PROGRAMM
25. September 2026

AUX eins
Das junge Pro-Audio-Symposium

Slot-1, HTWK, 10:45 bis 12:30 Uhr

Slot-1-A

Lasse Nipkow: **Von Mono zu 3D-Audio – Psychoakustische Phänomene (Binaural Session)**

max. 18 Teilnehmer

Warum klingt Musik räumlich? Welche psychoakustischen Prinzipien stecken hinter Mono, Stereo und 3D-Audio? Anhand zahlreicher Hörbeispiele werden psychoakustische Phänomene hörbar gemacht, die sich direkt auf moderne Musikproduktionen übertragen lassen.

Slot-1-B

Marcel Schechter: **Verlässlich mischen und produzieren – Einmessung von Lautsprechern**

max. 18 Teilnehmer

Die Raumakustik und die Aufstellung von Lautsprechern haben einen großen Einfluss auf das, was ihr hört. Wir behandeln die Grundlagen einer Analyse und Einmessung mit der Freeware Room EQ Wizard (keine Vorkenntnisse erforderlich).

Slot-1-C

Eric Horstmann: **3D-Mix Deconstructed**

max. 8 Teilnehmer

Eric Horstmann gibt euch Einblick in seine umfangreiche Liste an immersiven Produktionen – schaut euch gemeinsam den Workflow dahinter an, entdeckt die vielen kleinen Details in den Mischungen und diskutiert mit Eric über die Möglichkeiten der immersiven Audiogestaltung.

Slot-1-D

Philipp Wiedemann: **Podcast-Basics – Was benötige ich wirklich?**

max. 8 Teilnehmer

Dieser Basics-Workshop zeigt, was für die Erstellung eines einfachen gutklingenden Podcast wirklich benötigt wird. Über eine richtige Mikrofonauswahl, Beachtung akustischer Begebenheiten, Wahl des Rekorders bis zur einfachen Mischung

Slot-1-E

Elettra Bargiacchi: **The Sound of Film – Überblick über Audio-Post-Production**

max. 12 Teilnehmer

Filmmusik kennt jeder, aber wenn es um Sound und Audio-Postproduktion geht, wird das Thema schnell rätselhaft. In diesem Vortrag machen wir einen Exkurs durch die verschiedenen Phasen, die zur Entstehung des Klangs eines Films führen: Dialogue Editing, Foley, Sound Design, Mix. Ein Einblick in die Welt hinter dem Filmton – denn wie George Lucas sagte: „Sound is 50% of the moviegoing experience".

Achtung: *Wähle deine Favoriten-Themen über den Ticket-Shop und stelle dir dein Programm aus Workshops und Vorträgen selbst zusammen. Bitte beachte das Limit der jeweiligen Teilnehmerzahlen. First come – first serve!*

PROGRAMM
25. September 2026

AUX eins
Das junge Pro-Audio-Symposium

Slot-2, HTWK, 13:30 bis 15:30 Uhr

Slot-2-A

Jürgen Hanelt: **Drahtlosübertragungstechnik**

max. 14 Teilnehmer

Drahtlose Übertragungstechnik spielt seit Jahrzehnten im Theater eine große Rolle. Nicht nur für den Musical-Betrieb ist diese Technik von größter Notwendigkeit, sondern auch im Musiktheater allgemein und im Schauspiel wird dies immer öfter eingesetzt. Der Beitrag befasst sich mit Bedeutung und praktischem Einsatz.

Slot-2-B

Stefan Heider: **Grundlagen der Raumakustik – Verstehen, Messen, Optimieren**

max. 14 Teilnehmer

Kammfilter, Nachhallzeit und stehende Wellen – Die zentralen Themen dieses praxisnahen Workshops klären, was sich hinter typischen Defekten in akustisch kleinen Räumen verbirgt, wie sie zustande kommen und wie sie messtechnisch nachzuweisen sind.

Slot-2-C

Nils Hahmann: **Stereo-Mikrofontechniken und Richtcharakteristiken**

max. 8 Teilnehmer

Der erste Schritt in der Aufnahmekette ist das Mikrofon. Mit der Wahl des Mikrofons stellen wir die ersten Weichen während der Produktion. Wie verändert sich der Klang, wenn ich die Richtcharakteristik meines Mikrofons ändere? Was macht das mit der Abbildung des Aufnahmeraums? Welche kreativen Möglichkeiten eröffnen sich mir? Und was passiert, wenn ich meine Stereoaufnahme mit MS, XY oder Blumlein Mikrofontechnik mache?

Slot-2-D

Felix Wege: **Immersion und Sounddesign im Hörspiel**

max. 8 Teilnehmer

Ein zentraler Bestandteil des Hörspiels ist es, mit Hilfe des Sounddesigns die Geschichte zu erzählen. Doch was drücken Atmos, einzelne Sounds und der Raum an sich aus? Welche Techniken und Konzepte können Erzählungen auf einen höheren Level bringen?

Slot-2-E

Marc Hermann: **Audio im Funkhaus: Wie aus Mikrofonsignal Programm wird**

max. 10 Teilnehmer

Wie kommt der Ton aus dem Studio live und zuverlässig zu Millionen Hörer*innen? Wir folgen dem Signal vom Mikrofon bis zum Funkmast, schauen die Besonderheiten eines Funkhauses an und klären, welche Berufe dahinterstecken und wie der Einstieg in eine Branche gelingt, die gerade ihren größten Technikumbruch seit Jahrzehnten erlebt: weg vom Kabel, hin zu IP-Audio, Cloud und KI.

Slot-2-F

Daniel Rudrich: **JUCE-Audio Plug-in-Development – Von der Idee zum Release**

max. 8 Teilnehmer

Dieser Workshop bietet einen praxisnahen Überblick über die Entwicklung von Audio-Plug-ins mit der Open-Source-Application JUCE. Von der Einrichtung der Entwicklungsumgebung und dem Aufbau eines Plugins über typische Stolperfallen in der Echtzeit-Audioverarbeitung bis hin zu Build-Prozessen, Code Signing und Notarisierung für die Veröffentlichung. Ideal für Entwickler*innen, die den kompletten Entwicklungs-prozess moderner Audio-Plug-ins verstehen möchten.

Achtung: *Wähle deine Favoriten-Themen über den Ticket-Shop und stelle dir dein Programm aus Workshops und Vorträgen selbst zusammen. Bitte beachte das Limit der jeweiligen Teilnehmerzahlen. First come – first serve!*

PROGRAMM
25. September 2026

AUX eins
Das junge Pro-Audio-Symposium

Slot-3, SAE, 16:30 bis 18:00 Uhr

Slot-3-A

Franziska Neuber, Jörg ter Veer: **Vom Hörsaal in den Vertrieb – Karrierewege im Pro-Audio**

max. 14 Teilnehmer

Wie sieht der Arbeitsalltag im Pro-Audio-Vertrieb wirklich aus? Wir sprechen über den Berufseinstieg, typische Aufgaben, Entwicklungsmöglichkeiten und darüber, was man mitbringen sollte, um in der Branche Fuß zu fassen.

Slot-3-B

Hendrik Herchenbach: **Akustische Resonatoren – Mechanische Modifikation elektrischer Signale**

max. 10 Teilnehmer

Zu den ersten elektronischen Musikinstrumenten überhaupt zählen die Ondes Martenot. Ihr Klang basierte unter anderem auf einem einzigartigen Wiedergabekonzept: Akustische Resonatoren, Kopplungen aus akustischen Musikinstrumenten und Lautsprecher-Motoren, generieren Raumklang, spezielle Klangfarben und akustische Effekte. Nachbauten der Original-Diffusoren sowie neuartige Resonatoren und Klangkonzepte gelangen aktuell wieder auf den Markt und bieten eine spannende Interaktion zwischen elektronischen und akustischen Instrumenten.

Slot-3-C

Leon Sudahl: **Reaper und Spatial Audio**

max. 8 Teilnehmer

In diesem Workshop erhaltet ihr eine Einführung in die Arbeit mit Reaper und Spatial Audio. Der Schwerpunkt liegt auf Ambisonics, der dafür benötigten Software (IEM und Alternativen) sowie dem Umgang mit virtuellen Schallquellen. Dabei wird gezeigt, wie sich beispielsweise auch quadrophonische und oktophonische Stücke in Ambisonics wiedergeben lassen.

Slot-3-D

Manuel Richter: **Körperschall und Sounddesign**

max. 8 Teilnehmer

Wie klingt die Welt unter der Oberfläche? In diesem Workshop tauchen die Teilnehmenden in die faszinierende Welt von Geophonen, Contact Mics und experimenteller Klangaufnahme ein. Der Fokus liegt auf praktischen Anwendungen und künstlerischem Sound-Design: Geräusche werden in Echtzeit aufgenommen, geschichtet und manipuliert.

Slot-3-E

Marc Herrmann: **Hinter dem Fader: Anatomie eines digitalen Broadcast-Pults**

max. 8 Teilnehmer

Wir nehmen ein digitales Mischpult gemeinsam auseinander. Im Kern ist ein Broadcast-Pult ein ganz normales Digitalmischpult, nur mit besonderen Anforderungen. Wir schauen uns an, wie Bedien-oberfläche, I/O und DSP-Core zusammenspielen und wie das Signal digital durchs Pult läuft, also die Logik, die hinter praktisch jedem Digitalpult steckt. Und weil Theorie nur die halbe Miete ist, probieren wir das mit Blick auf die Besonderheiten des Broadcast direkt am Gerät aus.

Slot-3-F

Hans Martin Buff, Lasse Nipkow: **Listening-Session – Vorstellung von 3D-Produktionen**

max. 12 Teilnehmer

Gemeinsam präsentieren Hans-Martin Buff und Lasse Nipkow ausgewählte immersive Musikproduktionen und Hörbeispiele. Anhand internationaler Referenzproduktionen, Forschungsarbeiten und aktueller 3D-Audio-Projekte werden kreative Produktionsansätze, räumliche Gestaltungsmöglichkeiten sowie die Wahrnehmung immersiver Klangwelten anhand konkreter Beispiele beleuchtet.

Achtung: *Wähle deine Favoriten-Themen über den Ticket-Shop und stelle dir dein Programm aus Workshops und Vorträgen selbst zusammen. Bitte beachte das Limit der jeweiligen Teilnehmerzahlen. First come – first serve!*

PROGRAMM
25. September 2026

AUX eins
Das junge Pro-Audio-Symposium

Slot-4, SAE, 19:00 bis 20:00 Uhr

Slot-4-A

Keynote von Hans Martin Buff: **Originalität im Ton**

Für alle Teilnehmer

Fertig. Gut. Besonders. Ist das alles dasselbe? Wie erreicht man alle drei? Hans-Martin Buff erkundet in seiner Keynote Kreativität, Arbeit, schwere Entscheidungen und wie man im Studio damit umgeht. Er spricht über Stolz, Neid und wie das alles so gar nichts mit der Wirklichkeit zu tun hat. Hans-Martin Buff erzählt vom Wünschen, vom Suchen und gelegentlichen Finden – im Leben mit dem schönsten Beruf der Welt.

Achtung: *Wähle deine Favoriten-Themen über den Ticket-Shop und stelle dir dein Programm aus Workshops und Vorträgen selbst zusammen. Bitte beachte das Limit der jeweiligen Teilnehmerzahlen. First come – first serve!*

PROGRAMM
26. September 2026

AUX eins
Das junge Pro-Audio-Symposium

Slot-5, SAE, 10:00 bis 12:00 Uhr

Slot-5-A

Jürgen Hanelt: **Geschichte der Theatertontechnik**

max. 10 Teilnehmer

Wann kam der Tonmeister ins Theater und warum? Was steht hinter der „Bühnenkunst" und welche Rolle spielen die technischen Gewerke? Ein Abriss dieser Geschichte mündet in ein zusammenfassendes Berufsbild des heutigen „Theatertonmeisters".

Slot-5-B

Lasse Nipkow: **3D-Audio-Layering – Inspirationen für Immersion (Binaural Session)**

max. 10 Teilnehmer

Viele der spannendsten Ideen für 3D-Audio finden sich bereits in modernen Stereoproduktionen. Anhand konkreter Musikbeispiele wird gezeigt, wie kreative Layering-, Arrangement- und Produktionsstrategien den Weg zu immersiven Formaten ebnen können. Der Fokus liegt dabei auf musikalischen Entscheidungen und Hörwahrnehmung statt auf Technologie.

Slot-5-C

Daniel Rudrich: **Hands-on JUCE – Entwicklung eines Audio Plugins [C++]**

max. 8 Teilnehmer

In diesem praxisorientierten Workshop entwickeln die Teilnehmer*innen Schritt für Schritt ein eigenes Audio-Plugin mit der Open-Source-App JUCE. Dabei werden die wichtigsten Komponenten eines Plug-ins implementiert, Audio- und Parameterverarbeitung aufgebaut sowie eine einfache Benutzeroberfläche erstellt. Der Fokus liegt auf praktischem Coding, bewährten Entwicklungsstrategien und dem direkten Anwenden der JUCE-Framework-Konzepte (Kenntnisse in C++ notwendig).

Slot-5-D

Stephan Mauer: **Warum sehen viele Monitorlautsprecher gleich aus? Klingen sie auch gleich?**

max. 8 Teilnehmer

Der Aufbau und das Aussehen vieler handelsübliche Monitore ähneln sich augenscheinlich. Warum ist das so? Wie macht man einen sinnvollen Hörvergleich? Mit Hörsession und Tipps für sinnvolle Vergleiche.

Slot-5-E

Peter Maier: **Raumakustik – Warum mische ich nicht in meinem Wohnzimmer?**

max. 8 Teilnehmer

Der Workshop gibt die Antwort auf die Frage nach dem „Warum?" im Tonstudio und zeigt am realen Beispiel, wie sich die Anforderungen, die Toningenieur*innen an Schallschutz und klangliche Gestaltung von Studioräumen haben, in die Realität umsetzen lassen.

Slot-5-F

Lukas Scheigenpflug: **Musikkroboter**

max. 6 Teilnehmer

Kunstform, Ersatz für den Studiomusiker oder einfach pure Freude am Tüfteln? Lukas Scheigenpflug gibt Einblicke in seine faszinierenden Roboter-Kreationen und musikalischen Kompositionen. Freut euch auf spannende Klangexperimente, ungewöhnliche Maschinen und einen offenen Austausch rund um Musik, Technik und kreative Prozesse. Kommt vorbei, entdeckt neue Perspektiven auf Musik und tauscht euch mit anderen Interessierten aus!

Slot-5-G

Eric Horstmann: **Immersive Mixing Challenge**

max. 10 Teilnehmer

Stellt euch gemeinsam mit Eric Horstmann der Immersive Mixing Challenge und erstellt aus einer, euch allen unbekannten Multitrack-Session, gemeinsam in 120 Minuten einen immersiven Mix.

Achtung: *Wähle deine Favoriten-Themen über den Ticket-Shop und stelle dir dein Programm aus Workshops und Vorträgen selbst zusammen. Bitte beachte das Limit der jeweiligen Teilnehmerzahlen. First come – first serve!*

PROGRAMM
26. September 2026

AUX eins
Das junge Pro-Audio-Symposium

Slot-6, SAE, 13:00 bis 14:30 Uhr

Slot-6-A

Franziska Neuber, Jörg ter Veer: Solid State Logic – Tools und Werkzeuge für den Einstieg

max. 12 Teilnehmer

Solid State Logic gehört zu den bekanntesten Namen der Audiobranche. Aber was macht den typischen SSL-Sound und die Arbeitsweise der Systeme aus? Anhand ausgewählter Anwendungen vermitteln wir die Grundlagen und zeigen, wie der Einstieg in das SSL-Ökosystem gelingt.

Slot-6-B

Philipp Makolies: Musik-Business und Marketing

max. 12 Teilnehmer

Philipp Makolies, freischaffender Gitarrist, Komponist und Produzent, konzentriert sich in seinen Beitrag auf praktische Anwendungen für Musikschaffende und die Schnittstellen zwischen Kreativität und Business. Die Themen rund um Rechte an Songs, Verwertungsgesellschaften, Urheberrecht, Remixe/ Reworks und Geldströme werden in offener und lockerer Atmosphäre angerissen. Ein Austausch und das Eintreten eines Dialogs sind ausdrücklich erwünscht.

Slot-6-C

Nils Hahmann: Real-time Stem-Splitting und kreatives Re-Mixing

max. 8 Teilnehmer

KI-basiertes Stem-Splitting bietet heute bisher unbekannte kreative Möglichkeiten beim Remixen bestehender Tracks. Wir schauen uns an, was man mit Offline- und Echtzeittools in einem Feld machen kann, das gerade eine stürmische Entwicklung nimmt. Hierbei sehen wir auch, wie man bestehende Tracks in eine immersive Mischung umwandeln kann, ohne Upmixing zu verwenden.

Slot-6-D

Elettra Bargiacchi: Sounddesign – Workflows für Film und Podcast

max. 8 Teilnehmer

Ein guter Workflow ist die Grundlage für erfolgreiches Sounddesign. Wie richtet man eine Session in der DAW ein? Wie organisiert man die Arbeit am besten? In diesem Vortrag vergleichen wir zwei ähnliche, aber unterschiedliche Workflows – Audio-Postproduktion für Podcast und für Film. Wir schauen uns an, wie man eine effiziente und flexible Session aufbauen kann, was ein guter Ausgangspunkt ist und welche Fehler man vermeiden sollte. Die verwendete DAW ist ProTools, aber der Fokus liegt auf dem Verständnis der Logik und des Ansatzes, sodass der Prozess auf jede DAW übertragbar ist.

Slot-6-E

Johannes Frank: Mastering – Unfolding the myth

max. 8 Teilnehmer

Mit Weihrauch und Vodoo hat Mastering ebenso wenig zu tun wie Hifi mit finanziell gerechtfertigter Audioqualität. Was braucht es, um einem Titel den Feinschliff zu geben? Was sind wiederkehrende Handgriffe und Muster, was die Fallstricke und was macht ein gutes Master aus? Wir entfalten Stück für Stück die Wirren des Mastering-Mythos und finden echtes Handwerk, vor dem man sich nicht fürchten muss.

Slot-6-F

Marcel Schechter: Raumakustik und Lautsprecher-Einmessung – Stereo und Immersive

max. 12 Teilnehmer

Professionelle Studios sind häufig akustisch optimiert und die Lautsprecher werden eingemessen. In diesem Workshop behandeln wir das systematische Vorgehen, um auch in euren Räumen deutlich bessere Ergebnisse zu erzielen.

Achtung: *Wähle deine Favoriten-Themen über den Ticket-Shop und stelle dir dein Programm aus Workshops und Vorträgen selbst zusammen. Bitte beachte das Limit der jeweiligen Teilnehmerzahlen. First come – first serve!*

PROGRAMM
26. September 2026

AUX eins
Das junge Pro-Audio-Symposium

Slot-7, ZiMMT, 15:30 bis 17:00 Uhr

Slot-7-A

Felix Deufel: Grapes 3D: Creative Spatialization Workflow

max. 24 Teilnehmer

Der Workshop bietet eine Einführung in Grapes 3D, eine universelle 3D-Audio-Steuerungssoftware, die für Live-Auftritte, Show-Steuerung und die Komposition räumlicher Audioformate von Not a Number Studio entwickelt wurde. Die Software lässt sich einfach in vielfältige Produktions- und Performance-Workflows integrieren, arbeitet mit verschiedenen 3D-Audio-Prozessoren und DAWs sowie Live-Setups zusammen und ist sowohl als VST3-Plugin als auch als eigenständige Anwendung verfügbar. Wir werden uns im Workshop mit dem kreativen Workflow für die Choreografie von Klangobjekten in Grapes 3D beschäftigen, der einen intuitiveren und ausdrucksstärkeren Ansatz für die räumliche Komposition ermöglicht. Bitte bringt für diesen Workshop einen Laptop mit, egal ob Mac oder Windows.

Slot-7-B

Jakob Gruhl: Komponieren für den Körper – Motion Tracking als musikalischer Controller

max. 18 Teilnehmer

In den letzten Jahren wurden Kinect und Co von Kamera basiertem Tracking abgelöst. Am Beispiel der Apps Sonic Moves und Mazetools zeigt Jakob Gruhl zwei verschiedene Ansätze der Einbindung von Motion Tracking in Audioumgebungen, an denen er die vergangenen Jahre mitentwickelt hat. Er gibt Einblick in die praktischen Anwendung zwischen Installation und Performances, insbesondere der Frage, welche Elemente einer Komposition, auf welche Art Körper-interaktiv gestaltet werden können.

Slot-7-C

Maximiliane Pongratz: Foley – Die Kunst der maßgeschneiderten Soundeffekte

max. 8 Teilnehmer

Ob im Wachzustand oder im Traum – Geräusche verbinden uns mit Erinnerungen, die ein Gefühl auslösen. Der Regen am Fenster, das Zischen einer erlöschenden Kerze, das Knarren eures Bettgestells, ein vorbeifliegender Vogel, das tiefe Ausatmen eines Pferdes, euer Spaziergang durch nasses Gelände, euer Traum von einer Riesenspinne – unsere Listen sind endlos. Unsere Aufgabe ist es, diese Erinnerungen durch Töne zu wecken. Maximiliane Pongratz arbeitet als Foley-Künstlerin für Spielfilme und Serien. Sie gibt euch einen Einblick in ihre Arbeitsweise, ihre Gedanken und ihre Ergebnisse. Der Workshop beginnt mit einer Klangperformance und einer Einführung in die Foley-Kunst, die Materialien und Arbeitsmethoden fortgesetzt wird. Gemeinsam werden wir zunächst unser Gehör schulen und diese dann zu einer Abfolge von Klangaktionen ausbauen. Ziel ist es, zu lernen, die Welt aufmerksamer zu erkunden und die Komplexität ihrer Klangarchitektur wahrzunehmen.

Slot-7-D

Philipp Wiedemann: Lautheit-Basics

max. 10 Teilnehmer

Dieser Basics-Workshop zeigt, was für die Erstellung eines einfachen gutklingenden Podcast wirklich benötigt wird. Über eine richtige Mikrofonauswahl, Beachtung akustischer Begebenheiten, Wahl des Rekorders bis zur einfachen Mischung.

Achtung: *Wähle deine Favoriten-Themen über den Ticket-Shop und stelle dir dein Programm aus Workshops und Vorträgen selbst zusammen. Bitte beachte das Limit der jeweiligen Teilnehmerzahlen. First come – first serve!*

PROGRAMM
26. September 2026

AUX eins
Das junge Pro-Audio-Symposium

Slot-8, ZiMMT, 17:30 bis 19:00 Uhr

Slot-8-A

Martin Recker, Paul Hauptmeier: **Lautsprecher und Raum – Mehrkanalton in Installationen und Performances**

max. 24 Teilnehmer

Welche Methoden gibt es, einen Klangraum jenseits der gängigen Ansätze objektbasierter Spatialisierung zu gestalten? Welche Potenziale liegen in der Übertragung innermusikalischer Konzepte wie Geste, Tonhöhe oder Tempo auf den Raum? Und wie lassen sich die Beziehungen zwischen diesen Aspekten intensivieren? Die Entwicklung neuer Softwarelösungen und das Design unkonventioneller Lautsprechersysteme, in denen der Lautsprecher eine wechselnde Identität als Medium, Instrument und Objekt einnimmt, sind zentrale Bestandteile unserer Arbeit. In diesem Workshop reflektieren wir anhand ausgewählter Projekte über unsere Konzepte und deren Entwicklung. Außerdem stellen wir unsere Software LEMM vor, ein Max/MSP-Framework für avancierte Spatial-Audio-Klangsynthese.

Slot-8-B

Hendrik Herchenbach: **Akustische Resonatoren von Elaphon**

max. 18 Teilnehmer

Die junge Firma Elaphon aus Leipzig, gegründet von dem Instrumentenbauer, Klangkünstler und Musikwissenschaftler Hendrik Herchenbach, steht für experimentelle und neuartige Musikinstrumente, die innovative und zeitgenössische Musikpraxis ermöglichen. Die akustischen Resonatoren Œil Sympathique und Le Ventre sind speziell für die Wiedergabe und die kreative, akustisch-mechanische Modifikation von elektronischen Klangquellen konzipiert. Sie übertragen das Hörerlebnis, das beim Spielen traditioneller akustischer Musikinstrumente entsteht, auf elektronische oder elektrisch verstärkte Instrumente.

Slot-8-C

Jacqueline Butzinger: **IEM Plug-in-Suite in Reaper – Vorstellung und Hands-On**

max. 8 Teilnehmer

In diesem Workshop werden wir gemeinsam die Welt von Ambisonics und der kostenlosen PlugIn-Suite vom IEM endecken. Die Teilnehmer lernen die verschiedenen Open-Source-Tools sowie ihre Anwendung kennen, um Immersive Audio in der DAW Reaper zu gestalten.

Slot-8-D

Hina Shibuya, Yukiya Nakayama, Ryushin Fukai: **Japanische Pro-Audio-Forschungsprojekte – Listening-Session**

max. 10 Teilnehmer

Hina Shibuya (Tokyo University of the Arts) presents “Reignite”. This piece was composed specifically for multichannel audio, and I produced it in a 7.1.4-channel format with a conscious focus on the spatial freedom that only recording can offer. I designed the piece so that moving objects within the composition would guide the listener’s attention toward the next sound.

Yukiya Nakayama (Senzoku Gakuen College of Music) presents “Ekspansja”. This recording captures an orchestral performance of a piece composed by Shiho Syoya, a junior in the same program at the university. To capture the immersive atmosphere of the orchestral performance at Maeda Hall, the university’s affiliated venue, the recording was made and mixed in 7.1.4-channels. I would like to explain the recording system used during the performance, the simultaneous Dolby Atmos streaming, and the production process of this work.

Ryushin Fukai (Nagoya University of the Arts) presents “Back Float”. This work features music that I composed and recorded myself. With the aim of creating a cohesive body of work akin to a concept album, it was recorded and produced in a 7.1.4-channel format to fully express the soundscapes of three distinct scenes: The Bathroom, The Turbulent River, and The Gentle River. Each scene depicts a different landscape and atmosphere through sound. I will now explain the production process behind this work.

Achtung: *Wähle deine Favoriten-Themen über den Ticket-Shop und stelle dir dein Programm aus Workshops und Vorträgen selbst zusammen. Bitte beachte das Limit der jeweiligen Teilnehmerzahlen. First come – first serve!*