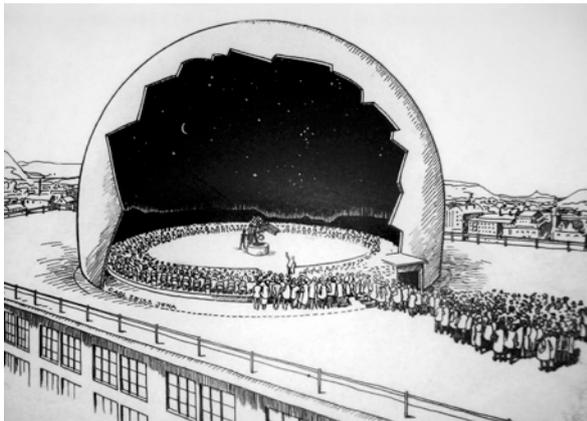


FULLDOME FILME | SPATIAL SOUND 2014

PROJEKTIONEN UND SOUNDSCAPES IM 360° KUPPELFORMAT

Prof. Rotraut Pape,, HfG | Prof. Sabine Breitsameter, h_da



Seit 2006 entstehen an der HfG Offenbach Kurzfilme für 360°-Kuppelprojektionen, die seitdem jährlich zum FullDomeFestival im Zeiss Planetarium Jena uraufgeführt werden. Das erste FullDome-Festival fand im März 2007 statt unter Beteiligung der Muthesius Kunsthochschule Kiel, der FH Kiel, der Bauhaus Universität Weimar und der HfG Offenbach. In 2011/12 baute das Fraunhofer Institut für Digitale Medientechnologie (IDMT) in Ilmenau 64 einzeln ansteuerbare Tonquellen in die Jenaer Kuppel ein: Das neue Spatial Sound Wave System komplettiert nun das entstehende Medium.

Das Zeiss-Planetarium in Jena ist das weltweit betriebsälteste Planetarium. Es wurde am 18. Juli 1926 eröffnet.

Das Eckige wird rund – Befreite Bilder 8.0

Das Dilemma ist das Rechteck. Die eigene virtuelle Welt, also das, was man im Kopf hat – die inneren Bilder, Gedanken, Gefühle, Vorstellungen – real werden zu lassen, ist in den Medien Film und Video immer eng an die technologischen Entwicklungen der jeweiligen Epoche gebunden. Aber einerlei, in welchem Genre oder mit welcher Technik man seit über hundert Jahren unterwegs ist, das Format hat sich kaum verändert. Ob Bühne, Fenster oder Schlüsselloch, der mediale Blick auf die Welt ist ein Ausschnitt, bislang eher rechteckig. Daher eröffnete die Möglichkeit, Kurzfilme für die 360° Rundumprojektion zu realisieren ganz neue Strategien zur Befreiung der Bilder und Inhalte.

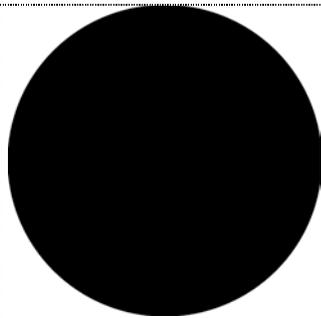
Im Oktober 2006 wurde im Planetarium Jena ein ADLIP Projektionssystem eingebaut (Zeiss - All Dome Laser Image Projector) und Ende 2011 ausgetauscht gegen das noch lichtstärkere und brillantere VELVET Projektionssystem. Parallel hat das Fraunhofer Institut für Digitale Medientechnologie (IDMT) in Ilmenau die räumliche Klangdarstellung in Angriff genommen: Es wurden 64 einzeln ansteuerbare Tonquellen in die 23-m-Kuppel in Jena eingebaut. Das „Spatial Sound Wave System“ ist ein weiteres innovatives Medium, dass nun auch den Umgang mit Sound revolutionieren wird, der in Jena punktgenau in den Raum gesetzt werden kann.

Ein neues künstlerisches Medium, ein neuer Markt entsteht.

Unter der Leitung von Prof. Rotraut Pape, HfG und mit Unterstützung der hessischen Film- und Medienakademie konnten auch im Wintersemester 12/13 wieder interessierte Studierende aller hessischer Hochschulen teilnehmen an einem facettenreichen Workshop-Angebot - um das Medium kennenzulernen, zu entwickeln und anzuwenden. Studierende der Hochschule Darmstadt unter der Leitung von Prof. Sabine Breitsameter erarbeiteten ein „Soundscape-Hörstück für 3D Environment“, das gänzlich ohne Bilder funktioniert und unterstützten die Kommilitonen der HfG bei der Vertonung ihrer raumgreifenden Filme.

Das nunmehr 8. FullDomeFestival Jena präsentiert wie jedes Jahr im Mai die fertigen Werke als Welturaufführungen in verschiedenen Wettbewerbskategorien einem internationalen Fach- und Fanpublikum, das sich immer zahlreicher in Jena einfindet, um die innovativen Höhepunkte der Saison zu sehen, zu diskutieren und neue Kooperationen zu vereinbaren. Nach der Gründung im Jahr 2007 durch die Hochschulen in Weimar, Offenbach und Kiel hat sich das Festival zum Knotenpunkt der Kuppelfilm-Community von San Francisco über Moskau bis Melbourne entwickelt, hessische Werke werden international aufgeführt und gewinnen allorts Preise.

FULLDOME_FILME | SPATIAL SOUNDSCAPES 2014



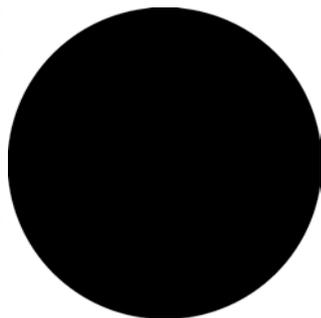
Speed Up

Spatial Audioplay, 3:28 Min./ 2014

Felix Deufel / h_da

Speed Up is a spatial audio play, dealing with the speed of time and society. The speed up of everyday life in all different aspects claims many people to jump and rush from dawn till dusk.

Often there is not enough time left for taking a rest and relax. Essentially things begin to fade from the spotlight while others take possession of us. The brain is constantly working and is overflowed with all kind of stimulation. But at one point all the rush becomes too much, and if we don't realize it ourselves in time, our body will request to rest and force us to dial it down. The composition contains field recordings of technical, noisy sounds as transports, machines and mobile phones as well as synthesized sounds.



Der Raser

Spatial Audioplay, 4:10 Min./2014

Felix Deufel / h_da

An audio play consisting of sound-design, music and voice. The production was conceived for spatial audio and works intensively with movements of sounds in the three-dimensional space. Therefore movements which are naturally recievable by humans were simulated, as well as surreal movements of sounds. The musical part plays with experimental locations and movements of different accoustic and synthetic sounds. This immersive spatial sound experience functions without any influence or distortion by visuals.



Activate Unlock

5:00 Min., 4096 x 4096, 2014

Nicolas Gebbe / HfG

The watchman wakes up and sees the image of a girl who got stuck in a dead end. She cannot go on without him. The computers display a robot, a train operator and a pig. A series of carefully timed actions is necessary to activate the elevator mechanism that will let the girl continue her journey.



Harvest Season

4:59 Min. / 3072 x 3072 / 2014

Fulldomefilm: Doreen Keck / HfG

Spatial Sound Design:
Sebastian Steer / h_da

Es ist düster und stickig. Auf dem steinigen Grund eines Erdlochs verharren zwei Feldarbeiter. Das Einsturzloch liegt hoch über ihnen und sie suchen nach Wegen auf sich aufmerksam zu machen – aber die Kommunikation ist ein Problem, denn die Männer sind taub.

It's dark and damp. On stony ground two fieldworkers abide. The hole from which they fell lies high above them as they tempt to rouse attention to themselves – but communication is a problem for the men are deaf.

	<p>Handmade 5:28 Min. / 2014 Christian Öhl / HfG Spatial Sound : Phillip Boss, h_da</p>	<p>Hans, die linke Hand aus dem Dörfchen Knöchelfelde fährt eines Tages mit dem Rad durch den Wald um bei seinem lieben Freund Helmut reinzuschauen. Doch plötzlich sieht er vor lauter Händen den Wald nicht mehr.</p>
	<p>Symetric Nature 2014, 4:00 MIN., 4096x4096 Programming, Animation: Paul Schengber / h_da Spatial Sound: Denim Szram / h_da</p>	<p>„Symetic Nature“ spielt mit den Eigenschaften von Technik und Natur und versetzt den Zuschauer in eine abstrakte Kollage aus programmierten Bildern und natürlichen Geräuschen. Durch die abstrakte Darstellung natürlicher sowie technischer Phänomene werden die Grenzen zwischen Natur und Technik verwischt. Die Technik entspringt aus der Natur und ist auch Teil davon. Natürliche Aufnahmen treffen auf synthetisierte Klänge und werden durch die symmetrische Visualisierung zur Schau gestellt. Die programmierten Bilder im Zusammenspiel mit echten Aufnahmen bilden eine Verbindung zwischen Natur und Technik.</p>
	<p>Beat Tim Seger / HfG 2014, 5:10 MIN., 4096x4096 Soundberatung: Phillip Boss, h_da</p>	<p>When Henry falls asleep at his working place in front of his typewriter he finds himself in a world he does not comprehend. At the Border of society between rubbish and junk everything seems upside down. What are the weird shapes behind him? And how will he get out of this chaotic place?</p>