

Und der Oscar geht nach... Bern!



«Eine unglaubliche Ehre»: Lukas Tiberio Klopfenstein (29) posiert mit dem Oscar für die visuellen Effekte in «Blade Runner 2049». Links im Bild der British Academy Film Award, den der Film dieses Jahr ebenfalls gewann.

Fotos: PD

KINO Ein Berner in Kanada gewinnt den bedeutendsten Filmpreis der Welt. Lukas Tiberio Klopfenstein hat die oscar-gekrönten visuellen Effekte im Blockbuster «Blade Runner 2049» mitgestaltet. Der 29-Jährige ist sehr stolz. Und hat manchmal Heimweh.

«Blade Runner 2049» ist ein guter Film. Erzählerisch, ja. Vor allem aber: optisch. Es ist nicht vermessen, die Spezialeffekte in der Fortsetzung von Ridley Scotts Kultfilm «Blade Runner» von 1982 als atemberaubend zu bezeichnen. Es ist der 4. März, als «Blade Runner 2049» in Los Angeles mit dem Oscar für die besten visuellen Effekte ausgezeichnet wird. Eine logische Wahl.

Dabei sind die Bedenken gross, bevor der Film im Herbst 2017 Weltpremiere feiert. Fans und Experten fragen sich, ob der zweite Teil von Ridley Scotts Kultfilm «Blade Runner» (1982) eine dieser seelenlosen Fortsetzungen wird, von denen es schon viel zu viele gibt, quer durch alle Filmgenres hindurch. Sie fragen sich, ob die Kreuzung von Mensch und Maschine im Film mit Ryan Gosling und Harrison Ford zum aufgewärmten Gag wie in der «Terminator»-Reihe wird. Ob Regisseur Denis Villeneuve die Geschichte um Kopfgeldjäger Rick Deckard, der unerwünschte Androiden aus dem Verkehr zieht, selbst aber ein elektrisches Schaf als Haustier hält, nicht adäquat weiterdenkt. Sie fragen

sich, ob «Blade Runner 2049» am Ende das Original verrät.

Eine unglaubliche Ehre

Die Antworten sind: Nein, Nein, Nein, Nein. Und das dem so ist, ist das Mitverdienst eines Berners. Lukas Tiberio Klopfenstein arbeitet seit drei Jahren bei der Firma Double Negative in der kanadischen Metropole Vancouver, die für die visuellen Effekte für «Blade Runner 2049» verantwortlich zeichnet. Der 29-Jährige ist einer von 260 Spezialisten, die bei Double Negative am Film gearbeitet haben. Klopfenstein war als Rotoscoping-Paint- Supervisor tätig. Er kontrollierte, wie gut seine Kollegen Gegenstände im Vordergrund manuell überzeichneten, um sie dann am Computer vom Hintergrund zu isolieren und mit individuellen Effekten zum Leben zu erwecken. Oder, viel einfacher gesagt: Klopfenstein war mitverantwortlich dafür, dass das computergenerierte Los Angeles im Jahr 2049 in dem Film so düster aussieht. Dass Officer Ks (Ryan Gosling) holografische Gespielin Schaf als Haustier hält, nicht adäquat weiterdenkt. Sie fragen

Gesichter und Körper, die in «Blade Runner 2049» ineinander verschmelzen, dies so tun, dass man meint, es passiere wirklich.

Für ihn sei es eine «unglaubliche Ehre», dass die Arbeit seines Teams mit dem Oscar ausgezeichnet worden ist, sagt Klopfenstein jetzt. Er fühle sich sehr privilegiert, Teil dieser Firma zu sein. 16 Monate lang waren die Leute von Double Negative allein mit der «Blade Runner 2049»-Postproduktion beschäftigt. In dieser Zeit sei ein «extremer Realismus» geschaffen worden, den man selten im Kino sehe, findet Klopfenstein. Das sei wohl einer der Gründe für den Gewinn des Oscars. Ausserdem hätten die visuellen Effekte in «Blade Runner 2049» eine klare Funktion. «Sie fördern die Kommunikation der Geschichte und überladen den Film nicht einfach mit Spezialeffekten.»

Ein steiler Aufstieg

Lukas Tiberio Klopfenstein kommt aus einer Filmfamilie. Sein Vater Clemens Klopfenstein ist einer der einflussreichsten Schweizer Regisseure der letzten vierzig Jahre. Er sorgte zuletzt mit «Das Ächzen der Asche», dem dritten Teil seiner schrägen Polhofer-Trilogie, für Gesprächsstoff. Papa Clemens sei jetzt «sehr stolz und überglücklich», sagt der Sohn. «Dabei war er da-

mals nicht begeistert, als er erfuhr, dass ich auch im Film arbeiten wollte.» Es habe Zeit gebraucht, ihn davon zu überzeugen. Das sei nun endgültig geschafft. «Der Oscar ist die Krönung auf dem Sahnehäubchen», sagt er.

Dass der junge Klopfenstein bei Double Negative in Kanada gelandet ist, hat allerdings nichts mit dem Einfluss seines Vaters zu tun. Der gebürtige Berner, der grösstenteils in Umbrien aufgewachsen ist, studierte nach der Matur visuelle Kommunikation in Lugano. Nach zwei Zivildienst-

«Die Effekte in «Blade Runner 2049» fördern die Kommunikation der Geschichte und überladen den Film nicht.»

Lukas Tiberio Klopfenstein

einsätzen zog er nach Vancouver, um an der dortigen Filmschule 3-D-Animation und visuelle Effekte zu studieren. Bei der Abschlussfeier lernte er die Recruiters von Double Negative kennen, Frauen und Männer, die die bes-

ten Studienabgänger für ihr Unternehmen gewinnen wollen. «Eine Woche später habe ich den Vertrag unterschrieben.»

2015 hat Klopfenstein bei Double Negative angefangen und dort bereits einen steilen Aufstieg in kurzer Zeit hinter sich. Er wurde zum Digital Compositor befördert. «Ich bin der letzte Künstler, der an einer Einstellung arbeitet, bevor sie in den Film eingefügt und im Kino vorgeführt wird», sagt Klopfenstein. «Die Verantwortung ist hoch, aber mein kreativer Input deshalb auch grösser.»

Derzeit ist Klopfenstein für den Marvel-Blockbuster «Ant-Man and the Wasp» kreativ, der voraussichtlich Anfang Juli weltweit in die Kinos kommt.

Ein vager Plan

Klopfenstein, der mit einer Italienerin liiert ist, die ebenfalls bei Double Negative arbeitet, hat manchmal Heimweh. Er sei «sehr stolz» auf seine Heimat und liebe die Kultur, den Lebensstil und die Leute in der Schweiz. Jedes Jahr verbringe er Weihnachten bei seiner Grossmutter in der Nähe von Solothurn. Diesen Sommer werde er eine Auszeit nehmen und ein «bisschen Zeit zu Hause» verbringen.

Und eines Tages, sagt er, würde er gerne eine Firma für visuelle Effekte gründen. «Vielleicht in Bern?»

Fabian Sommer

Biel richtet gross an

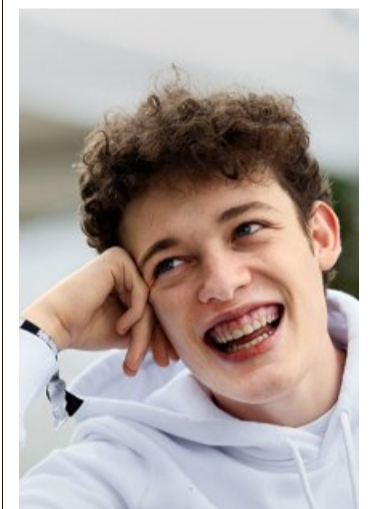
FESTIVAL Die Bielerseebucht wird diesen Sommer erstmals Schauplatz eines grossen Festivals. Jetzt ist das definitive Programm bekannt.

Es ist eine der schönsten Ecken der Schweiz. Und diesen Sommer wird die Bielerseebucht mit Sicht auf die Petersinsel und die Jurakette auch erstmals Austragungsstätte eines schönen Grossanlasses. Gestern haben die Organisatoren des Lakelive Festival in Biel das vollständige Programm bekannt gegeben.

Auf die Fans wartet ein bunter Mix aus internationalen und nationalen Stars. Zwischen 27. Juli und 4. August spielen unter anderem Gentleman, Bastille, John Newman, Clean Bandit und Beatrice Egli. Eröffnet wird das Festival mit einem «Best of Biel»-Abend. Dann geben sich nebst vielen anderen Lokalhelden die Hitparadenstürmer Pegasus, James Gruntz und Nemo die Ehre. «Es wird grossartig», sagt der 18-jährige Rapper. «Ich freue mich auf einen einzigartigen Sommer am Bielersee.»

Einzigartig am Lakelive Festival wird der grosse kostenlos zugängliche Bereich. Dort sind Strassenkünstler in Aktion, es gibt Poetry-Slams, Nähworkshops, Marktstände und ein Fest der lokalen Bierbrauereien. Ausserdem finden am Festival Beachvolleyball- und Beachsoccer-Turniere statt. Und am «Sandy Beach» am Seeufer locken bunte Cocktails. fs

Lakelive Festival: 27. Juli bis 4. August, Biel. www.lakelive.ch



Bereit für ein Heimspiel: Rapper Nemo. Foto: Christian Pfander

TV24 sucht Ninjas

FERNSEHEN TV24 lanciert die Schweizer Version der Wettkampfschow «Ninja Warrior». Jetzt sucht der Privatsender Kandidaten.

Es ist eine der spektakulärsten TV-Shows der Welt. In «Ninja Warrior» absolvieren Sportlerinnen und Sportler einen knallharten Hindernisparcours, der Sieger gewinnt ein saftiges Preisgeld. Das in Japan erfundene Format wurde zuletzt in Deutschland zum Publikumshit.

Im kommenden Herbst nun lanciert TV24 «Ninja Warrior Switzerland», moderiert von Nina Havel und Maximilian Baumann. Der Schweizer Privatsender sucht ab sofort «mutige Kandidatinnen und Kandidaten für die weltweit härteste TV-Wettkampfschow», wie es in einer Mitteilung heisst. Dem Sieger der Schweizer «Ninja Warrior»-Version winken 100 000 Franken. Infos: www.tv24.ch/ninja-warrior-anmeldung. fs



Dafür gabs den Oscar: Die visuellen Effekte im Film «Blade Runner 2049» sind schön...



...und manchmal unheimlich.