

«Panorama Digital – Von der Malerei zur virtuellen Realität»

Auswahl der gezeigten Exponate:

«**flow**» ist eine audiovisuelle Auseinandersetzung mit Rhythmus anhand einer Naturlandschaft. Der Betrachter wird zu einer subjektiven Wahrnehmung verschiedener Naturereignisse zwischen Realität und Fiktion angeregt. Der Einstieg erfolgt über eine malerische Landschaft, doch dann driftet der Film immer wieder in sonderbare, abstrakte Welten ab. Der filmische Aufbau folgt der klassischen musikalischen Struktur mit einem Prolog und drei Akten.

Patrick Portmann, *1984, hat diesen Sommer den Master of Arts in Design mit Spezialisierung in Short Motion, Hochschule Luzern - Design & Kunst abgeschlossen und arbeitet als freischaffender Animator und Motion Designer.



Patrick Portmann, «flow», CH 2017, 11min 45sec,
4K 4096px × 820px

«**SRF: Täglicher Kampf um Menschenleben – 360°-Film aus dem Schockraum**» zeigt Ärzte am Unispital Zürich, die um das Bein eines schwer verletzten Mannes ringen: Schaffen sie es, sein Bein zu retten? Solche Situationen üben die Notfallteams immer wieder, denn im Ernstfall, wie ihn Erzähler Andreas Hüppi erlebte, dürfen keine Fehler passieren. Eine Rettungsaktion wie diese in 360°-Perspektive gefilmt, macht auch für den nicht medizinischen Laien den von Ausnahmesituationen gekennzeichneten Alltag eines Schockraums erfahrbar.

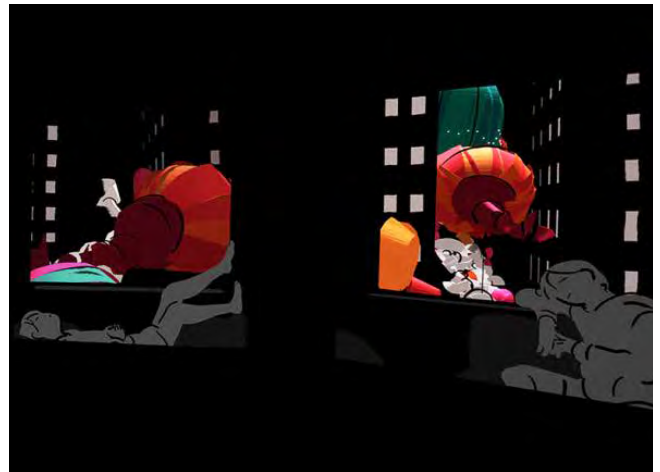
Christophe Merkle, *1990, ist ein selbständiger 360°-Filmemacher und arbeitet als wissenschaftlicher Assistent an der Hochschule Luzern – Design & Kunst in der Forschungsgruppe Visual Narrative. Derzeit forscht er in einem KTI-Projekt zusammen mit dem Schweizer Fernsehen an Erzählen im 360°-Film.



Christophe Merkle, «Täglicher Kampf um Menschenleben – 360°-Film aus dem Schockraum», CH 2017

«**Mittendrin**» Eine Person sitzt alleine in ihrem Bett. Sie liest, döst vor sich hin und starrt ins Leere, während unbemerkt hinter ihr bunte Schemen am Fenster vorbeiziehen. Den Betrachtern, die die Möglichkeit haben, sich an ihr vorbei auf die Dächer der Stadt zu begeben, offenbart sich eine gigantische, farbenfrohe Parade. Möglich wird dies, da das uns vertraute Format des Comics von Zoe Röllin zur Virtual Reality erweitert wird wo uns die Künstlerin neue Möglichkeiten von Zeichnung und Storytelling aufzeigt. Die Panels befinden sich nun nicht mehr auf einem zweidimensionalen Blatt oder Bildschirm. Sie können sich in alle Richtungen bewegen, können Dinge verbergen, die Betrachter dazu anregen, sie von einem neuen Blickwinkel aus zu entdecken – die Betrachter schauen nicht mehr als Aussenstehende auf die Geschichte, sondern sind mittendrin im Geschehen.

Zoe Röllin, *1996, interessiert sich für Storytelling, sei es im Film, im Comic, digital oder auf dem Papier. Seit Herbst 2016 studiert sie Illustration Fiction an der Hochschule Luzern, wo sie sich auch vermehrt mit Virtual Reality und den zahllosen neuen Möglichkeiten, welche das Medium bietet, auseinandersetzt.



Zoe Röllin, «Mittendrin», VR Comic, CH 2017

Das «**Bourbaki Panorama**» in Luzern – ein europäisches Kulturdenkmal – erinnert an die Internierung von 87'000 französischen Soldaten, die im Winter 1871 in der Schweiz Zuflucht finden. Der Ausflug ins Bourbaki Panorama ist auch eine Reise ins Val-de-Travers des späten 19. Jahrhunderts, wo die Schweiz ihr Selbstverständnis für Humanität und Neutralität formt. Eine packende Geschichte, die der Maler Edouard Castres 1881 auf dem 112 × 10 Meter grossen Rundbild erzählt. Castres – selber als Rotkreuz-Helfer im Krieg mit dabei – gelingt eine realistische Schilderung des Kriegselends, die sein grosses Engagement für den Frieden verrät. In seinem Maler-Team wirkte auch der junge Ferdinand Hodler mit. Das Medium Panorama gilt heute nicht nur als Vorläufer der Kinos, sondern auch als Inspiration für aktuelle mediale Trends und digitale Erzählformen.



Ausschnitt aus Edouard Castres Rundbild Bourbaki Panorama



Edouard Castres, «Bourbaki Panorama», Öl auf Leinwand, 112 m × 10 m, CH 1881