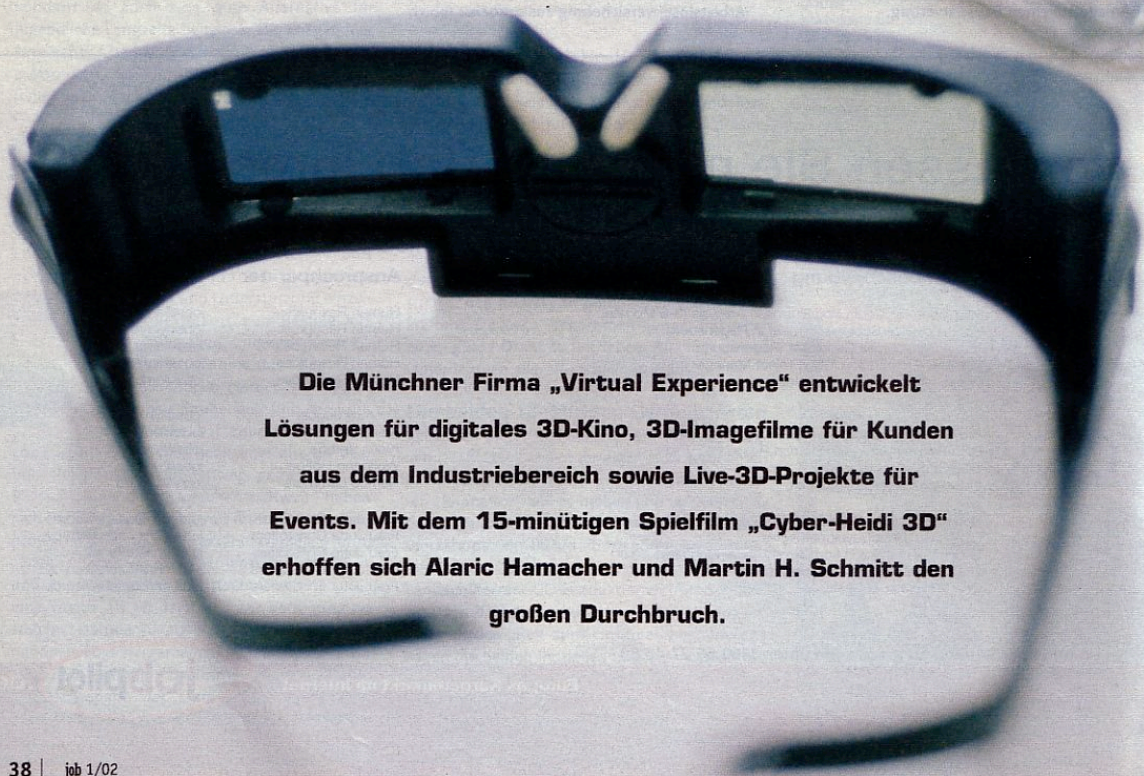


OPTIK ZUM GREIFEN



Die Münchner Firma „Virtual Experience“ entwickelt Lösungen für digitales 3D-Kino, 3D-Imagefilme für Kunden aus dem Industriebereich sowie Live-3D-Projekte für Events. Mit dem 15-minütigen Spielfilm „Cyber-Heidi 3D“ erhoffen sich Alaric Hamacher und Martin H. Schmitt den großen Durchbruch.



Über Stock und Stein: Dreharbeiten zu „Cyber-Heidi 3D“ in der Pampa des Braunecks im bayerischen Lenggries.



„Nichts würde uns besser gefallen, als die Welt auch auf der Leinwand räumlich zu erleben.“

Cyber Heidi ist guter Dinge. Gerade war sie noch am Pfahl gefesselt. Nun kann sie über die Bergwiese spazieren. Hoch oben auf dem Gipfel hingegen robbt Linus, der Programmierer, durch den Matsch, rammt die rampantierte Fahnenstange in den Boden und schreit verzweifelt: „Sieg!“ Doch eigentlich hat er den Glauben daran verloren. Linus ist in seinem eigenem Computerspiel gefangen und findet nicht mehr zum „Game over“, um wieder in die normale Welt zu kommen.

Der 24-jährige Linus-Darsteller Harald Geil wirft sich so lange in den Matsch am Brauneck in Lenggries, bis die Szene richtig abgedreht ist. Einmal, zweimal, dreimal, zehn Mal. Ein anderer hätte schon längst aufgegeben. Doch Harald hatte der Drehbuch-Stoff im Cyber Space sofort gefallen. Er findet es spannend, in der ersten fiktionalen 3D-Produktion von Virtual Experience die männliche Hauptrolle zu spielen – auch wenn er nie gedacht hätte, dass er „so viel Zeit im Matsch verbringen wird“.

Mit „Cyber-Heidi 3D“ realisierten Alaric Hamacher, 31, und Martin H. Schmitt, 33, ihre erste fiktionalen 3D-Produktion – und wollen damit ihrer im Januar 2000 gegründeten Firma Virtual Experience den ultimativen Erfolgskick geben. Zwei Optikjunkies, die zusammenpassen wie Filmklappe und Stoppuhr. Geschäftsführer Hamacher ist für die Produktion zuständig, Schmitt ist Creative Director. Kennen gelernt haben sie sich auf der Münchner Hochschule für Fernsehen und Film.

Dank eines Stipendiums für Nachwuchsproduzenten der VGF (Verwertungsgesellschaft für Nutzungsrechte an Filmwerken) konnte das Duo ein Büro im Bayerischen Filmzentrum in Geiselgasteig bei München beziehen. Dort hängt eine riesige Sammlung von 3D-Brillen. Technische Journale stapeln sich auf dem Boden. Surrende Rechner, halbvoller Kaffeetassen, Pizzakartons

und die Augenringe der Praktikanten lassen vermuten, dass hier bis spät abends gearbeitet wird. Kein Wunder, dass sich da schon mal die Optik verschiebt. Schmitt: „Wir nehmen unsere Umgebung dreidimensional wahr und nichts würde uns besser gefallen, als die Welt auch auf der Leinwand räumlich zu erleben.“

Kino zum Anfassen fasziniert und ergreift das Publikum seit jeher. Legendar geworden ist die Vorführung der Brüder Lumière, die 1895 „L'arrivée du train“ präsentierten. Bei Einfahrt des Zuges fielen die Zuschauer reihenweise in Ohnmacht oder verließen schreiend den Saal. Verständlich, dass bereits namhafte Regisseure in regelmäßigen Abständen mit 3D experimentierten, wie zum Beispiel Alfred Hitchcock, der den Klassiker „Bei Anruf Mord“ zunächst in 3D drehte, dann aber doch in 2D aufführte.

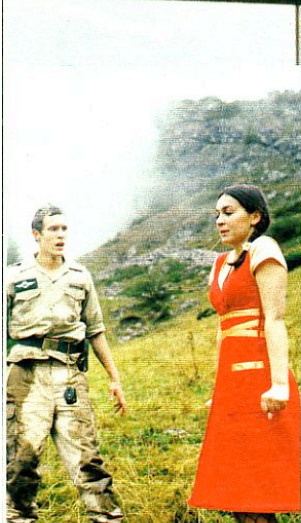
Jahrzehntelang lag der Traum vom räumlichen Kinogenuss bis auf wenige aufwändige und kostspielige Ausnahmen in tiefem Schlaf. Die Technik hatte dem dreidimensionalen Film immer wieder einen Strich durch die Rechnung gemacht. Die Gründe: immens hohe Produktionskosten, keine Möglichkeit der Post-Produk-



selfmade

Ideen in 3D

Kontakt:
Virtual Experience GbR
Bayerisches Filmzentrum
Bavariafilmplatz 7
82031 Geiselgasteig
Tel. (089) 6 49 81-0
www.virtual-experience.de
info@virtual-experience.de



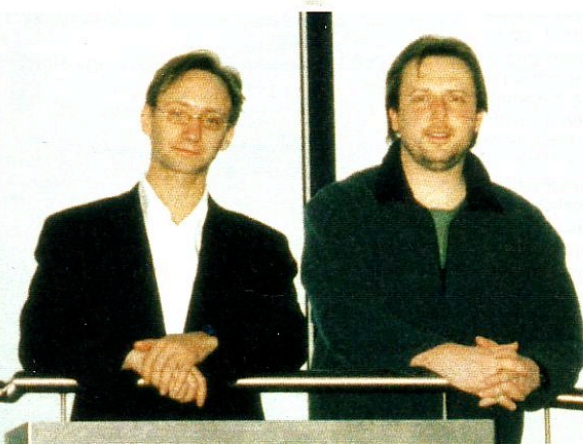
Cyber-Heidi hat sich verliebt. In den Erschaffer des Computerspiels, in dem sie sich befindet ... Alaric Hamacher (li.) und Martin H. Schmitt (re.) sind die geistigen Väter des 3D-Spektakels in den Bergen.

tion, analoge Kameras, unhandlich wie Waschmaschinen, schlecht sitzende Rot-Grün-Brillen und stechende Kopfschmerzen beim Zuschauer – bis Virtual Experience das Problem schließlich löste. Schmitt breitet die Hände aus und fährt damit durch die Luft: „Wer staunt nicht, wenn die Riesenwelle über den eigenen Kopf hinwegschwappt, die Popcorn-Tüte aber trocken bleibt?“ Hamacher nickt: „Wir ließen nicht locker, weil wir spürten, dass die neue Technik in den Startlöchern steht.“ Das Telefon klingelt. Schmitt organisiert die nächsten Produktionstage. Seine Überzeugungskraft ist legendär. Er hat es schon geschafft, den Musiker Konstantin Wecker und den Schauspieler Christian Berkel („Das Experiment“) für Produktionen zu gewinnen – ohne ihnen eine Gage zahlen zu müssen.

Geld war immer ein Thema. Aber den beiden 3D-Maniacs gelang es, eine Innovationsförderung von der Filmförderanstalt (FFA) zum Bau einer 3D-Kamera zu erhalten. Mit dieser Finanzspritze konnten sie eine 3D-Digital Videokamera nach ihren eigenen Vorstellungen und Maßstäben bauen lassen, die Kamera „VEX II 3D“. Die Software ist schon zum Patent angemeldet. Und Hamacher und Schmitt sind happy. Sie sind davon überzeugt, dass ihre vergleichsweise kleine Kamera den dreidimensionalen Film revolutionieren wird. Denn sie arbeitet digital und macht zum ersten Mal 3D-Live-Projekte realisierbar. Darüber hinaus ist sie so handlich, leicht und kompakt, dass sie selbst unter extremen Bedingungen einsetzbar ist. Filmen in spektakulären Felsschluchten, dreidimensionale Unterwasser-Aufnahmen, der Einsatz als Steadi-

cam, als Handkamera oder die Montage auf einen Kran – „die VEX II 3D schafft das spielend“, versprechen die beiden Entwickler. Auch extreme Weitwinkelaufnahmen seien im Gegensatz zu herkömmlichen analogen Kameras möglich.

Kein Wunder, dass die „VEX II 3D“ zum technischen Herz von Virtual Experience geworden ist. Sie soll die Zukunftsvisionen der 3D-Freaks realisieren, Dokumentationen sowie fiktionale Inhalte auf die Leinwand bringen. Einige Imagefilme für Kunden aus dem Industriebereich wurden schon produziert, unter anderem für die „Süddeutsche Zeitung“, deren riesige Druckmaschinen in 3D gefilmt wurden. Schmitt erklärt: „Die Größe solcher Objekte kann mit 2D nicht annähernd so beeindruckend vermittelt werden.“ Die VEX Filme werden im Zweiband-Format, also mit zwei Kameras, deren Abstand dem Augenabstand entspricht, in voller Auflösung aufgenommen. Dadurch erreichen sie für den Betrachter eine Räumlichkeit, die von keiner Software errechnet werden kann. Und noch etwas kann Virtual Experience seinen Kunden bieten: Die Mischung von Realaufnahmen mit digital programmierten 3D Effekten, deren digitale Postproduktion das Duo im eigenen Haus anbietet. Das spart nicht nur Kosten, sondern ermöglicht erstmalig eine unkomplizierte, nachträgliche Bearbeitung des 3D-Effektes. Hamacher und Schmitt sind zuversichtlich. Sie sind davon überzeugt, dass der dreidimensionale Film eine große Zukunft hat. Ihre Gesichter strahlen „Sieg!“ aus. Und im Gegensatz zu ihrem Cyber-Protagonisten glauben sie daran.



Fotos: Peter von Fulbert