

Projekt	Mercedes S-Klasse
Kunde	DaimlerChrysler
Format	Interaktive Klanginstallation auf Automobilmessen
Leistung	Entwurf und Realisierung drei interaktiver historischer Radiolandschaften der S-Klassen-Jahrgänge 1972, 1978, 1992, abrufbar mit einem Autoradio der jeweiligen Generation Implementierung der Audio-Renderingsoftware Audioproduktion Systemintegration
Status	Realisiert 1999
Display	Premiere beim Pariser Autosalon 1999 Automobilmessen in Bologna, Detroit, Birmingham IAA Frankfurt

Konzept

Anlässlich der Einführung der 1998er S-Klasse wurde eine interaktive Klanginstallation vorgestellt, die die drei S-Klasse-Vorgängermodelle aus den Jahren 1972, 1979, 1991 anhand originalgetreu nachgestellter Radio-Landschaften, "Radio-Scapes", dieser Jahre präsentiert.

Aus jedem der drei Jahre wurde das seinerzeit aktuelle Autoradiomodell gewählt, die ursprüngliche Elektronik entfernt und die Bedienelemente mit Sensoren versehen, so dass die Information über betätigte Tasten und Drehknöpfe an einen jeweils zugeordneten Audioserver weitergegeben werden konnten.

Für jedes der drei Radios wurden von dataphonic zeit-typische historische Radio-Landschaften entworfen. Pro Jahr wurden drei in Musikprogramm, Nachrichten und Verkehrsmeldungen unterschiedliche Radiosender in jeweils vier Sprachen (deutsch, englisch, französisch, italienisch) implementiert. Über die Bedienelemente der Autoradios wie Stationstasten konnten die Sender direkt angesprochen oder per manueller Senderwahl inklusive passend ein- und ausgeblendetem Rauschen zwischen den Stationen gesucht werden.

Maßgebliche Faktoren für die Materialauswahl waren Hörerprofil, Zeitgeist und Zeitgeschichte. Ein gegebenes Senderprofil wurde mit aus Radioarchiven bezogenen Wortbeiträgen, originalen Nachrichtensendungen (mit Verkehrsmeldungen) sowie einer stilistisch für ein gegebenes landes- und zeittypisches Senderprofil charakteristischen Musikauswahl zusammengesetzt. Die Sendedauer jedes der 36 Sender betrug ohne Wiederholungen acht Stunden.

Die nach Spezifikation des Kunden von dataphonic erstellte Software für die drei Audioserver erzeugte anhand des am Radio per Senderdrehknopf oder Stationstaste gewählten Senders das Radioprogramm. Beim Weiterdrehen zur nächsten "Radiostation" wurde die Musik entsprechend der Drehbewegung kontinuierlich in Rauschen überblendet, um die Illusion eines analogen Radios perfekt zu machen. Wurde ein gerade abgewählter Sender innerhalb einiger Sekunden erneut angewählt, setzte der Audioserver die Wiedergabe an der verlassenen Stelle zuzüglich der inzwischen verstrichenen Zeit fort. Insbesondere bei Nachrichtensendungen trug dieser Kniff maßgeblich zum Realismus der Radiolandschaften bei.

