

# LYDSPØR

Sanseoplevelser i  
fortidens Helsingør

*Et projekt af*

**AIR LAB**  
Affective Interactions & Relations



MUSEERNE HELSINGØR  
Helsingør Bymuseum



HELINGØR  
KOMMUNE

**BYLAB**

## En ny oplevelse

LYDSPOR er en ny form for interaktiv lydoplevelse, som du kan opleve i Helsingør. LYDSPOR formidler andre historier end dem, vi er vant til at høre om byen gennem et interaktivt lyddesign, der udvider den nuværende by med lyde og historier fra fortiden. Gennem lyd får byens borgere og andre besøgende en lydlig sanseoplevelse, der skaber en følelsesmæssig forbindelse til fortiden i nutidens Helsingør. Lyd er noget vi oplever umiddelbart – men det er også flygtigt og midlertidigt; medmindre det bliver lagret, forsvinder det med det samme. Men hvad nu hvis lyden satte spor, som vi kunne lytte til gennem teknologi? Hvad hvis man kunne udvide vores lytning til at kunne høre, hvordan byen lød for 400 år siden? LYDSPOR undersøger, hvordan det ville være, hvis vi kunne bruge teknologi til at lytte til fortiden.

*“ Vi ved ikke, hvordan gaden har lydt i 15- og 1600-tallet. Vi ved ikke, hvordan folk har talt. Vi kan trække på kilderne. Vi kan digte. Vi kan forestille os lyde og ord. Så det gør vi. Sammen forestiller vi os lyden af Helsingør. ”*

## Den udvidede by

I dag tales der meget om metaverset og den teknologiske udvikling, der betyder at vores fysiske og virtuelle rum kommer til at flyde mere sammen. Forestillingen om metaverset kædes ofte sammen med teknologier såsom virtual reality samt augmented reality – teknologier der anvendes til at udvide vores fysiske virkelighed. Augmented reality er oplevelsen af forskellige digitale lag i vores fysiske rum, eksempelvis Pokémon GO. Det er ofte visuelle lag, der implementeres – i dette projekt har vi anvendt lyd til at udvide oplevelsen af byens rum.

*Lydinstallationen ved Kongekajen med udsigt til Kronborg*



## Hverdagsfortællinger

I Helsingør er der ofte fokus på de store fortællinger om konger og krige – storhed og fald. I LYDSPOR vil vi gerne fortælle historier om almindelige mennesker. Vi har fokus på hverdagen og på at undersøge, hvordan den har lydt engang. Det kan være lettere at forbinde sig til fortiden, når det er mennesker, som dig og mig det handler om og dem kan du lytte til i Hestemøllestræde.



*Der bliver lyttet til installationen ved Bymuseet*

På Kongekajen kan man opleve lyden af “Sanden”, der var et kvarter, der engang eksisterede i Helsingør med indbyggere fra hele Europa, særligt Holland. Beboerne immigrerede til Helsingør pga. gode handelsmuligheder og hjælp til i opførelsen af Kronborg. Bydelen blev bombet under svenskernes angreb i 1658 og blev derefter jævnet med jorden.

## Samarbejde på tværs af kunst og teknologi samt universitet og kommune

LYDSPOR er resultatet af et samarbejde mellem Catch – Center for kunst, design og teknologi, AIR Lab på IT Universitetet i København, Museerne Helsingør og ByLab. Vi har det seneste år undersøgt, hvordan vi kan bruge digitale teknologier til at designe lydige sanseoplevelser, der skaber en følelsesmæssig forbindelse til fortiden i nutidens Helsingør.

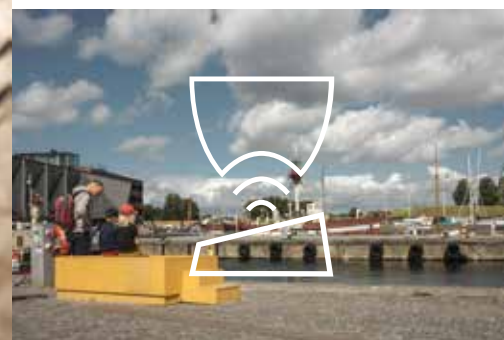
Vi har benyttet os af Catch’s og IT Universitetets viden om teknologi – augmented reality, lyd og kunst, samt det store kendskab til byen, som Museet og ByLab besidder – tilsammen har vi skabt en oplevelse til borgere og turister i byen. Lydvandringen er udviklet til borgere og turister og består af tre dele: En mobil-app og to fysiske, interaktive lydinstallationer ved Kongekajen og ved Museerne Helsingør, Bymuseet i Hestemøllestræde.



Lydinstallationen ved Bymuseet



Lydvandringen i Hestemøllestræde



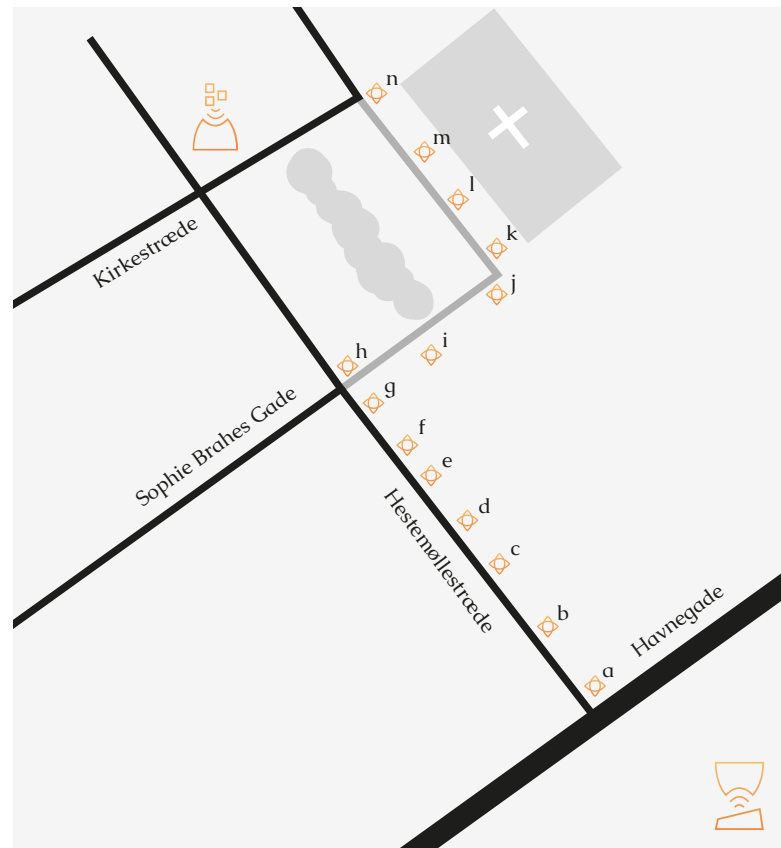
Lydinstallationen ved Kongekajen

## Teknologien bag

De to interaktive lydinstallationer bruger begge overflade-transducere, der sender lyd som svingninger gennem et materiale, i dette tilfælde træ. Når man lægger øret til træet eller fx sidder på installationen, rejser lyden som vibrationer gennem ens egen krop. På den måde kan vi skabe en lydlig sanseoplevelse, hvor de besøgende så at sige danner et kredsløb med installationerne og registrerer lyden kropsligt.



*En bruger i gang med at følge lydvandringen*



*Kort over lydvandningsruten*

I lydvandringen har vi brugt såkaldte iBeacons, en form for Bluetooth-sendere, placeret på 14 forskellige lokationer på Hestemøllestræde – helt fra Kongekajen, op forbi Skt. Mariæ Kirke og helt op til Bymuseet i Karmeliterhuset. Disse iBeacons bestemmer, hvilke lyde, der skal afspilles i den mobile app; når man bevæger sig op langs gaden, skifter lydbilledet alt efter hvor man går hen, og hvor længe man bliver stående. Man kan gå frem og tilbage og på den måde “browse” i lydlandskabet, der hele tiden ændrer sig.

De såkaldte lydlandskaber eller soundscapes, der er designet til installationerne, bygger på de historiske kilder om Helsingør, og viden omkring hvordan både Helsingør og andre byer har lydt for 500 år siden. Historierne er blevet dramatiseret og indlæst af en række skuespillere.

App'en er udviklet af While Loops Interactive med grafisk design af kunstner og designer Ada Ada Ada. Finn Markward har udviklet lyd-design til alle tre installationer, Sophie Zinckernagel har dramatiseret i samarbejde med Bymuseet og følgende skuespillere har indtalt de mange lyd-fortællinger, Lue Støvlebæk, Mette Kjeldgaard Jensen, Ene Øster Bendtsen, Michelle Bjørn-Andersen og Jens Zacho Böye.

Projektet er støttet af WS Audiology.

