

<b>Projekt</b>	<b>Place-Urbanity</b>
<b>Kunde</b>	iCinema Center Sydney
<b>Format</b>	Interaktive Installation mit zylindrischer 360°-Projektion und Mehrkanalton
<b>Leistung</b>	Projektleitung Audio Entwurf und Implementierung der Audiosoftware Planung der Audio-Hardware Audioproduktion
<b>Status</b>	Realisiert 2002 Place-Urbanity ist Teil der Sammlung des ACMI – Australian Center for the Moving Image Melbourne
<b>Display</b>	EXIT Festival Paris 2002 VIA Festival Maubeuge 2002 Instituto Itau Cultural Sao Paulo 2002 ACMI Melbourne 2003 Future Cinema, ZKM Karlsruhe 2003 Cinémas du futur, Lille – Capitale Europeenne de la Culture 2004
<b>Info</b>	<a href="http://www.icinema.unsw.edu.au/projects/prj_placeurb.html">www.icinema.unsw.edu.au/projects/prj_placeurb.html</a>

## Konzept

In der Mitte einer 3m hohen zylindrischen 360° Panorama-Leinwand ist ein Video-Beamer auf einer motorisierten Plattform installiert, auf der auch der Besucher steht. Der Beamer zeigt einen 120° großen Ausschnitt des Panoramas. Mittels einer modifizierten Videokamera als Bedieneinheit kann der Betrachter die Rotation der Plattform sowie die Vor- und Rückwärtsbewegung per Zoom steuern.

Die projizierte Welt besteht aus elf Zylindern, die von einer speziellen 360°-Kamera an den verschiedensten Orten Australiens aufgenommen wurden. Jeder der virtuellen Zylinder hat dieselben Ausmaße wie die Projektionsleinwand. Auf diese Weise werden die Panoramen in einem architektonischen Rahmen lokalisiert, der das Design der virtuellen Panoramen mit dem der Installation selbst korreliert. In einer zusätzlichen Schicht werden bei Überstreichen bestimmter Positionen im Panorama Kurzperformances von Schauspielern eingeblendet.

Der O-Ton der Panoramen wurde ebenfalls in einer 360°-Anordnung auf acht diskrete Kanäle aufgenommen. Für die Installation wurde von dataphonic eine Audio-Rendering-Software entwickelt, die die jeweiligen Soundscapes sowie die Schauspieler-Clips abhängig von der virtuellen Position des Betrachters framesynchron zum Videoserver rendert. Die Clips werden in Echtzeit im Panorama positioniert und hinzugemischt. Bedingt durch die frei drehbare Plattform, die Kabelverbindungen erschwert, wird die Kommunikation zwischen Video- und Audioserver via Funknetzwerk realisiert.

