



## Neue VR-Projekte: Sonar, Longing For Wilderness, VR NOW



Ludwigsburg, 07. März 2016. Das Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg betritt mit seinen aktuellen Virtual Reality Projekten neuen Boden jenseits der klassischen Film- und Games-Produktion. Dabei bestätigt das Institut einmal mehr seinen Status als Motor für den Kreativstandort Baden-Württemberg und zeigt seinen Studierenden gleichzeitig neue Chancen im digitalen Entertainmentbusiness auf.

Ihren ersten Virtual Reality Film präsentierte die Filmakademie bereits letzten April: In *Sonar* erlebt der Betrachter durch die VR-Brille den dunklen Weltraum hautnah und jagt im Inneren einer Drohne dem Signal eines Asteroiden hinterher. Realisiert haben den immersiven 360° Film die Animationsstudenten Philipp Maas und Dominik Stockhausen. Bei der Entwicklung konnten sie auch auf die exzellente technische Infrastruktur des Animationsinstituts zurückgreifen. Inzwischen wurde *Sonar* auf mehreren Festivals

ausgezeichnet, unter anderem mit dem Sonderpreis Computeranimation des Deutschen Multimediapreises mb21, und ist außerdem kostenlos im schnell wachsenden GearVR Store zum Download verfügbar. Das bis jetzt wichtigste Ereignis für Maas und Stockhausen war aber die Teilnahme am Sundance Film Festival in Utah im Januar 2016, wo ihr Projekt im Rahmen des New Frontier Programms ausgestellt wurde. Als Teil des 10-jährigen Jubiläums von New Frontier wird *Sonar* im April sogar im MoMa in New York zu sehen sein.

Von einem Prestigeprojekt zum nächsten: Derzeit realisiert Alumnus Marc Zimmermann (Diplom 2015 im Schwerpunkt Animation) in Zusammenarbeit mit dem Animationsinstitut seinen visuell und akustisch beeindruckenden VR-Film *Longing for Wilderness*. Zimmermann, genauso wie zuvor Maas und Stockhausen, profitiert bei seinem ersten VR-Projekt von der fachkundigen Unterstützung der Abteilung Forschung & Entwicklung, die unter anderem im Rahmen des EU-Projekts Dreamspace an virtuellen Produktionsverfahren und weiteren VR-Innovationen forscht. Mit *Longing For Wilderness*, dessen Fertigstellung für Mitte April geplant ist, wollen Zimmermann und die beteiligten Mitarbeiter des Animationsinstituts eine möglichst dichte immersive Erfahrung für den Betrachter schaffen; dabei experimentieren sie bewusst mit den Möglichkeiten des neuen Mediums und dessen Hilfsmitteln. Mithilfe einer VR-Brille wird der Nutzer auf eine virtuelle Reise geschickt, die ihn aus der lauten Stadt in die weite Wildnis führt. Gleichzeitig kann das Erlebnis durch eine optional aufstellbare Windmaschine sowie einen Subpac, der die tiefen Tonfrequenzen unterstützt, weiter intensiviert werden.

Vom 26. – 29. April wird *Longing for Wilderness* auf der vom Animationsinstitut ausgerichteten Fachkonferenz FMX in Stuttgart offiziell vorgestellt. Ein perfekter Zeitpunkt, denn auch die FMX 2016 setzt unter dem Motto "Blending Realities" in diesem Jahr einen Fokus auf das Spannungsfeld der neuen Virtuellen Realitäten. Zugleich markiert Zimmermanns Projekt als Kick-Off und Prototyp den Start der vom Animationsinstitut angebotenen neuen Weiterbildung VR NOW, die das Institut mit Unterstützung der MFG als erste Maßnahme für die neue VR-Initiative des Landes realisiert. Alumni Baden-Württembergischer Hochschulen können sich noch bis zum 15. März mit ihren innovativen VR-Konzepten für die Förderung bewerben, nach Vorauswahl finden auf der FMX erste Beratungsgespräche statt. Die ausgewählten Teams können ihre Konzepte anschließend innerhalb eines Jahres am Animationsinstitut bis zur Marktreife entwickeln.

Für alle neuen Virtual Reality Projekte des Animationsinstituts gilt, dass sie VR als Erweiterung der cineastischen Unterhaltungsformen sehen, nicht als Ersatz für gutes Storytelling. Dominik Stockhausen und Philipp Maas, die Produzenten von *Sonar*, bringen die zukunftsweisenden Möglichkeiten von VR als narrativem Medium auf den Punkt: "Wir nutzen VR, um eine Geschichte zu erzählen, die in traditioneller filmischer Erzählform nicht möglich wäre. Durch die Inszenierung im Raum entsteht eine unmittelbare Verbindung zwischen Zuschauer und Geschichte, die den Film auf eine neuartige Weise physisch erfahrbar macht. Was folgt ist ein intensives persönliches Erlebnis."

Das Institut für Animation, Visual Effects und digitale Postproduktion der Filmakademie Baden-Württemberg ist zuständig für die Ausbildung in den Studienschwerpunkten Animation und Interaktive Medien. Darüber hinaus ist das Institut zuständig für die digitale Postproduktion aller studentischen Projekte der Filmakademie, ist aktiv im Bereich Forschung & Entwicklung und veranstaltet jährlich die FMX Conference on Animation, Effects, Games and Transmedia.