

VR, KI und Blockchain – Neue Businessmodelle für Animation Stuttgart, 08. April 2019

Neue Technologien für die Kreativbranche: Virtual Reality (VR), Künstliche Intelligenz (KI) und Blockchain finden immer häufiger Einzug im Film- und Gamesbereich. Das Internationale Trickfilm-Festival Stuttgart (ITFS) präsentiert am 03. Mai in der Rotunde der L-Bank sieben Unternehmen, die an solchen neuen Businessmodellen arbeiten.

03. Mai 2019, 15 – 17:30 Uhr, Rotunde der L-Bank

Der Nutzen von VR, KI und Blockchain liegt für die Animations-, VFX- und Gameswirtschaft aus Baden-Württemberg auf der Hand: die Arbeit mit Filmdatenbanken, Online-Plattformen und digitalen Distributionskanälen kann automatisiert werden, Beteiligte profitieren durch verbesserte Sicherheit, erhöhte Transparenz und eine faire Gewinnbeteiligung. Künstliche Intelligenz kann beispielsweise schon während der Produktion evaluieren, ob und in welcher Zielgruppe ein Film erfolgreich werden könnte. Aus der Technologie ergeben sich gleichzeitig Möglichkeiten, Formate unabhängiger von den etablierten Streaming-Riesen wie Amazon, Netflix und Apple zu verbreiten und finanzieren. Und im Bereich Virtual Reality haben sich bereits neue Erzählformen und Geschäftsmodelle entwickelt, die sich stetig weiterentwickeln.

Die Keynote hält Philip D. Hertel, Executive Creative Director des Sponsors Dassault Systemes 3DExcite GmbH, zum Thema VR & AR in der Echtzeit-Produktvisualisierung: Eine Möglichkeit, Produkte, Dienstleistungen und Marken dynamischer und emotionaler aus dem medialen Rauschen herauszuheben, ist die Visualisierung in Echtzeit – von fotorealistisch bis kunstvoll stilisiert. Die Bandbreite der möglichen Anwendungen und wie der Einsatz moderner Gaming Engines dazu beiträgt, sollen hier anhand einiger Beispiele gezeigt werden.

Folgende Unternehmen und Start-ups aus Baden-Württemberg, Deutschland und dem europäischen Ausland stellen ihre Projekte vor:

Leif Arne Petersen, Hologate (München): Multiuser Virtual Reality im Arcade-Modus (bekannte Games- und Animationsinhalte wie Angry Birds werden für Hologate, das hauptsächlich in Shopping Malls eingesetzt wird, weiterentwickelt).

Christian Hirth, DeepVA (Freiburg): Start-Up aus dem Bereich der Videodatenbanken, das spezielle Bilderkennungsprogramme entwickelt, die aus der Datenfülle, z.B. Personen oder bestimmte Animationstechniken, identifizieren und zuordnen können.

Pietro Triscari, Dserv (Tübingen): Softwareunternehmen, das sich mit KI im Bereich von Marketing und der Automatisierung von Designprozessen beschäftigt.

Tilman Scheel, The Reelport GmbH (Köln/Berlin): Unternehmen, das seit Ende der 1990er Jahre Plattformen für Filmuploads für Festivals und Filmmärkte entwickelt. Die Produkte Reelport und Picturepipe unterstützen bei der Standardisierung, Qualifizierung und Konvertierung großer Filmdateien. Das neue EU-geförderte Projekt AVA – Festival Films for Public Libraries macht Filme einer breiten Bevölkerung zugänglich. Das Trickfilm-Festival Stuttgart, die Stadtbibliothek Stuttgart, Reelport und andere Partner haben seit ca. 2007 die Online Animation Library entwickelt, die größte passwortgeschützte Onlinefilmdateienbank für Animationsfilm weltweit, die als Vorläufer von AVA gilt.

Alan R. Milligan, White Rabbit (Berlin): Blockchain-Unternehmen im Bereich von Streamingdiensten, die auf Peer-to-Peer-Basis arbeiten. Zur Monetarisierung trägt ein Token-System bei, das als Alternative zu den klassischen Subscription-Modellen der großen Studios betrachtet werden kann.

Marc Wardenga, EuroVideo Medien GmbH (München): Entwickler des Games zum Schleich-Brand und Animationsfilmprojekt „Bayala“, das die zunehmende Verbindung zwischen Games-, Animations- und Spielwarenindustrie verdeutlicht.

Sarita Christiansen, Copenhagen Bombay (Kopenhagen): CoboStories – neue Trickfilm-Software und Hardwaresystem für die Trickfilmproduktion für KITAs und Grundschulen, das Kinder zum Selbstmachen motiviert. In Zusammenarbeit mit Dusyma (Schorndorf).

Die Veranstaltung findet im Vorfeld der Vergabe der Trickstar Professional Awards und in englischer Sprache statt. Wir bitten Sie, sich vorher mit folgendem Code anzumelden: ITFS19_BUSINESS-73EX78FS. Anmeldung unter: <https://www.xing-events.com/ITFS2019-Galas.html>

Mit freundlicher Unterstützung des Ministeriums für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau Baden-Württemberg

Weitere Informationen: www.itfs.de

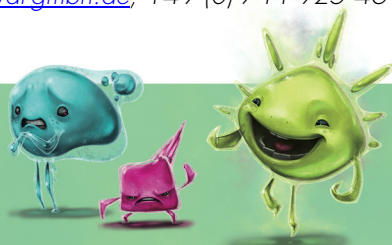
Sichern Sie sich Ihre Presse-Akkreditierung: presse@festival-gmbh.de

Über das ITFS

1982 gegründet ist es eines der weltweit größten und wichtigsten Festivals für Animationsfilm. Auf dem Festival wird die ganze Bandbreite des aktuellen Animationsfilmschaffens mit Schnittstellen zu Visual Effects, Architektur, Kunst, Design, Games und Musik präsentiert. 2018 kamen über 100.000 Zuschauer nach Stuttgart, um ca. 1.000 Filme auf dem Open Air und in den Stuttgarter Innenstadtkinos zu sehen. Parallel zum ITFS findet die FMX statt. Als Europas größte Konferenz für Animation, Effekte, Games und immersive Medien veranstaltet die FMX gemeinsam mit dem ITFS die Businessplattform Animation Production Days, dem einzigen auf Animationsprojekte spezialisierten Koproduktion- und Finanzierungsmarkt in Deutschland.

Kontakt Presse- und Öffentlichkeitsarbeit: presse@festival-gmbh.de
Rebecca Pfister: pfister@festival-gmbh.de, +49 (0) 711-925 46-120

Veranstalter / Organisier:



Film- und Medienfestival gGmbH
Stephanstraße 33
70173 Stuttgart
#itfs

Tel.: +49 (0) 711-9 25 46-0
Fax: +49 (0) 711-9 25 46-150
kontakt@festival-gmbh.de
www.ITFS.de