

CUT

GEWINNEN
zum 1. Geburtstag
von CUT

Journalismus
& Technik bei
elektronischen
Medien

10/98

MACHER

Helmut Thoma –
Abschied von RTL

SERVICE

Vorsorge für Freie –
die besten Tips

BERUF

VeeJay: Vom Billigreporter
zum Alleskönner

Leben mit Lara

Gert Zimmermann macht Fernsehen mit virtuellen Partnern



0930-000-811949

Leben mit Lara

Gert Zimmermann soll in München Hollywood Konkurrenz machen: mit perfekter Fiktion aus der neuen Abteilung für Animation und Visual Special Effects bei den SZM-Studios.

Von Jonny Rieder

Ein ungeschriebenes Gesetz sagt, daß alles, was machbar ist, auch eines Tages gemacht wird. Doch bevor das Klon-Schaf Dolly unter der Obhut des ersten geklonten Schäfers über die Genweiden ziehen kann, wird der erste digitale Schauspieler über die Leinwand oder die Mattscheibe flimmern. Noch gibt es ihn nicht, den vollständig in Echtzeit animierten fotorealistischen Darsteller, längst aber wird an ihm gearbeitet. Auch jenseits von Hollywood basteln sich Animationsprofis eifrig in die Zukunft der bewegten Bilder. Jenseits ist in unserem Falle diesseits des Atlantiks: nördöstlich von München.

Gert Zimmermann läuft durch die Gänge, stellt seine Mitarbeiter vor: Grafiker und Programmierer, die wirklich alle so jung aussehen und sind, wie er zuvor geschwärmt hat: „Unser komplettes Team in dieser Abteilung hat einen Altersdurchschnitt von unter 28 Jahren.“ Wie anders soll auch ein Zukunftsunternehmen sein, dessen bekanntestes Produkt eine virtuelle Figur ist, die im Fernsehen auftritt? Jung! Das ist Gert Zimmermann wichtig, und deshalb sagt er es noch einmal: „Es ist klasse, wenn man über den Hof läuft und nur junge Leute trifft.“ Und auch drüben, „beim großen Studio, wo täglich *Amabella* produziert wird“, begegnet ihm ebenso täglich ein „zum Teil skurriles, sehr interessantes Publikum.“ Einzig der Pförtner am Eingang zum SZM, dem Sendezentrum München, weicht erheblich von der Jugendnorm ab. Und auch Gert Zimmermann selbst ist überdurchschnittlich. Der Chef des neuen Geschäftsbereichs „Animation und Visual Effects“ der SZM-Studios ist „schon“ 31 Jahre alt.

Zukunftstechnik. Das SZM liegt auf dem großflächigen Gelände der ProSieben Media AG in Unterföhring – auf halbem Weg zwischen München und Flughafen. Auch das Bayerische Fernsehen, Kabel 1, NBC Europe und eine stetig wachsende Menge weiterer Medienunternehmen haben sich hier niedergelassen. Die SZM-Studios gingen 1993 aus der technischen Abteilung von Pro 7 hervor. Sehr schnell gewann die eigenständige Tochtergesellschaft Auf-

träge von anderen Sendern, privaten wie öffentlich-rechtlichen. Heute arbeiten für das Unternehmen 280 festangestellte und 150 freie Mitarbeiter. Während das SZM seine Hauptaufgabe immer noch darin sieht, für die Kunden Fernsehprogramme herzustellen – etwa Nachrichten, Magazine, Shows, aber auch Musikvideos –, widmen sich Gert Zimmermann und sein Team der technischen Zukunft: „der digitalen Filmbearbeitung, der virtuellen Studioproduktion beziehungsweise dem technischen Teil des virtuellen Studios und der grafischen Leistung in den virtuellen Studios“. Die Voraussetzungen dafür sind – zumindest technisch – geschaffen: im SZM befindet sich der

„Wir sind Dienstleister. Unsere Aufgabe ist es, die Ideen unserer Kunden bestmöglich umzusetzen.“
SZM-Marketingleiter Markus Schönmann

größte „Blauraum“ Europas – ein 500 Quadratmeter großes virtuelles Studio, in das man mit einem großen Kamerakran fahren kann, daneben zwei kleinere virtuelle Studios, außerdem die nötige Rechnerkapazität und Breitbandkabelverbindungen.

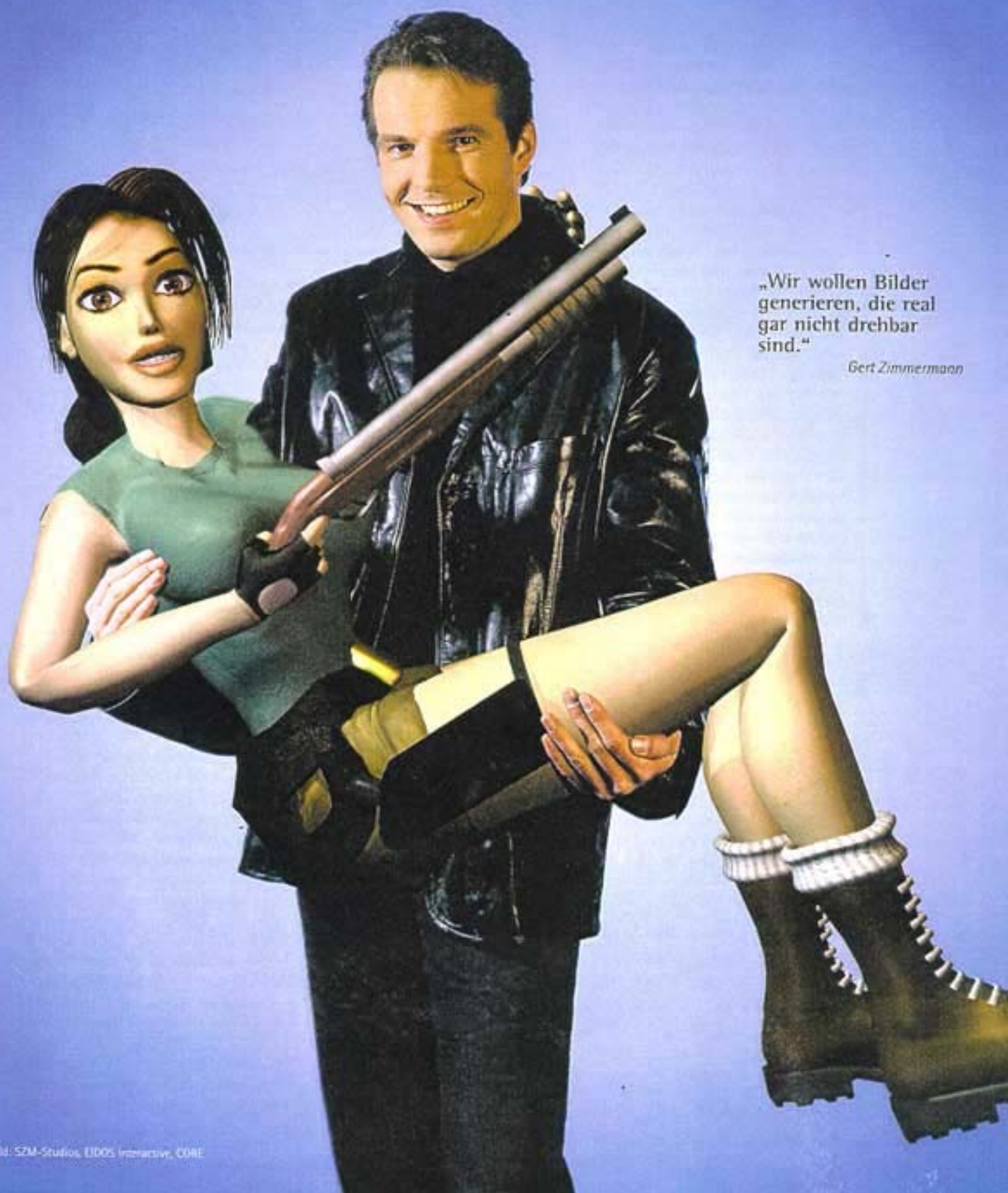
Während Zimmermann durch die Gänge, Treppenhäuser, Büros und Studios geht, erzählt er pausenlos über Abteilungen und Produktionen: was hier geschieht, was dort in den nächsten Jahren entstehen soll. So schnell folgen technische Spezifikationen auf unternehmerische Ziele, visuelle Innovationen und virtuelle Welten, als habe er Angst davor, daß ihm die Worte im Mund veralten. Seltsam nur, daß das alles gar nicht hektisch wirkt. Gert Zimmermann strahlt Gelassenheit aus. Man fühlt sich neben ihm gerade nicht wie in einer explodierenden Medienfabrik. Ob das am leicht schwäbischen Akzent des gebürtigen Ulmers liegt? An der zwanglosen Kleidung – Rollkragenpullover und Lederjacke? Vielleicht auch daran, daß er von Anfang an ungekünstelt und vertraut wirkt, nicht wie der Big Boss, eher wie ein Filmstudent, ein Kumpel, den man schon mal auf einer Party in einer ausrangierten Fabrikhalle kennengelernt hat.

Aufbruchstimmung. Gert Zimmermann grüßt hierhin und dorthin, fährt einem Kollegen für ein zwei Sekunden freundschaftlich mit der Hand über den Arm, wird gefragt wie's geht, antwortet „gut“ – während er schon wieder ein

DER AUTOR:



Jonny Rieder ist freier Journalist in München.



„Wir wollen Bilder generieren, die real gar nicht drehbar sind.“

Gert Zimmermann

LEBEN MIT LARA

paar Meter weiter ist. Sein zukünftiges Büro soll in einen Raum kommen, in dem es noch deutlich nach Umzug aussieht: Verschobene Tische versperren den Weg, Kartons stehen herum, ein großes Bild von Lara Croft wartet darauf, aufgehängt zu werden. „Hier soll ein richtiges Designerbüro entstehen, mit einer Flugzeugtragfläche als Schreibtisch“, sagt Zimmermann. Schließlich wird hier ja auch an der neuen Serie *Jets* gearbeitet, und dazu brauche es ein animatives Ambiente, „aber im Moment bin ich froh, wenn Stühle da sind.“

Für *Jets – Die Serie*, die ab Frühjahr 1999 bei Pro 7 ausgestrahlt werden soll, gründete das SZM eine eigene Abteilung, unterstützt von Arturo Sinclair, einem erfahrenen Visual Effects Supervisor aus Übersee. „Wir wollen Bilder generieren, die real gar nicht drehbar sind“, erklärt Gert Zimmermann. Die *Jets* bei *Jets* fliegen real – gesteuert aber von Schauspielern, die natürlich keine Piloten sind. „Durch das Compositing von zwei Bildern besteht die Möglichkeit, daß wir jemanden im blauen Studio filmen und in 3-D nachträglich in den Jet einsetzen“, erklärt der Animationschef. „Für den Zuschauer sind diese Bilder nicht mehr von realen Aufnah-

men aus einem Jetcockpit zu unterscheiden. Für ihn haben diese Bilder einen eigenen Wert, weil wir etwas zeigen, was er so noch nie gesehen hat.“

Fiktion und Show. Perfekte Fiktion eben – die so bislang allerdings meist nur in großen Hollywoodproduktionen machbar war, und jetzt in die Fernsehserie Einzug hält. Wie lange Dokumentationen, Feature und Reportagen wohl noch ohne solche „überreale“ Bilder auskommen? „Das eine ist Journalismus, das andere Entertainment“, sagt SZM-Marketingleiter Markus Schönmann, „die Zuschauer wissen das sehr wohl zu unterscheiden.“ Bislang werden die computerbearbeiteten Bilder nur in der Produktion von Spielfilmen, Serien und Werbung genutzt – und bei interaktiven Shows. Eine Postproduktion à la *Jets* kann sich wohl auch kaum eine Dokfilmredaktion leisten.

In den Shows und Magazinen werden die Einlagen aus dem Bereich Visual Special Effects (VSE) allerdings immer häufiger und perfekter. Der animierte Rabe Moritz flattert inzwischen dreidimensional durch die von Max Schautzer moderierte ARD-Serie *Pleiten, Pech und Pannen*.

Virtual Lara live. Und die in ihrem heimischen Medium immerzu balierende Computerfigur Lara Croft, die im Spiel „Tomb Raider“ eher eckig durch die Landschaft schiebt, tanzt im Fernsehen elegant wie eine Disco-Queen und beantwortet auch noch Fragen im Live-Interview. Bis September letzten Jahres hat sie ausschließlich im Computerspiel

existiert. Dann hat SZM „Virtual Lara“ kreiert. „Wir haben sie ins Fernsehen geholt“, sagt Markus Schönmann nicht ohne Stolz. Lara sollte als virtueller Stargast in der Pilotsendung des Computermagazins *Hugo* bei Kabel 1 auftreten. Spielehersteller Eidos Interactive stimmte zu und überließ dem jungen SZM-Team die Figur als Datensatz. Aber was ist schon eine Computerspielfigur gegen einen virtuellen Fernsehstargast? Lara aus *Tomb Raider* ist gegen die Lara in *Hugo* ein tumber Klotz. Um den gehobenen visuellen

Ansprüchen des Fernsehens gerecht zu werden, mußte Lara Croft vollständig neu gezeichnet werden. Für einen echt wirkenden Bewegungsfluß und vor allem für die Mimik des Gesichts muß die Computerfigur in unzählige geometrische Formen – meist Vielecke mit mehr als drei Seiten – zerlegt werden. Je mehr Details dargestellt werden sollen, desto mehr Polygone müssen gezeichnet werden. An Lara Croft zeichneten die Computergrafiker Sebastian Weidner und Martin Steffens volle vier Wochen lang.

Echtzeit-Model. „Für die Sprachanimation mußten wir mehrere Gesichter bauen, um in einzelnen Morphstellungen die Vokale zu generieren“, erklärt Gert Zimmermann. Die Spielfigur Lara Croft kam mit einem weitgehend starren Gesicht in den SZM-Rechnern an; bestenfalls war ihr ein Lachen abzugewinnen. Es gab auch keine Hand- und Fingerbewegungen – überhaupt keine Gelenke an den Gliedmaßen. Entsprechend waren auch die Programmierer mit Virtual Lara beschäftigt. Als schließlich und endlich die Texturen – die Oberflächen – auf die Figur gelegt waren und der Rechner sie bewegen konnte, kam der erste Auftritt. Der und das darauffolgende, weiterentwickelte Echtzeitmodell habe Lizenz-

„Für den Zuschauer haben unsere Bilder einen eigenen Wert, weil wir etwas zeigen, was er so noch nie gesehen hat.“

Gert Zimmermann

SEITDEM WIR SO VIELFÄLTIG GEWORDEN SIND,
KÖNNEN WIR HIER KEIN KOMPLETTES BILD MEHR VON UNS VERMITTELN.

Wir sind für Sie da: VEW Aktiengesellschaft
Postfach 10 41 55 - 44041 Dortmund - Öffentlichkeitsarbeit
Dr. Jochen Drath (Leitung) - Telefon: 02 31/438-43 82
Hans-Hellmut Wittmer - Telefon: 02 31/438-44 09

VEW
Aktiengesellschaft



Das Münchner Hollywood sind die SZM-Studios noch nicht, aber das Geschäft floriert. Die großen Sender engagieren das Unternehmen für ihre steigenden Eigen- und Koproduktionen – und auch die Werbung, Musikvideo- und Spielebranche setzt auf die Spezialeffekte von SZM.

geber Eidos so gut gefallen, erzählt der Animationschef, „daß sie mit uns die Weihnachtswerbung und ein paar Presseauftritte machen wollten.“ Lara wurde ständig verbessert, ständig realistischer. Den letzten Entwicklungsstand konnte man Mitte April verfolgen: Im Videoclip *Männer sind Schweine* liefert sich Lara Croft eine heftige Schießerei mit den „Ärzten“.

Die Rolle der virtuellen Figur Lara nahm bei den Dreharbeiten eine Tänzerin ein. So gab es für die Musiker eine reale Bezugsperson und das SZM-Team erhielt von der Tänzerin die Bewegungsdaten für die Animation. Sie trug zunächst einen weißen Anzug, um die Lichteinfälle, Spiegelungen und Schatten optimal aufzuzeichnen. Später schlüpfte sie in einen Datenanzug, um die genauen Positionen der Bewegungen festzuhalten. „Das war natürlich zeitaufwendig. Wir haben allein zwei Tage und Nächte in einer Fabrikhalle gedreht, im Februar, bei 12 Grad. Für die teilweise 50 Leute am Set war das eine ziemliche Anstrengung“, erinnert sich Gert Zimmermann. Doch das Ergebnis konnte sich sehen und feiern lassen. Der Videoclip stürmte auf Platz 1 der Charts und SZM hatte sich und Lara wieder ein Stück weitergebracht.

Im Mai gab Virtual Lara auf der Electronic Entertainment Expo (E3) in Atlanta ein Live-Interview. „Zum ersten Mal konnten sich die Zuschauer mit ihrem Idol Lara unterhalten. Das war vor der Animation nicht möglich.“

Virtuelle Etikette. Seit gut einem Jahr ist Lara Croft Gert Zimmermanns ständige Begleiterin – er lebt mit ihr, zumindest auf dem Gelände der SZM-Studios, und da ist er die meiste Zeit. Lara ist ein Star – und Stars fordern volle Aufmerksamkeit. Eidos Interactive schickte sogar einen Style Guide, in dem genau stand, wie die Figur auszusehen hat: „Welche Kleidung sie trägt, welche Gesichtsausdrücke sie hat und vor allem, daß sie nicht oben ohne rausgeht. Das gibt's zwar im Internet – aber nicht bei uns.“ Für die Animationen müssen aber nicht nur Äußerlichkeiten

stimmen, auch der Charakter, die Sprache und Haltung sind von Eidos genau festgelegt: „Lara darf sich nicht schlagen lassen. In dem Ärzte-Video bekam sie eine Kopftraum – das wurde mit großem Widerspruch aufgenommen.“ Immerhin entstammt sie einer englischen Adelsfamilie. Dem hat auch ihr Auftreten zu entsprechen, egal, ob im Tomb Raider-Spiel oder in der höheren Evolutionsstufe als animierter Echtzeitcharakter im Fernsehen. „Sie spricht nicht im saloppen Straßenslang. Im Gegenteil. Die englische Eidos-Stimme ist sehr royal. Sie drückt sich sehr gewählt aus.“ Mit dem Stichwort „Lara Croft“ läßt sich auch Gert Zimmermann animieren – zu umfangreichen Erzähl-Expeditionen: „Es gibt für die drei größten europäischen Märkte für Computerspiele – England, Frankreich und Deutschland – jeweils eine Stimme für Lara Croft, die offiziell abgenommen ist“, erzählt er. Diese Person sei von Eidos ganz genau gebieft. Damit Lara Croft bei Fernsehauftritten die gewonnene Aufmerksamkeit nicht durch Image-Demontage ver-

Glossar

VSFx & CO.

Character Animation: Grafische Darstellung von dreidimensionalen Figuren in Echtzeit mittels elektronischer Abnahme von realen Bewegungsabläufen oder in der Postproduktion am Computer mit Berechnung der einzelnen Bilder.

Compositing: Zusammenfügung mehrerer Bildebenen oder Bildinformationen.

Morphing (Shape Shifting): Vom Computer errechnete Bewegungsabfolge künstlicher oder realer Figuren/Personen. Besonders anspruchsvoll gilt das Morphing von Gesichtsmimik.

Morphstellungen: Schlüsselpositionen bei der Bewegung oder bei Gesichtsmimik, zum Beispiel beim Sprechen der Vokale. Sie werden benötigt, um eine realistische Animation zu erreichen.

Motion Capture: Optische oder sensorgestützte Erfassung der Bewegungsdaten eines Darstellers, um die errechneten Positionen auf eine animierte Figur zu übertragen.

Polygon: Geometrische Form, die aus drei oder mehr Liniensegmenten besteht. Typische Polygone sind regelmäßige Dreiecke, Fünfecke, Sechsecke oder Achtecke. In der 3-D-Grafik bezeichnet man damit kleine geometrische Elemente, die mit Textur (Farben, Licht und Schatten) versehen werden. Je mehr Polygone eine Figur hat, desto realistischer sieht sie aus.

Virtuelles Studio: Produktionsverfahren, bei dem Studiodekorationen und bewegte Hintergrundszenen aus einem Hochleistungsrechner kommen. Die Bilder werden in Echtzeit in Abhängigkeit von der Stellung der Studiokameras (im ultimate-blauen Studio) berechnet, so daß die Kameras bewegt werden können und dennoch das Studio mit den darin agierenden Personen räumlich korrekt dargestellt ist.

VSFx: Visual Special Effects – im Gegensatz zu den klassischen Special Effects der Feuerwerker während des Drehs, in der Postproduktion am Computer erzeugte, deshalb „nur“ visuelle Spezialeffekte.



Foto: Gerald Klepke

Der technische Aufwand ist gigantisch: SZM besitzt acht herkömmliche Fernsehstudios, drei virtuelle Studios (darunter die größte Bluebox Europas), sechs Fernsehregien, fünf Sendestraßen, 38 Schnittplätze, 25 Grafik-Computersysteme und vieles mehr. Auch personell wird mit 280 festangestellten und 150 freien Mitarbeitern nicht gespart.

LEBEN MIT LARA liert, gehen sämtliche Texte, die später der animierten Lara in den Mund gelegt werden, zu Eidos. „Jeder Text geht durch die Hände einer speziellen Redakteurin“, erklärt Zimmermann. Wenn sich Sender an das SZM wenden, weil sie Lara als Studiogast einladen wollen, und ein Storyboard mit den geplanten Dialogen vorlegen, „dann schicken wir das an Eidos weiter.“

Inzwischen allerdings kennt das SZM-Team die junge, martialische Aristokratin so gut, daß es sich eine Vorkorrektur rütraut, und die Redakteure der Sendung schon vorab briefen kann, „damit Lara gar nicht erst etwas sagen oder tun soll, was nicht zu Lara paßt.“

Sehnsucht Stunt. Lange, bevor sich Lara Croft in sein Leben ballerte, galt Zimmermanns großes Interesse der Filmproduktion und damit auch Amerika. Dort sammelte er seine ersten Erfahrungen vor und während seinem Amerikanistik-Studiums in München. Immer hatten seine Praktika etwas mit TV-Produktionen zu tun, zum Beispiel bei einer Disney-Musikvideo-Produktion mit Little Richard: „Da war für mich klar: das möchte ich machen, da möchte ich drin bleiben.“ 1991 kam er dann zu Tele 5 und wurde 1993 vom DSF übernommen. Da Zimmermann für das Sportfernsehen damals auf dem Gelände des SZM produzierte, kam

er schnell mit der Pro 7-Tochter in Kontakt und arbeitete ab 1995 als Producer für die SZM-Studios. Davon, sagt er, war er lange Zeit freier, habe für sämtliche Sender, die in München so ansässig sind, als Aufnahmeleiter gearbeitet, auch für

Eduard Zimmermanns *Crime TV* oder *Fadenkreuz* für SAT.1. So ist es nun mal beim Fernsehen, Man kann nicht einfach daherkommen und mit einem Unizeugnis winken – ohne Erfahrung geht nichts. „Es gibt in diesem Medium eben keinen klassischen Ausbildungsweg, man muß es sich halt selber erarbeiten“, sagt Zimmermann und man glaubt ihm, daß er der Arbeit nie aus dem Weg ging – und damit auch nicht der Erfahrung. Obwohl er sicher stundenlang vom

Set erzählen könnte, rafft er seine Erfahrungen in einem kleinen Satz zusammen, sei es aus Bescheidenheit, oder weil der Blick nach vorn im Hause SZM – und ganz besonders bei ihm – höchste Priorität hat: „Im Prinzip habe ich die ganzen Stufen durchlaufen: vom Assistenten bis zum Produktionsleiter. Ich stand auch schon nächstlang im Regen und habe Lampen be-

treut.“ Bei Zimmermann klingt so ein Satz nicht wie „Ich kann alles. Kannst mir nix mehr vormachen!“ Er sagt das wie einer, der gar nicht genug Erfahrungen machen kann, der überall noch eine Herausforderung entdeckt.

Wenn er über sich selbst erzählen soll, dreht er beim

nächstbesten Stichwort ab zu seiner Arbeit, seinen Projekten, den technischen Raffinessen, der grandiosen Ausstattung und der guten Zusammenarbeit im SZM, als hätte man ihn nie nach etwas anderem gefragt. Vielleicht verläßt er die virtuellen Welten auch zu selten, um sich woanders auszukennen, oder etwas anderes wichtig zu nehmen. Aber eines erzählt er dann doch noch: wie er im Alter von 16 Jahren zusammen mit einem Freund seinen Spleen für Special Effects auslebte: „Ich glaube, wir waren die einzigen, die alle *Cinema* Zeitschriften einschließlich der ganzen Sonderausgaben gesammelt haben, speziell wenn es um Special Effects ging oder um die James Bond-Filme.“ Und noch als er beim DSF arbeitete, ließ er sich die „Making Of“ von egal welchen Filmen aufzeichnen, sobald es um Stunts und Special Effects ging. Wen wundert es da, daß ihn seine Freunde zum Antritt seiner neuen Stelle heftig beglückwünschten, weil er jetzt dort angelangt sei, wo er schon immer hin wollte. ▶

BBV *Offen für alle*
Bayerische Beamten Versicherungen

LEBENS-,
KRANKEN-,
SICH-
VERSICHERUNGEN
INVESTMENT

Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit:

Peter Nützel

Thomas-Dehler-Straße 25
81732 München
Telefon 089/67 87-21 04
und 0171-521 87 98
Fax 089/67 87-76 13
Internet: <http://www.bbv.de>
E-Mail: presse@bbv.de

LEBEN MIT LARA Unternehmen Zukunft. Die

Zukunft ist alles. Ihr blickt man in den SZM-Studios mit großem Optimismus und Selbstbewußtsein entgegen. Neben Gert Zimmermann sitzt jetzt Marketingleiter Schönmann, der so gewählt, so sauber gegliedert, so dienstleistungsorientiert formuliert wie eine animierte Hochglanzbroschüre: „Das Volumen generell wird zunehmen. Es werden immer mehr Spielfilme fürs Fernsehen produziert, bei allen großen Sendern wird immer mehr Geld für Eigen- oder Koproduktionen ausgegeben. Mit diesen wachsenden Aufträgen sind immer auch Aufträge mit digitaler Filmbearbeitung verbunden. Die brauchen Spezialeffekte, die brauchen Feuer, Rauch, Überschwemmungen, Morphing, die Vielfältigung von Publikum. Alles Dinge, bei denen die neue Technologie hilft, Bilder zu erzeugen, die man entweder gar nicht real drehen könnte, oder die stärker, eindrucksvoller, oder auch wirklich spannend werden, dadurch, daß man sie digital generiert oder bearbeitet. Genauso im Bereich Werbung, Musikvideo, Spiele – generell der Trend zu digitalen oder

digital mitbestimmten Produktionen.“ So offensiv wie Schönmann den Service als Grundgedanken des Unternehmens SZM herausstreicht, möchte man ihn am liebsten als Botschafter – oder noch besser als Nachhilfelehrer – hinaus in die „Servicewüste Deutschland“ schicken: „Wir sind nur ein ausführendes Organ. Wir sind Dienstleister. Unsere Aufgabe ist es, die Ideen unserer Kunden bestmöglich umzusetzen.“ Und es gehört schließlich zur Aufgabe von Marketingleuten, die „blühenden Landschaften“ anschaulich, greifbar zu machen, auch wenn sie für Unternehmen arbeiten, die sich den künstlichen Welten verschrieben haben.

Wirklich glaubhaft wird der Optimismus, wenn ihn einer wie Gert Zimmermann verbreitet. Wenn er von der Prozessorleistung schwärmt, die – Moore'sches Gesetz – sich alle 24 Monate verdoppelt, von den Dar-



Gert Zimmermann hat seit jeher einen Spleen für Special Effects: Richtig ausleben kann er seine Leidenschaft, seit Lara Croft als ständige Begleiterin in sein Leben getreten ist.

stellungsmöglichkeiten in der Computergrafik, der vorerst nach oben keine Grenzen gesetzt seien, von der virtuellen Studiotechnik, die erst ganz am Anfang ihrer Möglichkeiten stehe; wenn er von James Camerons geplantem Film spricht, „der komplett digital sein soll, mit virtuellen Charakteren.“ Daß von alten Schauspielern jetzt schon „Motion Capture-Datensätze“ und Archive mit Bewegungsdaten angelegt werden, um sie eines Tages, nach ihrem Tod, im Film wiederauferstehen zu lassen – ja das hat man schon gehört. Einem wie Gert Zimmermann traut man dann auch zu, daß er wirklich demnächst John Wayne am Independence Day aus dem Raumschiff steigen und Marilyn Monroe mit Robert Redford durch den *Jurassic Park* schlendern läßt. Steven Spielberg, George Lucas oder Roland Emmerich müssen vor ihrem Durchbruch ähnlich in die Zukunft geblickt haben.

Nein, Munich Hollywood sind die SZM-Studios noch nicht. Zum Vergleich zieht Zimmermann James Camerons *Titanic* heran. „Die haben vier Jahre lang daran gearbeitet, zum Teil mit 300 bis 700 Animatoren. Das kann man nicht vergleichen. Wir könnten sicherlich unseren Teil für eine Sequenz bei *Titanic* beitragen. Ich bin mir sicher, daß etwas Gutes dabei herauskommen würde.“

DIE SZM-STUDIOS

Daten

Technik: Acht herkömmliche Fernsehstudios, drei virtuelle Studios, darunter die mit 500 Quadratmetern größte „Bluebox“ Europas, sechs Fernsehregien, fünf Sendestraßen, 38 Schnittplätze (digital und analog Online, Avid Online und Offline, Edlbox), 25 Grafik-Computersysteme (Quantel, SGI, Macintosh, NT), Audiopostproduktion, ENG-Teams

Team: 280 festangestellte und 160 freie Mitarbeiter

Virtuelle Figuren: „Hugo“ (Kabel 1), „T-Wiese“ und „Björn“ (Pro 7), „Moritz“ (ARD: Pleiten, Pech und Pannen), „Luna“ (SZM-Studios), „Lara Croft“ (Eidos Interactive/Core Design)

TV-Produktionen: *Arabella*, *SAM*, *toff*, *toff.Extra*, *Pro 7 Nachrichten*, *Welt der Wunder*, *Die Repar-*

ter, *Max*, *K1 - das Magazin*, *Kabel 1 Nachrichten*

Auszeichnungen: Unter anderem 1996 Broadcaster of the Year, 1997 animago 3D Award, 1997 und 1998 Broadcast Designer Association Awards

Kunden: ARD, Bayerischer Rundfunk, Eidos Interactive, H.O.T. (Home Order Television), Kabel 1, Pro 7, ZDF; außerdem zahlreiche Produktionsunternehmen und Werbeagenturen

Kontakt: SZM Studios, Medienallee 7 (Postanschrift), Gutenbergstr. 4 (Besucheranschrift), D-85774 Unterföhring, Telefon 089/95 07-60; Fax 089/95 07-61 00; Marketingleiter: Markus Schönmann, Telefon 089/95 07-61 40, Fax 089/95 07-61 49, eMail: markus.schoenmann@szm.de, <http://www.szm-studios.de>