

Швейцарцы показали в Каннах цифровые таланты | Les Suisses ont montré leurs talents numériques au Festival de Cannes

Автор: Лейла Бабаева, , 22.05.2015.



Мультфильм Sequenced с меняющимся сюжетом (apelab.ch)

Специалисты из Конфедерации побывали на кинофестивале, чтобы заявить о себе тысячам съехавшихся туда профессионалов, и продемонстрировали свои достижения в сфере цифровых технологий, которые могут помочь в создании фильмов будущего.

Des spécialistes de la Confédération ont visité le célèbre Festival pour montrer leur potentiel de l'art numérique aux professionnels de cinéma. Certaines compétences sont à la pointe de la technologie en Suisse et peuvent être la base de création des films jamais vus.

Les Suisses ont montré leurs talents numériques au Festival de Cannes

Эксперты из Швейцарии попали на Лазурный Берег благодаря организаторам международного кинофестиваля [Tous Ecrans](#), который существует с 1995 года, проводится в Женеве и изучает связи между кино, телевидением и новыми формами цифрового творчества. Директор Tous Ecrans Эммануэль Кюэно рассказал в интервью журналу *Vilan*, что для достижения новых горизонтов швейцарским кинематографистам важно выбрать позицию на пересечении творчества и технологических инноваций. «В последние годы и даже месяцы успешными стали те проекты, которые создавались именно на такой основе».

17 мая в Каннах были представлены несколько самых многообещающих проектов, чтобы продемонстрировать международному кинематографическому сообществу (продюсерам, режиссерам, дистрибьюторам, студиям), что Швейцария сильна в сфере цифровых технологий, и привлечь иностранных профессионалов к сотрудничеству со швейцарскими коллегами.



Эммануэль Кюэно: «Для швейцарских кинематографистов важно выбрать позицию на пересечении творчества и технологических инноваций» (bilan.ch)

«Сегодня важно быть в числе пионеров и неуклонно развивать профессионализм в области «цифрового творчества», - добавил директор Tous Ecrans. Чтобы это осуществить, необходимо привлечь финансирование и добиться от властей стабильной поддержки. В противном случае Конфедерация рискует надолго остаться без «цифровых дарований», которые просто уедут за границу.

Этими причинами и объясняется желание популяризировать интересные проекты, рожденные в головах швейцарских талантов. Например, представленный на фестивале Tous Ecrans в ноябре прошлого года симулятор птичьего полета Birdly (разработанный в Высшей школе искусств Цюриха) позволяет, надев очки виртуальной реальности и приняв горизонтальное положение на подвижной платформе с крыльями, почувствовать себя птицей, парящей в облаках. Проект получил лестные отзывы во многих странах, включая США. Такие разработки могут стать движущей силой в сфере «цифрового творчества», привлекая инвесторов, демонстрируя политикам выгодные стороны отрасли и мотивируя их на создание лучших условий для появления новых проектов, отметил Эммануэль Кюэно.

У каждого автора было по двадцать минут на представление своего детища с самой выгодной стороны.



В игре MindLear участник управляет событиями буквально при помощи своего мозга (bilan.ch)

Краснеть им не пришлось, так как проекты в Канн они привезли действительно интересные. Три из них тесно связаны с кино, а остальные созданы с упором на технологичность. Разработанный компанией arelab мультфильм Sequenced для очков виртуальной реальности и портативных устройств окружает зрителя на 360 градусов, а развитие сюжета зависит от угла, под которым человек смотрит новое творение. Такой прием аналогичен уловке в книгах-играх, где главным героем выступает сам читатель – например, в романе американского фантаста Гарри Гаррисона «Стань Стальной Крысой». CtrlMovie трудятся над остросюжетным интерактивным фильмом Late Shift, где зритель принимает решения за главного героя. MindMaze сосредоточили усилия на разработке игры MindLear для виртуальной реальности, где игрок получает возможность контролировать события посредством излучаемых его мозгом электромагнитных волн.

Фильмы в 3D? Если описанные проекты будут развиваться и будут появляться новые, еще более оригинальные, то 3D-технологии станут воспринимать, как печатную машинку рядом с ноутбуком. Впрочем, уже сейчас возникают вопросы: угрожают ли такие разработки существованию классического «двухмерного» кино? Как благодаря техническому прогрессу изменится работа актеров? Ответы на эти вопросы даст будущее, но одно можно сказать почти наверняка: любителям новых ощущений скучать не придется.

[каннский кинофестиваль](#)

Статьи по теме

[Всеэкранное кино в Грютли](#)

[В Швейцарии наградили новые IT-talанты](#)

[Новое кино на фестивале Black Movie](#)

Source URL: <https://nashagazeta.ch/news/education-et-science/19675>