

## FFF Bayern Vergabemeldung Extended Realities (XR) vom 18. Juni 2024

### XR Förderung Produktion

#### *Eddie and I*

EUR 100.000

**Antragsteller:** Reynard Films GmbH

**Plattformen:** Meta Quest 3

Interaktives VR-Abenteuer, das in einem magischen Wald spielt und die Geschichte von Ron erzählt, einem 8-jährigen Jungen ohne Gehör. Die User\*innen verkörpern Eddie, ein sanftes freundliches Monster, das dem kleinen Ron hilft, seine Angst vor dem Zelten zu überwinden. Da Ron taub ist, lernt Eddie mithilfe von Hand-Tracking Gebärdensprache, damit sie so gemeinsam das Camping-Abenteuer bestehen.

#### *Frequencies and Dance*

EUR 50.000

**Antragsteller:** Govar GmbH

**Plattformen:** Meta Quest 3, Installation

Mixed-Reality-Einzel-Rauminstallation von 5x7qm, bei der die Besucher\*innen mithilfe einer XR-Brille in einen audiovisuellen Resonanzraum eintreten. In einer Tanzperformance mischen sich skulpturale Objekte, Tanz, Licht und Klang zu einer harmonischen Synthese. Das immersive Erlebnis lässt die Realitäten zwischen den realen Objekten von Tatjana Busch und dem klassischen Tanz von Hikaru Osakabe vermischen.

#### *Becky und Holgi im Zahnland*

EUR 35.000

**Antragsteller:** MedienLB – Medien für Lehrpläne und Bildungsstandards GmbH

**Plattformen:** Installation

Becky Parodontosia und Holgi Kariös leben im Zahnland. Und es geht ihnen gut, denn sie werden mit reichlich Himbeerlimonade, Eiscreme und Knisterbrause versorgt. Doch eines Tages kommen Zahnwal und Zwischenzahnbürster und auch noch eine Zahnärztin. Nun müssen sie ein neues Zahnland finden. Es sollen immersive Bewegungsspiele mit didaktischen Inhalten zur Zahnpflege entwickelt werden.

#### *Blocked Under Ground – 3D-Audiowalk*

EUR 26.000

**Antragsteller:** Regine Elbers (natürliche Person)

**Plattformen:** 3D-Audio für Smartphones

Die erzählerisch und technisch innovative Inszenierung eines Ausnahmezustands: Starkregenfälle und die Verkettung unglücklicher Umstände verursachen einen U-Bahncrash, bei dem vier Menschen gemeinsam im Tunnellabyrinth eingeschlossen werden und den Ausweg suchen. Gleichzeitig startet an der Oberfläche eine Rettungsmission. Der Audiowalk ergänzt die bereits veröffentlichten Erzählebenen von 3D-Hörspiel und Audiogame um eine dritte mediale Perspektive. Während sich das Hörspiel auf die unter der Erde Eingeschlossenen konzentriert und das Audiogame die interaktive Experience einer Rettungsaktion bietet, begleitet der Audiowalk die Einsatzkräfte und Angehörigen an der Oberfläche. Dabei verbinden sich reale Stadträume mit immersiv gestalteten Hörräumen.

## XR Förderung Prototyp und Konzept

### **Die Ziege**

**EUR 30.000**

**Antragsteller:** Family Business Film

**Plattformen:** Meta Quest 3

Ein sauberes Klo nur für sich alleine – das ist der ultimative Traum der indischen Schwestern Abi und Kaya. Doch Karupi, ihre verrückte Ziege, frisst das dafür gesparte Geld. Jetzt muss ein Plan her, um es zurückzugewinnen. Dabei wird die Ziege zum Internetstar. Die VR-Experience basiert auf einer wahren Geschichte.

### **EDN.BETA – Everybody Dance Now**

**EUR 30.000**

**Antragsteller:** Kevin Fuchs - Visual Vitamin, München

**Plattformen:** Meta Quest 3, Apple Vision Pro

Mit *Everybody Dance Now* (EDN) entsteht ein neuartiges interdisziplinäres Projekt in Mixed-Reality zwischen zeitgenössischem Tanz und digitaler Kunst. Dieser Prototyp bietet die Möglichkeit, innerhalb einer MR-Experience eine körperliche Erfahrung mit unterschiedlichen Tanzformen im digitalen Raum zu machen. Tanz wird hier nicht nur passiv wahrgenommen, sondern findet als physischer Dialog in Echtzeit statt. Digitale Avatare vermitteln Tanztechniken sowie kulturelle und historische Bezüge. Die Zuschauer\*innen werden dabei zu aktiven Teilnehmer\*innen und erleben den Tanz spielerisch und mit vollem Körpereinsatz.

### **Emergence in Nature (AT)**

**EUR 30.000**

**Antragsteller:** WE ARE VIDEO GbR

**Plattformen:** Dome, Installation

Interaktives Fulldome 360-Grad-Projekt über die Entstehung des Lebens und die abstrakten mathematischen Zusammenhänge, die sich dahinter verbergen. Flankiert wird die Experience über interaktive Installationselemente, die das Thema vertiefen sollen.

### **Particles – An interactive exploration of musical structures**

**EUR 30.000**

**Antragsteller:** Steffen Wick, München

**Plattformen:** iOS, Android, Installation

Die AR-Smartphone-App verwandelt Musik in visuelle Partikelformationen und vermittelt ein intuitives Verständnis für musikalische Strukturen durch interaktive Sound-Elemente. Sie ist ein innovatives musikpädagogisches Werkzeug, das einfache Musikanalyse durch spielerische Anwendung ermöglicht.

## *to the other side... (AT)*

**EUR 30.000**

**Antragsteller:** mYndstorm productions UG (haftungsbeschränkt)

**Plattformen:** Meta Quest 3, Installation

Künstlerisch und analytisch kuratierte Live-Installation, die durch die Verbindung von Brain-Computer-Interface und neuester generativer KI erschaffen wird. Die User\*innen entdecken verborgene Bilder aus dem unendlichen Archiv seiner Erinnerungen und Erfahrungen, trifft auf Landschaften, Orte, Menschen und Situationen. Sie stehen im Film ihres eigenen Lebens – entsprechend einer individuell kuratierten Umgebung.

## *Virtuelle Röntgenausbildung in der Zahnmedizin (AT)*

**EUR 30.000**

**Antragsteller:** QM Interactive GmbH

**Plattformen:** HMD

VR-Anwendung, die es Bildungseinrichtungen erlaubt, ihre Schüler\*innen zum Thema Röntgen in Zahnarztpraxen auszubilden und auch zu prüfen. Das niederschwellige und benutzerfreundliche Produkt ermöglicht die Rezeption und Anwendung fachspezifischer Bildungsinhalte.

### **Pressekontakt:**

**Dr. Olga Havenetidis/ Daniela Graf**

**Tel.: +49 89 544602 -81**

**E-Mail: [presse@fff-bayern.de](mailto:presse@fff-bayern.de)**