

FFF Bayern – Vergabeentscheidung Extended Realities XR vom 25.06.2020

FilmFernsehFonds Bayern
GmbH
Gesellschaft zur Förderung
der Medien in Bayern

Projektentwicklung XR

Oktoberfest Phantom / Phantom Oktoberfest

EUR 30.000

Antragsteller: Philip Gröning Filmproduktions GmbH, München

Plattformen: Ortsgebundene Kunstinstallation für HTC VIVE Pro, Ambisonic

“Oktoberfest Phantom” ist eine immersive interaktive VR/360 Grad/ Sound-Installation, die das abgesagte Oktoberfest 2020 erfahrbar macht. Anhand einer Vielzahl von Social-Media-Clips, Sounds und Fotos vom Oktoberfest der vergangenen Jahre werden die Festzelte des abgesagten Oktoberfests rekonstruiert und als virtueller Raum dreidimensional erfahrbar gemacht. Durch die Technologie erscheinen die Festzelte optisch jedoch nur als fragmentarische, ruinenhafte und menschenleere Räume, akustisch hingegen als eine überraschend volle Tonlandschaft.

XR Mittelalter

EUR 30.000

Antragsteller: Gabriele Rose, Andrea Zimmermann, München

Plattformen: Mobile Endgeräte wie Smartphones und Tablets

Die App “XR Mittelalter” macht am Beispiel von Regensburg das Mittelalter mittels Augmentierung und interaktiver Anwendungen digital und real erlebbar. Die Experience soll ergänzend zum Schulunterricht oder zuhause ausgewählte Bildungsinhalte digital erlebbar und visuell erlernbar machen. Bei einem Rundgang durch die Stadt bietet die App an ausgewählten Positionen audiovisuelle Erlebnisreisen durch die Geschichte, digitale Informationen zu Bauwerken und emotionale Lebensgeschichten historischer Persönlichkeiten. Ergänzend soll erworbenes Wissen spielerisch und in einem Quiz angewendet werden können. Dabei verbindet das Projekt unterschiedliche Techniken wie Augmented Reality, Spielszenen sowie Sound- und Sprachcollagen zu einer neuartigen Anwendung für mobile Endgeräte.

Mixed Reality Zeitreise am Nürnberger Hauptmarkt

EUR 30.000

Antragsteller: Blickwinkeltour GbR, Nürnberg

Plattformen: Android-basierte Standalone 6DoF-VR Headsets (z.B. Oculus Quest)

Das Projekt soll eine virtuelle Zeitreise als Location-Based-Tour am Nürnberger Hauptmarkt durch den Einsatz von Mixed Reality Technologie ermöglichen. Der Nutzer kann sich den Zustand der Architektur vom 17. bis zum 21. Jahrhundert anschauen, während ein Tourguide die Zeitreise steuert. Dies soll als interaktiv geführtes Gruppenerlebnis den realen Zustand vor Ort mit Ansichten in der Virtual Reality erweitern und dem Nutzer einen immersiven und wissenschaftlich fundierten Einblick in die Wandlung des Stadtbildes gewähren.

Sonnenstraße 21
80331 München
Telefon 089/54 46 02-0
Fax 089/54 46 02-21

Geschäftsführung:
Dorothee Erpenstein
Aufsichtsratsvorsitz:
Staatsministerin Judith Gerlach
Redaktion:
Telefon 089/54 46 02-57/-55
Fax 089/54 46 02-60
presse@fff-bayern.de
www.fff-bayern.de

Banksy: The Walled Off Hotel VR

EUR 30.000

Antragsteller: K5 Factory GmbH, München

Plattformen: PC-VR-Systeme (z.B. Oculus Rift, HTC Vive)

Die VR-Experience ermöglicht die virtuelle Besichtigung eines der bekanntesten Kunstwerke Banksys: "The Walled Off Hotel", ein Hotel in Bethlehem, das die Mauer zwischen Israel und Palästina überblickt. Der Besucher der Installation wird zum Hotelgast und kann in einem Rundgang das Hotel und die Kunst erleben. Gleichzeitig erhält er den Auftrag, dem Hotelpagen spielerisch die Flucht zu ermöglichen, indem er sich als Künstler betätigt und eines von drei Banksy-Graffiti aufsprühen muss, ohne dabei entdeckt zu werden. Dabei kombiniert das Projekt verschiedene innovative digitale Technologien – Photogrammetry, Motion&Face Capturing und KI-Behavior Trees – zu einer VR-Experience.

Robert Baker – Lichtjäger

EUR 30.000

Antragsteller: Reality Twist GmbH, München

Plattformen: Alle am Markt befindlichen Amazon Alexa Geräte; OK Google und Siri sollen später integriert werden

„Robert Baker – Lichtjäger“ ist ein interaktives Hörspielabenteuer mit Sprachsteuerung, dessen Prototyp auf der Technik von Amazons Sprachservice Alexa basiert. Die Zuhörer begeben sich gemeinsam mit Hochstapler Robert Baker auf die interaktive Suche nach dem Goldschatz der Kupferrolle von Qumran. Sie interagieren dabei mittels Sprachbefehlen und tauchen auditiv in das mysteriöse Höhlensystem von Qumran, den monströsen Geisterbahnhof von Canfranc oder die geheimen Archive des Vatikans ein.

Mensch Maschine Cyborg Dancing

EUR 29.000

Antragsteller: Angelika Maria Meindl Mahnecke, München

Plattformen: Ortsgebundene VR Experience für Oculus Rift

Bei dem Projekt handelt es sich um die Entwicklung eines technischen Dispositivs aus Soft- und Hardware-Komponenten, mit dem eine immersive, interaktive, bewegungsgesteuerte VR-/3D-Videotanzperformance ermöglicht werden soll. Inhaltlich setzt sich die Performance mit dem Konflikt zwischen dem technikgetriebenen Streben nach Perfektion und Effizienz sowie der Sehnsucht des Einzelnen, sich selbst zu finden und zu erfahren, auseinander. Mittels 3D-Projektoren und einem dreidimensionalen Klangfeld soll das Dispositiv von Bühne und Zuschauerraum aufgehoben werden und ein sich ständig verändernder Raum entstehen. Visuelle und auditive Elemente sollen dabei über Sensoren mit den Bewegungen der Tänzer interagieren.

Parcour

EUR 28.756

Antragsteller: Barbara Herold

Plattformen: VR-Headsets von Oculus, Android, iPhone als Cardboard

„Parcour“ ist ein audio-visuelles Kunstexperiment, ein VR-Parcour auf rekonstruierten Rennstrecken. Diese sollen zu reduzierten „Colour-Field-Landschaften“ abstrahiert und in interaktive Klangkulissen transformiert werden. Eine Audioinstallation soll das VR-Erlebnis akustisch immersiv in den realen Raum übersetzen, um so einem Publikum eine Teilhabe zu ermöglichen.

**Multi-participant interactive
visual communication platform**

EUR 28.000

Antragsteller: Virtonomy GmbH, München

Plattformen: VR-Headset/HMD mit DoF-Controllern

Bei dem Projekt „Multi-participant interactive visual communication platform“ handelt es sich um die Entwicklung einer Softwarelösung zur digitalen Durchführung klinischer Studien zur Markteinführung von Medizinprodukten. Ziel ist es, eine Plattform zur Visualisierung medizinischer Inhalte und zur Kollaboration aller Beteiligten zu schaffen, um so den Austausch zwischen Entwicklern und Ärzten zu verbessern und letztlich Zeit und Geld zu sparen. Über die Softwareplattformen sollen mehreren Nutzern zugleich etwa anatomische (oder andere medizinische) 3D-Modelle als VR-Anwendung zugänglich gemacht werden.

AugenBLICK mal!

EUR 25.000

Antragsteller: BrückenBauen UG, München

Plattformen: VR-Headsets Pico Neo oder Oculus Quest

„AugenBLICK mal!“ ist eine VR-Anwendung für interkulturelles Training, inspiriert durch eine interaktive Wanderausstellung zum Thema Flucht und Migration, die von „BrückenBauen“ kuratiert wurde. Mittels 360Grad-Videos und 3D-Animation sollen Konfliktsituationen zum Thema Diversität dargestellt werden, bei denen der Nutzer die Perspektiven wechseln kann. Die Protagonisten sind Personen mit Migrationshintergrund und der Nutzer lernt sie als reale Personen in filmischen Kurzporträts kennen. Anschließend kann die Experience über eine integrierte Social VR-Dialogplattform zwischen Nutzern, Moderator/in und Protagonisten diskutiert werden. Für die individuelle Anwendung soll es ein Debriefing als 360Grad Video geben.

Inside MPhil – Die Planeten

EUR 23.650

Antragsteller: Sofilab UG, München

Plattformen: Smartphone App für Google Android, Apple iOS

Die immersive mobile Sound Experience verbindet Orchestermusik, narratives Sounddesign und Sprache miteinander. Der User begibt sich mit seinem GPS verbundenen Smartphone und einem Kopfhörer in den Englischen Garten. Futuristische Geräusche sind virtuell und immersiv um den User herum platziert und verschaffen ihm den akustischen Eindruck, sich in der Kommandozentrale eines Raumschiffes zu befinden. In weiter Ferne sind die sieben Sätze aus Gustav Holsts Sinfonie „Die Planeten“ wie Sterne am Himmel an verschiedenen Stellen im Park zu hören. Eine Stimme ermuntert den User, sich auf Erkundungstour zu den Planeten zu begeben. Die Bewegung zum Planeten hin soll dabei real klingen. Am Planeten angekommen, soll der User dann ganz in das Stück eintauchen können.
