



HMR
INTERNATIONAL

VR fürs Ohr
VIRTUAL REALITY DAY
18. Januar 2018
Auditorium im Cologne Game Lab

Nach wie vor ist Virtual Reality in aller Munde. Obwohl das Element Audio eine enorm wichtige Rolle bei VR-Projekten spielt, wurde dieses Thema bisher eher vernachlässigt – durch perfekt produziertes Audio wirkt das immersive Erlebnis erst richtig authentisch. Aber inwieweit müssen Audio-Producer umdenken im Vergleich zu klassischen Produktionen für den Screen? Welche Faktoren sind bei der Produktion zu beachten, um ein rundum gelungenes VR-Erlebnis zu kreieren? Was ist mit Hilfe von Audio möglich und was nicht?

Für Komponisten, Audio-Fachleute, Marketeers und Kreative bedeuten VR-Produktionen ein Umdenken, aber gleichzeitig auch eine große kreative Spielwiese. Erfolgreich werden nur die guten, sinnvollen und unterhaltenden Produktionen, für die es neue dramaturgische Ansätze und Konzepte braucht.

Beim VIRTUAL REALITY DAY von Eyes & Ears of Europe, HMR International und der Stadt Köln präsentieren Experten ihre Projekte, Erfahrungen und Visionen. Im VR-LAB gibt es zudem die Möglichkeit, Virtual Reality-Produktionen zu testen.

Mit dabei sind:

- A4VR – Agency for Virtual Reality
- Cologne Game Lab
- Dear Reality
- DELTA Soundworks
- DIGILITY
- evrbit
- Fraunhofer IDMT
- KlangKönner and Kolinski
- LAVAlabs Moving Images
- MediaApes
- Sennheiser
- Westdeutscher Rundfunk Köln

Programm

- 10.00 **Begrüßung**
Roland Berger, Leiter Stabsstelle Medien- und Internetwirtschaft Stadt Köln
Dr. Martina Richter, Unternehmensinhaberin HMR International, Köln
Corinna Kamphausen, CEO Eyes & Ears of Europe, Köln
- 10.15 **Oder fehlt da noch etwas? ...der Ton zum immersiven Bild**
Dipl. Ing. René Rodigast, Business Manager Dept. Acoustics Fraunhofer
IDMT, Ilmenau
- 10.45 Diskussion
- 11.00 **360° Experiences – Bild-Gewalt trifft Ton-Gewalt**
Sebastian Gsuck, CEO MediaApes, Neustadt
Nûjîn Kartal, 3D Audio Spezialist MediaApes, Neustadt
- 11.30 Diskussion
- 11.45 Kaffeepause
- 12.15 **Spatial Connect – Mixing 3D Audio in VR/AR**
Achim Fell, Geschäftsführer Dear Reality, Düsseldorf
Christian Sander, Geschäftsführer Dear Reality, Düsseldorf
- 12.45 Diskussion
- 13.00 Mittagspause
- 14.00 **Wie der Ton virtuellen & analogen Raum verbindet oder
warum VR zum emotionalen Gruppenerlebnis taugt**
Axel Steinkuhle, CEO & Co-Founder evrbit, Köln
- 14.30 Diskussion
- 14.45 **Augmented Audio, or the sound for AR**
Dr. Veronique Larcher, Director Immersive Audio Sennheiser, Zürich
- 15.15 Diskussion
- 15.30 Kaffeepause
- 16.00 **Abschlusspanel**
 - Prof. Björn Bartholdy, Professor for Media Design / Co-Director
Cologne Game Lab, Köln
 - Michael Brink, Geschäftsführer LAVA Labs Moving Images, Düsseldorf
 - Wolfram Kähler, Stellvertretender Programmchef WDR 3, Köln
 - Jan Thiel, CEO A4VR – Agency for Virtual Reality, Düsseldorf
 - Lisa Schulz, Produktdirektorin TimeRide VR, Köln
 - Jan-Raphael Spitzhorn, Director DIGILITY, Köln
- 17.00 Ende der Veranstaltung
direkt im Anschluss: Get Together

Moderation: Jochen Voß