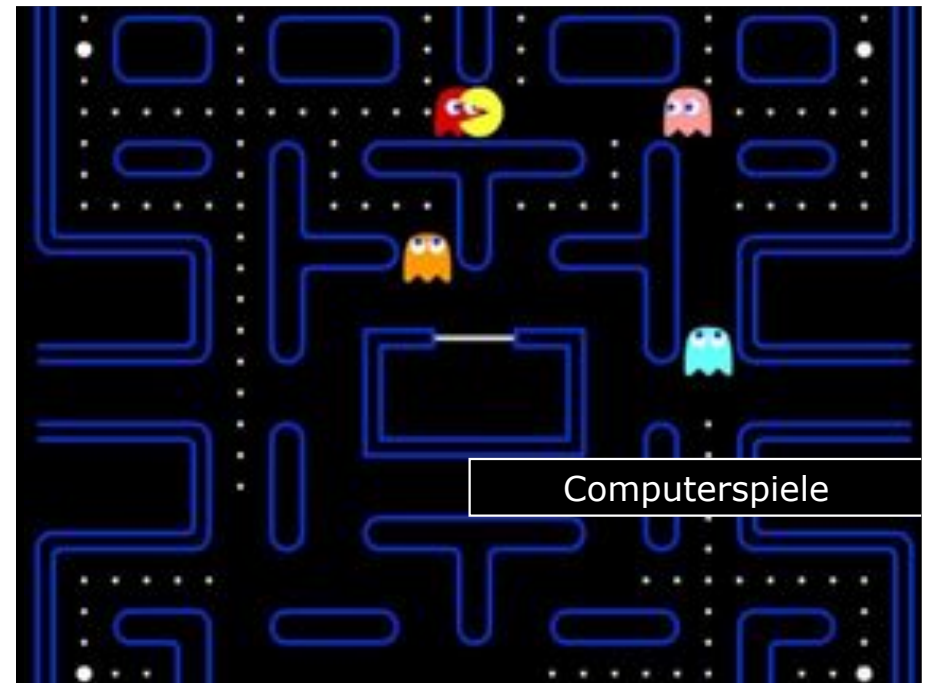


Mediale Soundscapes

Struktur von Klanglandschaften in imaginären Welten

Georg Spehr | micc Workshop | Castrop-Rauxel | 09. Dezember 2010

1



Computerspiele

2



Computerspiele sind Alltagskultur

3



Klangkategorien

4

- I. Menschlicher Klang
- II. Natürlicher Klang
- III. Technisch Mechanischer Klang
- IV. Technisch Synthetischer Klang
- V. Stille
- VI. Lärm
- VII. Musik

5

Akustische Kommunikation

Barry Truax

6

Klänge sind ein Medium, das
Beziehungen zwischen Mensch
und Umgebung herstellt

Barry Truax

7

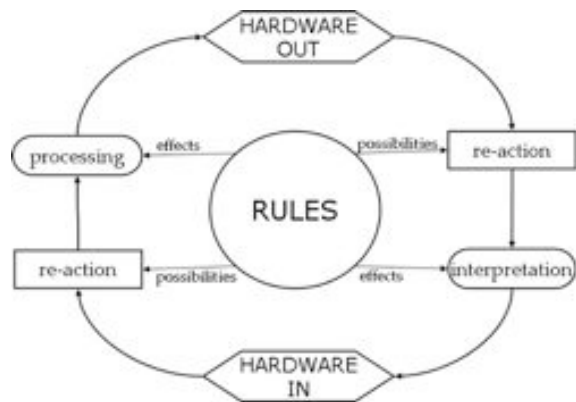
- Fixierte Klänge
(z.B. Intro-Sequenzen, Cut-Scenes)

- Adaptive Klänge
 - reaktiv
(handlungsbestätigend)

 - proaktiv
(handlungsauffordernd)

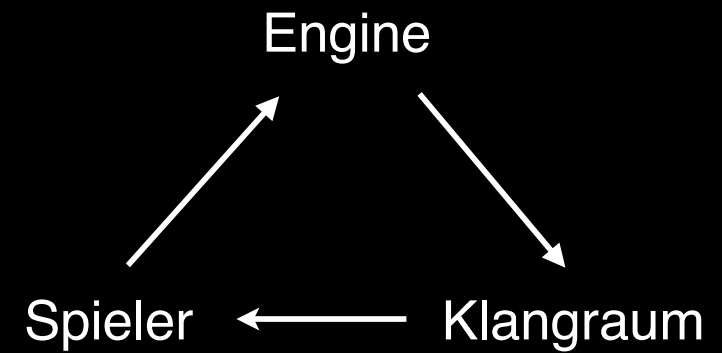
8

Gameplay



9

Sonic Interaction Loop



10



11

Soundscape

- Vielfalt
(hoher Informationsgehalt)
- Komplexität
(hohe Informationsdichte)
- Ausgeglichenheit
(hohe Verständlichkeit)

Barry Truax

12

Akustische Identitäten

13

Akustische Identitäten:

z. B.

- Klangliche und musikalische Klischeés
- atmosphärische Stimmungsorte
- etablierte Klangwelten



14

Akustische Identität

- bekannte Dimension
(symbolischer Klang für einen Ort)
- gelebte Dimension
(individuelle Erfahrung einer Umgebung)
- wahrgenommene Dimension
(klangliches Sinnbild für einen Ortstyp)

Pascal Amphoux

15

Ergo Audition
// sich selbst hören

Michel Chion

16

Ergo-Audtion
z.B. Mirrors Edge



17

Regeln des Spiels



18

Spiel-Einstellungen



19

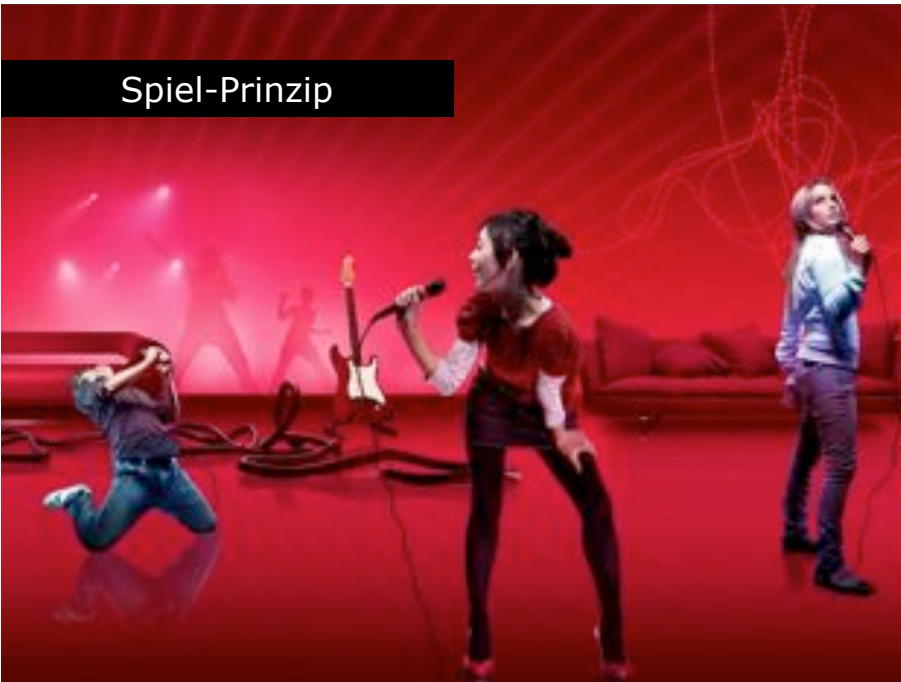
Spiel-Element

Aufgaben, Spielverhalten, Schwierigkeitsgrad

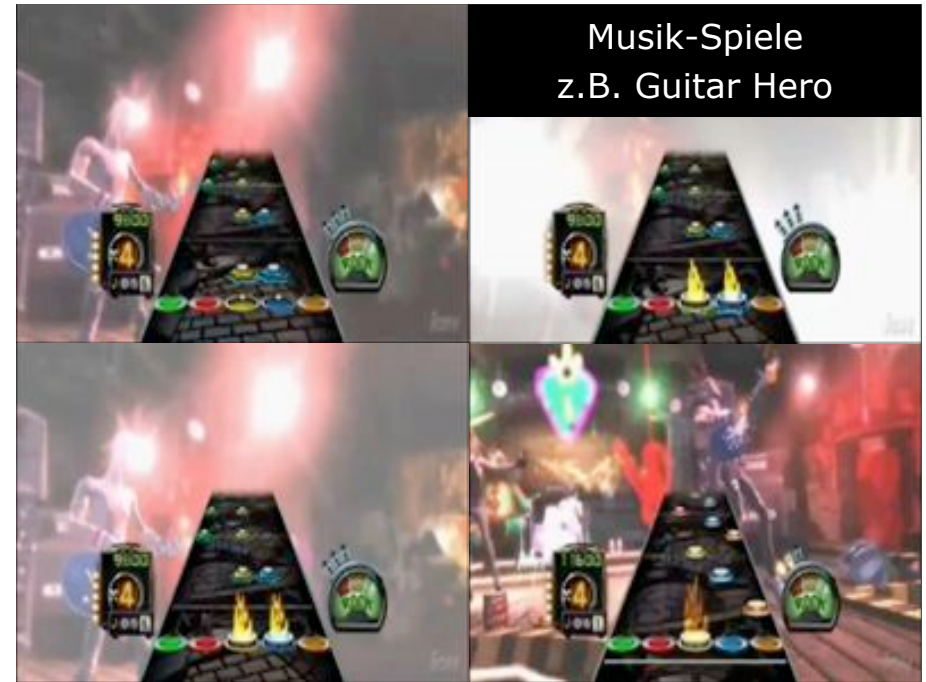


20

Spiel-Prinzip



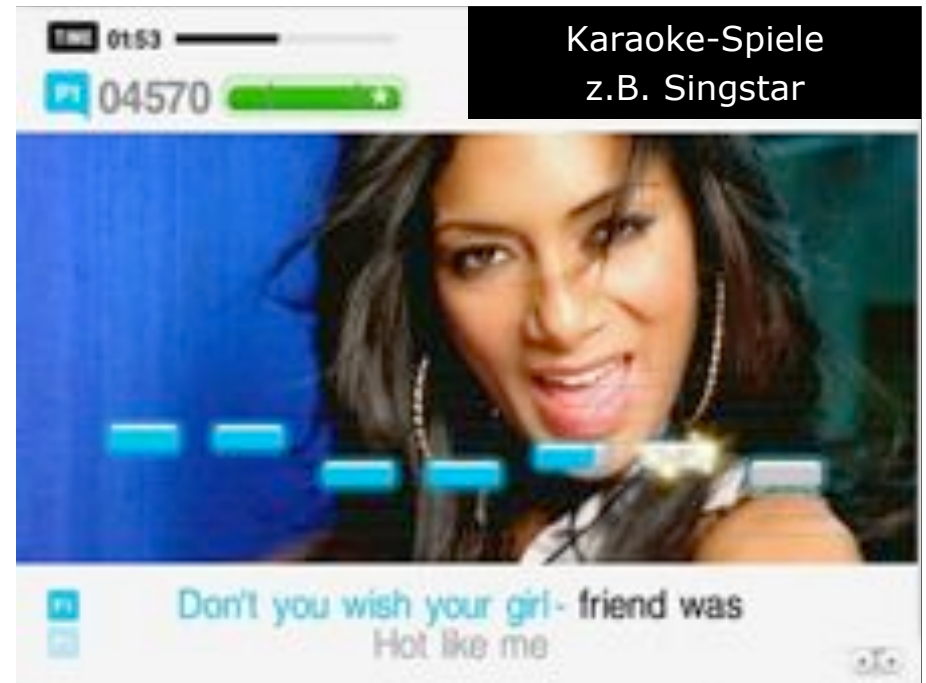
Musik-Spiele
z.B. Guitar Hero



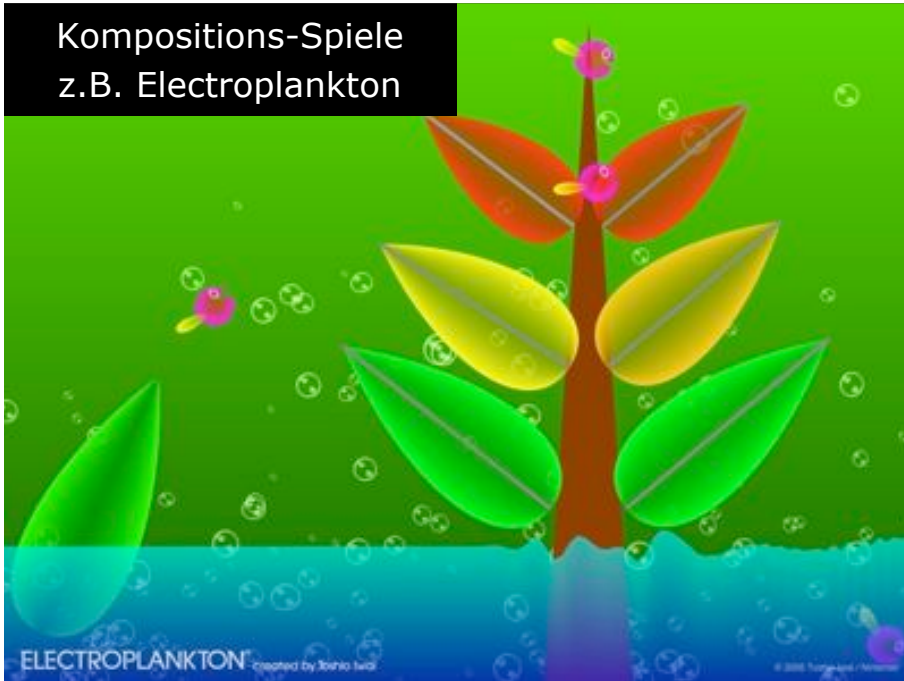
Rhythmus-Spiele
z.B. Spacechannel 5



Karaoke-Spiele
z.B. Singstar



Kompositions-Spiele
z.B. Electroplankton



25

Computerspiel
=
geregelttes organisiertes
System

26

Georg Spehr

0178 . 854 57 41
spehr@tonophonie.de
<http://tonophonie.de>

27

27