

Klangfang – Eine partizipative App für experimentelle Geräuschcollagen

Franca Winter, Wilhelm Krohmer

Zusammenfassung

Mit der partizipativen Smartphone-App *Klangfang* können Klangcollagen aus Alltagsgeräuschen kollektiv entwickelt und erstellt werden. Jeder Nutzer bereichert dieses Projekt mit seiner ganz persönlichen Klangwelt — unterschiedlichste reale und virtuelle Welten können sich so in einer Komposition verbinden. *Klangfang* ermöglicht eine fruchtbare Zusammenarbeit zwischen den Nutzern, da die Kollaboration mit anderen Personen notwendig ist, um eine Collage fertig stellen zu können. Ziel ist es, durch spielerische Kreativität ein Bewusstsein sowohl für die persönliche, als auch interkulturelle akustische Umgebung zu schaffen.

1 Konzept und Ziel der App

Mit *Klangfang* erzeugt der Benutzer Neues aus vorhandenen Alltagsgeräuschen. Durch ein internationales Netzwerk von „*Klangfängern*“ werden aus den einzelnen Geräuschen in unmittelbarer Zusammenarbeit Collagen erstellt. *Klangfang* ist für Personen entwickelt, die musikalische Experimente suchen und dabei nicht alleine, sondern zusammen mit Personen unterschiedlicher Herkunft arbeiten möchten. Auch Medienpädagogen sollen zusammen mit Schülern Workshops durchführen können. *Klangfang* möchte das *positive Zuhören* in den Vordergrund rücken, denn analog wie digital werden uns Informationen größtenteils visuell vermittelt.¹

In Teams kann sich kreatives Denken erst wirklich zu seiner vollen Größe entfalten: Aufgaben können gemeinsam in der Gruppe bewältigt werden, die allein nicht zu bewältigen gewesen wären. Eine kreative Aufgabe kann von einer kollaborierenden, demokratischen Gemeinschaft in einzelne kleinere Module unterteilt werden. Dabei profitieren Team und Projekt von jedem Mitglied, das seine speziellen Fähigkeiten

¹ Welsch, Wolfgang (1993). *Auf dem Weg zu einer Kultur des Hörens?* In Arnica-Verena Langenmaier (Hrsg.): *Der Klang der Dinge: Akustik – eine Aufgabe des Design*. München: Silke Schreiber, S. 108.

mit einbringt.² *Klangfang* soll das Bewusstsein des Nutzers für sein auditives Umfeld schärfen und zu neuen, kreativen Umgangsformen damit ermutigen. Durch eine intensivere Beschäftigung mit Geräuschen werden kreative und konzeptionelle Fähigkeiten gestärkt, die Hör- und Zuhörkompetenz geschult und die auditive „Geschmacksbildung“ gefördert. Des Weiteren unterstützt die App gemeinschaftliche Zusammenarbeit.

2 Funktionen der App

Klangfang ermöglicht webbasierte, orts- und zeitunabhängige Zusammenarbeit, indem Klangcollagen von Nutzer zu Nutzer weitergereicht werden und sich dadurch weiterentwickeln. Die Hauptfunktionen der App bilden die Menüpunkte „Entdecken“, „Komponieren“ und „Sammeln“. Zwischen diesen Menüpunkten kann der User jederzeit wechseln.

² Strauch, Susanne (2010). *Kreative Entfesselung. Vom paralysierten Empfänger zum partizipatorischen Sender*. In Kunsthochschule Berlin-Weißensee (Hrsg.): *Kritische Masse: Von Profis und Amateuren im Design*. Berlin: form + zweck, S. 104 – 108.

- Im Menüpunkt „Entdecken“ kann der User fertige, veröffentlichte Klangcollagen anderer User sehen, hören, filtern und suchen. Hier sind Collagen der gesamten Community sichtbar.

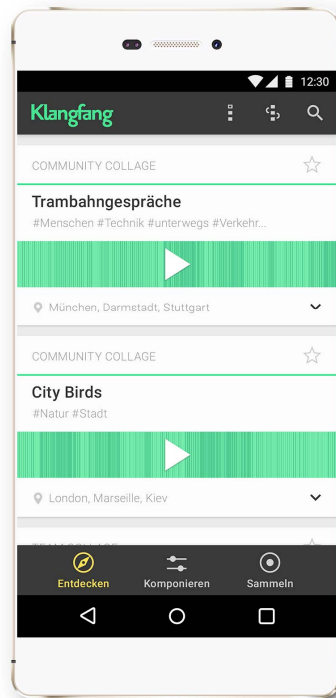


Abbildung 1: Menüpunkt Entdecken

- Im Menüpunkt „Komponieren“ sieht der Nutzer nur Klangcollagen, an denen er sich persönlich beteiligen kann. Er kann aktiv werden, indem er unfertige Klangcollagen erweitert oder neue Collagen startet. Er hat dabei die Auswahl zwischen bereits gestarteten öffentlichen oder privaten Collagen. Gestartete öffentliche Collagen (Community Collagen) werden nach ihrer Erstellung einem Teil der Community zum Mitmachen angeboten, der innerhalb bestimmter Parameter zufällig ausgewählt wurde. Gestartete private Collagen (Team Collagen) werden nur Denjenigen zur Erweiterung angezeigt, die persönlich vom Initiator dazu eingeladen wurden. Sie basieren auf einem Rundensystem. Für die Erstellung und Bearbeitung von Collagen existiert ein speziell für mobile Geräte optimierter Editor. Geräusche werden hier entweder neu aufgenommen oder es

werden bereits aufgenommene Geräusche eingefügt und dupliziert. Anschließend können Position, Lautstärke und Ausschnitt bestimmt werden.

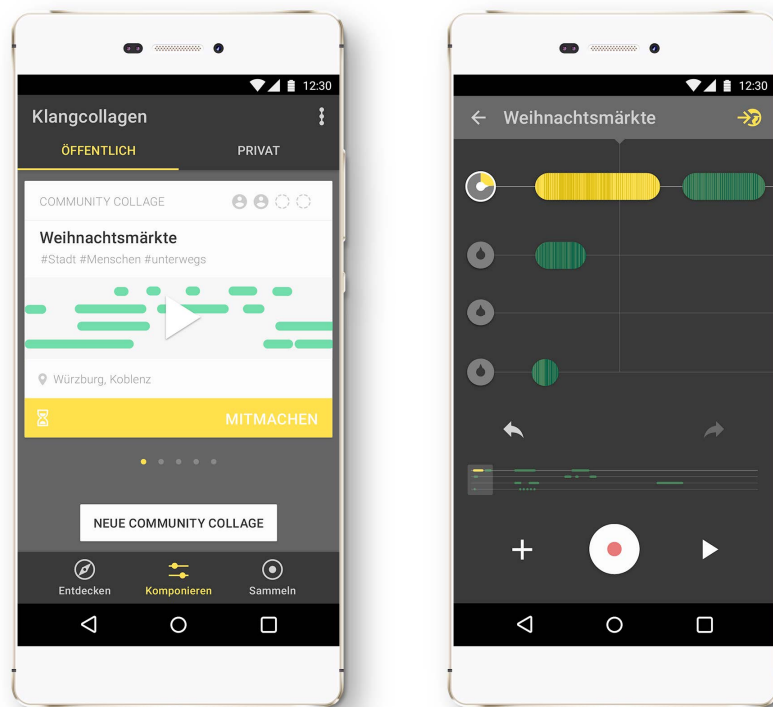


Abbildung 2: Menüpunkt Komponieren und Editor

- Im Menüpunkt „Sammeln“ findet sich der persönliche Bereich des Users. Der User kann auf sein Profil zugreifen, von hier aus jedoch auch neue Geräusche aufnehmen, die für spätere kollaborative Klangcollagen in „Meine Klänge“ abgespeichert werden. Diese Klänge können von keinem anderen Nutzer gesehen oder verwendet werden. Andere Nutzer haben keine andere Wahl, als selbst eigene Geräusche aufzunehmen. Dies garantiert eine Verbindung zwischen App und Außenwelt und verhindert das bloße Auswählen aus Geräuschbibliotheken.

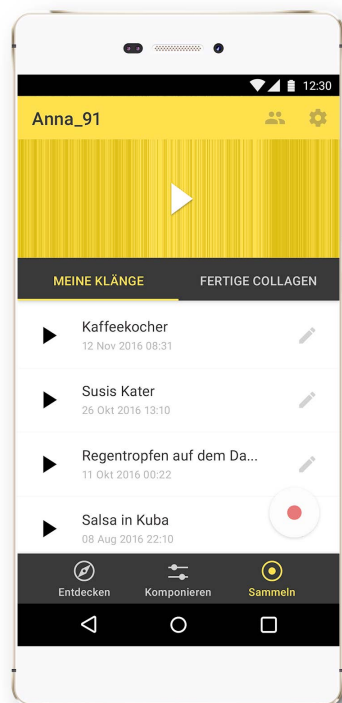


Abbildung 3: Menüpunkt Sammeln

3 Alleinstellungsmerkmale

Im folgenden Kapitel wird auf interessante, ähnliche Sound-Projekte eingegangen. Im Anschluss werden Unterscheidungsmerkmale zu Klangfang herausgearbeitet.

Die innovative App *Sphere Tones*³ verwendet einen intuitiven, visuellen Klangeditor. Auf einmalig simple Weise können hier auch von Anfängern spielerisch komplexe Rhythmen erzeugt werden. Der Nutzer kann jedoch nur Klänge verwenden, die in der App gespeichert sind. Durch die experimentelle Art des Erzeugens von Klängen ist es schwierig, präzise zu arbeiten. Des Weiteren gibt es keine Möglichkeit der Zusammenarbeit oder des Austauschs. Die umfangreiche App *Take Creative*

³ Vgl. <http://www.binaura.net/apps/spheretones/>, 13.07.17, 12:30 Uhr.

*Vocal Recorder*⁴ bietet drei Tonspuren. Die Lautstärke der Aufnahme wird in Echtzeit auf übersichtliche Weise visualisiert. Da *Take* auf Gesang ausgerichtet ist, bietet die App keine Bearbeitungsfunktionen, wie etwa die individuelle Platzierung des Aufgenommenen, sondern Verfremdungsmöglichkeiten. Kollaboration ist durch das Hochladen in die Cloud ermöglicht: Vocals oder Beats können von anderen Usern der *Allihoopa*-Community⁵ heruntergeladen und weiterverwendet werden. Dies ermöglicht indirekte Kollaboration durch die Bereitstellung des selbst erzeugten Werkes. Der Community stehen auch professionellere Apps wie *Reason*⁶ zur Verfügung. Das App-Konzept von *Songtree*⁷ ähnelt *Klangfang* am meisten. Musiker können eigene Melodien hochladen, die von anderen nach Belieben bearbeitet und erweitert werden können. Dadurch entsteht ein Stammbaum verschiedener Versionen eines Songs.

Klangfang ist jedoch auf Neue Musik, Geräusche und Soundscapes ausgerichtet — nicht auf Melodien und Rhythmus. Die App fokussiert sich auf direkte Kollaboration innerhalb kleiner Gruppen und bietet eine Plattform, die konzeptionelle Projekte ermöglicht. Ziel ist es weitergehend, durch die Aufnahme von Geräuschen eine Brücke zwischen digitaler und realer Welt des Nutzers zu bilden.

Im Internet sind viele Projekte zu finden, die Soundscapes sammeln. Der User kann sich die Geräusche anhören, oft eine Beschreibung durchlesen und auch selbst Geräusche hinzufügen. Dabei entsteht jedoch nur eine sehr schwache Form der Zusammenarbeit. Den Usern ist wenig Möglichkeit der Interaktion gegeben. Hinzugefügte Geräusche können von anderen nicht weiterverwendet werden.⁸ Kollaboration ist in der App *Klangfang* Schritt für Schritt möglich. Das Komponieren selbst entsteht in Zusammenarbeit, nicht nacheinander. Eine Klangcollage kann nicht von einem einzelnen User abgeschlossen werden. Der Fokus liegt nicht auf dem Nutzer, sondern auf der Collage. Die einzelnen Geräuschfragmente werden nur an eine kleine Anzahl von Nutzern weitergeschickt, dadurch wird die Zusammenarbeit persönlicher und intimer. Geräusche werden nicht nur gesammelt: sie werden, mit der persönlichen Soundscape und der von Anderen interagierend, zu etwas Neuem, Einmaligem zusammengefügt. Das Erstellen gemeinsamer Klangcollagen dient gleichzeitig als zusätzliche Motivation, sich mit dem persönlichen auditiven Umfeld auseinanderzusetzen.

⁴ Vgl. <https://allihoopa.com/apps/take>, 13.07.17, 12:42 Uhr.

⁵ Vgl. <https://allihoopa.com>, 13.07.17, 12:42 Uhr.

⁶ Vgl. <https://allihoopa.com/apps/reason>, 13.07.17, 12:42 Uhr.

⁷ Vgl. <http://songtr.ee/home.php>, 13.07.17, 12:50 Uhr.

⁸ Vgl. z.B. <http://aporee.org/maps/>, <http://www.soundcities.com/?map=1>, 13.07.17, 12:55 Uhr.

4 Gestaltung und visuelle Konzeption

Klangfang ist ein partizipatorisches Designprojekt. Die Designer der App arbeiten mit Nicht-Designern zusammen (*Co-Design*).⁹ Alle Funktionen der App werden zusammen mit der Klangfang-Community erarbeitet. Von der Ideenfindung bis zur gestalterischen Umsetzung wurde sie durch Umfragen, Gespräche, Usability Tests und Interviews mit einbezogen. Da ein Großteil der Zielgruppe Android-Nutzer sind, wurde die App für dieses Betriebssystem konzipiert.

Für die Visualisierung der Geräusche entwickelten wir ein Konzept, das sich gestalterisch von harmonischer Musik abgrenzt. Geräusche besitzen keine Grundfrequenz, vielmehr wechseln sie andauernd ihre Frequenz. Sie sind aperiodisch und infolgedessen extrem unstrukturiert und komplex.¹⁰ Unsere Ohren sind dieser Komplexität gewachsen und können Geräusche eindeutig differenzieren.¹¹ Auch visuell sollte der User jedoch die Geräusche voneinander unterscheiden können. Ziel war es, die Komplexität eines Geräusches einerseits authentisch zu visualisieren, es aber andererseits als simples Bedienelement auf der kleinen Benutzeroberfläche des Smartphones darstellen zu können. Durch die Funktionalität des Schneidens war die zeitliche Komponente als Parameter für die Gestaltung der Geräusche gegeben. Sie ist entlang der x-Achse ablesbar. Um die Amplitude realistisch und differenzierbar darzustellen, wählten wir gerade vertikale Striche gleicher Strichstärke, die sich entlang der x-Achse manifestieren. Je lauter ein Geräusch ist, desto dunkler erscheint das Objekt.

Die komplette theoretische Dokumentation dieser Arbeit finden Sie unter: issuu.com/klanggemeinschaft

Ein Demovideo der App finden Sie unter: vimeo.com/200735360

Literaturverzeichnis

- Mareis, Claudia (2013). *Wer gestaltet die Gestaltung? Zur ambivalenten Verfassung von partizipatorischem Design*. In Claudia Mareis, Matthias Held u. Gesche Joost (Hrsg.): *Wer gestaltet die Gestaltung? Praxis, Theorie und Geschichte des partizipatorischen Designs*. Bielefeld: Transcript

⁹ Mareis, Claudia (2013). *Wer gestaltet die Gestaltung? Zur ambivalenten Verfassung von partizipatorischem Design*. In Claudia Mareis, Matthias Held u. Gesche Joost (Hrsg.): *Wer gestaltet die Gestaltung? Praxis, Theorie und Geschichte des partizipatorischen Designs*. Bielefeld: Transcript, S.13.

¹⁰ Raffaseder, Hannes; Prof. Dr. Ulrich Schmidt (Hrsg.) (2002). *Audiodesign*. Hamburg: Carl Hanser Verlag, S. 21.

¹¹ Raffaseder, Hannes; Prof. Dr. Ulrich Schmidt (Hrsg.) (2002). *Audiodesign*. Hamburg: Carl Hanser Verlag, S. 25.

- Raffaseder, Hannes; Prof. Dr. Ulrich Schmidt (Hrsg.) (2002). *Audiodesign*. Hamburg: Carl Hanser Verlag
- Strauch, Susanne (2010). *Kreative Entfesselung. Vom paralysierten Empfänger zum partizipatorischen Sender*. In Kunsthochschule Berlin-Weißensee (Hrsg.): *Kritische Masse: Von Profis und Amateuren im Design*. Berlin: form + zweck
- Welsch, Wolfgang (1993). *Auf dem Weg zu einer Kultur des Hörens?* In Arnica-Verena Langenmaier (Hrsg.): *Der Klang der Dinge: Akustik – eine Aufgabe des Design*. München: Silke Schreiber

Linkverzeichnis Konkurrenzanalyse

- Allihoopa Community. <https://allihoopa.com/apps/reason>, 13.07.17, 12:42 Uhr.
- Aporee Website. <http://aporee.org/maps/>, 13.07.17, 12:55 Uhr.
- Reason App. <https://allihoopa.com/apps/reason>, 13.07.17, 12:42 Uhr.
- Songtree App. <http://songtr.ee/home.php>, 13.07.17, 12:50 Uhr.
- Soundcities Website. <http://www.soundcities.com/?map=1>, 13.07.17, 12:55 Uhr.
- SphereTones App. <http://www.binaura.net/apps/spheretones/>, 13.07.17, 12:30 Uhr.
- Take App. <https://allihoopa.com/apps/take>, 13.07.17, 12:42 Uhr.