

**Digital Landscapes - Digital Soundscapes. Dramaturgien für Fulldome
Media and 3D-Audio, Teil 2: 360° Visual Environments: Fulldome for 3D Audio experiments**

Claire Dorweiler M.A. & Prof. Sabine Breitsameter

Falls Sie an der folgenden Lehrveranstaltung teilnehmen möchten, kontaktieren Sie uns bitte bis spätestens Di, 16.04.24, 18.00 Uhr, unter der Mailadresse: kulturforschung.fbmd@h-da.de, mit Angabe von ihrer Kontaktdaten, Hochschule, Studiengang, Semesterzahl und einer kurzen Darstellung Ihrer Motivation.

- **Die Auftaktlehrveranstaltung und Einführung findet am **Fr, 19.04.2024, 10.15 – ca. 15.30 Uhr** statt.**
- *Die Workshops finden freitags jeweils von 10.15 - 15.30 Uhr statt (vgl. Plan weiter unten).*
- *Die Einführung in die Arbeit mit einer 360°-Kamera findet statt am Montag, 29.04.24, 10:15 – 12:30 Uhr.*
- *Veranstaltungsort: Mediacampus Dieburg, Environmental Media Lab, Raum n. Ansage.*

Diese Lehrveranstaltung ist der zweite Teil eines zweisemestrigen Workshop-Projekts, in welchem wir Fulldome-Filme (Filme in der 360°-Kuppel) auf der Grundlage von experimentellen 3D-Audio-Soundtracks (genauer: Soundscape-Kompositionen) entwickeln werden. – Der Kurs in diesem Sommersemester kann auch unabhängig von einer Teilnahme im vergangenen Wintersemester besucht werden.

Visuelle Medien in 360° verbreiten sich immer mehr und können auf Smartphones, in Browsern, mit VR-Brillen oder in Planetarien oder Fulldome-Settings betrachtet werden. Bei Fulldome-Filmen sitzt das Publikum mitten im Geschehen und ist rundum umgeben von den bewegten Bildern. Diese immersiven Umgebungen werden durch die Verwendung einer halbkugelförmigen Projektionsfläche - einer Kuppel - geschaffen.

In diesem Kurs geht es darum wie man Erzählweisen, Dramaturgie, Framing im Rahmen von Fulldome-Filmen medienspezifisch konzipiert, modifiziert und welche technischen Settings bei derartigen Produktionen zu berücksichtigen sind. Dazu werden wir zunächst bereits produzierte Fulldome-Videos und 360°-Arbeiten visuell analysieren und auch in Bezug auf ihre Sounddramaturgien. Anschließend gibt es eine Einführung in die Schnittsoftware Adobe After Effects und in die Insta360Pro-Kamera. Experimentelle Ansätze mit anderen Techniken sind ebenfalls sehr willkommen.

Es werden im Kurs künstlerische, visuelle Realfilm-Inhalte produziert für bereits existierende, experimentelle 3D-Audioarbeiten, die im vergangenen Semester im Rahmen einer hFMA-kooperierten Lehrveranstaltung ("Digital Landscapes - Digital Soundscapes Teil 1") entstanden sind. Sounddesigner aus dem letzten Kurs, aber auch Neueinsteiger sind herzlich willkommen! Es werden begleitende dramaturgische Coachings angeboten.

Der Kurs wird in einfach zu verstehendem Englisch abgehalten.

3D-Audio ist eine einzigartige Möglichkeit, Hörerfahrungen wie in einer realen Landschaft zu gestalten. Die Klänge können faszinierende taktile und plastische Qualitäten entwickeln und, autonom oder als Fulldome-Filmsoundtrack, eine starke illusionäre Wirkung entfalten, bis hin zu taktilen Ansätzen einer „virtuellen Realität“.

Unsere Arbeitsmethodik ist teambasiert. Im Team können Teilnehmer*innen ihre Rolle wählen, z.B. in den Bereichen Script, Regie, Kamera, Schnitt/Software, Dramaturgie, Technik, Produktionsassistentz oder Produktionsmanagement. Sie sind in diesem Kurs auch willkommen, wenn Sie noch keine Erfahrung mit 360°-Produktionen haben.

Bitte beachten Sie, dass wir von allen Teilnehmenden eine kontinuierliche Teilnahme erwarten, da die Sessions aufeinander aufbauen, sowie eine Bereitschaft zur Produktion im Team. Einzelheiten werden in der ersten Sitzung erläutert.

Es ist geplant, unsere Produktionen öffentlich zu präsentieren, z.B. im ZKM in Karlsruhe und/oder auf dem Fulldome-Festival in Jena, wo wir die Arbeiten der Studierenden zum Fulldome-Filmwettbewerb einreichen werden. Hierfür stehen in definiertem Umfang Exkursionsmittel zur Verfügung.

Milestones	Fr 19.04.24	Introduction to Fulldome, Fulldome Venues, Framing & Aesthetics; Listening to the experimental 3D-audio pieces produced in the last semester
	Fr 26.04.24	Watching Fulldome movies in the inflatable dome + intro to Insta360°Pro camera
	Mo 29.04.24	360° Camera Introduction
	Fr 03.05.24	Adobe After Effects Basics for Fulldome; dramaturgical coaching sessions for development of concepts
	Fr 24.05.24	Presentation of concepts + production plans for the semester projects
	24.05. – 21.06.24	Production of individual projects in groups; accompanying dramaturgical coaching sessions in parallel
	Fr 21.06.24	Stitching + Adobe Premiere
	Fr 28.06.24	review practical work + feedback + Credits
	Fr 05.07.24	review practical work + feedback + Solving last problems + Rendering + credits
End of Elective	Fr 19.07.24	Final presentation of the semester projects in the inflatable Fulldome

Einführende Literatur:

- Sabine Breitsameter (2018), Immersion and Beyond : A critical approach to understanding the aesthetic potential of 3D audio, in: INTERNATIONAL JOURNAL ON STEREO & IMMERSIVE MEDIA Vol. 2. Issue No. 1, p 22-32.
- Clea von Chamier-Waite (2013). The Cine-poetics of Fulldome Cinema. Animation Practice. 3. 10.1386/ap3.3.1-2.219_1 (accessible on researchgate.net).
- Söhnke Hahn (o.J.), Fulldome vs. 16:9. Differenzen in Konzeption, Gestaltung und Produktion eines Spielfilms in der Kuppel und im klassischen Bildformat, auf: <https://mediarep.org/server/api/core/bitstreams/70d6fe93-1980-4bde-add8-5a63f1a9d77e/content> (o.O.) S. 133-147, (26.03.2024).