



SOUNDSLIKE? SPIELEND KLÄNGE ERLEBEN

WIR LEBEN IN EINER WELT VOLL VON SOUND. UNABLÄSSIG PRALLEN GERÄUSCHE UND KLÄNGE AUF UNSERE OHREN, ABER WIR HÖREN NICHT MEHR GENAU HIN. SOUNDSLIKE? MACHT HÖREN ZU EINEM ERLEBNIS, DAS DIE FANTASIE ANREGT, KLÄNGE SICHTBAR MACHT UND SPIELERISCH DAS INDIVIDUELLE HÖRVERMÖGEN TRAINIERT.

In einer von audiovisuellen Medien geprägten Umwelt stellt die bewusste Wahrnehmung von Klangereignissen für viele Menschen zunehmend eine Schwierigkeit dar. SoundsLike? unterstützt die Wahrnehmung und schult das Gehör, indem seine Benutzerinnen und Benutzer aus einem Set von Klängen gleiche Paare heraushören müssen. Die Bandbreite der Aufnahmen reicht dabei von Alltagsgeräuschen über Musikinstrumente bis hin zu Kinderspielzeug und Klangexperimenten. Bei erfolgreicher Zuordnung wird ein Video abgespielt, das den jeweiligen Klang veranschaulicht, sodass zuvor beim reinen Hören entstandene Assoziationen bestätigt, ergänzt oder infrage gestellt werden.

Nach erfolgreicher Zuordnung aller Paare sehen die Spieler schließlich noch einmal alle Klang- und Bildereignisse in einem kurzen Video. Dabei wird das Arrangement dieses Abschluss-Tracks in Abhängigkeit vom Verhalten der Nutzerinnen und Nutzer im Spiel generiert.

SoundsLike? ist damit im Sinne öffentlich-rechtlicher Grundversorgung nicht nur ein klassisches Unterhaltungsformat, sondern ebenfalls ein Bildungsangebot, das Medienkompetenz, insbesondere Gehörbildung, fördert sowie Wahrnehmung und Gedächtnis trainiert. Gleichzeitig bietet es die Möglichkeit, sich verschiedenen Kontexten und Themen auf eine spielerische Weise zu nähern und dabei eine außergewöhnliche Dramatik zu erzeugen. Anwendungen für Museen oder Musikschulen sind genauso denkbar wie die Vermarktung eines Produkts, eines Ortes oder einer Veranstaltung.

INTERAKTIV, KURZ UND MUSIKALISCH

Für die mit dem Computer aufgewachsene Generation, die sogenannten Digital Natives, findet mediale Grundversorgung schon lange nicht mehr ausschließlich im Fernsehen

statt, sondern wird von interaktiven Angeboten wie Videospielen, sozialen Netzwerken oder Programmen zur selbstständigen Medienproduktion abgelöst oder zumindest um diese erweitert. Medienerfahrungen verschiedener Generationen entfernen sich zunehmend voneinander. SoundsLike? erfüllt drei Merkmale, die insbesondere Jugendliche und junge Erwachsene ansprechen und so dem „Generationenabriss“ entgegenwirken: Die Inhalte besitzen eine starke Fokussierung auf Klang und Musik, sie sind in der Regel kurz und lassen sich interaktiv steuern.

EIN SPIEL, EIN FILM, EINE LERNUMGEBUNG UND EINE APP

Bei SoundsLike? handelt es sich um ein vielfältiges Angebot. Als Grundlage für das multimediale Spiel wird ein Online-Archiv mit audiovisuellen Sounds aufgebaut, das neben dem geplanten Spiel auch andere Nutzungsmöglichkeiten anbietet. Ausgewählte Klänge stehen auf Youtube und Soundcloud frei zur Verfügung und können in anderen Werken und Kontexten wiederverwendet werden. Gleichzeitig verdeutlicht eine persönliche Beschreibung unter jedem Video die Entstehungsgeschichte, Anwendungsmöglichkeiten und Einzigartigkeit der jeweiligen Klänge. Weitere kreative Anwendungen und Forschungsmöglichkeiten folgen.



„EINE AXT SPALTET HOLZ. DAS KLINGT EHRlich UND BODENSTÄNDIG, WIRKT IN UNSERE DIGITALEN WELT ABER GLEICHZEITIG ANACHRONISTISCH UND SELTSAM ARCHAISCH. MEISTENS WIRD DIESE ARBEIT IM AKKORD DURCHGEFÜHRT. NEHMEN WIR UNS JEDOCH DIE ZEIT, AUFMERKSAM ZUZUHÖREN, ENTDECKEN WIR, DASS JEDES STÜCK HOLZ ANDERS KLINGT, UNTER DEN VERSCHIEDENEN BAUMARTEN GEMEINSAMKEITEN IM KLANG BESTEHEN UND GESCHWINDIGKEIT, KRAFT UND MATERIAL HÖRBAR WERDEN KÖNNEN. MUSIKALISCH INTERESSANT IST DER PERKUSSIVE KLANG AUCH AUFGRUND DES RHYTHMISCH UNVORHERSEHBAREN AUF EINANDERPRALLENS DER DURCHGESCHLAGENEN HOLZTEILE.“



KONTAKT

Jan Torge Claussen
Scharnhorststraße 1
21335 Lüneburg
Fon +49 4131.677-9024
claussen@inkubator.leuphana.de

» digitale-grundversorgung.de/soundslike
