

Zurück in die Zukunft

Die Münchner Produktionsfirma Virtual Experience entwickelt digitale 3D-Filme

Pioniere haben es nicht leicht. Bevor ihre Vision Wirklichkeit wird, müssen sie Rückschläge verwinden. Nur die Hartnäckigsten gelangen ans Ziel. Eine Firmengründung ist wie der Weg nach Westen – erst recht, wenn es sich um scheinbar abwegige technische Entwicklungen wie digitale 3D-Filme handelt. Diese Leidenschaft haben Alaric Hamacher (33) und Martin Schmitt (35) zu ihrem Beruf gemacht. Vor vier Jahren lernten sich die beiden als Studenten der Hochschule für Fernsehen und Film München (HFF) kennen; 2001 gründeten sie die Filmproduktionsfirma Virtual Experience.

3D-Kompetenz mit Realaufnahmen haben laut Hamacher nur „drei Firmen“. Bislang gebe es etwa 100 3D-Werke. „Die kann man in seiner Lebenszeit alle mal anschauen.“ Zwischen anschauen und selber drehen liegen allerdings Welten, wie die jungen Filmemacher bei ihrem bislang größten Projekt feststellen mussten. Gemeinsam mit Regisseur Ingo Knopf entwickelten Hamacher und Schmitt das Drehbuch zu „Cyberheidi“, den ersten HFF-Abschlussfilm in 3D. Der 15-minütige Film erzählt die Geschichte des Programmierers Linus: Dieser wird durch einen Systemabsturz in sein Virtual-Reality-Spiel gesaugt. Dort muss er sich mit einem Trupp Bewaffneter auseinander setzen, und alles wäre hoffnungslos, wäre da nicht die Heidi.

Die Figuren treten aus der Leinwand heraus; fliegende Steine und Gewehrläufe kommen dem Zuschauer bedrohlich nah. Diese optische Täuschung entsteht durch eine Art technischer Kopie des menschlichen Sehapparats: Beide Augen nehmen unterschiedliche Bilder wahr; erst das Hirn verknüpft sie so miteinander, dass der Mensch die Welt dreidimensional wahrnimmt. Analog dazu braucht man für 3D-Aufnahmen zwei Kameras, deren Objektive exakt 6,5 Zentimeter voneinander entfernt sind – was dem Abstand der menschlichen Pupillen entspricht. Eines der wenigen 3D-Systeme ist die Technik der IMAX-Filme. Das Equipment wäre für die damaligen HFF-Studenten zu teuer gewesen; außerdem empfanden sie das IMAX-System, das mit Zelluloid arbeitet, als „zu schwerfällig“. Erst wenn der Film kopiert wurde, sieht man das Ergebnis.

Für die Entwicklung einer eigenen digitalen 3D-Kamera sprachen neben den Kosten auch technische Vorteile: „Bei digitalen Aufnahmen hat man die sofortige Kontrolle“, sagt Alaric Hamacher. Aus marktüblichen Digidcams konstruierten



Durchaus sehr real: Barbara Romaner als „Cyberheidi“. Foto: Virtual Experience

Hamacher, Knopf und Schmitt eine Kamera, die ihren Ansprüchen genüge: Die Geräte mussten synchron funktionieren – bei der Aufnahme, bei Zooms, beim Ein- und Ausschalten. „Außerdem mussten wir grundlegend forschen“, erzählt Hamacher, „wie groß man eine Nahaufnahme drehen kann, ohne dass der Zuschauer sich fürchtet, und welche Kamerastandpunkte funktionieren.“ Unterstützt wurde der Bau der Kamera vom Filmförderfonds Bayern und der Filmförderanstalt Berlin – „sonst wäre es nicht zu finanzieren gewesen“.

Gedreht wurde bei Lenggries auf einer Alm ohne Strom; die Crew musste Batterien mitschleppen. Und dann schnitt es auch noch drei Tage lang – im September. „Das Risiko war sehr hoch“, sagt Hamacher: Die Kamera musste zehn Drehtage halten. Hätte ein technisches Detail gefehlt, „wäre alles aus gewesen“. Als Hauptdarsteller engagierte Virtual Experience Harald Geil (Linus) und Barbara Romaner (Heidi) von der Theaterakademie August Everding; bei der Produktion kooperierte die Crew mit dem Bayerischen Rundfunk, arte und der HFF.

Noch tut sich der Filmverleih mit deutschen 3D-Filmen schwer. Virtual Experience hörte wiederholt Kommentare wie: „3D? Das gab's doch in den 80ern, das interessiert doch keinen mehr.“ Beim Prix Europa-Festival 2003 in Berlin, das hervorragende TV-Produktionen auszeich-

net, wusste man nicht, in welche Kategorie „Cyberheidi“ gehören sollte. „Schließlich ordneten sie uns in die Sektion ‚Internet‘, wo wir in Konkurrenz zu Flash-Animationen standen“, so Hamacher.

In den USA hatte man weniger Probleme, einen passenden Platz für Virtual Experience zu finden: Im Dezember heimste das kleine Unternehmen drei Auszeichnungen beim International Festival for Cinema and Technology in New York ein. „Cyberheidi“ wurde als „Best Student Film“ geehrt und erhielt je den zweiten Preis in den Kategorien „Best Special or Visual Effects“ sowie „Best Director“. Schon jetzt boomt das digitale Kino in den USA. „Dort wird es in zehn Jahren keine Film-Kinos mehr geben“, prophezeit Alaric Hamachers Bruder Jérôme (30), seit Januar bei Virtual Experience.

So ist das bei Pionieren: Sie sind der Allgemeinheit immer einen Schritt voraus. VHS-Kassetten geben Farbinformationen nicht 3D-tauglich wieder, so dass erst die DVD eine Verbreitung von „Cyberheidi“ möglich machte. Linus kämpft dann auf dem Monitor des heimischen Laptops – und in den Wohnzimmern: Die mitgelieferte Brille sorgt für raumfüllende 3D-Effekte. Noch schöner muss es im Kino sein. Im Büro von Virtual Experience auf dem Domagkgelände hängt ein Plakat der Zeitschrift *Life*: Ein Saal voll Menschen mit 3D-Brillen starrt gebannt auf die Leinwand. EVELYN RUNGE