

Soundgarten

EIN NEUARTIGES SOFTWARE-INTERFACE ZUR SPIELERISCHEN
ERFASSUNG UND GESTALTUNG VON SOUND





KLÄNGE BEGREIFEN

Mit Soundgarten können Kinder ihre eigenen Klangumgebungen schaffen, indem sie physikalische Spielobjekte manipulieren. Das haptisch-taktile Interface ermöglicht es, auf spielerische Art vordefinierte Klänge zu bearbeiten, aber auch selber Soundsequenzen aufzunehmen. Alle „Samples“ können dann in der Lautstärke verändert, arrangiert und mit Effekten belegt werden. Das Spielzeug wendet sich an Kinder im Alter von 3 bis 8 Jahren zur Unterstützung der musikalischen Früherziehung.





KLANGBEET

Das Klangbeet kann die verschiedenen Soundpilze auf drei verschiedenen Lautstärkeebenen abspielen.

SCHAUFEL UND AUFNAHMEPILZ

Mit der Schaufel können Soundsequenzen aus der Umgebung gesammelt werden.

SCHAUFEL IM AUFNAHMEMODUS

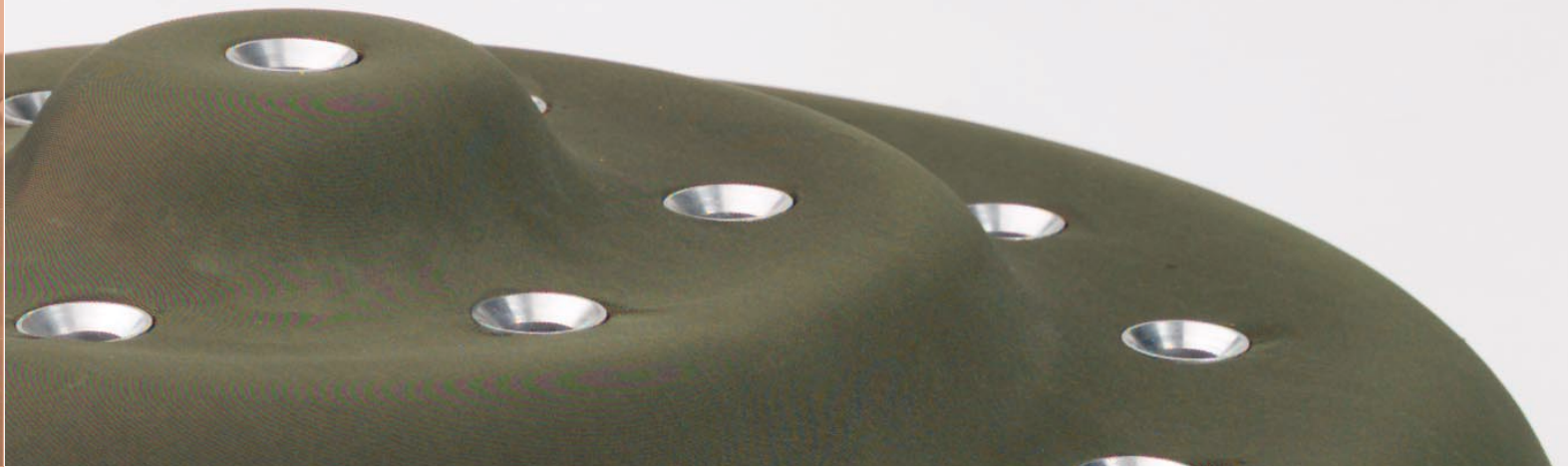
Die Tonaufnahme wird durch das einstecken des Aufnahmepilzes in die Schaufel ausgelöst und durch Herausziehen desselben gestoppt. Die Aufnahme kann nun auf dem Klangbeet abgespielt werden.

FILTERATTRIBUTE

Durch die Attribute kann jeder einzelne Klang schneller, langsamer, höher oder tiefer abgespielt werden. Es können Echo, Vibrato und andere Effekte angewandt werden.

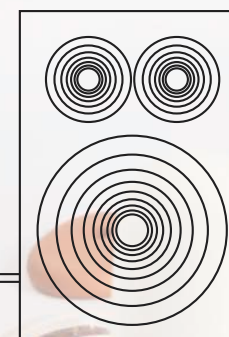
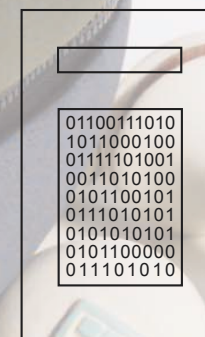
Soundgarten besteht aus pilzförmigen Objekten, die einzelne Klänge repräsentieren. Auf diese können kleine Blatt- und blumenförmige Attribute gesteckt werden, die den Klang verändern. In der „Schaufel“ verbirgt sich ein kabelloses Mikrophon, das genau dann aufnimmt, wenn der dazugehörige „Aufnahmepilz“ hineingesteckt wird. Der zentrale Teil von Soundgarten ist das „Klangbeet“: Hier können die gesammelten Soundsequenzen arrangiert und abgespielt werden.



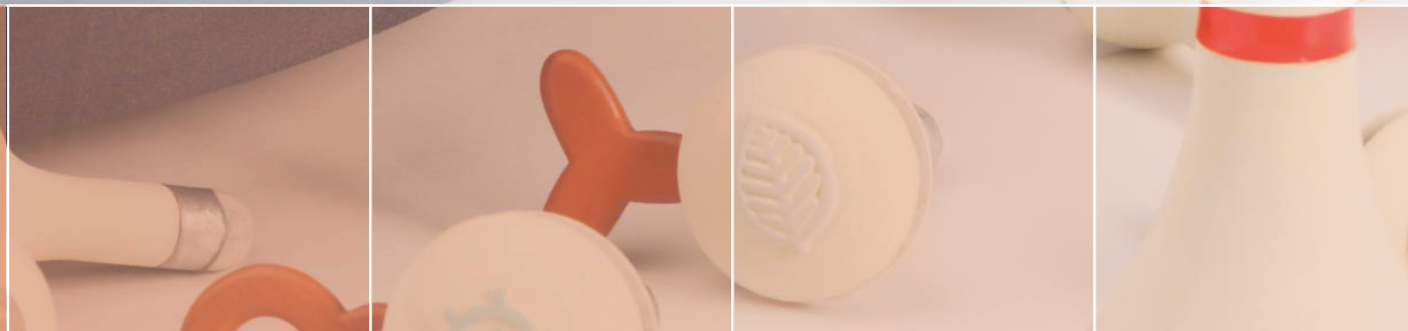


Soundgarten funktioniert in Kombination mit einer Software, die von jedem Standard-Computer betrieben werden kann. Eine kabellose Datenverbindung ermöglicht, dass der Computer ohne sichtbaren Kontakt zum Interface im Hintergrund agieren kann. Dadurch wird eine Situation geschaffen, die die Aufmerksamkeit des Nutzers auf den Interaktionsraum konzentriert und nicht durch technische Details ablenkt.

INTERAKTIONSRaum [SICHTBAR] ◀ kabellose Datenübertragung ▶ TECHNIK [UNSICHTBAR]



Jedes Klangobjekt ist mit einem spezifischen, elektrischen Widerstand versehen. Wird das Objekt in das Klangbeet gesteckt erkennt das System die „ID“ des Objektes und übermittelt den Vorgang an den Computer. Die Software steuert auf der Basis des Windows-eigenen Direct X 8.1 Wiedergabe, Manipulation und Aufnahme von Soundobjekten.





FORM

Die runde Form des Klangbeetes ermöglicht, dass bis zu 5 Kinder gleichzeitig spielen und interagieren können. Die Soundpilze lassen sich problemlos greifen und in die Löcher stecken.

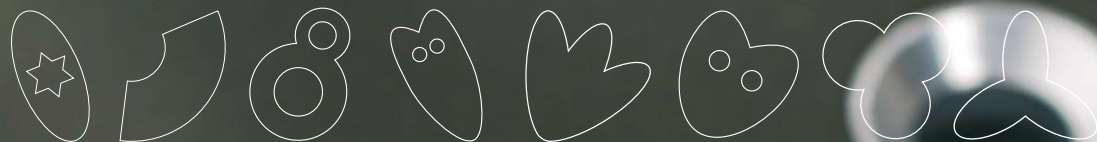
Das Blumenbeet ist Spielgerät und Spielzeugkoffer in Einem: Nach dem Spielen können die Kleinteile in dem mit einem Reißverschluß versehenen Objekt verstaut werden.

MATERIAL

Ähnlich wie bei manchen heute erhältlichen Koffern oder Rucksäcken wird das Klangbeet aus einem Textil/Polyurethan Sandwich-Material im Thermo-kompressions-Verfahren hergestellt, sodass die Form flexibel und steif zugleich ist. Das Material ist robust und abgewaschbar. Die Soundpilze und Attribute sind aus Hartkunststoff gefertigt und mit Nextel lackiert. Dieser zwei-Komponenten-Lack sorgt für eine Aprikosenhaut-ähnliche Oberfläche, die haptisch reizvoll ist.

SICHERHEIT

Die kleinsten Teile (Attribute) sind nach der Europäischen Sicherheitsnorm für Kinder ab 4 Jahren geeignet. Bei kleineren Kindern müssen diese weggelassen werden. Die Materialien und Farben sind Spucke- und abriebbeständig.



Im Vergleich zu herkömmlichen grafischen Sound-Bearbeitungsprogrammen hat das Konzept SOUNDGARTEN folgende Vorteile: Indem es haptisch-taktile Rezeption und räumliche Wahrnehmung mit einbezieht, macht es sich essentielle menschliche Fähigkeiten zunutze. Das Interface ermöglicht dadurch Kindern, Analphabeten und behinderten Menschen den Zugang zu neuen digitalen und elektronischen Technologien. Im Gegensatz zum bekannten WIMP-Interface (Windows Mouse Pointer) gestattet SOUNDGARTEN außerdem die Kollaboration mehrerer Nutzer gleichzeitig.

Mehr Infos unter: www.soundgarten.com

