

## Immersive Audio

Eine skalierbare, robuste und weitgehend automatisierte Immersive-Audio-Software für Theater, Opern und Mehrzweckhallen.

<b>Programm / Ausschreibung</b>	IWI 24/26, IWI 24/26, Basisprogramm Ausschreibung 2025	<b>Status</b>	laufend
<b>Projektstart</b>	01.10.2025	<b>Projektende</b>	30.09.2026
<b>Zeitraum</b>	2025 - 2026	<b>Projektlaufzeit</b>	12 Monate
<b>Projektförderung</b>	€ 67.500		
<b>Keywords</b>			

## Projektbeschreibung

Immersive Experiences sind heutzutage ein wichtiger Bestandteil des Museums-, Gaming- oder XR/VR-Bereichs. Diese Art von Erlebnissen stellt hohe medientechnische Herausforderungen dar, um ein Maximum an Impact zu generieren. Somit ist nicht nur Videocontent, sondern auch Immersive Audio ein Mittel, um eindrucksvoll eine Story zu erzählen. Auch bei Live-Events, Theater, Opernhäusern oder Konferenzzentren spielt Immersive Audio mittlerweile eine zentrale Rolle. In den letzten Jahren haben sich diesbezüglich viele Theater im In- und Ausland mit Beschallungssysteme nachgerüstet, die für Immersive Audio konzipiert sind.

Solche Beschallungssysteme werden über Software angesteuert, mit der klanglichen Abläufe im Raum entworfen und programmiert werden können (die 'Fahrpläne' von Schallquellen wie z. B. ein Donnerwetter, das quer durch den Raum geht oder Vögel, die herumfliegen). Am Markt verfügbare Softwareplattformen brauchen bis dato immer noch komplexe manuelle Handlungen, um auf der vorhandenen Infrastruktur den Content artefaktfrei wiederzugeben. Weiter stoßen bestehende Lösungen bei größeren Installationen oft an der Grenze ihrer Skalierbarkeit, weil Latenzen sehr gering gehalten werden müssen. Zum Schluss entstehen bei Inbetriebnahme und im Alltagsbetrieb erhebliche Kosten, weil immer ein Team vor Ort gebraucht wird, um die Show am Laufen zu bringen. In diesem Projekt werden diese Probleme gelöst und ein neuer Standard bezüglich Skalierbarkeit, automatisierte Inbetriebnahme und für NutzerInnen stark vereinfachte Verfahren etabliert, ohne auf die erforderliche exzellente Klangqualität und Gestaltungsmöglichkeiten zu verzichten. Außerdem kann die neue Software die bereits vorhandene Infrastruktur eines Theaters ansteuern und mitintegrieren, was für Betreiber eine signifikante Kostenreduktion bedeutet, weil keine komplett neue Anlage angeschafft werden müsse. Weiter kann beispielsweise über diversen mitgedachten Integrationen ein/e HaustechnikerIn in einer Umgebung die ganze Produktion erstellen, abmischen, raumakustisch simulieren und live betreuen, ohne mit verschiedenen Tools arbeiten zu müssen.

## Projektpartner

- Amadeus Acoustics GmbH