

VR in Film und Raum



Virtuelle Welten erobern immer mehr die Welt des Films und der Performance-Kunst. Ein Blick auf die Internationalen Filmfestspiele von Venedig und ein aktuelles Forschungsprojekt der FH St. Pölten.

- Im Extended-Reality-Wettbewerb in Venedig mit dabei ist in diesem Jahr die Produktion „Aufwind“, die im Volucap-Studio entstand.
- Das Projekt VRinMotion der Forschungsgruppe Media Creation von der FH St. Pölten untersuchte Möglichkeiten der Verbindung zwischen realer und virtueller Welt. Die Forschungsergebnisse wurden unter anderem beim Animafest Zagreb präsentiert (siehe Bilder oben).

VR-Sektion in Venedig erneut mit starker deutscher Beteiligung

Am 25. Juli 2023 soll das Filmprogramm der 80. Internationalen Filmfestspiele von Venedig veröffentlicht werden, darunter auch die Sektion Extended Reality, Venice Immersive mit 360°-Videos und XR-Projekten beliebiger Länge. Vom 30. August bis 9. September sollen insgesamt 44 Projekte aus 25 Ländern zu sehen sein.

Mit im Wettbewerb dabei ist unter anderem die [Produktion „Aufwind“](#) von Regisseur Florian Siebert, als [eines von sechs VR-Projekten, die vom Medienboard Berlin-Brandenburg gefördert wurden](#). Das Projekt wurde von Neonreal aus Düsseldorf produziert und entstand im volumetrischen Studio Volucap in Potsdam-Babelsberg, die als Ko-Produzent agierten.

In der VR-Jury dieses Jahr dabei ist Regisseur Pedro Harres, der 2022 mit dem Projekt „From The Main Square“ den Großen Preis der Jury im Virtual-Reality-Wettbewerb gewann.

Brücken bauen zwischen analoger Welt und VR

Vom Film geht es zur Verbindung von analoger Stop-Motion-Animation mit Virtual Reality, und damit zum Projekt VRinMotion der Forschungsgruppe Media Creation. Das von der FH St. Pölten koordinierte Forschungsprojekt beleuchtet, wie kurze, im realen Raum entstandene Stop-Motion-Sequenzen in den virtuellen Raum transportiert werden können, sodass weitere Personen mit diesen Sequenzen interagieren oder diese neu arrangieren können. Dabei sollen künstlerische, technische und theoretische Aspekte erforscht werden. Projektpartner ist das Wiener Künstlerstudio lichterloh.

Im Rahmen des Projekts wurden Animationskünstlerinnen und -künstler sowie weitere Fachleute im Bereich Animation zu „ExperiMotions“ genannten Workshops eingeladen. Gemeinsam entwickelte und erprobte man so neue Werkzeuge und Verfahren und stellte die Ergebnisse schließlich online zur Verfügung.

Die Arbeiten waren auch bei mehreren Fachtagungen und Veranstaltungen zu sehen, unter anderem am Ars Electronica Center in Linz, der Konferenz „Dimensions of Animation“ an der HLSU-Luzern und dem World Festival of Animated Film – Animafest Zagreb (siehe Bilder links oben).

Veröffentlichung:

Artistic Exploration of Stop-Motion Animation in Virtual Reality: Spatializing the Analog Techniques of 2D Replacement and Object Animation by Using Digital Cutout and Realtime Rendering, Franziska Bruckner, Julian Salhofer, Clemens Gürtler, Max Hattler und Matthias Husinsky, 2023 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces Abstracts and Workshops (VRW).

- [zum Download](#)

-AB

Bildquellen: Teaser-Bild: Stella Jacob, Unsplash, Bilder Zagreb: FH St. Pölten

[PDF anzeigen](#)