02 background research

Eva Seliner
Interaction Design | FS 2013
Zürcher Hochschule der Künste

Wie erlebe ich **Geschichten** durch **Musik**?

01 Einleitung

02 Akustische Musik

02.1 Konzerte
02.2 Üben & Komponieren
02.3 Unterricht
02.4 Musikhören

03 Interaktive Musik
03.1 Musikvideos, Clips
03.2 Klang & Kunst

04 Musik & Visuelles
04.1 Clubs, Konzerte

05 Spielerische Interaktionen
05.1 Musicgames
05.2 Lernspiele

06 Fazit & Vision

01 | Einleitung

Musik hat uns schon immer Geschichten erzählt.
Manche Stücke erinnern an eine Begebenheit aus der Vergangenheit, andere zeigen uns unbekannte Welten, wieder andere lassen uns Alltägliches erleben oder entführen uns an einen geliebten Ort.

Wie erlebe ich **Geschichten** durch **Musik**?

Es sind nicht immer konkrete Erzählungen die uns vom Musiker, der Komponistin oder der Band mitgeteilt werden, manches sind nur Fragmente, Erinnerungen, Fetzen oder haben schlicht nichts auszusagen.

Wieder andere jedoch haben eine ganze Geschichte in sich, von der Entstehung bis zur Aufführung.

Wo sind diese Geschichten zu finden?

Manche sind gleich herauszuhören, vielfach aber braucht es eine Erklärung dazu: an Live-Konzerten werden diese oft von den Musikern erzählt, bei herkömmlichen Platten und CDs sind sie im Booklet mit Texten und Bildern erklärt.

Doch wo sind die Geschichten zu digitaler Musik? Und braucht es sie überhaupt noch?

Wie kann **digitalisierter** Musik ein **Mehrwert** mitgegeben werden?

Welches sind die Möglichkeiten zum Ausbau von digitaler Musik? Gibt es denkbare Erweiterungen zu den bisherigen Informationen wie Band, Interpret und Coverbild sowie technische Informationen?
Wo sind bei digitaler Musik die Infos zu Bandmitgliedern, Aufnahmeort, Jahrzahl, Credits und weitere Angaben?

Haben diese zum Teil emotionalen Notizen keinen Wert mehr oder sind sie schlicht vergessen gegangen?

Welche anderen **Sinne** ausser dem Gehör können auch noch angesprochen werden?

In der heutigen Zeit ist Vieles auf ausschliesslich einen Sinn ausgerichtet, auffallend ist zum Beispiel, dass wir in einem sehr visuellen Zeitalter leben wo fast alles über den Sehsinn kommuniziert wird.

Musik wird natürlich in erster Linie übers Gehör wahrgenommen. Beispielsweise aber bei Livemusik wird auch Vieles über das Visuelle und die taktile Wahrnehmung via Schwingungen transportiert und bei “analogen” Aufnahmen via Cover über die visuelle Wahrnehmung. Wo liegen die Möglichkeiten von “körperloser” Musik?

Wo liegt der **emotionale** Wert von **immateriellen** Dingen?

Bis zur heutigen Zeit war alles greifbar, zum Anfassen, die Menschen konnten liebgewonnene Dinge zu sich nach Hause nehmen.
Heute ist das mit Vielem nicht mehr möglich.

Ist unter anderem auch von dieser Seite her der schon lange anhaltende Retrotrend erklärbar?
Und wie könnten emotionale Werte wieder sichtbar gemacht werden?

Gibt es einen **Raum** für digitale Musik?

Welches sind denkbare Räume für digitale Musik; liegt sie auf der unfassbaren Cloud? Ist sie irgendwo in der Luft? Oder hat es im Himmel eine Musikbibliothek??

Wie kann einem normalen Anwender erklärt und fassbar gemacht werden, wo digitale Musik oder ganz allgemein Daten gelagert werden?

Wie kann die Geschichte “hinter dem File” zur **Aufnahme** erzählt werden?

Welche Möglichkeiten bieten sich für Musiker an, weitere Informationen zu einem Stück mitzugeben?
Beispielsweise eine kleine Geschichte zur Aufnahmesituation: wo wurden die Lieder aufgenommen, in einem Keller, einem hellen Studio oder draussen?

Hintergrundinformationen zum Songwriting: wie ist das Stück entstanden, aus welchem Anlass wurde es geschrieben, hat es eine Botschaft und gibt es eine Widmung dahinter?

Alle diese kleinen Geschichten die hinter einem Stück oder Album stecken sind das was Musik als Ganzes ausmacht.

02 | Akustische Musik

02.1 | Konzerte

“**Konzert** (über ital. concerto von lat. concertare „wetteifern“, später und seltener auch ital. conserto, von lat. conserere „zusammenfügen“) im Sinne einer Musikveranstaltung nennt man den Vortrag von Musik vor einer eigens zu diesem Zweck versammelten Hörerschaft. Dies kann öffentlich oder privat sein. Der Begriff grenzt sich ab von Veranstaltungen, bei denen die Musik nicht die Hauptsache ist.“

Wikipedia

Konzerte schaffen eine besondere Atmosphäre, können einem aus dem Alltag holen, Ablenkung verschaffen, Inspirationsquelle sein, neue Ansichten eröffnen und dies alles in einem sozialen Kontext. Man hört mit anderen Menschen zusammen Musik und erlebt gemeinsame Stunden in einem speziellen “Raum für Musik”, in diesem Zusammenhang wörtlich und örtlich als Raum gemeint.

02.2 | Üben & Komponieren

Beim Üben und Komponieren ist man generell alleine. Man schafft sich einen Raum um Routine und Inspiration gleichzeitig entstehen zu lassen.
Es gibt unterschiedlichste Arten wie geübt wird, je nach Musiker oder auch Musikstil ist die Herangehensweise eine komplett andere: klassische Musiker üben allem voran Technik und Geschwindigkeit und spielen ab Noten, Jazzmusiker meist ohne Noten, dafür mit einem strukturierten Übekonzept.

Komponisten sind in den meisten Fällen auch selbst Musiker und übernehmen oft das Komponierschema von ihrem Übeverhalten.
In jedem Fall begibt man sich in einen Raum (örtlich) und schafft sich einen Raum (gedanklich, musikalisch) wo Kreativität und Fleiss einen gemeinsamen Ort finden.

02.3 | Unterricht

Unterricht ist im Wesentlichen begleitetes Üben:
Im Unterricht lernt der Schüler, wie richtig und sinnvoll geübt werden kann, er findet Anregung was auch noch mit dem Instrument gemacht werden könnte und lernt einen Teil der Musiktheorie kennen.

Im Unterrichtsprozess geht es weniger um einen geschaffenen Raum als mehr um Geschichten: gerade bei Kindern ist es wichtig, die gelernte Theorie und das Wissen zum Instrument in eine Geschichte aus ihrem Alltag verpacken zu können. Auch bei erwachsenen Schülern ist der Lerneffekt effizienter, wenn sie das Gelernte mittels einer Art Erzählung in ihr Alltagsumfeld integrieren können.

02.4 | Musikhören

Musikhören - gemeint ist nicht das Musikhören an Konzerten o. ä., sondern Musikhören alleine: mittels CD oder mp3-Player, zuhause oder unterwegs: hier werden ganz klar Räume geschaffen, um die Geschichte eines Musikstückes anzuhören.
Man zieht sich zurück, entweder mittels Kopfhörer oder hört am Abend noch ein Stück Musik “für sich alleine”. Musik wird oft auch einfach im Hintergrund abgespielt, dieses bezeichne ich aber nicht als Musikhören, sondern eher als Ablenkung oder Vermeidung von Stille und ist deshalb in diesem Kontext nicht berücksichtigt.

03 | Interaktive Musik

03.1 | Musikvideos, Clips

Danger Mouse, Daniele Luppi, Norah Jones;
Film by Chris Milk: "3 Dreams Of Black"
2011

Interaktives Musikvideo, kann vom Benutzer mit der Maus gesteuert werden und erlaubt kleinere Entscheidungen und selbstgewählte Ansichten.

\+
Phantasiewelt ist schön gestaltet
Versuch neue Wege für Videoclips einzuschlagen
Geschichte passt zum Lied
einfache Benutzerführung, klarer Weg

\-
läuft nur auf Google Chrome (Werbung)
wenig Entscheidungsmöglichkeiten
keine klare visuelle Linie, manchmal polygon-Grafik, dann wieder Realfilm
lange Ladezeit

http://www.ro.me
http://www.romealbum.com

03.1 | Musikvideos, Clips

Red Hot Chili Peppers
Interactive Music Video: “Look Around”
2012

Interaktives Musikvideo, kann vom Benutzer via Tasten gesteuert werden, erlaubt tatsächliches “look around” im Clip mit zoomen und rechts und linksschauen.

\+
packende Umgebung, komplett abgefahren
versteckte Hints mit mehr Infos
Möglichkeit immer wieder neuen Ablauf zu generieren
visuell sehr ansprechend, Story passt zur Band
keine lange Ladezeit

\-
fehlende Synchronisation des Sängers zur Musik

http://redhotchilipeppers.com/news/301-look-around-interactive-video

03.1 | Musikvideos, Clips

Chairlift
Interactive Music Video: "Met Before"
2012

Interaktives Musikvideo, Ablauf kann vom Benutzer mit rechts-links-Entscheidungen immer wieder verändert werden.

\+ durch Mitbestimmung des Users fühlt es sich an wie selber im zu Film sein
Möglichkeit immer wieder neuen Ablauf zu generieren
unzählige Varianten des Ablaufs, so wird der Clip immer wieder angeschaut und entsprechend die Musik gehört

\- nicht sehr packend, ein wenig blasse Story

http://www.chairlifted.com/metbefore

03.1 | Musikvideos, Clips

Labuat
Interactive Music Video: “Soy Tu Aire”
2009

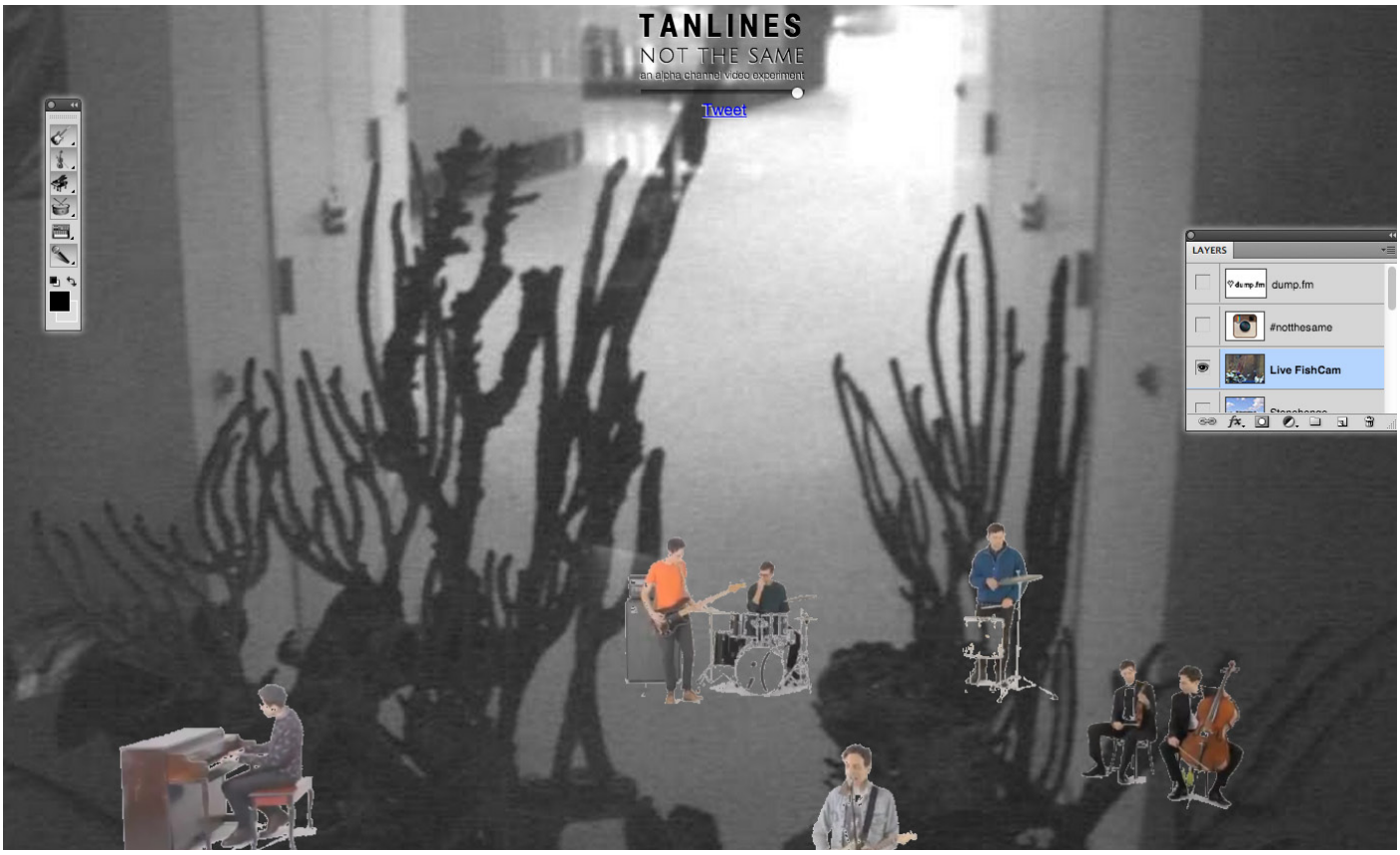
Interaktives Musikvideo, Benutzer kann den Song quasi mitmalen.

\+ grafisch sehr schön und schlicht umgesetzt
ansprechende Interaktion und Bewegung
sehr einheitliche Gestaltung zwischen Musik und Grafik, Textstellen werden figürlich im Bild zitiert

\- nur bedingte Interaktivität, Flash
Maus zieht immer nach rechts, keine Möglichkeit auf ganzes “Blatt” zu malen, nicht klar welche Aktionen vom User ausgelöst wurden (Tempo? Druck?)

http://herraizsoto.com/works/2009/labuat/soytuaire

03.1 | Musikvideos, Clips



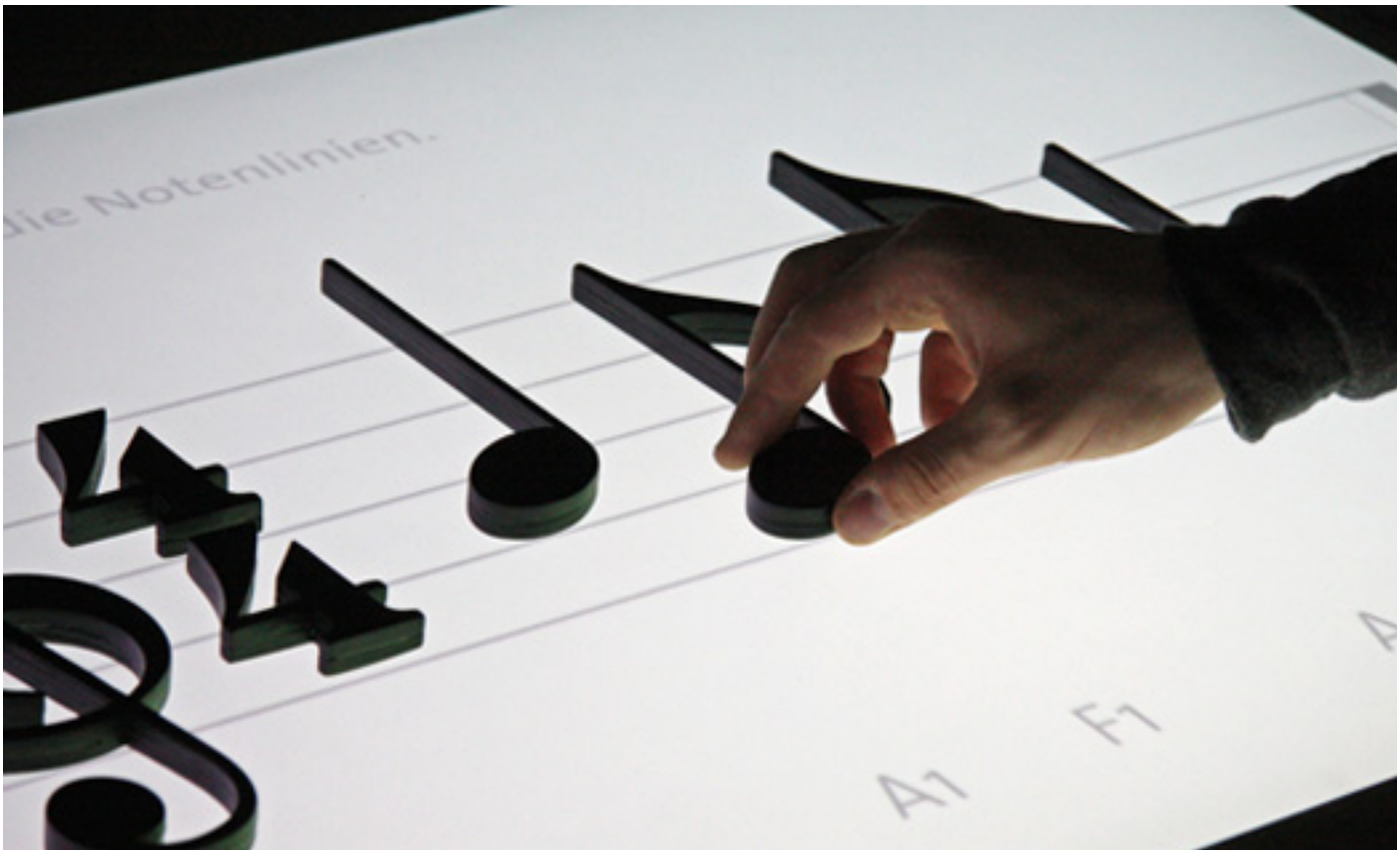
Tanlines
Interactive Video: “Not The Same”
2012

Interaktives Musikvideo auf Site, Benutzer kann Musiker “ein- und ausschalten”, Farben und Hintergrund wechseln, vergrössern, verkleinern und herumschieben.

\+ viele Interaktionsmöglichkeiten
Instrumente ein- und ausschalten: direktes Feedback visuell-auditiv
sehr spielerisch und macht neugierig auf mehr

\- Musikergrafiken / -videos sehr verpixelt und ohne klare Ränder

03.2 | Klang & Kunst



Jonas Friedemann Heuer
“Noteput”
2009

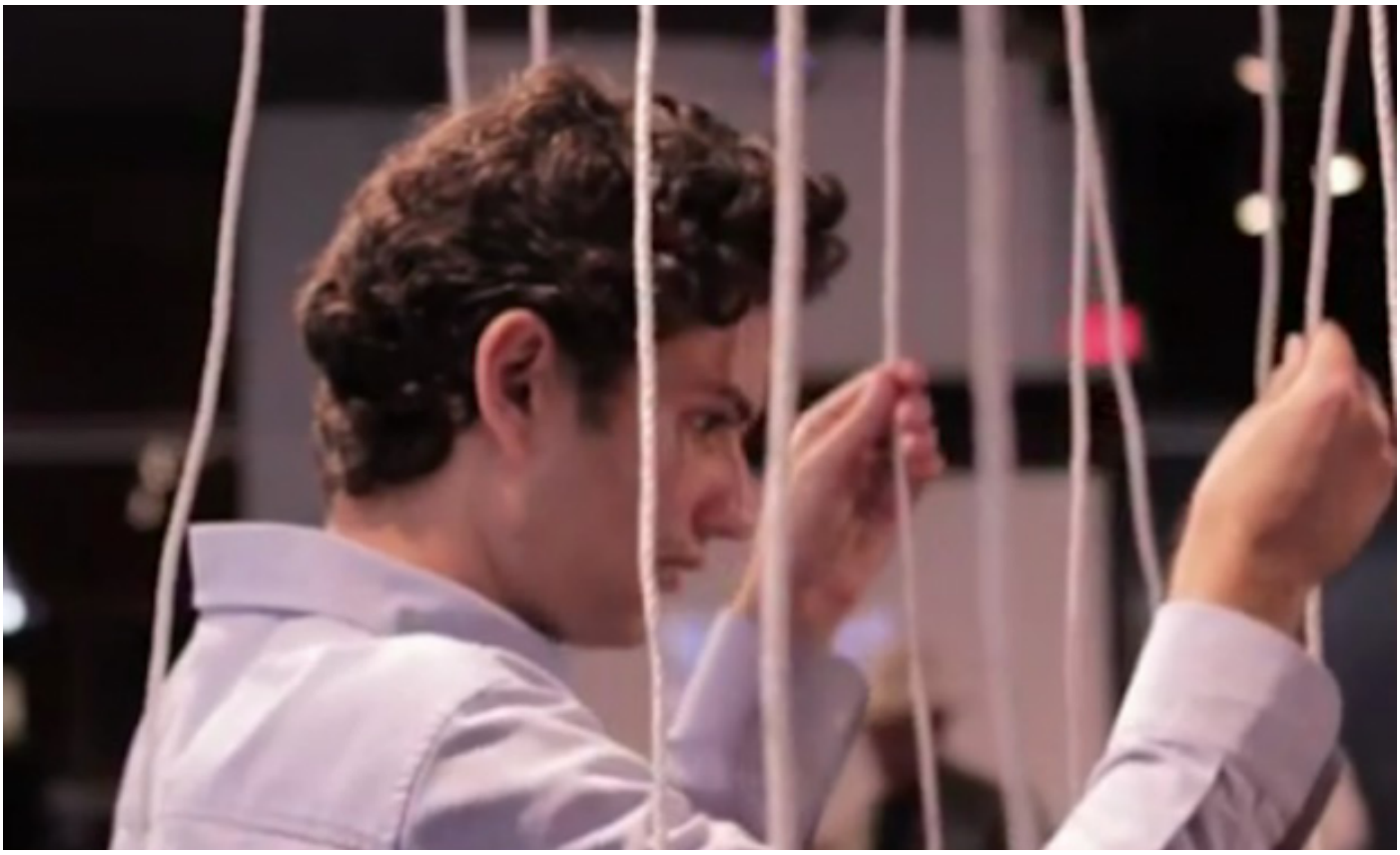
Interaktiver Musiktisch, Kombination von den drei Sinnen Sehen, Hören und Fühlen

\+ ansprechende Gestaltung
Lerneffekt
herkömmliche Notenschrift in modernen Kontext umgesetzt

\- Klang ist nicht gut umgesetzt, kommt sehr elektronisch daher, was gerade bei einem Notationstool sehr wichtig wäre

http://www.jonasheuer.de/index.php/noteput

03.2 | Klang & Kunst



Luke Fischbeck
“Please Do Touch”
2009

Interaktive Klanginstallation, mithilfe von Seilen können Klänge ausgelöst werden

\+ spannende und ungewohnte Art um Klang zu erzeugen
Verbindung von analoger Welt mit der digitalen
angenehme Klangwelt
verbindet Benutzer untereinander

\- Kunstinstallation, kann nicht so klar als positiv oder negativ gewertet werden...

http://www.spin.com/articles/please-do-touch-luke-fischbecks-interactive-music-installation

03.2 | Klang & Kunst

TeamLab & Mjuc
Light- & Soundinstallation: "TeamLabBall"
2013

Schwebende Bälle erfüllen den Raum mit Klang und Licht. Der Besucher kann die Bälle berühren und so Klange und Farbe der Bälle verändern.

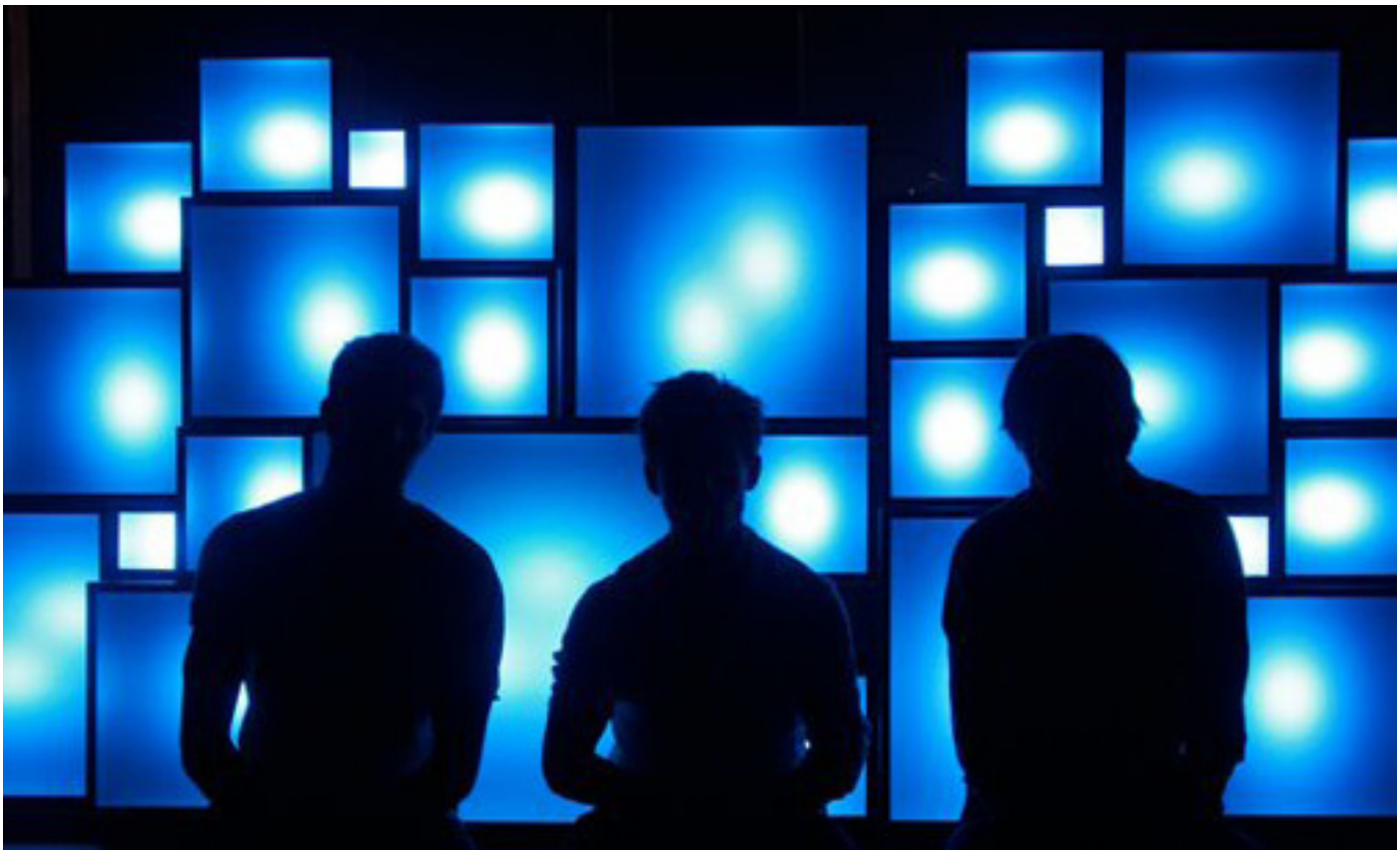
\+
sphärisches Raumgefühl, andere Welt
Besucher kann sich in der Klang- und Lichtwelt bewegen
Verbindung von analoger Welt mit der digitalen
verbindet Benutzer untereinander

\-
Kunstinstallation, kann nicht so klar als positiv oder negativ gewertet werden...

http://www.digitalbrainstorming.ch/de/programm/team-lab-ball

04 | Musik & Visuelles

04.1 | Livevisuals an Konzerten



Paranormal Unicorn
“Lightstage”
2012

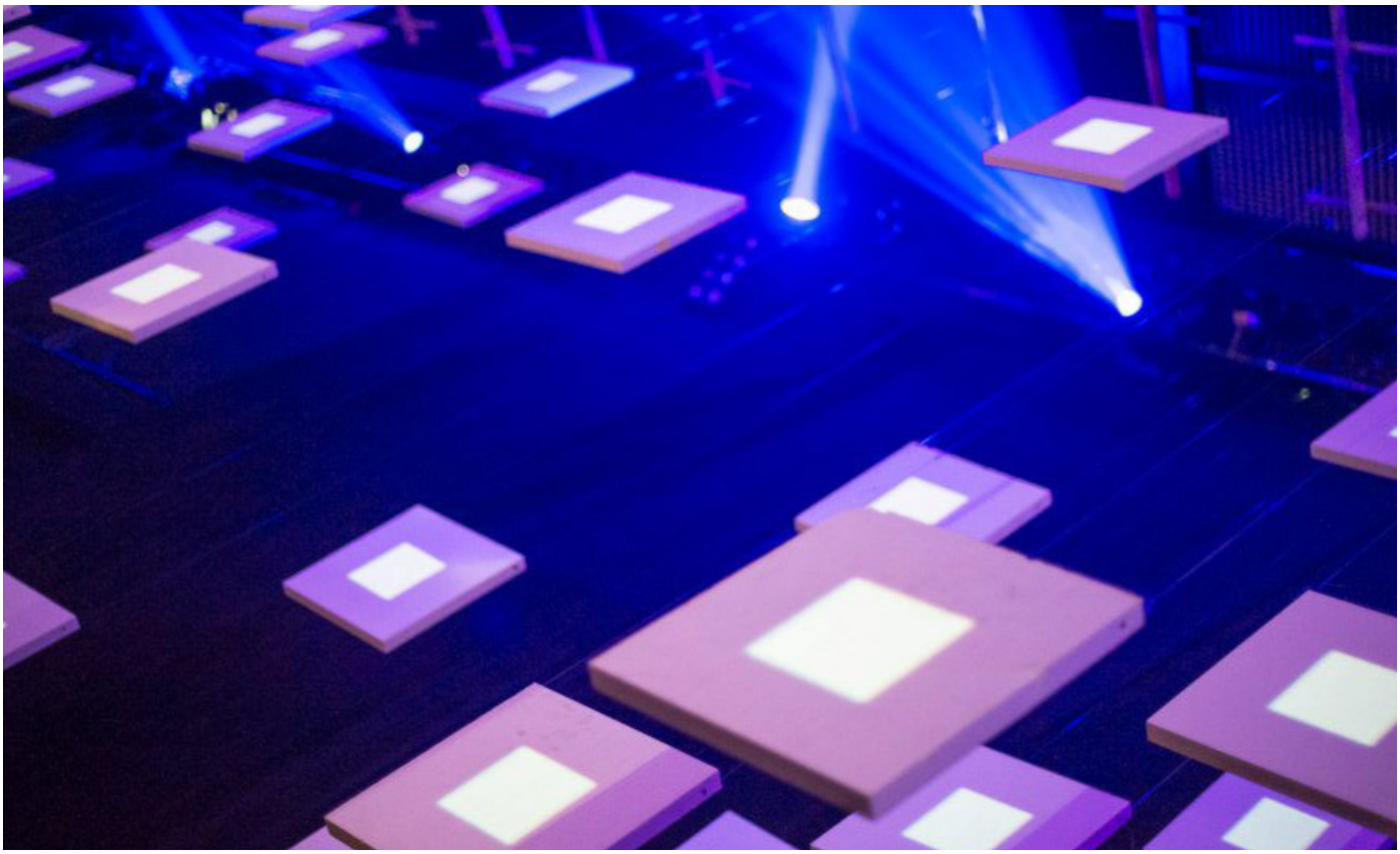
Lichtpult der auf Sounds reagiert, wird vorallem im Performance- und Clubbereich eingesetzt.

\+ schafft sehr ansprechende Atmosphäre
viele Möglichkeiten durch Licht die Klänge zu visualisieren
sehr genaue Steuerung

\- braucht viele Leute um überhaupt einsetzbar zu sein,
Aufwand für Transport, Einsatz und Betrieb

www.facebook.com/ParanormalUnicorn

04.1 | Livevisuals an Konzerten



Schaukasten
2012

Visuals für Clubs, Ausstellungen und Konzerte.
Mapping auf quadratische Platten

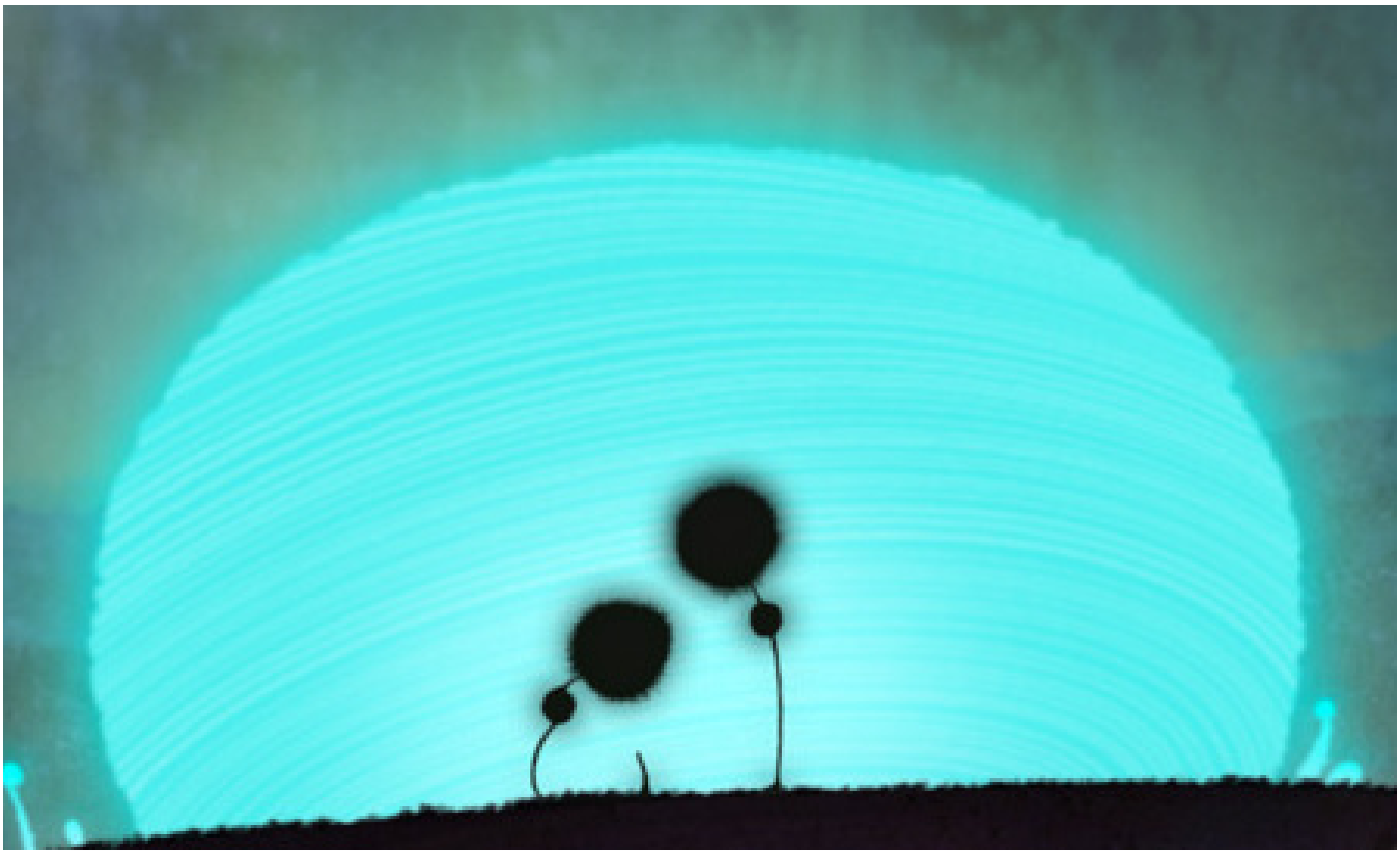
\+ Eindrückliches Klang-Visuelles-Erlebnis
grosse Flächen können bespielt werden
gutes Zusammenspiel von Sound und Visuals

\- ebenfalls sehr grosser Personalaufwand (kann auch positiv bewertet werden: Arbeitsbeschaffung)

http://vimeo.com/schaukasten/videos

05 | Spielerische Interaktionen

05.1 | Musicgames



The Polyphonic Spree
“Bullseye”
2012

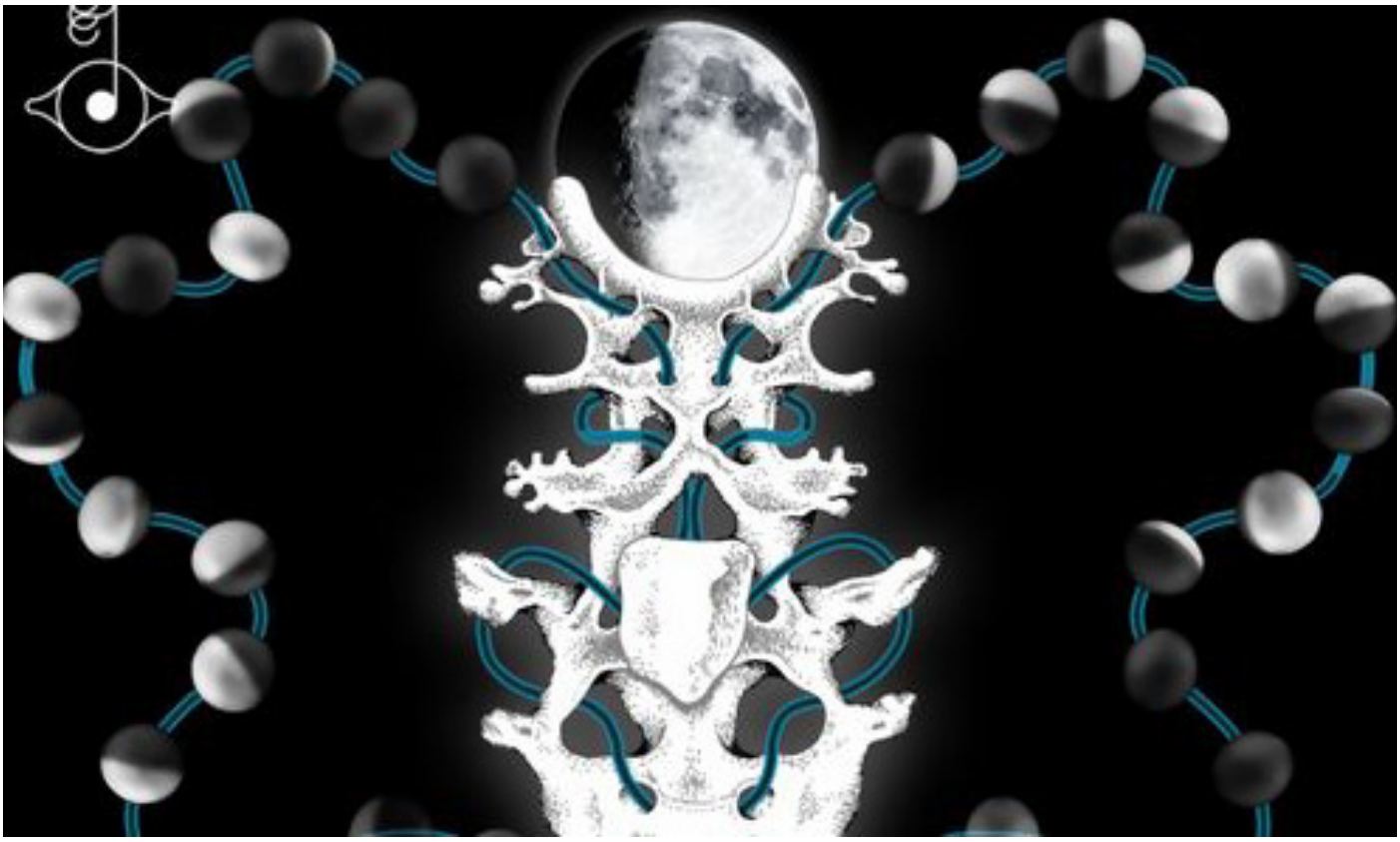
Smartphone- und Tablet-Game zu einem Song, User kann mit einer kleinen Kreatur die virtuelle Welt mit dem Song erkunden.

\+ Spieler kann in Märchenwelt abtauchen
passende Figuren und Welten
ausgewählte Farben passend zur Traum- und Phantasiewelt des Spiels

\- vergleichbar mit einem herkömmlichen Smartphonegame
da es wahrscheinlich unterwegs meistens unterwegs mit Stummschaltung gespielt wird, ist der Effekt der Klangwelt gleich null

http://thepolyphonicspree.com

05.1 | Musicgames



Björk
“Biophilia”
2011

Album kann durch das Game erlebt werden, User geht durch die Phantasiewelt mit den Klängen.

\+ Konzeptalbum auf eine neue Art, nicht mehr abhängig von Cover etc. sondern wird gesamtheitlich auf Musik, Spiel und Auftritt der Künstlerin abgestimmt
Gesamtkunstwerk, filigrane und verspielte Grafik, passend zur Musik

\- auf allen Kanälen verkauft: LP, CD, Download, Smartphonegame: keine Struktur oder Absicht erkennbar sondern ein “Abdecken” von schon Vorhandenem

http://www.bjork.com

05.2 | Lernspiele

BBC
“Musical Mysteries”

Album kann durch das Game erlebt werden, User geht durch die Phantasiewelt mit den Klängen.

\+
liebevoll gestaltetes Kinder-Lernspiel
richtige Instrumentenklänge statt qualitativ schlechte presets wie sonst überall
stringente Geschichte dahinter
quasi ein bewegtes Bilderbuch

\-
Flash
kann nur online gespielt werden

http://www.bbc.co.uk/northernireland/schools/4_11/music/mm/orchestra02.shtml

05.2 | Lernspiele

baff
Musikmöbel

Stühle und Hocker als Instrumente, Rhythmusschulung auf Möbeln.

\+ Rhythmus lernen wird so in den Alltag eingebracht, das Kind / Erwachsene muss nicht “üben” gehen, sondern kann zwischendurch etwas lernen
schlichte Gestaltung

\- nerviges Herumtrommeln wird früher oder später der Fall sein, besonders wenn mehrere solcher Möbel im Haushalt stehen

http://www.baff.eu

06 | Fazit & Vision

Bei der Background-Recherche habe ich sehr viele Themen und eine breites Gebiet der Musik angeschaut. Was sich herauskristallisiert hat, ist sicherlich ein Hauptinteresse auf akustischer Musik, gespielt von Menschen auf Instrumenten, keine elektronisch generierten Stücke oder auch keine Klanginstallationen.

Ebenfalls auffallend ist die Ähnlichkeit der interaktiven Musikvideos: sie gleichen sich eigentlich alle in Interaktionsmöglichkeiten und der Auswahl der Themen: meist ist bisher bloss eine rechts-links-Steuerung durch Klicken mit Maus oder Pfeiltasten möglich, neue Interaktionsmöglichkeiten werden nicht gewagt oder sind zu undefiniert.

Spannend wäre es, neue Wege in der Erzählung eines Musikstückes zu finden: In einem Zimmer/Keller/Studio akustisch aufgenommene Musik wird digital wird wieder akustisch in einer Art Raum/Space.