



© Scopeaudio/Junge Römer

Nutzer der VR-Anwendung könnten Zeit auf der virtuellen Baustelle verbringen und dabei in die Klangwelt eintauchen.

Virtuelle Welten

Scopeaudio setzte gemeinsam mit Junge Römer ein Virtual Reality-Projekt für den Industriekonzern Hilti um.

••• Von Thomas N. C. Mach

WIEN. Virtuelle Realität (VR) gewinnt in zahlreichen Bereichen an Bedeutung – etwa im Sales-Segment. Dabei spielen aber nicht nur visuelle Aspekte eine wichtige Rolle, sondern auch Töne und Geräusche. So setzen beispielsweise Verkaufsberater und Verkaufsleiter des Werkzeugspezialisten Hilti VR-Appli-

kationen in verschiedenen Bereichen des Verkaufsgesprächs ein. Dabei wurde ein stereoskopisches 360° Video mit zusätzlichen CGI-Elementen umgesetzt, wodurch die Nutzer Zeit auf einer echten Baustelle verbringen und dabei die Tools von Hilti „live in Action“ sehen können.

Audio spiele in einer solchen VR-Anwendung eine erhebliche Rolle, erklärt Thomas Aichinger

von Scopeaudio. Denn nur mittels Audio werde das Gesehene glaubhaft gemacht. Die Möglichkeiten würden sich dabei nicht nur auf eine realistische Klangumgebung beschränken. Mittels Audio könne die Aufmerksamkeit der Nutzer gesteuert werden. „Wichtig dabei ist es, die Audioobjekte in einem 3D-Klangfeld abzubilden – Stichwort Immersive Audio. Ich muss in VR in

der Lage sein, Schallquellen, die von hinten kommen, auch hinten lokalisieren zu können.“ Mithilfe dieser Lokalisierung könne etwa die Blickrichtung des Nutzers gesteuert werden.

Dabei sei On Set mit einem „Ambisonic Mikrofon“ die generelle Atmosphäre in 3D aufgenommen worden; diese wurde dann im Studio mit Foley Sounds, Sound Design und Sprecher im 3D-Klangfeld erweitert. „Dabei bleiben die Schallquellen auf deren, im Bild sichtbaren, Erzeuger – auch bei Kopfdrehungen.“

Emotionen erzeugen

Da unser Ohr direkt mit dem limbischen System im Zwischenhirn verbunden sei, hätten wir ein gewisses Urvertrauen zum Gehörten. „Filmkomponisten nutzen dies ständig, um die Emotionen ihres Publikums mit Musik zu steuern. VR eignet sich besonders gut als Medium, um Empathie zu erzeugen. Man kann regelrecht in eine andere Welt eintauchen.“ Spatial Audio sei dabei die Verbindung vom Bild zu unserem Gehirn. Immersives Audio reiche, um eine Szene glaubhaft bzw. realistisch zu machen. „Ohne Spatial Audio besteht immer eine gewisse Distanz zum Gesehenen.“

Vielfältige Audio-Projekte

Innenhofstudios vertont WDR-Hörspiel.

WIEN. Spannende Projekte konnte das Tonstudio Innenhofstudios in den vergangenen Monaten umsetzen. So zeichnete das Studio für die Audio Postproduktion für den Film „Fisch lernt fliegen“ verantwortlich. Zudem werde aktuell an einem Hörspiel für den WDR gearbeitet; dabei handle es sich um eine Umsetzung des Romans „Altezeit“ von Rainer Nikowitz, unter

anderem sprechen darin Erni Mangold, Christopher Schärf, Simon Schwarz, Doris Schretzmayr und Peter Simonischek.

Neben den eher künstlerischen Projekten liege der Fokus vor allem auch im Bereich der Werbung; hier wurden zuletzt unter anderem neue TV- und Radio-Kampagnen für Wien Energie, HD Austria und Julius Meinl vertont. (red)



© Gregor Holbauer/Karin Zumann Photographers Agency

Von Kinospot bis Hörspiel – Innenhofstudios arbeitet an zahlreichen Projekten.