

## VR & 360° SPECIAL

— FR, 13. April 2018, 15 bis 20 Uhr

### VR & 360° Special

LEAVR Studios, Media City Leipzig, Altenburger Straße 15

12€ / 10 €\* EINTRITT

— 15 bis 17 Uhr

### Panel: Storytelling in 360°: Do's and Don'ts

→ Christiane Wittenbecher, IntoVR

Mit VR und 360°-Kameras haben wir die Möglichkeit, Zuschauer an andere Orte zu bringen, an die sie sonst nicht gelangen. Telepräsenz heißt das, was bei dieser Technologie den großen Unterschied zu klassischem 16:9-Videojournalismus ausmacht. Die Nutzer werden Teil der Geschichte: Im VR-Journalismus shiften wir vom Storytelling zum Storyliving.

Aber wie schaffen wir es, diese noch in der Pionierphase befindliche Technologie richtig einzusetzen? Bei hochwertigen Stories geht es um mehr als das Aufstellen einer Kamera und eines Mikrofons. Es geht um den richtigen Blickwinkel auf die Story und um sauberes Arbeiten. Wie vermeide ich „Motion Sickness“ durch falsche Kamerabewegungen oder -positionen? Welche Kamera nutze ich für 360°-Videos, welche Stative, Mikrofone, Zubehör benötigt man? Neben den technischen Grundlagen geht es aber in erster Linie immer um das Storytelling: Wie mache ich eine Geschichte zum Erlebnis?

— 17 bis 20 Uhr

### local [vr] heroes: Showcase aktueller mitteldeutscher Projekte

— SA, 14. April 2018, 16 bis 21 Uhr

### VR & 360° Special

LEAVR Studios, Media City Leipzig, Altenburger Straße 15

12€ / 10 €\* EINTRITT

— 16 bis 18.30 Uhr

### local [vr] heroes – Pitching

— 19 bis 20.30 Uhr

### Panel: Nachhaltigkeit von VR/AR/360°-Projekten

— 20.30 bis 21 Uhr

### Jury-Preisverleihung the best local [vr] hero

Preisstifter: Schenker Technologies GmbH

→ Ticketverkauf direkt über [www.leavr.de](http://www.leavr.de) | \*ermäßigt

### LOCAL [VR] HEROES



### Rochlitz

Rochlitz VR ist eine von Schlösserland Sachsen in Auftrag gegebene Virtual Reality App, die es den Besuchern von Schloss Rochlitz ermöglicht, 800 Jahre Baugeschichte an Hand eines Raumes, der sogenannten Hauptmannsstube, nachzuerleben. In der 3D-Software Blender haben wir ein digitales Modell des Raums in sechs verschiedenen Zeitstufen gebaut, texturiert, beleuchtet und als stereoskopische 360° Panoramen ausgegeben. In der Game Engine Unity wurden diese Panoramen dann zu einer Virtual Reality App zusammengefügt und mit interaktiven Inhalten versehen.

**Realisierung** Sebastian König, Simeon Conzendorf  
blendFX - 3D Studio in Leipzig mit dem Fokus auf Visual Effects, 3D Visualisierungen und interaktive Apps, unter anderem im Bereich Virtual und Augmented Reality.



### Zukunftstadt Halle-Neustadt [Mixed Format]

Die Reportage zeigt das derzeitige Leben in Halle-Neustadt und die Wünsche der Bewohner und Planer für die Zukunft des Stadtteils. Kann Halle-Neustadt vielleicht mit Hilfe des Projektes „halle.neustadt 2050“ wieder eine Zukunftsstadt werden? Der Film soll Vergangenes, Heutiges und Zukünftiges aufzeigen.

**Realisierung** Luise Vibrans, Felix Reißerweber, MLU Halle-Wittenberg



### Nightlife 360

Eine Studentin versucht über die frische Trennung von ihrem Freund hinwegzukommen, indem sie mit ihren Freunden feiern geht.

Film ab 18 - Don't do drugs!

**Realisierung** Lucy Schmidt, Florian Pfoh, Saskia Müller, Elisabeth Hebecker, Mariia Achurova, MLU Halle-Wittenberg



### Decision 360

Ein Mann kommt zu sich und findet sich selbst in einem Rollstuhl wieder. Er versucht aufzustehen und merkt dabei, dass er seine Beine nicht benutzen kann. Letztlich wird er vor eine Entscheidung gestellt...

**Realisierung** Alisia Günthör, Julian Bunk, Eric Hoffmann, Marius Dahmen, Dirk Prager, MLU Halle-Wittenberg



### Miriquidor

In der VR-Fantasy-Serie findet der musikbegabte, schüchterne Ben (19) die Liebe seines Lebens Atuh (18) im Wald. Ben ist Azubi in einer Köhlererei im Erzgebirge und ist häufig im Wald um Bandoneon zu spielen - eines Tages lockt er damit Atuh an, die nicht von dieser Welt scheint. Nach einer Annäherung wird auch der Dorfmob auf sie aufmerksam und setzt alles daran, dass die Fremde wieder verschwinden soll. Als Ben sie retten will, gerät er dabei in die Schächte des Waldes, in eine andere, in ihre Welt.

**Realisierung** Michael Geidel, Danko Dolch  
MiriquidiFilm - Produktion von Spielfilme und Dokumentarfilme sowie Games und Virtual Reality-Projekte für den deutschen und internationalen Markt

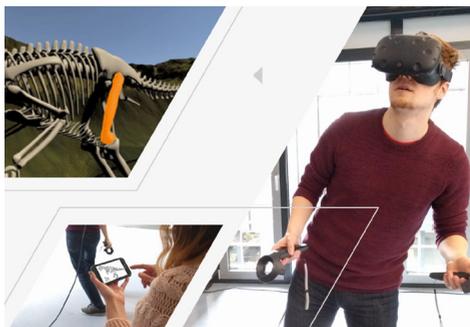


### Future Diaries VR Serie

Im Jahr 2047 finden wir eine Welt vor, die viel fragmentierter ist als unsere. Durch einige schwere Krisen des globalen Finanzsystems entstehen immer mehr neue soziale Gruppen und gesellschaftliche Strömungen, die sich zunehmend auf sich selbst verlassen. Diese Tendenzen erhalten starken Auftrieb durch UTOPIA, eine Kryptowährung, die Ressourcen fair, gleichwertig und nachhaltig verteilt. Als Reaktion darauf lanciert ein Konglomerat aus Großkonzernen

seine eigene, auf Leistung basierte Währung OMEGA. Denn was für die einen eine Erlösung darstellt, wird von den alten Eliten aus Wirtschaft und Politik als große Bedrohung wahrgenommen und es entbrennt ein Kampf zwischen den verschiedenen Systemen und den dazugehörigen Gesinnungen.

**Realisierung** Alexander Herrmann  
expanding focus GmbH, Content Studio für VR und AR Entertainment



### vr\_area\_mockUp

Ziel ist die Konzeption und Entwicklung von Anwendungen für den musealen Kontext auf Basis von Virtual Reality und Augmented Reality. Durch Nutzung moderner Technologien sollen im Rahmen der jeweiligen Ausstellung einzigartige Erfahrungen für die Besucher geschaffen werden. Gamification-Elemente, z. B. in Form kooperativer Interaktionsmöglichkeiten zwischen mehreren Besuchern, ermöglichen zudem eine interaktivere Form der Wissensvermittlung, welche Ausstellungsinhalte besser verständlich macht.

**Realisierung** Norman Henges (Handmade Sushi), Absolvent Hochschule Harz  
Handmade Sushi ist ein Team von drei Absolventen des Masterstudiengangs Medien- und Spielekonzeption an der Hochschule Harz. Aktuell ist die Ausgründung als Unternehmen geplant. Ziel ist die Konzeption und Entwicklung von Anwendungen für den musealen Kontext auf Basis von Virtual Reality und Augmented Reality.



### Bioluminescence

Inspiriert von der Schönheit des Tiefseelebens schwimmt in Bioluminescence die Grenze zwischen biologischen Fakten und Science-Fiction. Die Geschichte begleitet die Vloggerin Liz, die aufgrund ihres Engagements für den Schutz der Ozeane auf eine abenteuerliche Forschungsreise eingeladen wird. Das International Center for Oceanic Research hat Liz als Gesicht der Archimedes-Expedition ausgewählt und möchte mit ihr gemeinsam die anomale Biolumineszenz der Unterwasserwelt vor der Antarktis-Küste aufklären.

**Realisierung** Katharina Weser, Georg Neubert  
Reynard Films GbR  
Der große Fokus der Füchse sind internationale Koproduktionen – im Moment konzentrieren sie sich dabei auf Webformate und Kurzfilme, wagen sich aber auch an Virtual Reality heran. Sie versuchen, das passende Medium und Format für die jeweilige Geschichte zu finden.

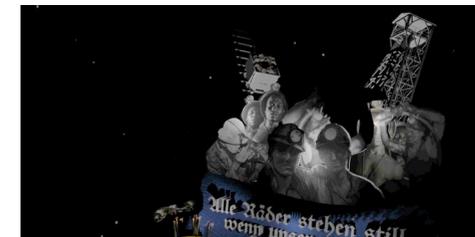


### Bybassos AR

Ein Untersuchungsgebiet von etwa 30 km<sup>2</sup> um die altgriechische Stadt Bybassos (heutige Türkei) herum kann in der AR-Anwendung betrachtet und über intuitive Hand-Gesten navigiert werden. Die Geländedaten von sieben Städten, Mauer- und Gebäudefragmente sowie 3D-Scans von wichtigen Strukturen

sind mit ihrer Entstehungsepoche hinterlegt. Auch die Fundstätten von Töpfereien, Weinbergen und Tempeln sind verfügbar.

**Realisierung** Thi Binh Minh Nguyen, Felix Herbst, Prefrontalcortex  
(Cooperation: Meta)  
Prefrontal cortex ist spezialisiert auf innovative Anwendungen und Interaktionskonzepte, die neue Möglichkeiten zeigen, die verblüffen und begeistern. Mit gestalterischem Blick, technischem Know-How und raffinierten Bedienkonzepten formen sie Anwendungen von morgen.



### Steiger

Für den Bergmann als auch für den Schamanen ist der Kern seiner Arbeit die Beförderung von Energie. Sei es durch harte körperliche Arbeit zu meist unmenschlichen Bedingungen oder durch das Ritual, die ewige Wiederholung von Symbolen, Gesten und Rhythmen.

Die Arbeit "STEIGER" eröffnet einen Erlebnisshorizont in welchem die scheinbar unterschiedlichen Disziplinen ihre Gemeinsamkeiten offenbaren.

**Realisierung** Fabian Lehmann, Filip Krause  
Künstlerkollektiv „THISISFAKE“  
„THISISFAKE“ ist ein 2017 in Leipzig gegründetes Medienkunstkollektiv, mit Schwerpunkt auf multimediale Kunstinstallationen rund um virtuelle und erweiterte Realitäten.