

The Sound of Karlsruhe

Die Motivation

Täglich prägen unzählige Geräusche unsere Umgebung. Dennoch werden Menschen zunehmend unsensibler für Klänge aus der Umwelt. Besonders im städtischen Leben hören die Bewohner kaum noch hin. The „Sound of Karlsruhe“ greift das Nachhaltigkeitsziel 11 „Nachhaltige Städte und Gemeinden“ auf und möchte eine Auseinandersetzung mit dem akustischen Lebensraum am Beispiel der Stadt Karlsruhe erreichen. Das Konzept ist auf andere Städte anwendbar.

Beta-Version
(Google Chrome erforderlich)
thesoundof.de 

Musikstück
& Klanglandschaften
[https://soundcloud.com/
anna-lena-249744396/sets/
the-sound-of-karlsruhe](https://soundcloud.com/anna-lena-249744396/sets/the-sound-of-karlsruhe)

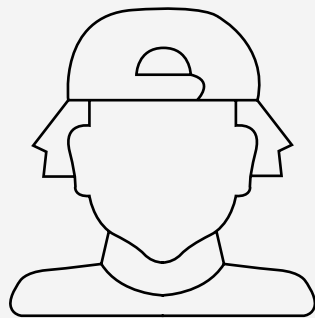
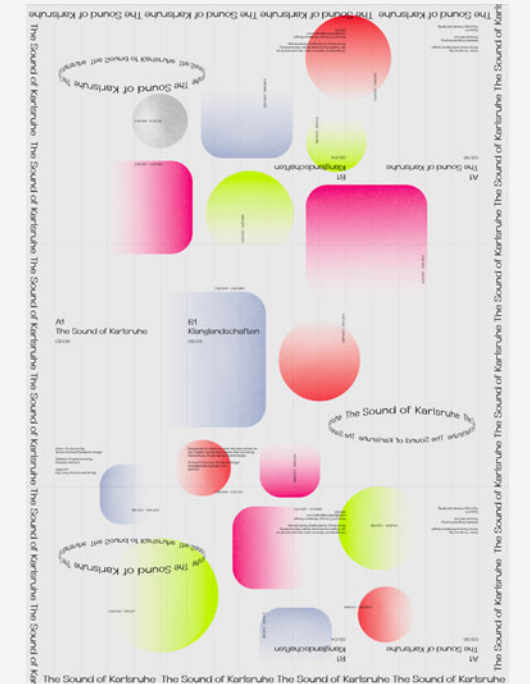
Casefilm:
<https://drive.google.com/file/d/107wE2pIO4WwHFDIM-xJLz9MUsgROvHiLwG/view?usp=sharing>

Die Idee

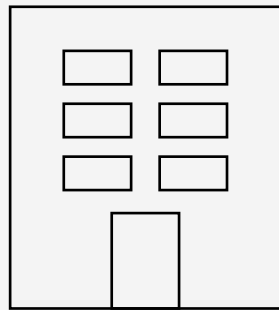
Das Projekt soll die Bewohner für die Klanglandschaft in der Innenstadt zu sensibilisieren. Bei genauem Hören im Alltag entwickelt sich ein bewusstes Hören bisher unbekannter oder nicht wahrgenommener Orte. Die konzeptionelle Entwicklung resultiert in einem innovativen, transmedialen Zusammenspiel verschiedener Komponenten, deren Basis das Raster der Fächerstadt ist.

Die Lösung

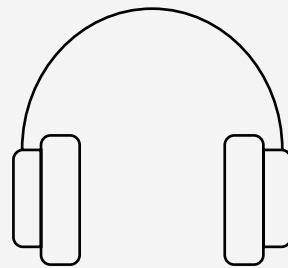
„The Sound of Karlsruhe“ ist eine Antwort auf die beschränkte Wahrnehmung von Klanglandschaften in Karlsruhe. Mit einem transmedialen Zusammenspiel bringt es den Bewohnern die Geräusche der Fächerstadt wieder nahe.



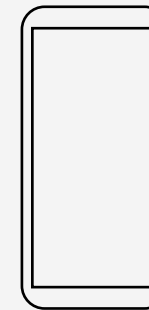
Generation Y



Bewohner



Musik verbunden



technikaffin

Die Zielgruppe

Mediennutzung

Die Menschen haben ihre Gewohnheiten verändert. Die Mediennutzung und Informationsaufnahme haben sich gewandelt. Besonders in diesem Projekt sind intermediale Beziehungen von großer Bedeutung. Es setzt an der vielseitigen Mediennutzung der Zielgruppe an und kombiniert unterschiedliche Medien miteinander.

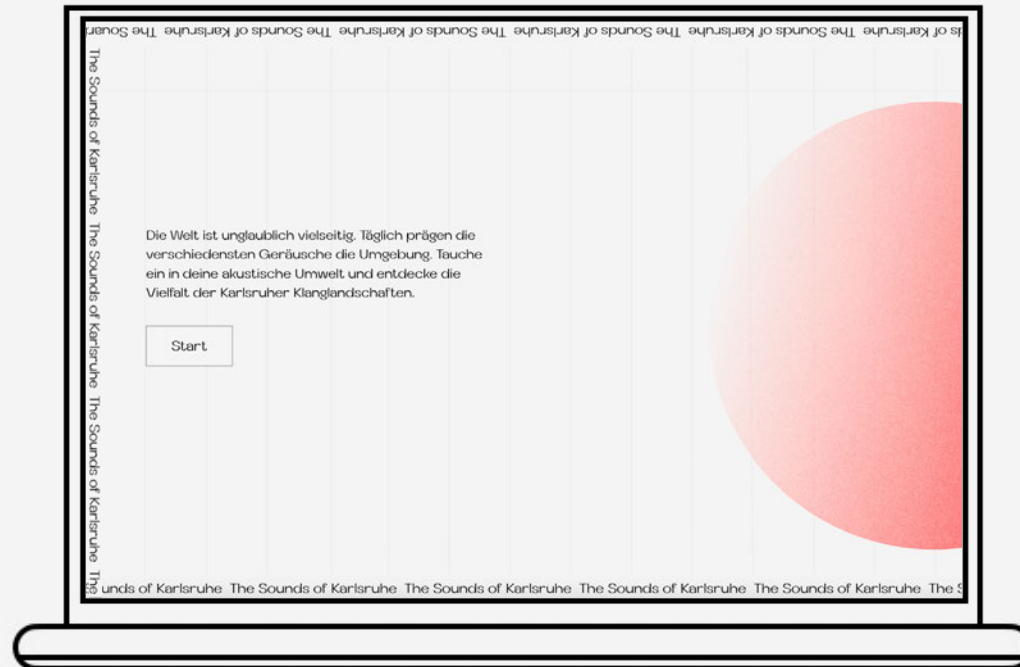
Intermedialität

Die Intermedialität entsteht auf verschiedenen Ebenen. Kernebene ist die Synergie zwischen dem Auditiven und dem Visuellen. Die Klanglandschaften, ihre Verbindungen und ihre gestalterische Übersetzung. Gleichzeitig kommen verschiedene Medien in den Einsatz. Durch ihre unterschiedlichen Eigenschaften entstehen neue Potenziale. So ergänzen sich das Projekt gegenseitig in einem Zusammenspiel aus Musikstück, Vinylplatte, Website und mobiler Anwendung.



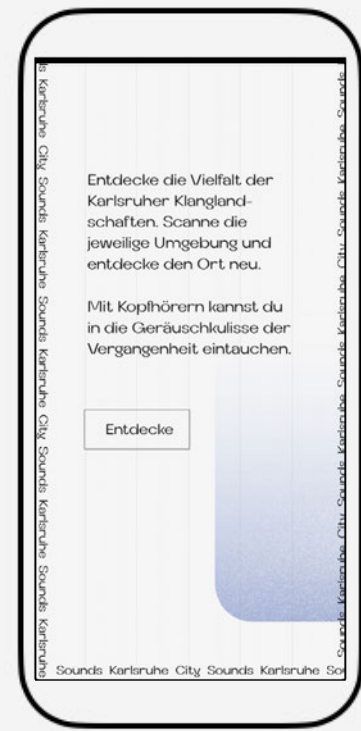
Schallplatte

+

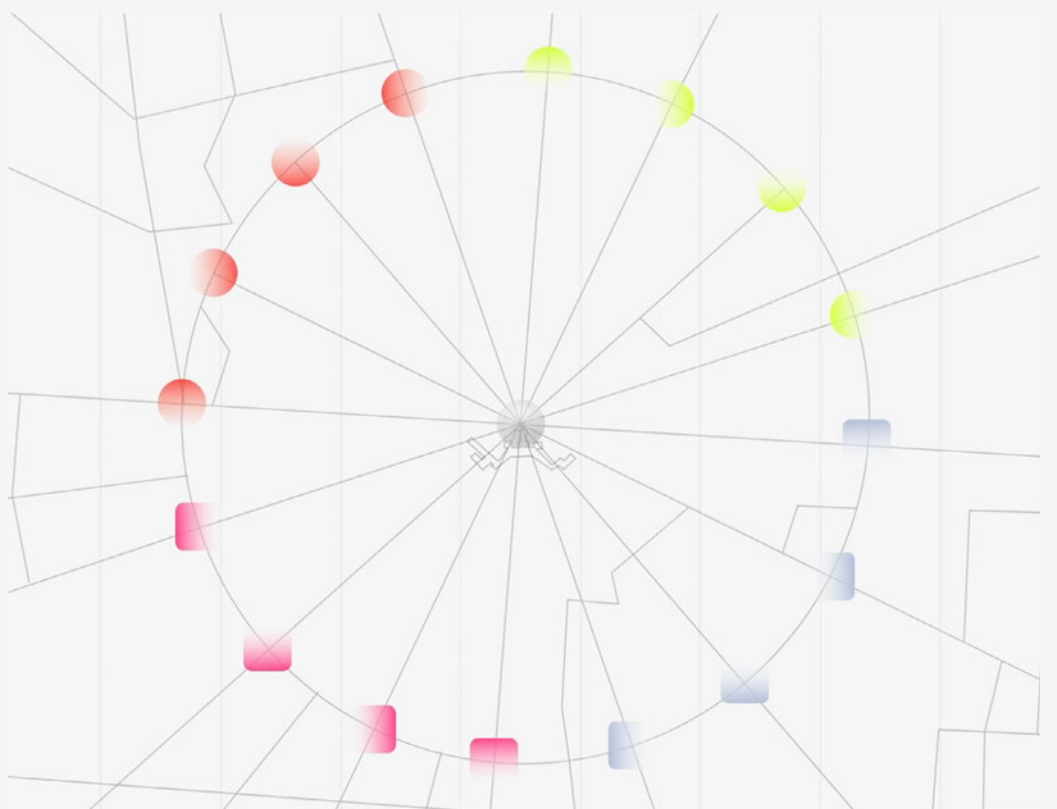
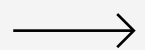
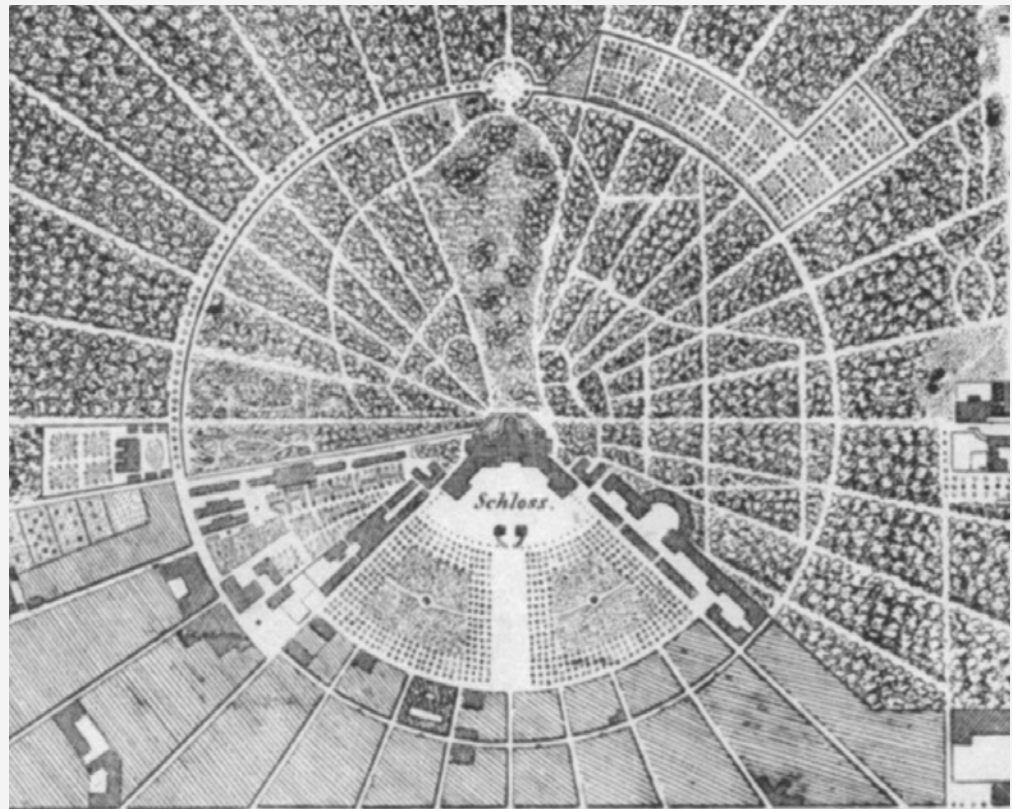


Interaktive Website

+

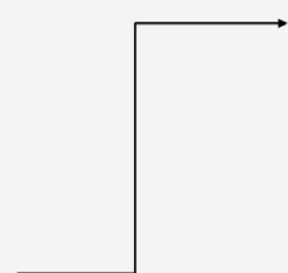
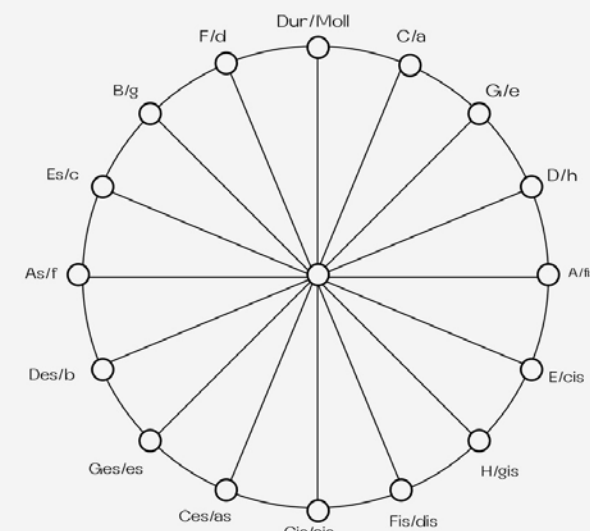


Augmented Reality Erweiterung

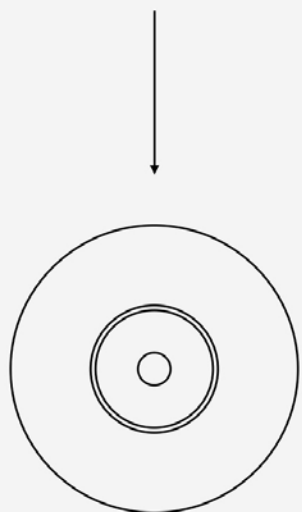


Komposition

Der absolutistische Stadtplan umgibt das Schloss und ist der Kern der Stadt. Ihr Ursprung . Und ihre Identität. Daher ist er die Basis für das Projekt. Um die Zielgruppe anzusprechen, werden die Geräusche Karlsruhes in ein Musikstück übertragen. An den 17 Kreuzungspunkten wurden die Klanglandschaften aufgenommen. Sie erlauben, den Soundtrack Karlsruhes zu komponieren. So greift Musikstück die akustischen Merkmale der Stadt auf und bringt ihre Wahrnehmung in einen neuen Kontext.



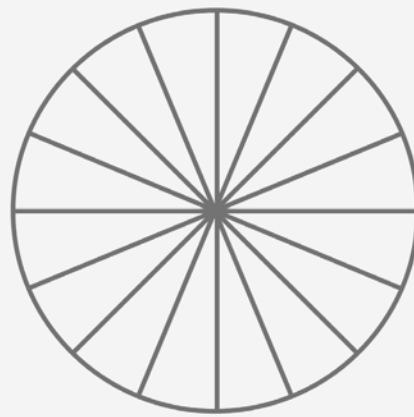
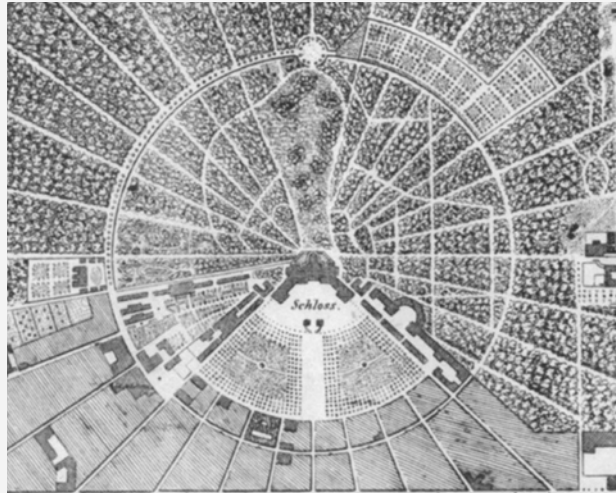
Lo-Fi



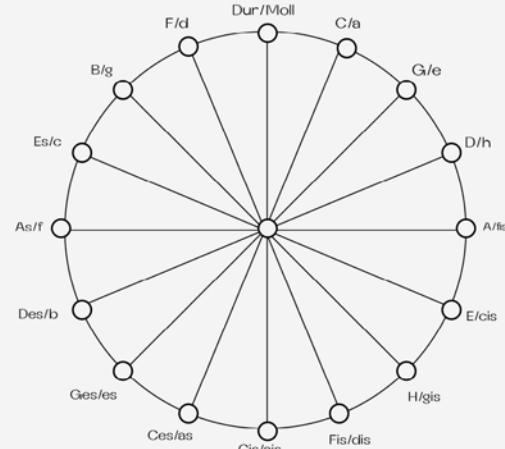
Das Musikstück

Das gewählte Musikgenre eines Lo-Fi Trap Beats ist bei der Zielgruppe beliebt und übersetzt die Klänge in positive Emotionen. Auf eine Vinylplatte gepresst, fördert der Soundtrack ein achtsames Hören. Die Konzentration verharret auf dem Medium sowie dessen Musik und Geräusche. Ziel ist es, dieses Verhalten auch nach außen zu tragen und gegenüber der Klanglandschaft Karlsruhes auszulösen.

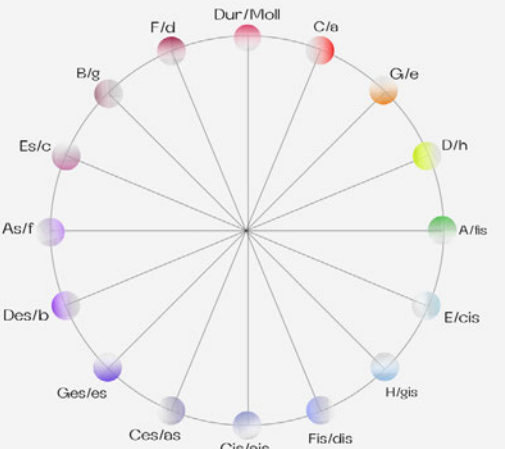




Raster



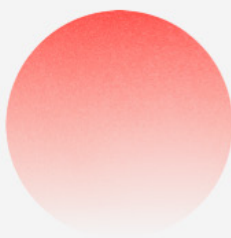
Quintenzirkel



Farbkreis Scriabins

Der Sternenfächer

Das Stadtraster ist die ursprüngliche Identität der Stadt und die Basis der Konzeption und Gestaltung.



Klangfarben

Die Farben sind aus dem Farbkreis Scriabins abgeleitet. Ihre Textur und Anordnung leitet sich aus den akustischen Eigenschaften Karlsruhes ab.

Erkunde



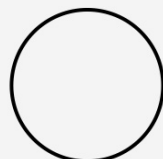
Klicke  die Klangformen an und bestimme, was du im Musikstück hörst. Per Doppelklick  auf die Form erhältst du Informationen zu dem Geräusch.

AA Regular

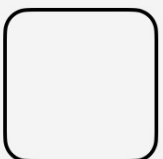
This is regular, called «régulier» in french.
In france you don't pay with £ or \$, you pay
with a currency called € (euro).

Typografie

Bei der Schriftwahl wird der historische Hintergrund Karlsruhes berücksichtigt. Das absolutistische Stadtbild der Innenstadt lehnt sich an seine französischen Vorbilder an. Das Projekt vereinigt diesen historischen Stadtplan mit den aktuellen Geräuschen, die dort entstehen. Die Typografie greift dieses Prinzip mit der Garçonne Display auf.



Natur



Stadt

Klangformen

Jede Klangform stellt eine Geräuschkulisse dar. Gleichzeitig teilen sie die Klanglandschaften in zwei Gruppen: Stadt und Natur. Ihre visuellen Eigenschaften unterstützen die Trennung beider Aspekte. So repräsentieren Kreise mit ihrer organischen und natürlichen Form Klanglandschaften, in welchen Naturgeräusche überwiegen. Konstruierte Rechtecke bilden die Stadtgeräusche ab.

Interaktives Musikstück

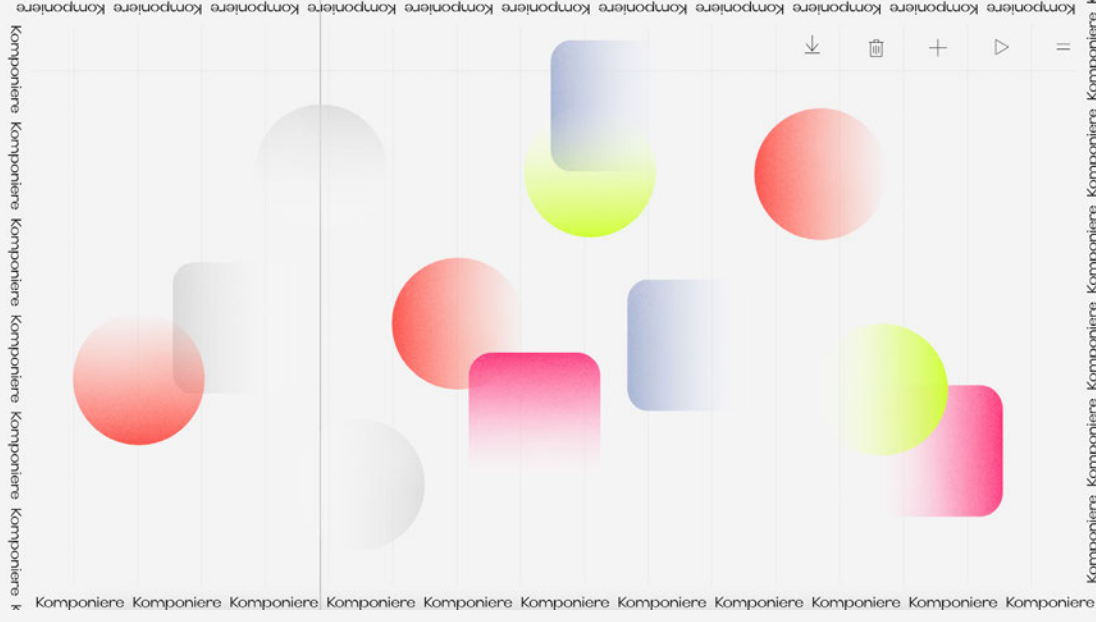
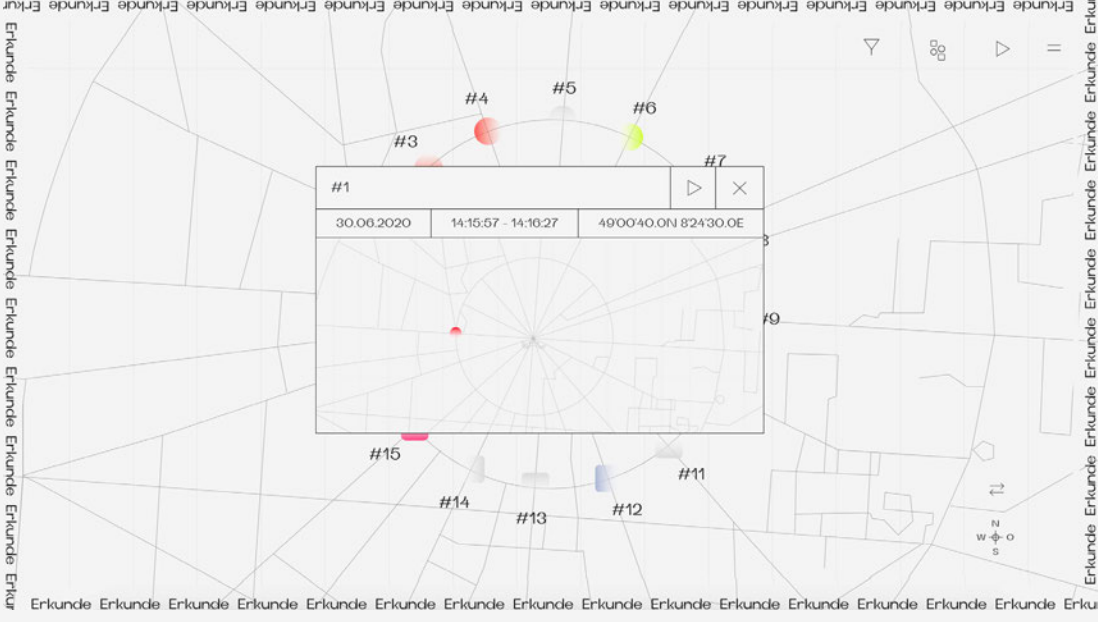
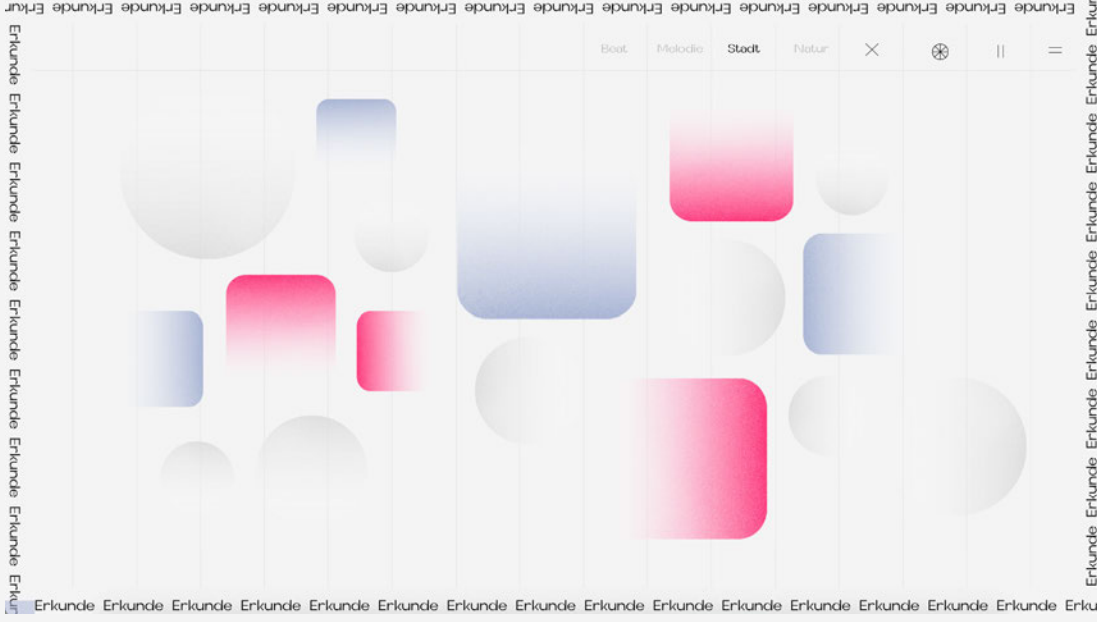
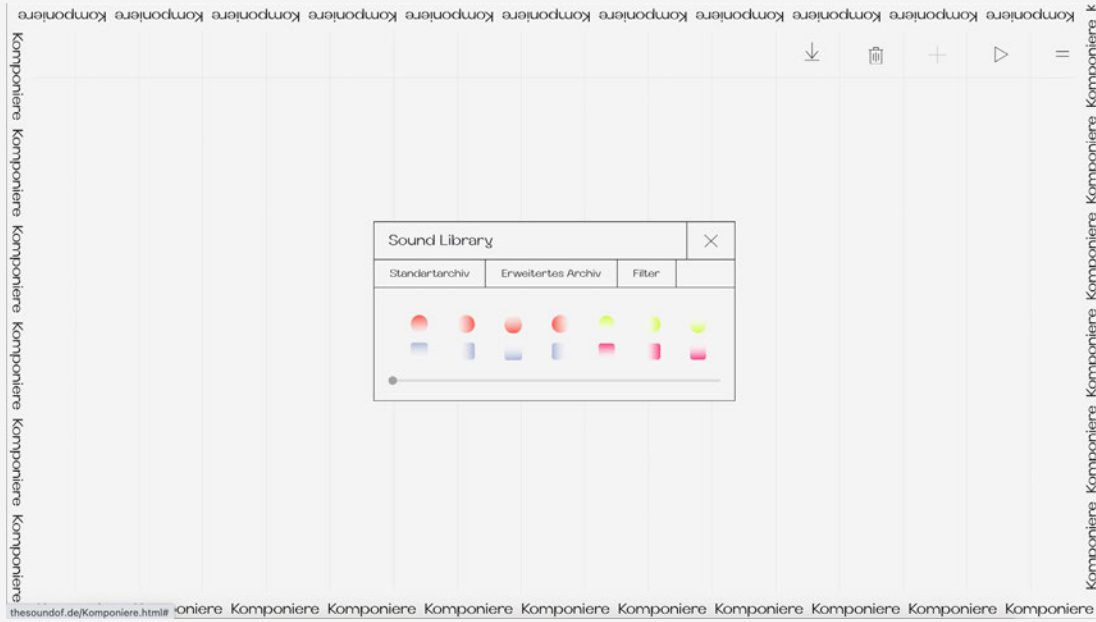
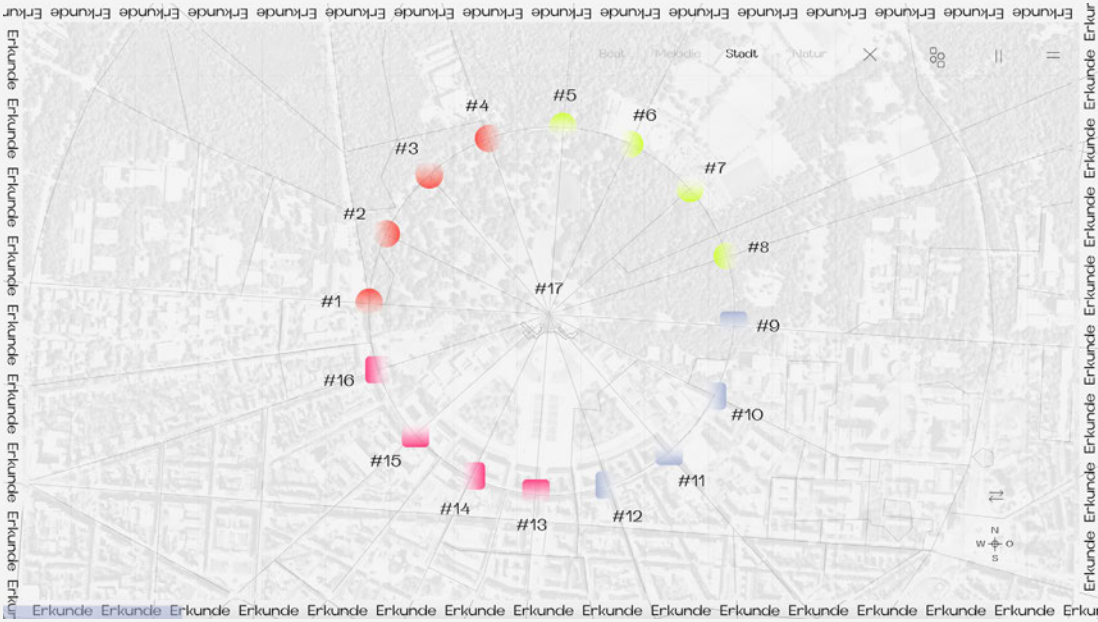
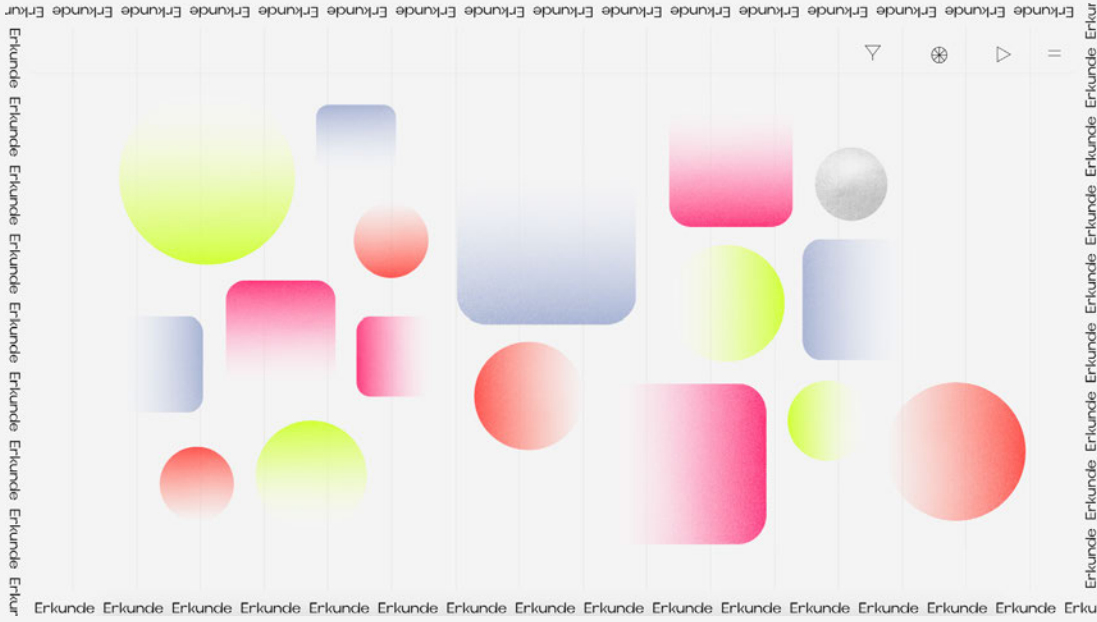
Um das Thema für die Zielgruppe nahbarer zu gestalten, bietet eine interaktive Internetseite eine spielerische Komponente zur Auseinandersetzung mit den Lautsphären. Dadurch haben sie die Möglichkeit das Musikstück und die einzelnen Geräusche Karlsruhes selbstständig zu erkunden. Die User können die einzelnen Komponenten des Musikstückes ein- und ausblenden und so auf innovative Weise mit dem Soundtrack interagieren. Filterkategorien vereinfachen die Nutzung und zeigen neue Zusammenhänge auf.

Erweiterbares Klangarchiv

Gleichzeitig können sie Informationen über die individuellen Geräusche erhalten. Dadurch bietet die Seite nicht nur einen interaktiven Raum, sondern dient auch als „Soundarchiv“, das die klangliche Beschaffenheit Karlsruhes zu einem bestimmten Zeitpunkt dokumentiert. Um den Nutzern den kartografischen Ursprung der Sounds zu vermitteln, wurde eine alternative Archivansicht ergänzt, die die Klänge auf der Stadtkarte verortet.

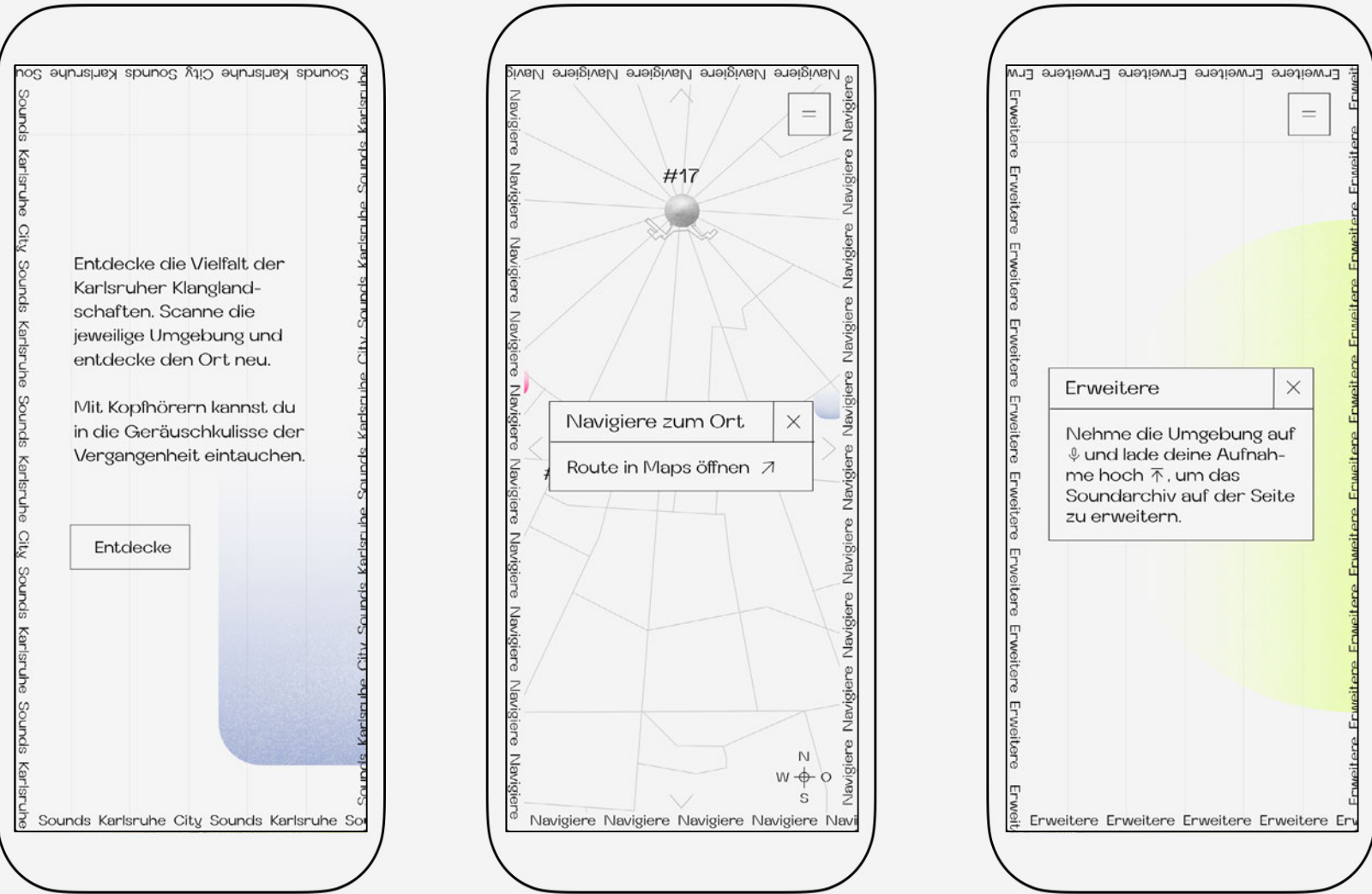
Synthesizer

Den Usern wird die Möglichkeit geboten, nicht nur mit dem bereits bestehenden Musikstück zu interagieren, sondern ein individuelles Stück zu erstellen. Sie können aus der Soundlibrary die Geräusche des Archivs auswählen, die sie verwenden möchten. Die räumliche Anordnung der Formen bestimmt den entstehenden Track. Indem die Nutzer die Soundformen in den Kacheln platzieren, formen sie das Musikstück. Hier können sie strategisch oder rein visuell vorgehen.



Erweitere die Realität

Das Projekt verfolgt nicht nur das Ziel, dass sie sich die Bewohner mit dem Musikstück beschäftigen. Sie sollen stattdessen auch in die Stadt Karlsruhe gehen und selbst ihre auditiven Komponenten erforschen. Augmented Reality erweitert die reale Umgebung mit digitalen Komponenten, bietet eine gewisse Interaktion mit der Umwelt und erzeugt eine spielerische User Experience.



Klangabhängige Musikvisualisierung

Die menschliche Aufmerksamkeit wird durch Bewegungen gewonnen. Aus diesem Grund wird bei der Augmented Reality-Anwendung mit animierten Formen und kinetischer Typografie gearbeitet. Das Motiondesign reagiert auf die ortsspezifischen Klangeigenschaften und für jeden der Orte zu jeder Zeit einzigartig.

