

**FFF Bayern – Vergabeentscheidung Extended Realities
XR vom 31.05.2022**

FilmFernsehFonds Bayern
GmbH
Gesellschaft zur Förderung
der Medien in Bayern

Produktion XR**Emperor****EUR 100.000**

Antragsteller: Reynard Films GmbH, Agawang
Plattformen: VR-HMD Oculus Quest mit Hand-Tracking

VR. „Emperor“ ist eine interaktive und narrative künstlerische VR-Experience, die die User einlädt, in das Gehirn eines an Aphasie leidenden Vaters zu reisen. Das Projekt soll eine poetische Erfahrung sein über den Verlust der eigenen Fähigkeiten, über die Vergänglichkeit und über die Bindungen, die trotz allem bestehen bleiben...

WildnisAR**EUR 100.000**

Antragsteller: Lisa Eder Film GmbH, Passau
Plattformen: Handelsübliche AR-fähige Smartphones oder Tablets, iOS/Android

AR. Bei „Wildnis AR“ handelt es sich um eine AR-App aus dem Bildungsbereich, mit der sich auf unterhaltsame und spielerische Weise das Ökosystem Wald durch AR-3D-Animationen, Film und Toninhalten, erkunden lässt. Tiere und Pflanzen des Waldes sollen mit Hilfe eines augmentierten Waldstücks über die menschlichen Sinne hinaus erlebt werden können.

Elektrotheater**EUR 93.000**

Antragsteller: Daniel Stock, Christian Schläffer, Augsburg
Plattformen: 3DoF VR-HMD Pico G2 und 6DoF VR-HMD Pico Neo3

VR. Bei „Elektrotheater“ handelt es sich um eine VR-Anwendung, die interaktives Theater in VR in Echtzeit ermöglichen soll. Klassisches Theater soll durch Performance Capturing und Multiplayer-Networking in Echtzeit in den virtuellen Raum geholt werden. Auf diese Weise sollen neue Erzählformen für das Theater geschaffen werden.

My Life as a Tree**EUR 76.000**

Antragsteller: Angelika Maria Meindl Mahnecke, Bodenkirchen
Plattformen: Holographische 3D-Projektion für Shutter Brillen, Motion Capture, Unity

MR/Sound. Interactive Dance Performance. „My Life as a Tree“ ist eine ortsgebundene Mixed Reality-Installation. Es handelt sich um eine holographische 3D Tanzperformance, die wissenschaftliche Erkenntnisse im Hinblick auf die energetische Konnektivität von Bäumen mit ihrem Umfeld in künstlerische Sprache übersetzt. Mittels Tanz, Motion Capture, 3D-Projektionen und immersivem Sound sollen chemische Vorgänge in der Natur den Besuchern als poetische audiovisuelle Erfahrung vermittelt werden, bei der sich die Grenzen zwischen Live-Performance, Projektion und Publikum auflösen.

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

Mission Monument

EUR 67.000

Antragsteller: Kollektiv17 – Jonas, Pflif & Schmitt GbR, München

Plattformen: Handelsübliche AR-fähige Smartphones oder Tablets, iOS/Android

AR. Bei „Mission Monument“ handelt es sich um eine App, die den Nutzern einen interaktiven Stadtpaziergang durch München zu ausgewählten Statuen und Skulpturen bietet. Sobald man diese in der App betrachtet, werden die historischen Figuren als AR-3D-Animationen zum Leben erweckt und erzählen auf Anfrage von sich. Die App bietet den Nutzern zwei interaktive Stadttouren durch München zu ausgewählten Statuen und Skulpturen, entweder im Rahmen von Stadtführungen oder für eigene Touren. Eine anpassbare Standalone-Variante richtet sich an museale Institutionen.

Projektentwicklung XR

SIGNAE

EUR 30.000

Antragsteller: Vincent Simon Puchner, München

Plattformen: Smartphone, Tablet, Laptop

AR. Bei „Signae“ handelt es sich um eine AR-App zur barrierefreien Kommunikation und Förderung von Teilhabe, die Gebärdensprache mittels Computervision und KI in Text übersetzen soll. Die App soll die Funktion bieten, Gebärden per (Selfie-)Kamera bzw. Webcam aufzunehmen und die Bedeutung in Echtzeit im Bild als Text wiederzugeben.

Duchampiana

EUR 29.000

Antragsteller: mYndstorm productions UG, Haar bei München

Plattformen: Kabelgebundenes VR-HMD, elektr. Treppensteiger, Tundra Tracker

VR/Sound. Bei „Duchampiana“ handelt es sich um eine künstlerische, ortsgebundene VR-Installation, die die objektivierenden Darstellungen von Frauen in der Kunstgeschichte hinterfragt, indem sie Marcel Duchamps berühmten Akt, der eine Treppe herabsteigt, belebt und seiner Protagonistin ermöglicht, ihren Kurs drastisch zu ändern.