

Projekt	Interactive Acoustics – SensorBand
Kunde	Kinder-Akademie Fulda
Format	Interaktive Klang- & Lichtinstallation für 4 Akteure
Leistung	Idee, Konzept, Projektleitung Sounddesign, Softwareentwicklung Planung Audio- und Sensor-Hardware, Integration Lichtgestaltung und -programmierung
Status	Realisiert 2001
Display	Exponat der Dauerausstellung Kinder-Akademie Fulda
Info	www.kaf.de

Konzept

Die von dataphonic konzipierte und realisierte Installation Interactive Acoustics besteht aus zwei benachbarten Räumen.

Raum 1 ist durch einen hochwertigen schalldämmenden sowie schallabsorbierenden Ausbau dazu geeignet, Stille zu erfahren.

Raum 2 ist komplementär dazu als Spielstation konzipiert und der interaktiven Klanginstallation SensorBand gewidmet.

Raum 1 – "Schallarmer Raum"

... bietet das Erleben einer "Nicht-Akustik". Durch das konsequente Abdämpfen der natürlichen Raumakustik durch an Wänden, Boden und Decke angebrachte geeignete schalldämmende Elemente wird eine Akustik geschaffen, in der das Erleben eines hohen Maßes an Stille ermöglicht wird. In der Alltagswelt sind derartig ruhige Zonen nur selten bis nie anzutreffen. Das Erlebnis von Stille ermöglicht dem Besucher die ungewohnte Konzentration auf seinen Hörsinn. Jeder, der sich einmal in einem solchen schallarmen Raum aufgehalten hat, weiß von der Eindringlichkeit dieser Erfahrung. Unabsichtlich durch Kleidung und Blutfluss in Ohr und Körper hervorgerufene Geräusche erhalten eine ungewohnte Dimension.

Raum 2 – "SensorBand"

... ist dem aktiven Musizieren gewidmet. In dieser können vier Spieler miteinander musizieren. Jede der vier Spielstationen ist mit vier Sensoren zur Messung der Entfernung der Hände von der Spielstation ausgestattet. Mittels dieser Bedienelemente können in vier unterschiedlichen Welten die musikalische Stilistik, die Klangauswahl sowie mannigfaltige Klangparameter gesteuert werden. Schwerpunkt der vierkanaligen Installation ist die musikalische Kommunikation zwischen den Akteuren.

Großer Wert wurde bei der SensorBand auf die Qualität der Klangsynthese gelegt. So finden sich im Signalweg vom Röhrenverstärker, über die Kabel bis hin zu den vier Hi-End Lautsprechern ausschließlich hochwertigste Komponenten.

Über die Steuerung klanglicher Parameter hinaus haben die Aktionen der Spieler direkten Einfluss auf die achtkanalige Lichtsteuerung im Raum. Die gestischen Aktionen der Spieler lösen abhängig von ihrer Stärke rhythmische Lichtwellen aus, die sich im oder gegen den Uhrzeigersinn im Raum fortsetzen und sich mit den Wellen der anderen Spieler überlagern oder auslöschen.



In einer weiteren Steuerungsschicht werden auch diejenigen Besucher in die Gestaltung einbezogen, die gerade nicht an einer Spielstation aktiv sind. Infrarot-Sensoren, die das Maß der Bewegung der Zuhörer im Installationsraum ermitteln, zB das Tanzen, fließen als Intensitätsparameter direkt und gleichberechtigt zu den Aktionen der Spieler in die Lichtsteuerung ein.

SensorBand wurde von der Stiftung Deutsche Jugendmarke großzügig unterstützt.

