

Workshop im Wintersemester 2025/26:

Body in Space: 360° Audio and Video Environments for (Post)Humans.

Virtualized Images in Space (Projection Mapping, Immersive Visuals)

Dozent*innen: Prof. Sabine Breitsameter, Robin Wiemann M.A. (h_da)

Studierende aller hessischen Hochschulen sind herzlich willkommen!

Falls Sie an der folgenden Workshop-Lehrveranstaltung teilnehmen möchten, kontaktieren Sie uns bitte bis spätestens Mi, 15.10. 2025, 18.00 Uhr (gerne schon vorher), unter der Mailadresse: kulturforschung.fbmd@h-da.de, mit Angabe von ihrer Kontaktdaten, Hochschule, Studiengang, Semesterzahl und einer kurzen Darstellung Ihrer Motivation. Wir melden uns dann bis Fr, 17.10.25, mit genaueren Angaben zum Treffpunkt.

Der Workshop findet sowohl teilweise vor Ort auf dem Mediencampus Dieburg statt als auch online bzw. hybrid. Konkrete Termine s.u. Der Workshop enthält zudem Phasen, in welchen eigenständig am Projekt gearbeitet werden kann. Während dieser Phasen werden Coachingtermine der Dozierenden und des studentischen Tutors n.V. angeboten.

Die Auftaktlehrveranstaltung und Einführung findet statt in Präsenz am Montag, 20.10.25., 14.00 – 17.30 Uhr, Mediencampus Dieburg, Raum 20.001.

Worum geht es?

Wie real oder unwirklich ist der menschliche Körper in digitalen Medienräumen? Inwieweit ist er menschlich? Inwieweit ist er nur ein Datensatz, der zu einer entmaterialisierten Erscheinung führt, die Körperlichkeit auf eine veränderte, vielleicht neue Weise fasslich macht? - In diesem Workshop wollen wir das ausprobieren.

In diesem Semester liegt der Schwerpunkt auf 360°-Visualisierungen, die mit Tanz und Choreographie kombiniert werden. Die geplanten Produktionen basieren auf der Visualisierung von Spatial-Audio-Kompositionen.

Was wird produziert?

Das gesamte Projekt ist von Motiven und Auszügen aus E.A. Poes „Der Untergang des Hauses Usher“ (1839) inspiriert. Es umfasst die Entwicklung von 360°-audiovisuellen „Projection Mappings“ und Fulldome-Filmen, die als Umgebungen für choreographierte Performances dienen. Das gesamte Kontinuum kann erkundet werden: von der körperlich-materiellen Ebene, über den „erweiterten Körper“ bis zu haptisch-virtuellen Aspekten.

Sensorbasierte Interaktionen sollen integriert werden. Diese dienen u.a. dazu, die Umwandlung von Audio in 360°-Bewegtbilder und umgekehrt zu verknüpfen.

Wie können sich Teilnehmer*innen einbringen?

Drehbucharbeit, Audiodesign, Interaktionsdesign, Kamera, Schnitt, Montage, Dramaturgie, Produktionsmanagement usw. werden innerhalb der verschiedenen Produktionsteams durchgeführt.

Das bedeutet, dass jede*r Workshop-Teilnehmer*in ihre/seine Rolle innerhalb eines Teams finden kann. Obwohl Kenntnisse in der visuellen Produktion und auch in der Audioproduktion hilfreich sind, können auch diejenigen mitmachen, die nicht über die erforderlichen technischen Kenntnisse verfügen, wenn das Gesamtprojekt für sie interessant ist. Bitte stellen Sie sicher, dass Sie dann an allen Einführungen in die visuelle Produktion (insbesondere in Touch Designer, 360°-Kamera und Schnitt) teilnehmen.

Die Teilnahme an den drei Touch Designer-Workshops (siehe Kursplan) ist für alle Kurs-TN unerlässlich, ebenso eine kontinuierliche Teilnahme und aktive Mitarbeit in Ihrem Team. Wir planen, die Touch Designer-Workshops hybrid durchzuführen, wobei eine persönliche Teilnahme auf dem Campus von Vorteil sein kann.

Die Einführungsveranstaltung findet in jedem Fall auf dem Campus und nicht online statt, weil wir Spatial Audio-Kompositionen und Fulldome-Filme vorführen.

Kursplan:

Mo, 20.10.25, 14.00 – 17.30:	Introduction to project and its aims. Listening to the Spatial Audio Pieces. First steps TouchDesigner (Campus Dieburg)
Mo, 27.10., 14.00 –17.30:	TouchDesigner 1: Fundamentals for Audiovisual Systems
Mo, 3.11., 14.00 – 17.30:	TouchDesigner 2: Camera Tracking and Skeleton Interaction
Mo, 10.11., 14.00 – 17.30:	1. presentation & coaching of project concepts (online).
Mo, 17.11.,14.00 – 17.30: From 18.11.25 – 31.03.26:	TouchDesigner 3: Integration 360°Visual and 3D-Audio patch >> Production phase in studio starts, production sessions offered by a student tutor (flexible timings by prior arrangement with tutor)
Mo, 24.11.,14.00 – 17.30: 1.- 15.12.25:	2. presentation project realizations (on campus) with lecturers Coaching sessions with lecturers in groups (online) by flexible prior arrangement
Mo, 12.1.26, 14.00 –17.30: Throughout February/March 26:	3. presentation of project with lecturers (on campus) Production sessions on offer by student tutor (flexible timings) supporting finishing touches
Ca. 23.2.26, time tbd:	Coaching session in groups with lecturers (online) by prior arrangement
Mo, 13.4.26, 14.00 – ca. 16.00:	Final presentation on campus

Recommended Literature:

Daisuke Iwai, Projection mapping technologies: A review of current trends and future directions, March 2024, Proceedings of the Japan Academy for Physical and Biological Sciences 100(3), pp 234-251.

Dieser Workshop findet im Rahmen der hFMA (Hessische Film- und Medienakademie) und in Zusammenarbeit mit der Hochschule RheinMain und der Fachhochschule Fulda statt. Studierende aller hessischen Hochschulen sind herzlich willkommen.

Der Kurs findet in einfach zu verstehendem Englisch statt (mit Nachfragemöglichkeiten auf Deutsch), damit auch internationale Studierende teilnehmen können.