Saskia Kress
Geschäftsführerin und Produzentin Filmtank GmbH

Saskia Kress ist seit vielen Jahren als Produzentin tätig. Sie ist Expertin in der Realisierung von Projekten mit unterschiedlichen Formaten wie Film, Digital, Game und Virtual Reality. Ihre Arbeit wurde vielfach ausgezeichnet, darunter mit dem SXSW Interactive Innovation Award, dem German Digital Award, dem Grimme Online-Preis, dem Annual Multimedia Award, dem Digita und dem Preis der Bundesregierung für kulturelle Bildung.

Das Totale Tanz Theater

Wer ist der Mensch im technisierten Zeitalter und welche Rolle spielen er und die ihn umgebenden Maschinen? „Das Totale Tanz Theater" verhandelt diese Frage vor dem Hintergrund der Entwicklung künstlicher Intelligenz in Form eines immersiven Virtual Reality Erlebnisses. Inspiriert von den Bühnenexperimenten der Bauhaus-Meister Oskar Schlemmer und Walter Gropius entsteht ein neues, virtuelles Gesamtkunstwerk, das diese existentielle Frage in einem interaktiven Tanz von Mensch und Maschine beleuchtet.

Das Totale Tanz Theater, ein Projekt der Interactive Media Foundation und Filmtank, co-created mit Artificial Rome, wurde im Januar 2019 beim offiziellen Eröffnungsfestival zum Bauhausjahr in der Akademie der Künste Berlin erstmalig gezeigt und tourt derzeit international. Unter den weiteren Stationen in Deutschland befindet sich das neue Museum der Stiftung Bauhaus Dessau und das PalaisPopulaire Berlin, wo es noch bis Januar 2020 zu erleben ist.

Das Totale Tanz Theater wurde 2019 unter anderem mit dem Grand Prix des Art Directors Club und mit dem Red Dot Award in der Kategorie „Best of the Best: Virtual Reality Installations" ausgezeichnet und lief im offiziellen Wettbewerb der VR Days Europe, Cannes XR und vielen weiteren internationalen Festivals.

https://www.dastotaletanztheater.com/

Sven Haeberlein
Co-Founder EXIT Adventures GmbH und CEO & Co-Founder Trotzkind GmbH

Sven arbeitet als 3D-Künstler und in der Postproduktion bevor er Regie mit dem Schwerpunkt interaktives Geschichtenerzählen studiert. Er gründet **Trotzkind**, ein Studio für Virtual Reality, Augmented Reality, Games und Film, um das Geschichtenerzählen in Filmen und Spielen mit technologischen Entwicklungen zu verbinden. Er ist der Creative Director von HUXLEY und HUXELY 2 – THE ADVENTURE BEGINS. Die EXIT VR Abenteuer sind momentan an 36 Standorten auf 4 Kontinenten erlebbar, unter anderem in der Klosterstraße 62 in Berlin.

HUXLEY und HUXELY 2 – THE ADVENTURE BEGINS sind Room Escape Games in der virtuellen Realität, d.h. das Spielerlebnis verbindet Live Escape Game und Virtual Reality. Im ersten Teil von HUXLEY muss die Welt in einer von Maschinen beherrschten Zukunft gerettet werden. In HUXLEY 2 – THE ADVENTURE BEGINS – welches Anfang 2019 veröffentlichet wurde – reist man zurück in ein, von Steampunk und Jules Vernes inspiriertes, 19. Jahrhundert. Hier machen sich die Spieler*innen auf die Suche nach der Quelle der ultimativen Energie und den Geheimnissen hinter der Legende von HUXLEY.

Das EXIT VR Abenteuer HUXLEY wurde 2018 mit dem Animago Award in der Kategorie „Best VR/AR/360 Game“ und dem Deutschen Computerspielpreis in der Kategorie „Best Innovation“ ausgezeichnet. 2017 gewann es auf der VR NOW Con den „VR Entertainment Award“.

HUXLEY 2 – THE ADVENTURE BEGINS ist für den Deutschen Entwicklerpreis in der Kategorie „Beste Grafik“ nominiert. Der Preis wird am 11.12.19 in Köln verliehen.

https://exit-vr.de/berlin/das-spiel/
https://exit-vr.de/berlin/presse/

Ioulia Isserlis, CEO und Creative Producer AnotherWorld GmbH

Ioulia Isserlis ist Mitbegründerin und Geschäftsführerin von AnotherWorld VR, einem Content- und VR-Produktionsstudio, das sich auf die Erstellung filmischer und narrativer VR-Erlebnisse konzentriert. Vor der Gründung von AnotherWorld arbeitete Ioulia in den Bereichen Content Creation, Filmproduktion/Postproduktion, Print- und Online-Medienmanagement. Seit ihrem Einstieg in die kreative VR-Produktion hat sie eine Vielzahl von Projekten vom historischen Drama bis zum Horror betreut und mit Kunden wie Microsoft und Deutsche Bahn zusammengearbeitet. Sie ist Produzentin und Ko-Autorin der VR Experience „Kobold“, die bei den 75. Internationalen Filmfestspielen von Venedig uraufgeführt wurde.

Max Sacker, CEO und Creative Director AnotherWorld GmbH

Max Sacker ist Filmemacher, Mitbegründer und Creative Director bei AnotherWorld VR. Bevor er Vollzeit in die virtuelle Realität ging, schrieb und inszenierte er eine Reihe von preisgekrönten Fantasy- und Horror-Kurzfilmen wie „The Secret Adventures of the Projectionist“ und arbeitete als Story Consultant und VFX Supervisor für den Social Media Horrorfilm Unfriend (Warner Bros.).

Pagan Peak VR schickt Spieler*innen auf eine Reise in die dunkelsten Ecken des menschlichen Geistes: Gefangen genommen vom Krampus-Killer, müssen Hinweise und Rätsel aufgedeckt werden, um tiefer in die Psyche des Killers einzutauchen und sich aus der Gefangenschaft zu befreien. Pagan Peak VR mischt Elemente aus Thriller, Escape Room, Horror und Mystery. Man ist nicht nur der Spieler, der sich befreien muss, sondern gleichzeitig krimineller Profiler, der Schicht für Schicht mehr über den Krampus-Killer erfährt.

Pagen Peak VR lief im Wettbewerb der 76. Internationalen Festspiele von Venedig. Seit Ende Oktober ist Pagan Peak VR für 9,99€ bei Steam verfügbar.

https://www.paganpeakvr.com/