin eigentlich Filmemacherin und habe - ich weiss nicht mehr vor wie vielen Jahren, es ist sicher zehn Jahre her - zehn Videos für eine Dauerausstellung im Historischen Museum in Baden gemacht und bin so wie die Jungfrau zum Kind zum Museum gekommen. Bei einer Kiniausstellung ein paar Jahre später übernahm ich dann stellvertretend die Position für Kuration. So entwickelte sich dann das Kuratieren von einem zweiten Standbein zu einem zweiten Gleis neben dem Filmemachen. Denise Tonella, die Leiterin des Nationalmuseums, kenne ich aus

der Filmbranche. Sie hatte dann auch einen meiner letzten Dokumentarfilme hier im Haus im Zuge der Frauenausstellung gezeigt. Und dann ist die Anfrage zur Mitarbeit an dieser Ausstellung gekommen, weil es da wieder um Film und Kino und die ganze Geschichte geht.

Aaron:  
Ich bin schon seit einiger Zeit hier im Haus beschäftigt. Ich bin Kurator des Sammlungsbereichs Historische Fotografie und mache ab und zu auch Ausstellungen wie diese.

Simone:  
Wie wird man Kurator:in? An der ZHdK gibt es den Studiengang «MA Cultural Critique, Curatorial Studies», kommst du aus dieser Richtung?

Aaron:  
Nein, bei uns haben sehr viele Geschichte, Kunstgeschichte, Ethnologie oder etwas in dem Bereich studiert. Der ZHdK-Studiengang ist glaube ich eher etwas Neues in der Schweiz. Das hat man eher mal aus Holland gehört. Dass es hier einen Studiengang für Kurator:innen gibt, ist nichts, was sich seit Jahren schon etabliert hat.

Ich habe in Basel im Bachelor Geschichte und Medienwissenschaften studiert und Visuelle Kommunikation im Master. Es war immer ein Wunsch von mir, in einem Museum zu arbeiten. Im Fotomuseum Winterthur habe ich dann ein Praktikum gemacht. Zwischendurch arbeitete ich auch bei einer Filmproduktionsfirma, in einem Filmverleih und in einem Verlag. Anschliessend kam ich wieder zurück zum Museum, wie das manchmal so ist. Viele, die hier aktiv sind, müssen sich etwas ans Learning by Doing halten. Das ist glaube ich sehr oft der Fall beim Kuratieren in der Schweiz. Es gibt sicher Personen, die eine Ausbildung machen in dem Bereich, auch im Ausland. Aber viele steigen über ein Praktikum oder Ausstellungsassistenzen im Museumsbereich ein. Gerade hier im Haus sind wir ein sehr grosses Team mit sehr viel verschiedenen Abteilungen und extrem vielen Arbeitsprozessen. Ich habe eben vorher die Anzahl Personen erwähnt, die bei dieser Ausstellung mitwirken, und es steckt auch sehr viel Administration und Projektleitung in der gesamten Planung drin. Wenn man da komplett ins kalte Wasser geworfen werden würde, ohne dass jemand dabei wäre, der das schon einmal gemacht hat, wäre dies extrem schwierig.

Nino:  
Am Ende der Ausstellung wird man mit zwei Streaming-Tickets entlassen. Dort steckt auch eine Kooperation dahinter. Wie kam es dazu, dass man Besucher:innen mit einem Ansporn zur Selbstrecherche und Selbsterfahrung

verabschieden wollte?

Aaron:

Diese Idee ist im Verlauf vom Projekt entstanden. Die Werbe- und Auftragsfilme, die wir projizieren, sind Filme, die man sonst nicht sehr oft auf Streaming-Plattformen oder bei SRF findet. Von den Spielfilmen hingegen zeigen wir nicht viele Filmausschnitte. Wir haben natürlich gewusst, dass rund um das Hundertjahrjubiläum von der Praesens-Film AG viele Retrospektiven stattfinden werden, bei denen man die Filme wirklich in ihrer Gänze schauen kann. Aber dennoch haben wir öfters darüber diskutiert, was das eigentlich mit so einer Ausstellung macht, die ein Filmthema als Fokus hat, aber nicht unbedingt extrem viele Ausschnitte der Filme zeigt.

Diese Entscheidung hat, wie ich finde, auch ein bisschen Mut gebraucht, weil es potenziell die Erwartung von Personen sein könnte, hierherzukommen und Filme zu sehen. Wir stehen aber komplett hinter dieser Entscheidung. Wir hatten uns auch überlegt, wo man gerne Filme guckt; nicht in der Ausstellung, wenn man steht oder auf einem kleinen Stühlchen hockt, sondern im Kino oder daheim auf dem Sofa. Damit wir Letzteres den Besucher:innen mit Streaming-Tickets ermöglichen konnten, wurden wir von Filmo an die Cinefile AG vermittelt, das ist ein Zürcher Streamingportal. Die waren offen, da mitzumachen. Das Ergebnis ist ein sehr schöner, «herziger» Abschluss, der bisher nur positive Rückmeldungen hervorgebracht hat. Wir finden es sehr schön, dass wir den Leuten von Seiten des Museums aus etwas mitgeben können, das sie anschauen können, aber nicht müssen. Die Filme sind kostenfrei und ein schönes Abschiedsgeschenk.

-----

Vielen Dank an Aaron Estermann und Rahel Grunder für den interessanten Einblick in ihre Arbeit und das spannende Gespräch. Wir freuen uns sehr auf weitere Projekte von ihnen und empfehlen die aktuelle Ausstellung *Close-up* herzlich.

**Nino Büchi**

Nino Büchi trat dieses Jahr Anfang März sein Praktikum beim Filmbulletin an. Nebenbei begann er mit dem Netzwerk-Master Filmwissenschaft und engagiert sich weiterhin im Fachverein CUT! und in der REC-Redaktion. In seiner Freizeit tüftelt er in den Bereichen des Audioeditings und der Grafik.



**VS** ↙  
**UZH**

Verband Studierende  
Universität Zürich