

**VIRTUAL  
EXPERIENCE**

# *Cyber-Heidi 3D*

- eine virtuelle Alpensaga



**Kurzspielfilm in stereoskopischem 3D**

**15 Minuten**

**gefördert durch den**





## VORSPANN

*„Heidi legte einen Arm um den Hals des Geißleins und fragte teilnehmend: ‘Was hast Du, Schneehöppli?’“*

*Johanna Spyri: Heidis Lehr- und Wanderjahre*

**So und nicht anders** kennen wir sie, Johanna Spyris herzige Romanfigur aus den Schweizer Alpen. Ziegenmilch trinkend versorgt die rotbäckige Maid lahrende Berg- und Stadtzicklein, kauzige Almöhis und debil grinsende Geißenpeter. Zum Glücklichein braucht sie nur eines: dunkle Tannen und grüne Wiesen im Sonnenschein, hollerididudeldö.

**Mehr als 120 Jahre** nach dem Erscheinen des Romans ist es höchste Zeit, sich von Hüttli, Dörfli und selbstgestrickten weißen Strümpfli zu verabschieden. Heidi wird erwachsen, ihre Welt aber bleiben die Berge: War im Industriezeitalter die kitschig-verklärte Alpenidylle Heidis Heimat, ist es im 21. Jahrhundert der nicht minder kitschige virtuelle Cyberkosmos. Fakt ist: Die geschlechtslose Romanfigur ist tot – es lebe **CYBER-HEIDI 3D** ! Doch auch im Jahr 2001 fällt es nicht immer leicht, Sein und Schein voneinander zu unterscheiden...



# ÜBERSICHT

	<b>Seite</b>
<b><i>CYBER-HEIDI 3D - Inhalt</i></b>	
Computerspezialist LINUS (Harald Geil) ist gerade dabei, seinem brandneu entwickelten Spiel den letzten Schliff zu geben, als ein System-Absturz ihn in den Cyberkosmos hineinzieht. LINUS setzt alles daran, wieder an seinen sicheren Schreibtisch zurückzukehren, doch die virtuelle HEIDI (Barbara Romaner) hat ganz andere Pläne mit ihm...	<b>...4</b>
<b>3D-Technik</b>	
VIRTUAL EXPERIENCE entwickelte in Zusammenarbeit mit dem Regisseur Ingo Knopf eine völlig neue 3D-Kamera, die ein revolutionäres Kino-Ereignis verspricht: eine virtuelle Alpensaga für die Cybergeneration.	<b>...5</b>
<b>3D-Rückblick</b>	
Der Traum vom dreidimensionalen Sehgenuss ist so alt wie die Geschichte des Kinos...	<b>...7</b>
<b>VIRTUAL EXPERIENCE</b>	
Virtual Experience wurde im Jahr 2000 gegründet. Das Münchener Unternehmen widmet sich der Produktion von digitalem 3D-Content.	<b>...8</b>
<b>Das 3D-Team</b>	
Kluge Köpfe wagen den Versuch, das 3D-Kino endlich aus seinem Schattendasein zu befreien. Zum 3D-Team gehören: Alaric Hamacher, Martin H. Schmitt und Ingo Knopf.	<b>...9</b>
<b>Schauspieler</b>	
Neue Darsteller für ein völlig neues Projekt. Die Nachwuchsschauspieler Barbara Romaner und Harald Geil erleben auf einer Alm das größte virtuelle Abenteuer ihres Lebens...	<b>...12</b>
<b>Locations</b>	
Mitten in der malerischen Kulisse der bayerischen Alpen entsteht der erste volldigitale 3D-Heidi-Film der Filmgeschichte.	<b>...13</b>
<b>Anfahrt</b>	<b>...14</b>
<b>Produktionsdaten &amp; Kontakt</b>	<b>...15</b>



## ***INHALT***

**Befreie HEIDI und erbeute die Fahne der grünen Kämpfer!** Das ist das Ziel des Computer-Spiels, das der Programmierer LINUS (Harald Geil) gerade entwickelt. Zu dumm, dass sich LINUS durch einen System-Absturz plötzlich in seiner eigenen virtuellen Welt wiederfindet. Auch blöd, dass sich seine Figuren verselbständigt haben: Aus den barbarisch ballenden Kämpfern sind Kaffee trinkende Pazifisten geworden, die Fahne knistert lustig im Lagerfeuer und eine eben noch gefesselte HEIDI (Barbara Romaner) springt jetzt heiter durch grüne Wiesen. Finstere Aussichten also für LINUS, der alles dafür geben würde, das Spiel zu beenden und an seinen sicheren Schreibtisch zurückzukehren.

**Nach mehreren erfolglosen Versuchen,** das Problem zu lösen, scheint es für LINUS nur noch einen Ausweg zu geben: virtuellen Selbstmord. Aber da hat er die Rechnung ohne HEIDI gemacht: Sie hat sich nämlich verliebt, träumt von trauter Zweisamkeit und setzt alles daran, den attraktiven Computer-Freak nicht wieder an die reale Welt zu verlieren. Wie wird sich LINUS entscheiden? Und liegt sein Schicksal tatsächlich in seiner Hand?



## **3D-TECHNIK**

**Neue Inhalte – neue Technik:** Das Münchener Unternehmen VIRTUAL EXPERIENCE (VEX) produziert den ersten volldigitalen plastischen Heidi-Film der Filmgeschichte.

**Für die Produktion *CYBER-HEIDI 3D*** entwickelte VEX gemeinsam mit dem Regisseur Ingo Knopf eine vollkommen neuartige 3D-Kamera: ***VEX II 3D***.

**Die zukunftsweisende 3D-Digital Video Cam** ist so handlich, leicht und kompakt, dass sie selbst unter extremsten Bedingungen einsetzbar ist. Filmen in spektakulären Felsschluchten? Dreidimensionale Unterwasser-Aufnahmen? Einsatz als Steadicam? Als Handkamera? Montage auf einem kleinen Kran? Kein Problem. Was bisher bei 3D-Filmproduktionen undenkbar war, wird mit der 3D-DV Cam zu einer der leichtesten Übungen. Auch extreme Weitwinkelaufnahmen sind im Gegensatz zu herkömmlichen 3D-Kameras möglich. Und das alles bei erstklassiger Bildqualität.

**VEX-Filme werden im Zweiband-Format**, also mit zwei Kameras in voller Auflösung aufgenommen und erreichen damit für den Betrachter eine Räumlichkeit, die von keiner Software errechnet werden kann.

**VEX setzt neue Maßstäbe** - nicht nur beim Dreh. Die volldigitale Postproduktion kann im eigenen Haus stattfinden. Das spart nicht nur Kosten, sondern ermöglicht zudem erstmalig eine unkomplizierte nachträgliche Bearbeitung des 3D-Effektes.



## **3D-TECHNIK**

**Auch die Vorführ-Technik** eröffnet neue Welten. Aus dem Zweiband-Format lassen sich alle anderen 3D-Vorführformate herstellen. Drei Möglichkeiten bieten sich an:

### **Filmprojektion:**

- 2 Projektoren, Silberleinwand, Polbrillen
- 1 Projektor, Silberleinwand, Spezialoptik, die mit der Filmkopie verliehen wird, Polbrillen
- 1 Projektor, Anaglyphkopie, jede Leinwand, Rot-Blau-Brillen

### **Videoprojektion:**

- 100 Hz-fähige Projektoren (Barco Röhrenprojektoren mit schneller Grünröhre, bestimmte DLP-Projektoren) und Shutterbrille

### **Monitorvorführungen:**

- moderne 100 Hz TV-Projektoren und Shutterbrille
- Computermonitore und Shutterbrille

### **Moderne Display-Techniken:**

- Autostereodisplays, d.h. 3D ohne Brille!
- HMD (Head Mounted Displays), also "Cyberbrillen"

Im Übrigen können die Filme auch ohne Brille problemlos zweidimensional betrachtet werden.

**Bisher werden die Vorteile der digitalen 3D-Technik** ausschließlich von industriellen Unternehmen genutzt. Durch das innovative Equipment von VEX kann die Technik endlich auch mit fiktionalen Inhalten gefüllt werden. Digitaler 3D-Spielfilm für die Cyber-Generation: Der Grundstein für das Entertainment der Zukunft ist gelegt.



## 3D-RÜCKBLICK

**„Das 3D-Filmverfahren konnte sich wegen des technischen Aufwandes bei Aufnahme und Projektion nicht durchsetzen,“** schreibt die Filmkoryphäe James Monaco. Doch der Traum existiert weiter. Die Frage nach dem Warum erübrigt sich von selbst: 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. Legendär geworden ist die Vorführung der Brüder Lumière, die 1895 „L'arrivée du train“ präsentierten und zusehen mussten, wie die Zuschauer bei Einfahrt des Zuges in Ohnmacht fielen oder panisch schreiend den Saal verließen. Mit einem 3D-Film könnte eine ähnliche Wirkung auch heute noch erzielt werden. Doch leider liegt dieser noch immer in tiefem Dornröschenschlaf.

**Die verhexte Technik hat** der märchenhaften Vision vom dreidimensionalen Film immer wieder einen Strich durch die Rechnung gemacht. Immens hohe Produktionskosten, Kameras unhandlich wie Waschmaschinen, schlecht sitzende Rot-Grün-Brillen und stechende Kopfschmerzen beim Zuschauer – der Traum als dreidimensionaler Alptraum.

**Der überwältigende Eindruck**, den das Kino zum Anfassen hinterlässt, ist jedoch bis heute unverändert: Wer staunt nicht, wenn die Riesenwelle über den eigenen Kopf hinwegschwappt, die Popcorn-Tüte aber hübsch trocken bleibt? Eine neue digitale Technik steht in den Startlöchern und verspricht ein ungeahntes dreidimensionales Sehvergnügen. Also anschnallen und festhalten - dem 3D-Kino gehört die Zukunft!



## **VIRTUAL EXPERIENCE**

**VIRTUAL EXPERIENCE** entwickelt Lösungen für das digitale 3D-Kino. Das Unternehmen wurde im Jahr 2000 von dem Absolventen der Filmhochschule München Alaric Hamacher und dem Regiestudenten Martin H. Schmitt gegründet.

**Dank eines Stipendiums für Nachwuchsproduzenten** der VGF (Verwertungsgesellschaft für Nutzungsrechte an Filmwerken mbH) startete das Duo mit einem Büro im Bayerischen Filmzentrum in Geiselgasteig und erhielt eine Innovationsförderung von der FFA (Filmförderungsanstalt) zum Bau einer 3D-Kamera.

**VIRTUAL EXPERIENCE ist Hersteller von 3D-Filmen.** Die Konvergenz von neuen Medienträgern, insbesondere von DVD/Digital-Fernsehen (DVB- und DSL-Technologie) spielt bei der Verbreitung des 3D-Contents von **VIRTUAL EXPERIENCE** ebenfalls eine herausragende Rolle.

**Komplettiert wird das VIRTUAL EXPERIENCE-Team** durch den Jungregisseur Ingo Knopf, der mit dem plastischen Virtual-Reality-Film ***CYBER-HEIDI 3D*** seinen Abschlussfilm an der Filmhochschule München dreht.



## **3D-TEAM: VIRTUAL EXPERIENCE**

### **Alaric Hamacher** (Geschäftsführer)



#### **Background:**

- Producer + Head of Development bei Advanced Medien AG, München
- Diplomstudium Produktion und Medienwirtschaft sowie Dokumentarfilm und Fernsehpublizistik an der Hochschule für Fernsehen und Film München
- Internship Creative Department Werbeagentur Dynewski, Bonn
- Consultant für Business-Datenbanken und Businessplan-Modelling
- Etudes de Cinéma et d'Audiovisuel, Magister und Licence, Universität Paris 7, Paris

#### **Filme/Auszeichnungen:**

- Werbespot für Mercedes Benz, Hennessy-Preis für den besten Werbefilm
- Spielfilm „Passacör“, Produktion und Regie, Saarländischer Rundfunk
- Dokumentarfilm „Der Maibaum in Schwabing“, Produktion und Regie, Katholische Akademie Bayern / Bayerischer Rundfunk
- Dokumentarfilm „Das Münchener Experiment“, Bayerischer Rundfunk
- Spielfilm-Development „Midnight Return“, Ko-Produktion USA/D für Advanced Medien AG / Meltemi Entertainment
- Spielfilm-Development „Marlowe“, Ko-Produktion GB/D für Advanced Medien AG / Natural Nylon
- TV-Spots „Keine Gewalt gegen Kinder“, für Frauen- und Jugendministerium, Regie



## **3D-TEAM: VIRTUAL EXPERIENCE**

### **Martin H. Schmitt** (Creative Director)



#### **Background:**

- Script-Acquisition bei Highlight Film und Home Entertainment GmbH, München
- Diplomstudium Dokumentarfilm und Fernsehpublizistik an der Hochschule für Fernsehen und Film München
- Script-Lektorate für Columbia Tristar und Bayerischen Rundfunk, München
- Hospitantz Bayerischer Rundfunk „Das Mittagmagazin“ und „Bayern Live – Die Abendschau“
- Filmkritiker „Südkurier“ und „Die Tagespost“

#### **Filme/Auszeichnungen:**

- Spielfilm „Der Palast des Briefträgers“, Drehbuchautor für AV2000, Köln
- Kurzfilm „Vater und Tochter“, Drehbuch und Regie mit Christian Berkel, Musik: Konstantin Wecker
- Kurzfilm „Das Urteil“, Drehbuch und Regie, Filmfestival Dresden, Nationaler Wettbewerb
- Demo „Süddeutsche Zeitung – Druckzentrum München Steinhausen“, 3D-Kamera und Schnitt
- TV-Comedy „Deutschland zur Nacht“, Drehbuch und Regie, Filmgarten.com – Online-Festival
- TV-Reportage „Wir sind die Kinder Gottes – Mormonen in Deutschland“, Kamera und Regie



## 3D-TEAM: REGISSEUR

### **Ingo Knopf** (Regie)



#### **Background:**

- Diplomstudium Dokumentarfilm und Fernsehpublizistik an der Hochschule für Fernsehen und Film München
- Diplomstudium Freie Universität Berlin, Abschluss Diplom-Biochemiker
- Wissenschafts-Redakteur, WDR, Köln
- Freier Autor und Filmemacher für WDR, ARTE und PRO7
- Freier Producer, H5B5 Media AG, München
- Regie und Kamera „Filmendes Klassenzimmer“, Bavaria Film, München

#### **Filme/Auszeichnungen:**

- „Unbreak My Heart“, Dokudrama, ARTE, DigiBeta, 2000, Buch, Regie und Produktion
- „Bau der Berliner Mauer“, Geschichtsdokumentation, PRO7, DigiBeta, 1999, Buch und Regie
- „Jetzt! Oder später“, Dokumentarfilm, MiniDV und 16mm, 1998, Buch und Regie
- „Samstagabend“, Kurzfilm, ARTE, 16mm, 1995, Buch, Kamera und Regie



## **SCHAUSPIELER**

**Barbara Romaner**

**geb. 21.07.78 in Bozen/ Südtirol  
Theaterakademie München**



**Harald Geil**

**geb. 03.10.1977 in Bayern  
Theaterakademie München**





## LOCATIONS

### *Bergwiese und Feldlager*

**Brauneck, Lenggries**



### *Gipfel*

**Brauneck bei Bergwacht-Haus  
Latschenkopf**



### *Bergsee*

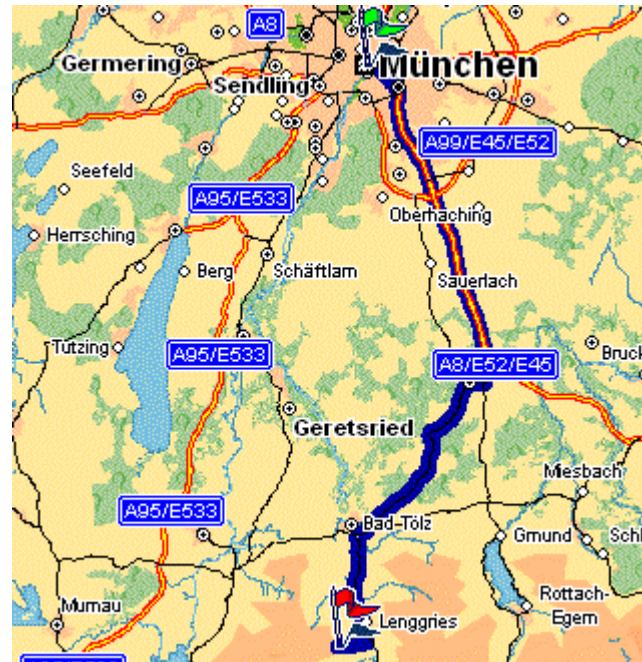
**Jachenau bei Lenggries**





## ANFAHRT

**Die Drehorte in der Umgebung von Lenggries sind problemlos mit der Brauneckbahn zu erreichen.**



**Ab Brauneckhütte (Bergstation Brauneckbahn) besteht die Möglichkeit, von einem der Produktionsfahrer abgeholt und zum Drehort gebracht zu werden.**





## **PRODUKTIONS-DATEN & KONTAKT**

### **Produktionsdaten**

**Drehtermin:** 17.09. – 26.09.2001  
**Drehort:** Bayerische Alpen  
**Länge:** 15 Minuten  
**Formate:** Digital Video, Format 16:9 sowie 35mm-3D-Kopie

### **VIRTUAL EXPERIENCE**

#### **Virtual Experience GbR**

**Alaric Hamacher & Martin H. Schmitt**

Bayerisches Filmzentrum

Bavariafilmplatz 7

82031 Geiselgasteig

**Tel.:** +49 - (0)89 - 64 981 / 111 (0 Zentrale)

**Fax:** +49 - (0) 89 – 64 981 / 311

**Internet** [www.virtual-experience.de](http://www.virtual-experience.de)

**Mail:** [info@virtual-experience.de](mailto:info@virtual-experience.de)

### **Pressebetreuung**

#### **Sabine Langner**

**Mobil:** 0170 – 291 26 93

**Mail:** [sabine.langner@virtual-experience.de](mailto:sabine.langner@virtual-experience.de)

#### **Katrin Winter**

**Mobil:** 0170 – 421 93 53

**Mail:** [katrin.winter@virtual-experience.de](mailto:katrin.winter@virtual-experience.de)