

NIFFF



NEUCHÂTEL
INTERNATIONAL
FANTASTIC FILM FESTIVAL

NIFFF - Medienmitteilung, 06.06.2024
Zur unmittelbaren Veröffentlichung

NIFFF 2024: DAS NIFFF EXTENDED-PROGRAMM STEHT

Das Neuchâtel International Fantastic Film Festival (NIFFF, 5. - 13. Juli) publiziert das Programm von NIFFF EXTENDED, dem professionellen, spezialisierten Angebot des Festivals, unterstützt von der SRG SSR, bestehend aus kostenlos zugänglichen Talks mit international renommierten Gästen. Das Publikum erhält etwa die Gelegenheit, mehr zu erfahren über die visuellen Effekte (VFX) der Serie **THE LAST OF US**, oder über Wes Andersons Universen im Gespräch mit seinem Modellbauer Simon Weisse. Speziell gewichtet wird dieses Jahr das Thema Ökologie im fantastischen Universen, etwa mit einer Podiumsdiskussion zu Öko-Fantasiewelten. Geplant ist zudem ein Gespräch mit Saul Pandelakis, einem SF-Autor und multidisziplinären Künstler mit Schwerpunkt auf queerem Design, der zudem als Mitglied der internationalen Jury der 23. Ausgabe amtiert. Auch das Schweizer Schaffen ist gut vertreten, mit mehreren Schweizer Game Design-Präsentationen und einer Talkrunde zu einen 70er-Jahre-Publikumsscherz aus den Archiven der RTS.

IMAGING THE FUTURE: DIGITALES SCHAFFEN & NEUE TECHNOLOGIEN

In der Veranstaltungsreihe **IMAGING THE FUTURE**, die sich mit Schnittstellen zwischen audiovisueller Produktion und technologischer Innovation befasst, steht das Thema Ökologie im Mittelpunkt eines Talks mit Spiel-Elementen (**LET'S PLAY NATURE**), an dem das **GameLab UNIL-EPFL** das Gamedesign der Spiele **STRAY** (BlueTwelve Studio / Annapurna Interactive, 2022) und **KONA II: BRUME** (Ravenscourt, 2023) vorstellt. **Tabea Iseli**, Game Director bei **Stardust Studio**, und **David Wildemann**, Co-CEO und Creative Director bei **neoludic games**, sprechen anhand von zwei ihrer in der Entwicklung befindlichen Spiele über Wholesome Games und stellen dabei das Schweizer Design in den Vordergrund (**AHEAD OF THE GAME: THAT COSY FEELING**).

Die visuellen Effekte (VFX) der Blockbuster-Serie **THE LAST OF US** (Neil Druckmann, Craig Mazin, HBO, US, 2023) werden erklärt von **Espen Nordahl** von den norwegischen **Storm Studios**.

Creepypasta, Backrooms, digitaler Urbex: Das Internet ist zu einem fruchtbaren Boden für die Schaffung und Verbreitung von Horrorgeschichten geworden. Eine Rundtischgespräch zum Thema **INTERNET HORROR** versammelt Fachleute auf dem Gebiet - den französischen Videokünstler und Youtuber **Obscuria** sowie **Mélanie Courinat** und **Yatoni Roy Cantu**, zwei französisch-schweizerische Kunstschaffende, welche die Kunstresidenz **Résidence Evil** gegründet haben. Einige der Werke, die aus dieser Residenz hervorgegangen sind, werden in der Villa zu sehen sein.

Im Rahmen von **ANIMATION FOR GROWNUPS** erklärt der indische Filmmemacher **Ishan Shukla** die technischen und kreativen Aspekte der Verwendung des Game-Motors Unreal Engine für die Animation seines Films **SCHIRKOA: IN LIES WE TRUST** (IN/FR/DE, 2024). Andererseits erzählt **Toby Seale** vom britischen Animationsstudio **DNEG**, wie er als Lead Animator die farbenfrohe Animation von **NIMONA** (Nick Bruno und Troy Quane, US, 2023) verantwortete, einem Oscar-nominierten Märchen, das auf einer Graphic Novel beruht.

Im Zeitalter der digitalen Spezialeffekte bleibt **Simon Weisse** einer der weltweit wenigen Spezialisten für 3D-Modelle. Er ist der Architekt der eigenwilligen Welten von Wes Anderson, hat aber auch für Lana und Lilly Wachowski oder für Steven Spielberg gearbeitet. In einem Gespräch (**PRACTICAL VFX**) blickt der Künstler hinter die Kulissen seiner jüngsten Arbeit mit Wes Anderson und erörtert zudem die Komplementarität seiner Kunst mit CGI.

NEW WORLDS OF FANTASY

Das Literaturforum **NEW WORLDS OF FANTASY** greift gesondert die Umweltproblematik auf, die viele Kunstschaffende beschäftigt. Ihre Werke stellen die Umstände nicht mehr nur dar, sondern erwecken sie zum Leben. Für die Gesprächsrunde **EMBODYING (DIS)ENCHANTED TOMORROWS**, in Zusammenarbeit mit dem Observatoire des récits et imaginaires de l'anthropocène (**ORIA**) der Universität Lausanne (**UNIL**), setzt sich **Saul Pandelakis**, Autor und Forscher an der Universität Toulouse-Jean Jaurès sowie Mitglied der internationalen Jury der 23. Ausgabe, zusammen mit der Schweizer Künstlerin und Autorin **Lucia Masu**, der auf Utopien spezialisierten französischen Philosophin und Autorin **Alice Carabédian** und der Schweizer Forscherin und Schauspielerin **Sophie Desbiolles**. Die Diskussionsrunde nimmt insbesondere Bezug auf **THE ALLUVIALS**, eine Installation der US-Künstlerin Alice Bucknell, die in Zusammenarbeit mit dem **MUDAC** in der "Villa" ihre Weltpremiere feiert. Die Künstlerin stellt die politischen Herausforderungen einer Dürre in Los Angeles in der nahen Zukunft aus der Sicht verschiedener menschlicher und nicht-menschlicher Akteure dar.

Die Werke von **Saul Pandelakis** regen an zum Nachdenken über die Art und Weise, wie wir unsere Gesellschaft gestalten, und wir mit (mehr oder weniger) Unseresgleichen in Beziehung treten. Im Gespräch mit **Tammara Leites**, einer auf Mensch-Maschine-Interaktionen spezialisierten Künstlerin, Designerin und Entwicklerin, die bei **Transmii** auf Mensch-Maschine-Interaktionen spezialisiert ist, erörtert er das Gewicht der Sprache in seinen anspruchsvollen, sensiblen Erzählungen. Mit anschließender Signierstunde.

WEITERE SPANNENDE TALKS

Die **Radio Télévision Suisse (RTS)** blickt auf das Interesse des Schweizer Fernsehens für Science-Fiction-Kultur zurück. **Marlène Belilos** (TV-Produzentin), **Didier Bufflier** (Head of **ArchiveLab-RTS**) und **Sophie Meyer** (Head of Publishing and Partnerships at **RTS Data and Archives Department**) sprechen über einen breit angelegten Publikumsscherz, den sich die RTS 1971 erlaubte (**RTS ARCHIVES: CREATING A TV HOAX**). Eine weitere Roundtable mit mehreren Fachpersonen vertieft die Retrospektive **EAT THE RICH**, welche die Darstellung von Eliten im Genrekino zum Thema hat.

KONTAKT

Yael Golan | Head of Press
yael.golan@niff.ch | T: +41 32 730 50 33