



SEMINAR/WORKSHOP mit DoP & Coach Matthias Bollig

Immersive Media

Raumbildgestaltung in Stereo 3D, VR/360°, XR & Spatial Computing

Film erzählt traditionell innerhalb eines Rahmens. Immersive Medien verändern diese Ordnung: Das Publikum blickt nicht nur auf ein Bild, sondern wird in einen Raum versetzt, kann sich orientieren, bewegen oder selbst Teil der Handlung werden. Stereo 3D, Fulldome, VR/360°, AR/MR, Spatial Video, volumetrische Aufnahme und Echtzeitwelten eröffnen neue Möglichkeiten - aber nur, wenn ihre Form aus der Geschichte entsteht. Das Seminar untersucht, wann räumliche Bildgestaltung einen dramaturgischen Mehrwert schafft und wann sie bloß technische Attraktion bleibt.

Der Workshop – wofür?

Für mich gilt: Inhalt sucht und definiert seine Form. Immersion entsteht nicht automatisch durch 360 Grad oder ein Headset. Sie entsteht aus einer bewusst gestalteten Beziehung zwischen Figur, Raum, Zeit und Publikum. Wo befindet sich der Betrachter? Was darf er entdecken? Wie wird Aufmerksamkeit geführt, wenn der klassische Bildrahmen fehlt? Welche Rolle spielen Maßstab, Tiefe, Bewegung, Blickrichtung und räumlicher Ton? Die Teilnehmenden lernen, immersive Formate nicht vom Gerät her zu denken, sondern von Wahrnehmung, Perspektive und emotionaler Erfahrung.

„The frame may disappear - authorship does not.“

Lernziele und Arbeitsweisen

Immersive Media verbindet klassische Bildgestaltung mit räumlichem Denken und neuen Produktionsformen. Learning by Doing bedeutet: analysieren, im Raum planen, prototypisieren, im Zielmedium erleben und iterativ verbessern. Entscheidend ist nicht technische Komplexität, sondern eine klare Zuschauerposition und eine Form, die Inhalt, Komfort und Produktionsrealität verbindet.

Was die Teilnehmenden lernen

- Immersion, Präsenz, Verkörperung, Handlungsfreiheit und Point of View begrifflich und gestalterisch zu unterscheiden
- die erzählerischen Chancen und Grenzen von Stereo 3D, Fulldome, VR/360°, AR/MR, Spatial Video und volumetrischen Formaten zu beurteilen
- Dramaturgie in Zuschauerposition, Maßstab, räumliche Komposition, Tiefe, Orientierung und Bewegung zu übersetzen
- Aufmerksamkeit ohne festen Bildrahmen durch Inszenierung, Licht, Kontrast, Bewegung, Blick und räumlichen Ton zu führen
- Parallaxe, Horizont, Kamerabewegung, Stitching, Auflösung, Bildrate und Sehkomfort als zusammenhängende Parameter zu verstehen
- ein immersives Konzept, einen räumlichen Prototyp und eine begründete Formatentscheidung zu entwickeln.

Arbeitsweise

- Film-, Installations-, Fulldome- und Headset-Beispiele werden vergleichend analysiert: Wo befindet sich das Publikum, was darf es sehen und wie wird es geführt?
- Ausgehend von einer kurzen Szene entwickeln kleine Teams Zuschauerposition, Raumplan, Aufmerksamkeitsverlauf, Bewegungslogik und Tonperspektive.
- Praktische Tests entstehen mit der verfügbaren Infrastruktur - vom Smartphone oder 360°-System bis zu Stereo-Rig, Headset, Dome oder Projektor.
- Passive, geführte und interaktive Varianten werden verglichen. Dabei verändern wir Position, Maßstab, Dauer, Blickrichtung und Grad der Handlungsfreiheit.
- Playback im Zielmedium prüft nicht nur technische Qualität, sondern emotionale Wirkung, Orientierung, Komfort, Zugänglichkeit und Präsenz.
- Optional werden volumetrische Aufnahme, Photogrammetrie, Gaussian Splatting, Echtzeit-Engines oder Virtual Production als räumliche Werkzeuge erprobt.



Themenfelder

- Immersion, Präsenz, Verkörperung, Agency und Point of View
- Stereo 3D: Stereobasis, Konvergenz, Parallaxe, Tiefenbudget und Sehkombfort
- VR/360°: Position, Horizont, Stitching, Licht, Bewegung und räumlicher Schnitt
- Aufmerksamkeitsführung durch Inszenierung, Blick, Licht, Bewegung und Spatial Audio
- Fulldome, Großprojektion, Installation und Multi-Screen
- AR/MR, Spatial Video und Spatial Computing
- Volumetric Video, Photogrammetrie, Light Fields, NeRF und Gaussian Splatting
- Echtzeit-Engines, Interaktion, Workflow, Distribution, Ethik und Barrierefreiheit

Ergebnisse

- Immersive-Concept mit Aussagewunsch, Zielmedium und begründeter Formatwahl
- Spatial Story Map, räumliches Storyboard oder 360°-Auflösung
- Workflow-Entwurf mit Aufmerksamkeits-, Komfort- und Risiko-Check
- Präsentation, gemeinsames Screening und Handlungsempfehlungen

Voraussetzungen

- Monitor oder Projektor, möglichst Headset/360°-Player und Kopfhörer
- je nach Modul Smartphone, 360°-Kamera, Stereo- oder XR-/Dome-Setup
- Schnitt-/Stitching-Möglichkeit; optional Echtzeit- oder Volumetric-Tools

Empfohlenes Format: drei Präsenztage mit Grundlagen, Analyse, räumlicher Konzeption, Praxistests und Auswertung; ideal für 6 bis 12 Teilnehmende. Als kompakte Einführung sind zwei Tage möglich, als vertiefendes Immersive-Storytelling-Lab vier bis fünf Tage.

Der Dozent

Matthias Bolliger (1975, Schweiz) ist Director of Photography (DoP), Kameramann, Dozent und Coach. Nach seinem Studium der Kamera/Bildgestaltung in Zürich, Berlin und Hamburg arbeitet er seit vielen Jahren für Kino-, TV- und Serienproduktionen im fiktionalen und dokumentarischen Bereich. Er lebt in Hamburg und Luzern.

Neben seiner praktischen Arbeit unterrichtet Matthias Bolliger an der Hamburg Media School (HMS) und der Filmakademie Baden-Württemberg. Er schreibt für die Fachzeitschrift Film- & TV Kamera und ist Mitglied der Deutschen Filmakademie (DFA) sowie der Swiss Cinematographers Society (SCS).

Matthias ist Host des jährlich erscheinenden EXPOSURE – Videocasts zu Visual Storytelling.

