

Vortrag:

Filmarbeiten in virtuellen Welten

von Tobias Neisecke, Geschäftsführer YOUin3D.com



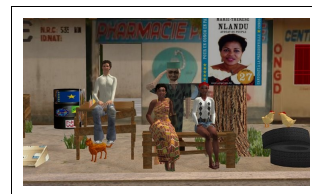
Game Engines von Computerspielen und virtuellen Welten werden zunehmend zur Erstellung szenischer Web-Inhalte und für Filmproduktionen eingesetzt. Dieses junge Genre mit der Fachbezeichnung Machinima (zusammengesetzt aus Machine-Animation-Cinema), lange vornehmlich von Insidern und Gamern genutzt, wird zunehmend professionell eingesetzt und stellt einen interessanten Zukunftsmarkt der Filmbranche dar. Virtuelle Welten, allen voran Second Life®, bieten dem Benutzer über die Möglichkeit des „User created Content“ einen hohen Freiheitsgrad in der Gestaltung und Umsetzung an:

- Filmszenen, Requisiten etc. können komplett im virtuellen Raum gestaltet werden
- auch für in der Realität gedrehte Filme können kostengünstig maßstabsgetreue virtuelle Storyboards erstellt und z.B. Kameraeinstellungen getestet werden
- „Spielfiguren“, sog. Avatare, können individuell mit verhältnismäßig geringem Aufwand beliebig gestaltet werden. Avatare können einer real existierenden Personen nachempfunden werden oder jede erdenkliche fiktive Gestalt (Fabelwesen, Roboter, Tiere etc.) annehmen

Tobias Neisecke von der Berliner Full Service Agentur für 3D-Webinhalte YOUin3D.com erläutert die Bandbreite und das Potential von virtuellen Welten zur Filmproduktion anhand einer „Werkschau“ von drei mit der Second Life® Engine erstellten Filmen:

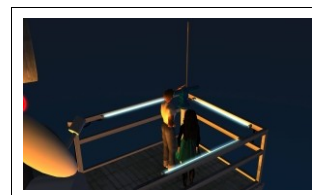
- **Kinshasa 2.0**

Mixed Reality Dokumentation
Festivalteilnahmen 2008: Berlinale Talent Campus,
Kurzfilmtage Oberhausen , Kurzfilmfestival
Innsbruck, Norwegian Short Film Festival
Fernsehbericht: arte, NRK (Norwegen)



- **Werther**

8 virtuelle Szenen im Rahmen des sonst in der Realität angesiedelten und produzierten Films *Werther*, frei nach Goethe: „Die Leiden des jungen Werthers“, für den ZDF Theaterkanal.
Regie: Uwe Janson,
Darsteller: Hannah Herzsprung, Stefan Konarske



- **Edd Kewin. Eine kleine, kleine Narbe.**

„Ein Avatar geht zum Arzt“
Mixed Reality Zukunftsvision eines Arzt/Patientengesprächs im Jahre 2028
Produktion für den jährlich im Juni im Berliner ICC veranstalteten „Hauptstadtkongress für Medizin & Gesundheit“

