

Institut HyperWerkTotentanz 17/18
CH-4051 BaselT +41 (0)61 269 92 30
F +41 (0)61 269 92 26info.hyperwerk.hgk@fhnw.ch
www.fhnw.ch/hgk/lhw

-

Benjamin Beugger

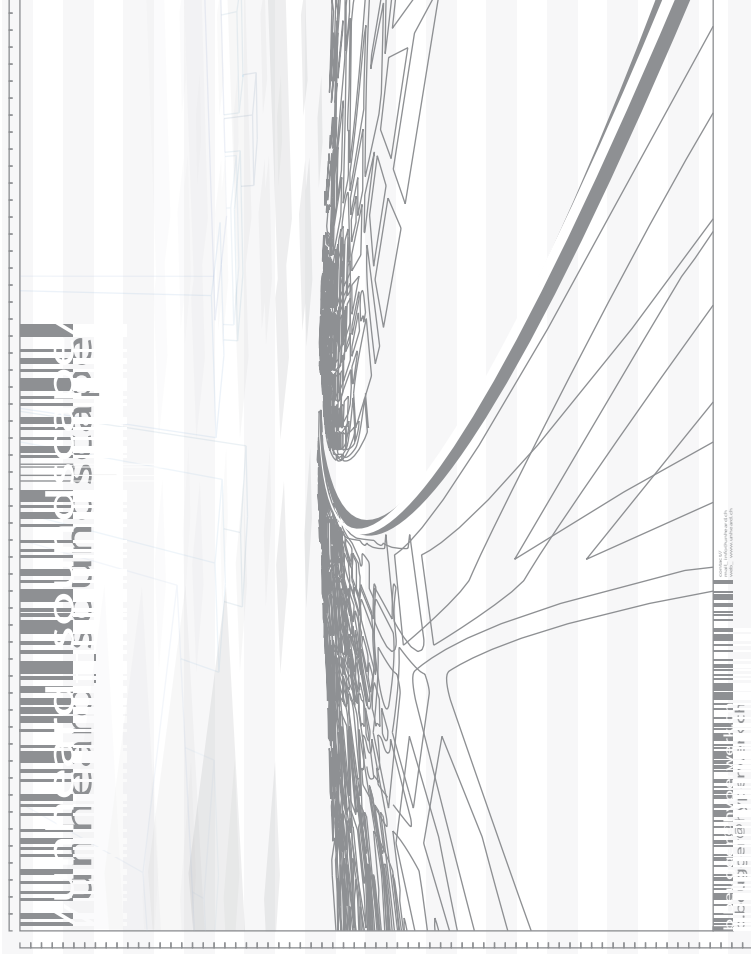
Dipl. Postindustrial Design FH

Vertiefungsrichtung Prozessgestaltung & Interaktionsleitung

b.beugger@hyperwerk.ch
b.beugger@unheard.ch

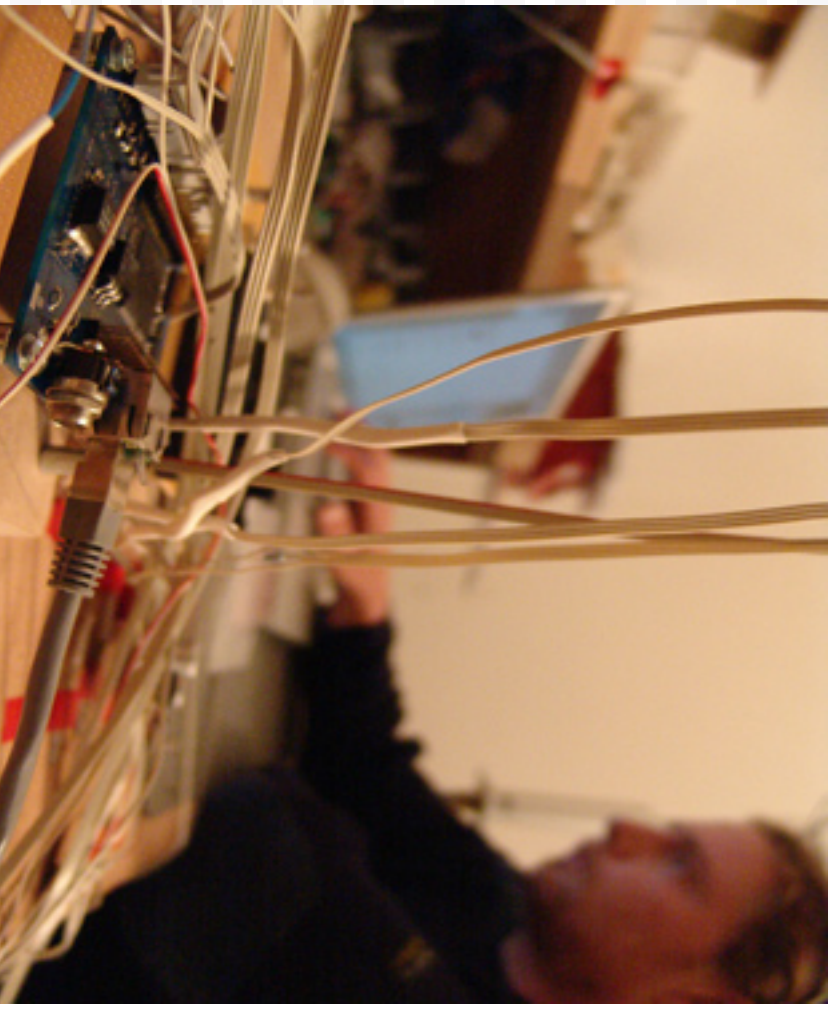
www.unheard.ch

Intro	Abstract Purpose Past
Concepts	Attitudes Strategies Modalities
Partners	Students Teachers Institutions
Spaces	Buildings Exhibitions Interspaces
Output	Workshops Projects Events
Extras	Business Statements Glossary

beni/beugger: unheard_soundscape

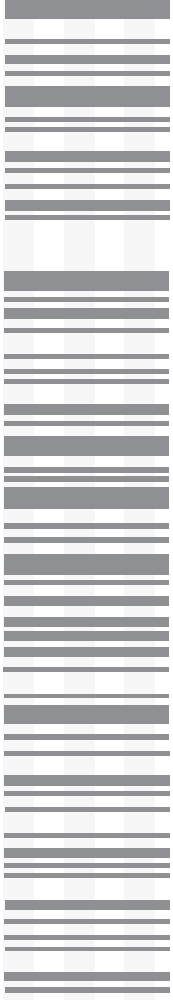
- // content
- abstract
- derivation
- motivation
- vision
- research/context
 - _MSUP
 - _Infrasonic Soundscape
 - _Macandtosch
- collecting datas/partners
 - _Shintaro Miyazaki
 - _Anatol Kempker
 - _Peter Baumgartner
- Programming
 - _Java_OSC_Server
 - _unheard_VST_Plugin
 - _unheard_OSC_mapper
 - _PR/Design
- Design
 - _Grafik
 - _Web/vers_00/vers_01
 - _Organisation
 - _Vernissage
 - _outside / the_place
 - _partners
- Event
- Finanzen
- Résumé
 - _process
 - _concept
 - _products
 - _programming
 - _booklet
- Translearn
- Future
- Team
- Dankeschön

.....



benjamin_beugger

.....



unheard_soundscape / www.unheard.ch

...

„Ein einziger schöner Klang ist schöner als langes Gerede.“

„Joseph Joubert (1754-1824), frz. Moralist u. Epigrammatiker

//Abstract

Wie tönt die Luftqualität einer Stadt? Wie tönt der Wasserstand zusammen mit Flusstemperatur? Kennen Sie den Klang eines Temperaturanstieges? Unheard_soundscape ist ein akustischer Organismus. Unheard_soundscape „misst“ online Vorkommnisse und Beschaffenheit der Umgebung und übersetzt die gewonnenen digitalen Werte in eine synthetische Klanglandschaft. Die für ein Individuum ansonsten verborgene Ereignisse der Umwelt, sowie deren sublimen Zusammenspiel werden auf diese Weise erfahrbar. Wir wollen dem Zuhörer ein Gefühl für die auditive „Befindlichkeit“ der Region vermitteln. Ein Bewusstsein für dessen Dynamik und dessen gleichsam organische Zusammenhänge wecken. In eine akustische Installation umgesetzt sollen die Besucher in die Klanglandschaft eintauchen und die Region Basel als „Lebewesen“ aktiv erleben können.

//Herleitung

Dem Rauschen der Landschaft entspricht ein Rauschen der Wahrnehmung. Solange wir leben, sind wir dank unseren physiologischen Strömen in Bewegung. Unser Hörorgan schirmt sich gegen das raumvernichtende Rauschen dieses Eigenlebens ab, seine Lage im Felsenbein des Schädels und das Bevorzugen höherer Frequenzen verhindern, dass uns die schweren Geräusche des Pumpens unserer Organe die Ruhe rauben. Wir dürfen annehmen, dass unser neurophysiologisches „Programm“ störendes Rauschen annullieren kann. Dies ergibt die „natürliche“ Einstellung des Gehörs auf das Grundrauschen unserer Umgebungen. Den nicht unterdrückbaren oder abschirmbaren Rest von Eigenrauschen hören wir „hinaus“, das heisst, wir identifizieren ihn mit dem als natürlich wahrgenommenen Grundrauschen.

....

Bei Flaubert finden wir die Darstellung einer solchen Wahrnehmung. Emma Bovary hört in ihrer Bestürzung über die Verweigerung eines Kredits und gleichzeitig einer romantischen Liebe ihr Blut in der Landschaft rauschen:

“Elle resta perdue de stupeur, et n’ayant plus conscience d’elle-même que par le battement de ses artères, qu’elle croyait entendre s’échapper comme une assourdissante musique qui emplissait la campagne.” (Ausgabe 1972, 398)

Auszug: Justin Winkler, Klang-, Licht und Zeit-Räume; <http://www.humgeo.unibas.ch/homepages/winkler.htm>; 2002

Ausgehend davon, dass wir unsere körpereigenen Geräusche maskieren und somit unser eigenes inneres Rauschen nur selten wahrnehmen, soll ein ähnliches Modell auf die Region Basel angewendet werden um so das “innere Rauschen” dieser erfahrbar zu machen. Messwerte, welche die Dynamik der Bevölkerung oder den Zustand der Umwelt repräsentieren, zählen wir zu den Komponenten, die ein “inneres Rauschen” einer Region ausmachen. Wir nennen diese Messwerte auch „urban-vegetative Daten“. Diese Daten sind per se nicht hörbar und können, ähnlich wie das individuelle innere Rauschen, nur bewusst wahrgenommen werden. Unheard_soundscape bietet eine Möglichkeit, diese “urbanen-vegetativen-Daten” medial transformiert auf einer intuitiveren Ebene, als Stimmungsklangbild zu erfahren.

//Motivation

Durch ein bereits vorangegangenes Projekt [Bio_generated_soundscape] am HyperWerk und meine persönliche Vorliebe für elektronische Musik, begann ich im Kontext der Jahresthematik „Translearn“ über verbindende Elemente zwischen Basel und seinem digitalen Erscheinungsbild nachzudenken...

//Danke schön an:

Maya Werthmüller/Johannes Sienknecht/Florian Müller/Leander Herzog /Peter Philippe Weiss/Basil Kneubühler/Gregor Hilbe/Volker Böhm/Max Spielmann/Fazius Henssler/Jonas Pfister/Jah wullmann/Tai Schär/K+M Beurger/Guy Blattman/Stiftung Brasilia/Luca Vicente/Dr. Roland Vogt/Christian Feigenwinter/Justin Winkler/Gaston/Markus/Antonio Monziona/Michael Rutschmann/Pius Marrer/Christian Peter/[plug.in]/HyperWerk FHNW/ und alle Personen und Künstler dank deren unheard_soundscape realisiert werden konnte.

.....

//Partner

Corporatesound AG/Headroom/ Universität Basel Department of Environmental Sciences
Geography / Urban and Regional Studies/Institute of Meteorology Climatology and
Remote Sensing /Hyperwerk/Musik-Akademie der Stadt Basel Hochschule für Musik/Luft-
hygieneamt beider Basel/TWB/BVB/KVA Basel/[plug.in]/baselcitystudios/Basel Tourismus/
Blindenheim Base/KONNEX GmbH/

//Artists

Peter Phillipe Weiss/Johannes Sienknecht/Luca Vicente/Roman Borer/Christoffel Gehring
/Andre Freiermuth/Elias Thaler/Basil Kneubühler/ Gregor Hilbe//Peil/Hetri//Anatol/Tigran
Avakian/Florian Bendele/Bloom/Jeremias Bühner/Beni Federer/Diggkopf/Dj Artist/Dj
Dekan/Shintaro Miyazaki/Brigitte Passavent/Dario Rosa/Florian Segal/Adrian Schäublin/
Spezialmaterial (Dominic)/Roberto Tedesco/Veck/Jean-Marc Wyss/Patrick Zosso....

.....

//Vision

Unheard_soundscape als eine Vermittlungsform der Befindlichkeit einer Stadt, und als
mono-mediale Reflektion einer multimedialen Umgebung. Durch eine "mediale- Trans-
formation" soll aus objektiven Messdaten eine neue subjektive und emotionale Aus-
drucksform generiert werden, die dem Gegenüber ein Gefühl für den Zustand der Region
vermittelt.

//Research/Kontext

Eine fundierte Recherche ermöglichte es uns einen Überblick über die Thematik zu gewin-
nen. Die einzelnen Fundstücke der Recherche möchte ich hier kurz aufzeigen und wichtige
Unterschiede zu unheard_soundscape aufzeigen.

//MSUP

The Millenium Urban Soundscape Projekt (MUSP) war ein globales Projekt, bei dem Teil-
nehmer weltweit ihre Umwelt aufnahmen. Vom Lärm in einem Restaurant in Hong Kong,
dem Zwitschern eines Vogels in London bis zu den Klängen einer Zeremonie in einem
indischen Tempel, kurzum alle Geräuschkulissen die uns die Welt der Städte zu bieten
hat. Die gesammelten Aufnahmen wurden in einem Spezial am Radio gesendet und sind
immer noch auf dem Netz abrufbar. MUSP repräsentiert die klassische Form der Sound-
scape, nämlich die Tonaufnahmen eines Ortes. Zusammen mit Fotos oder tonlosen Video-
aufnahmen der Lokalität erhält man die klare Wiedergabe einer spezifischen Örtlichkeit.
So steht „urban“ hier also nur als Ortsangabe und stellt sicher, dass man sich nicht auf
dem Land oder gar in der freien Natur befindet und versucht also nicht die Vertonung des
Organismus Stadt. <http://chrw.usc.uwo.ca/urban/>

///Infrasonic Soundscape

„Infrasonic Soundscape“ ist eine interaktive Karte von New York. Mit dem Cursor kann
man sich durch New York bewegen und je nach ausgewählter Lokalität, ändert sich die
Geräuschkulisse. Durch die Möglichkeit zu zappen kann der User sich eindrucksvoll durch
New York hören, was die Stadt als Organismus erlebbarer macht, als bei MUSP. Aber auch
„Infrasonic Soundscape“ besteht aus Tonaufnahmen und nicht aus einer künstlerischen
Sonifikation der Stadt. <http://www.thejetty.org/thesis/>

```
.....  
////MacandTosh  
  
„MacandTosh“ bieten auf ihrer Webpage ein Interface in Form eines Vierecks an. Dort können drei Tracks frei verschoben werden und mit verschiedenen Parametern verändert werden. „M&T“ hat nicht Anspruch eine Soundscape zu sein, aber durch den begrenzten Raum des Interfaces, gleich den Grenzen einer Stadt und den verstellbaren Parametern, kommt dieses „Spielzeug“, der Idee von unheard_soundscape, näher als die vorherigen Beispiele. http://homepages.teesco.nelf/~macandtosh/sound.html
```

//Collecting_Datas/Partners//Institutes/externals

```
Während der Recherche und auf der Suche nach Messwerten kamen wir schnell mit diversen Institutionen, öffentliche Ämtern, Instituten und freien Künstlern in Kontakt. Speziell im akademischen Bereich erhielten wir mit unserem Projekt positive Resonanz. So wurde der Ansatz des spielerischen Zugangs zu einer komplexen Welt von Datenerfassung und Vermittlung geschätzt. Es entstanden diverse Zusammenarbeiten, wie zum Beispiel mit Justin Winkler Soundscapeforscher vom Department of Environmental Sciences_Geography / Urban and Regional Studies und dem Institute of Meteorology, Climatology and Remote Sensing der Universität Basel, die uns mit Sensoren und Wetterdaten unterstützen. In der Programmierung erhielten wir Verstärkung aus Berlin mit Johannes Stienknecht [Ipomea GmbH] und Florian Müller vom Imaging and Media Lab der Universität Basel.
```

//Artist_Network

```
Durch gezieltes Anschreiben von elektro-akustischen Musikern, akustischen Gesellschaften und Präsentationen an der Musikhochschule Basel erreichten wir schnell ein breites Spektrum an MusikerInnen. So gelang es uns vom klassischen Organisten, der Tuba Spielerin über Ableton Live bis in die tiefen von Max MSP, Reactor und SuperCollider Bastlern ein breites Spektrum an Musikern für unser Projekt zu begeistern.
```

```
.....  
//Future
```

```
Die gewonnenen Erkenntnisse und Erfahrungen, bezüglich der Aufbereitung von Sensordaten und deren Wandlung in akustische Ereignisse auf einer emotional auditiven Ebene, möchte ich in einem weiterführenden Projekt, das sich zurzeit in der KTI-Antrags Phase befindet, einfließen lassen und weiter verfeinern.
```

>network

```
Die Freundschaften und Bekanntschaften welche mit den MusikerInnen gemacht wurden sollen weiter ausgebaut werden, da ich persönlich auch in Zukunft weiterhin in der interaktiven-live-Performance-elektro Szene unterwegs sein werde. Ausserdem entstanden durch diverse Anregungen seitens der MusikerInnen, viele interessante Ansätze für weitere Projekte.
```

//Team

```
>coach  
Johannes Stienknecht  
Dipl. Mediengestalter Bauhaus Universität Weimar
```

>>hyperwerk

```
Prof Max Spielmann  
_projektassistentz  
_web/Design_programming  
_soundmap  
_3D/visualisation
```

Tai Schär	/student sette
Leander Herzog	/student sette
Claudio Künzler	/student sei
Lars Henning	/student sei
Jinglei Zhang	/student sei

>>>externals

```
_Webdesign unheard/beta  
_Websounds  
_Programmimg Java/VST
```

Fazius Henssler
Basil Kneubühler
Florian Müller

.....

Java_OSC_Server, andere OSC-Applikationen, oder OSC-fähige Hardware wie das Gluion zuzugreifen. Weiterhin können durch die Midifizierung der OSC-Par ameter konventionelle Musikautorenprogramme eingesetzt werden, um die Variationen der an den Sensoren anliegenden Daten hörbar zu machen. Zum Beispiel Ableton Live ist ein sehr weitverbreitetes Liveperformancetool der elektronischen Musikszene ohne OSC-Implementierung. Hier sind nahezu alle automatisierbaren Parameter über die MIDI-Learn Funktion einem eingehenden OSC-Sensordatenstrom des unheard_OSC_mappers, der diese in MIDI Controller Werte mappd, zuweisbar.

>>>>>> **booklet**

Um den Prozessverlauf darzustellen und ein nachhaltiges Produkt (im Gegensatz zur temporären Installation) zu realisieren, haben wir uns entschlossen ein Buch mit DVD zu gestalten. Nicht nur die theoretischen Aspekte des Projektes sollen dort ausführlich behandelt werden, sondern auch alle Events bzw. Soundscapes in Bild und Ton abrufbar sein. Zudem können so alle mitwirkenden Künstler nochmals ausführlich vorgestellt werden. Das Booklet wird in einer limitierten Auflage Ende dieses Jahres erscheinen und kann über die Homepage bestellt werden.

Abschliessend kann bemerkt werden, dass die Zusammenarbeit mit allen Beteiligten sehr motivierend war und dank der grossen Offenheit und Kulanz der mitwirkenden Institutionen, ein Produkt entstand, das durch den Prozess seine Form fand und sich damit selbst übertreffen konnte.

//Translearn

Den Bezug zur Jahresthematik Translearn findet sich in der Vermittlungs-idee des Projektes. Unheard_soundscape will auf einer akustisch-auditiven Ebene ein Gefühl, eine Emotion und einen Zustand vermitteln, welcher in seiner herkömmlichen Form in seinem ursprünglichen Kontext nicht erfahrbar ist. Unheard ist eine Transformation einer determinierten Realität die durch Ihre Genauigkeit ihren Zugang verliert, und so den Benutzer als Menschen nur schwer erreichen kann. Mit unheard_soundscape wurde eine Form gefunden, die diese Inhalte auf einer emotional—intuitiven Ebene zu kommunizieren versucht.

.....

> **Shintaro Miyazaki**

studiert Medienwissenschaften, Musik und Philosophie in Basel.

Zwischen Basel und Berlin engagiert er sich für experimentelle elektronische Musik (z.B. SinusSeries in Basel, LaptopOrchestra in Berlin).Nachdem er 15 Jahre Geige spielte, begann er sich für den Umgang mit „noises“ und Melodie zu beschäftigen, seine Werke nennt er selbst „pragmatische Elektroakustik“. Vorwiegend mit dem Powerbook bewaffnet, manchmal z.B. aber auch mit einem Joypad, kann man ihn zur „experimental noise“ Familie zählen, was ihn aber nicht davon abhält auch als Minitec Liveact aufzutreten. Musikalische Sparten sind ihm nicht so wichtig, er interessiert sich für schnelle, harte Musik mit den typischen „Störgeräuschen“ und vielen Schlägen die sich nicht oder nur teilweise zu Beats formieren.

>> **Anatol Kempker**

alias Anatol stammt aus Basel und studiert zurzeit an der Universität Weimar Musik. Als Rapper der seine Beats selber baut, ist er bemüht harmonische HipHop-Tracks zu komponieren, die aber dennoch die verschiedenen und vielfältigen Samples nur so repräsentieren. Durch die musikalische Gestaltung zahlreicher Hörspiele seiner Mutter Birgit Kempker, hat er einen sehr feinen Umgang mit rudimentärsten Samples entwickelt und sein Faible für „Folklore“ aus aller Welt entdeckt. Seine Arbeitsweise, überwiegend mit dem MPC (Audiogerät mit Pads von Akai) ist typisch für HipHop-Tracks.

>>> **Peter Baumgartner/Bloom**

alias Bloom lebt als Musiker und Musikjournalist (BLZ, AZ)in Basel. Ausserdem schreibt der Autodidakt Essays über experimentelle Musik, verfasst Lautpoesien und spielt solo oder im Duo mit Christoph Schiller präpariertes Klavier. Zahlreiche Teilnahmen an unterschiedlichsten Projekten und Festivals in der ganzen Schweiz (z.B. Klanginstallation „Loop-Brockentobler“ in 4 Basler Brockenstuben oder die Intervention „Tram-Sphere“in einem Zürcher Tramdepot, zusammen mit dem Lichtkünstler Michael Omlin und dem Maler Titus) untermauern seine Liebe zur modalen Musik.

.....

//Programming.

Zu Beginn war ein technisch sehr einfach gehaltenes Mapper_Modul geplant, das die Daten sammelt und auf midi mappt, ohne diese noch weiter zu bearbeiten. Doch im Verlaufe des Projektes begannen die Ansprüche zu steigen, und die Möglichkeiten nahmen zu. So entstand ein System bestehend aus drei Modulen:

>Java_OSC_Server

Der Unheard Server sammelt Daten von verschiedenen Quellen und verschiebt diese über das OSC (Open Sound Control) Protokoll an seine Clients. Datenquellen, OSC-Namensräume und Clients sind frei konfigurierbar. Der Server kann Quelldaten über HTTP (Hypertext Transfer Protocol) oder über POP (Post Office Protocol) empfangen. Die Quellen beinhalten Information in textueller Form. Aus diesen Textdaten extrahiert der Server Parameter-Wert-Paare. Die Angabe der Extraktionskriterien erfolgt durch zwei reguläre Ausdrücke, wobei der erste reguläre Ausdruck zur Identifikation der Parameternamen und der zweite zur Identifikation der Parameterwerte dient. Durch die Verwendung von regulären Ausdrücken können sämtliche Textdaten als Quelle dienen, sofern in Ihnen ein Muster erkannt werden kann, d.h. der Server ist nicht auf spezielle Datenformate limitiert (XML, CVS oder ähnliches). Für jede Quelle kann optional ein OSC-Namensraum definiert werden. Dieser kann entweder statisch oder dynamisch sein. Wird ein statischer Namensraum definiert, erhalten sämtliche Parameter einer Quelle denselben OSC-Namensraum (z.B. /unheard/one). Es besteht jedoch die Möglichkeit, die Parameter einer einzelnen Quelle über ihre Nummer oder über Ihren Namen (d.h. über den Namen, unter dem sie im Quelltext aufgeführt sind) zu benennen. Die verschiedenen Parameter-Wert-Paare einer Quelle werden so unterscheidbar (z.B. /unheard/leonhard/temp, /unheard/leonhard/wind oder /unheard/leonhard/1, unheard/leonhard/2). Der Unheard Server ist in Java geschrieben. Die Anbindung an OSC geschieht über das JavaOSC API von Illposed Software.

download : www.unheard.ch > project > applications > unheard_server

Referenzen:

OSC <http://crmat.berkeley.edu/OpenSoundControl/>

JavaOSC <http://www.illposed.com/software/javaosc.html>

Reguläre Ausdrücke <http://www.regular-expressions.info/>

.....

//Résumé_Prozess

>concept

Die Grundidee und die Thematik des Projektes blieben während des ganzen Prozesses konsistent, jedoch wuchsen die einzelnen Bereiche in Ihrer Komplexität und den daraus resultierenden Möglichkeiten. So muss bemerkt werden, dass Prozess auslösende Produkte entstanden, die konstant weiterentwickelt werden mussten. So ist die Grundidee in ihrem Konzept und Umfang nur eine Ahnung dessen, was wir schlussendlich realisiert haben.

>>products

Die Software und die Installation sind funktionstüchtig. Die Hardware kann weiterhin verfeinert werden, sie wurde jedoch aus budgettechnischen Gründen bewusst auf einem einfachen Level gehalten. Auf der Software Seite haben wir mit Java und Max MSP zwei offene Plattformen, bei denen eine Weiterentwicklung oder Einbindung jederzeit möglich ist und somit Produkte des Diplomprojektes noch über das Diplomzeit hinaus, in den Communities der Live-Performance-Elektro Szene, Bestand und Verwendung haben werden.

>>>programming

Bei den Überlegungen zur Programmierung der Software für den Bereich zwischen Sensorik und Performance-application stand einerseits die Flexibilität, andererseits die Standardisierung im Vordergrund. Es sind zwei Programme entstanden, die nicht nur sehr gut zusammen arbeiten, sondern auch jeweils für sich gesehen voll funktional sind, und in Verbindung mit einem breiten Spektrum an Software Anwendung finden können.

OpenSoundControl, kurz OSC, ist als Protokollstandard im Bereich Liveperformancesoftware mittlerweile weit verbreitet. Im Grunde haben es alle relevanten Programmierumgebungen wie zum Beispiel Max, PD, Reaktor, und Supercollider implementiert. Einige Vorteile gegenüber MIDI sind die sehr viel höhere Übertragungsgeschwindigkeit und Bandbreite, da es auf http und udp aufsetzt, die hohe Auflösung und der flexible Namensspace. Der Java_OSC_Server kann allein die Daten der Sensoren an alle Software weitergeben, die OSC implementiert hat. Das heisst, er ist auch ohne den unheard_OSC_mapper zum Beispiel für Supercollider- oder Reaktorprogrammierer direkt einsetzbar. Mit dem unheard_OSC_mapper ist es nun auch für Nichtprogrammierer möglich, auf den

<pre> :..... >>>outside </pre>	<p>Um in die "Stadt" abzutauchen und die breite Öffentlichkeit unerwartet zu "berauschen" ist eine Installation unerlässlich. Daher will unheard mit der Bespielung eines Tramhäuschens der BVB als natürlicher Treffpunkt die Bevölkerung mit einbeziehen und teilhaben lassen. www.unheard.ch > project > events</p>
<pre> >>>>the_place </pre>	<p>Das Tramhäuschen am Barfüsserplatz, im Herzen von Basel, als synaptischer Knotenpunkt und als urbanes Zentrum für die Bevölkerung, ist gerade zu prädestiniert für unser Vorhaben. Dieser Ort bietet dank der Kombination von geringem Verkehrsfluss und steter Anwesenheit von Menschen eine Situation, in der sich unheard_soundscape auf einem subtilen Niveau entfalten und sich in seinen natürlichen Kontext einfügen kann.</p>
<pre> >>>>>partners </pre>	<p>Die beteiligten Institutionen und Partner zeigten sich sehr interessiert an der Umsetzung und erwarteten dass Endprodukt mit grosser Spannung. So konnte die Installation auch nur mit der freundlichen Unterstützung von der BVB, dem Institute of Meteorology, Climatology and Remote Sensing der Universität Basel und Konnex Gmbh realisiert werden. Das Ergebnis löste Diskussionen aus, wobei das Feedback überwiegend ein positives war.</p>
<pre> //Finanzen </pre>	<p>Finanziell versuchten wir so weit wie möglich unabhängig zu bleiben, da auch nicht allzu grosse Kosten anzufallen drohten. Einzig und allein in der Realisierung der Installation und der damit verbundene Ankauf von Materialien schlugen zu Buche. Alle anderen Kosten konnten wir dank grosszügiger Unterstützung und Sachdienstleistungen unserer Partner decken.</p>
<pre> :..... >>>VST_Plugin/mac//win </pre>	<p>Das Unheard Plugin ist ein VST (Virtual Studio Technology) Plugin. Es empfängt OSC-Botschaften und erlaubt es dem Benutzer, durch diese Botschaften spezifische MIDI-Botschaften auszulösen. Die MIDI-Botschaften werden der Umgebung des Plugins (dem Host) übergeben. Für jeden OSC-Namensraum kann eine MIDI-Botschaft definiert werden. Der Benutzer gibt für diese den MIDI-Status (z.B. "Note on", "Bank Select") und den MIDI-Kanal (1-16) an. Die MIDI-Botschaft wird ausgelöst, sobald eine OSC-Botschaft auf dem entsprechenden Namensraum ankommt. Der Wert der MIDI-Botschaft ist dabei gleich dem Wert der ankommenden OSC-Botschaft. Das Unheard Plugin wurde in Java geschrieben, die VST-Host-Anbindung erfolgt über die jVSTWRapper-Bibliothek. download : www.unheard.ch > project > applications > unheard_plugin_mac/_win</p>
<pre> >>>_Beispiel </pre>	<p>"Mapping" für /unheard/leonhard/temperatur auf Status=0x9 und Channel=1 (d.h. Botschaften auf /unheard/leonhard/temperatur ergeben die MIDI-Botschaft "Note An" auf MIDI-Kanal-1)</p> <p>Kommt über /unheard/leonhard/temperatur der Wert 60 herein, wird eine MIDI-Botschaft mit dem Wert 60 ausgegeben, was zur Folge hat, dass das mittlere C auf dem ersten Midikanal gespielt wird.</p> <p>Referenzen: http://jvstwrappers.sourceforge.net/ http://www.kvraudio.com/get/502.html jVSTWRapper – Java Anbindung an VST Steinberg VST SDK Download</p>
<pre> >>>>>unheard_osc_mapper/mac </pre>	<p>Der „unheard_osc_mapper“ ist eine in Max/MSP/Jitter programmierte modulare Applikation, die es möglich macht, komfortabel und flexibel über ein graphisches Interface Eingangssignale zu skalieren, zu glätten, und als MIDI-Controller Werte, oder auch wiederum OSC-Botschaften, auszugeben. Das modulare Konzept macht es einerseits möglich, die Anzahl der Eingangs- und damit auch Ausgangskanäle rasch zu variieren, andererseits können weitere Module, zum Beispiel zur statistischen Auswertung, oder zur vertikalen Harmonisierung der aktuellen Werte, unkompliziert eingebunden werden.</p>

Die Einstellungen der Applikation lassen sich komplett in einem XML-File abspeichern. Die Benutzerin kann mehrere verschiedene Presets dieser Einstellungen in einem XML-File sichern und einlesen. Über zwei weitere XML Konfigurationsfiles können, während der Laufzeit, neue OSC-Namensräume für Ein- und Ausgang geladen werden. Die Verwendung von XML-Files bringt den Vorteil der guten Editierbarkeit – ein Austausch der Konfigurationsen auch über Applikationsgrenzen hinweg ist somit ebenfalls einfacher realisierbar. Die Skalierung, die Glättung, und eine simple statistische Auswertung funktionieren auch bei weit verstreuten, unregelmässigen, und vom Wertebereich her kleinen Werteabfolgen in der Weise, dass ein hüllkurvenartiger Verlauf festgestellt werden kann, was ein musikalisch sinnvolles Mappings unterstützt.

Durch die Implementierung von OSC kann die Applikation zum Beispiel mit den Hardwareinterfaces Gluion, Le Kroonde, und LanBox LCX, als auch mit dem Java_OSC_Server, und anderer OSC fähiger Software kommunizieren, und diese an über MIDI automatisierbare Soft- und Hardware anbinden, wie zum Beispiel Ableton Live.

download : www.unheard.ch > [project](#) > [applications](#) > [unheard_OSC_mapper](#)

//Design

>>PR/Design

Da das Design und das mediale Auftreten für mich persönlich zentrale und wichtige Punkte sind, wurden dafür auch entsprechend Zeit und Ressourcen aufgewendet.

>>Grafik

Alle Grafiken die im Laufe des Projektes von uns herausgegeben worden sind, sind in ihrem optischen Auftreten unverkennbar und enthalten eine "unheard" spezifische Formensprache. Dadurch dass, Design bewusst als Medium mit Inhalt und als Kommunikationsmittel eingesetzt wurde, kann jedes Layout seine eigene Geschichte erzählen.

>web>>vers_00

Version_00 wurde nicht realisiert, da die SVG-Plugins für Mac und Windows nicht gleich weit entwickelt sind, und somit keine Garantie der Funktionen für alle User gegeben war.

www.unheard.ch > [archive](#) > [gallery](#) > [unheard_beta](#)

>>>vers_01

Version_01 ist ein neues Konzept mit einem komplexeren Aufbau und einer dynamischeren Oberfläche. Die Grafiken wurden verfeinert und sind "quasi-generativ". Es wurden neue Features wie zum Beispiel die "acoustic_matrix" und die "Soundmaps" eingebaut, womit die Website für sich als ein kleines Universum gesehen werden kann. Über 200 Soundclips wurden eigens für unheard komponiert und abgemischt.

www.unheard.ch > [sounds](#) > [acoustic_matrix](#)

www.unheard.ch > [trailer](#) > [soundmap](#)

//Event

Mit den Events wollen wir den Kreislauf schliessen und die Bevölkerung und Interessierte als Verursacher und Konsumenten wieder einbinden.

>>Organisation

Die Organisation der einzelnen Events gestaltete sich als eine nicht allzu einfache Sache, da fast kein Budget vorhanden war um allfällige Miet- und Materialkosten zu decken. Dank grossem Engagement fanden wir jedoch Partner mit Interesse und Verständnis für unser Vorhaben, die uns bei der Realisierung unterstützten. Die Bewerbung der einzelnen Events geschah durch die öffentlichen Medien die von uns mit Pressemappen ausgestattet wurden und das Projekt bekannt machen konnten.

www.unheard.ch > [archive](#) > [press](#)

>>Vernissage

Die Vernissage findet am 12.09.06 im Plugin Basel statt und wird mit einer kurzen Rede eröffnet. Dabei werden das System und die technische Umsetzung im Vordergrund stehen. Schlussendlich wird, ähnlich einer Grundsteinlegung oder Schiffstaufe, das Einschalten der Soundscape zelebriert.

www.unheard.ch > [project](#) > [events](#)