

Vom Schellack zum MP3

Mit der Entwicklung eines geeigneten Komprimierungsverfahrens (MP3) war es ab Anfang der 1990er Jahre möglich, nahezu alle Tondokumente digital vorzuhalten und über das Internet zu verbreiten. Durch entsprechende Software wird der PC zur Abspielplattform für Musik. Der Tonträger verschwindet fast vollkommen. Damit hebt sich die Trennung zwischen Abspielgerät und Tonträger, die lange Zeit vorhanden war, faktisch auf. Die Festplatte wird zum eigentlichen Tonträger und damit die Interaktion mit der Musik zur Bedienung eines Computers. Parallel wird die Software zum Musikmöbel.

Die Abspielplattform PC ist aber keineswegs ideal. Wer möchte schon, um Musik zu hören, den PC starten, das entsprechende Programm öffnen und dann die gewünschte Datei suchen ... ein romantischer Abend könnte auf diese Weise recht schnell sein vorzeitiges Ende finden.

Die Plattenindustrie hat bis dato kein adäquates Mittel an der Hand, um beim Zuhörer wieder die Lust am Musikgenuss zu wecken. Durch die DRM-Systeme (Digital Rights Management) wird die Handhabung der Musikmedien immer komplizierter und der Genuss des Musikhörens gerät immer weiter in den Hintergrund.

<input checked="" type="checkbox"/>	An Einem Sonnigen Tag	
<input checked="" type="checkbox"/>	An Important And Popular Fact	
<input checked="" type="checkbox"/>	And Some Dry White Toast	
<input checked="" type="checkbox"/>	Angel	
<input checked="" type="checkbox"/>	Angie (O.S.T.)	
<input checked="" type="checkbox"/>	Anni & Hilde	
<input checked="" type="checkbox"/>	Another Brick in the Wall	5:33
<input checked="" type="checkbox"/>	another time another place - arthur prysock	3:19 dance...
<input checked="" type="checkbox"/>	Anthem Part Two (Live)	3:45 Blink 182
<input checked="" type="checkbox"/>	Any Other Name	4:07 Café del Mar - Vol. 8
<input checked="" type="checkbox"/>	Apache	4:51 Café del Mar - Vol. 8
<input checked="" type="checkbox"/>	Apollo (adam goldstone edit)	5:51 Amon Tobin
<input checked="" type="checkbox"/>	April in Paris	5:04 Thelonious Monk
<input checked="" type="checkbox"/>	Aqualung	6:33 Jethro Tull
<input checked="" type="checkbox"/>	Aquaintes - Coloured Water	7:19 Evelyn Huber + Mulo Franzl
<input checked="" type="checkbox"/>	Arbeitsamt-Weihnachtsmann	3:21 Heiner Knallinger
<input checked="" type="checkbox"/>	Arena	7:04 Bugge Wesseltoft
<input checked="" type="checkbox"/>	Around The House	4:34 Herbert With Dani Siciliano
<input checked="" type="checkbox"/>	Around the Sun	4:29 R.E.M.
<input checked="" type="checkbox"/>	Assumed	5:49 Marcel
<input checked="" type="checkbox"/>	Assumed	2:07 Michael Mittermeier
<input checked="" type="checkbox"/>	fashioned	3:22 Virgil
<input checked="" type="checkbox"/>	Assumed	2:10 Douglas Adams
<input checked="" type="checkbox"/>	fashioned	5:14 Lisa Wahlandt & Mulo Fran...
<input checked="" type="checkbox"/>		4:10 Skin
<input checked="" type="checkbox"/>		4:19 Blink 182
<input checked="" type="checkbox"/>		4:08 Moby
<input checked="" type="checkbox"/>		18
<input checked="" type="checkbox"/>	Narrowed Eyes	
<input checked="" type="checkbox"/>	Du packst es Jutta	
<input checked="" type="checkbox"/>	Franz Ferdinand	
<input checked="" type="checkbox"/>	Die Reklamation (Sonderausgabe)	
<input checked="" type="checkbox"/>	Die Reklamation (Sonderausgabe)	
<input checked="" type="checkbox"/>	Let's All Make Mistakes (Globus M	
<input checked="" type="checkbox"/>	Mixed Tape 01	
<input checked="" type="checkbox"/>	Ether Song	

Der Superphono

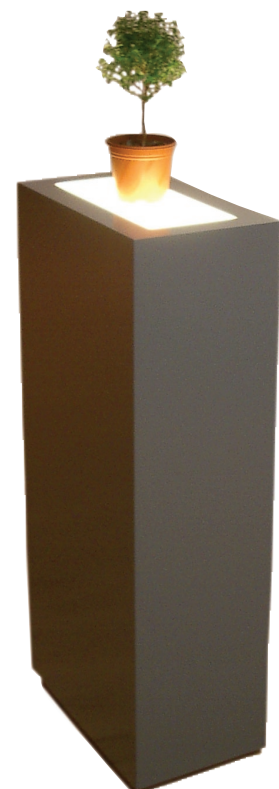
Der Superphono ist die Neuinterpretation des Musikmöbels und dessen Übertragung auf eine digitale Musikwelt. Er nimmt sich bewusst in der Raumwahrnehmung zurück, stellt aber dennoch der rein digital vorliegenden Information die nötige Bühne zur Verfügung.

Die praktischen Funktionen und Bedienelemente des Objektes werden nicht abgebildet. Nur in der Bedienung und im Ausprobieren erschließt sich der Funktionsumfang. Die obere Aktionsfläche hebt sich als einziges Merkmal vom Korpus ab. Die Funktion als audiovisuelles Gerät tritt in den Hintergrund. Durch den geometrischen Grundkörper und die ruhige Achsensymmetrie entsteht vordergründig eine hohe visuelle Ordnung, die sich im Kontrast zu der hintergründigen Komplexität der Abläufe in der digitalen Welt stark relativiert. Im Sinne der Einfachheit der Form ist der Superphono die konsequente Weiterentwicklung des Fernsehers Cubo (1995) von Mario Bellini – eine klassische Blackbox.

Die Bedienung des Superphono erfolgt durch die Ausrichtung von vorne oben. Die Glasplatte definiert – mit der durch die Abmessungen erzielten Dreiteilung ganz subtil drei Funktionsbereiche.

Die einfache und präzise Formensprache setzt der Komplexität der digitalen Datenverarbeitung einen guten Kontrast entgegen. Der Farbwert bewegt sich bewusst zwischen den Polen Schwarz und Weiß und inhaltlich zwischen der Blackbox – als funktionsverschleiernem Objekt – und dem White-Cube – als neutrale Bühne für jegliches Kunstwerk. Der Superphono hebt sich dadurch klar von der Umgebung ab und bietet eine Plattform für die Tonträger-Objekte. Dennoch integriert er sich gut als Möbelstück in den Raum.

Die eigentliche Bedeutung des Superphono wird erst durch dessen Benutzung deutlich.



Der Superphono in Aktion

Neue Tonträger

Die neu entwickelten Tonträger übernehmen die Aufgabe, die Tonträger eigentlich schon immer erfüllt haben, zumindest auf den ersten Blick. In dieser Neuinterpretation bildet der Tonträger nur den Schlüssel zur Musik. Die tatsächliche Musik kommt über die Netzanbindung des Musikmöbels ins Haus. Dadurch wird es möglich neben der Musik auch Zusatzinformationen zu Interpret und Album bereit zu stellen. So kann immer wieder ein aktueller Bezug zwischen Künstler und Zuhörer geschaffen werden. Der Tonträger wird vom blossen Träger der Information zu einem Repräsentant dynamischer Information. Die Bindung zwischen Mensch und Musik besteht über das jeweilige Objekt.

Die einzelnen Tonträger werden von namhaften Künstlern und Designer gestaltet. Vergleichbar mit den Musikvideos der 1980er Jahre könnte sich daraus eine ganz eigene Kunstform entwickeln. So werden die Tonträger zum »must-have« und zum tauschbaren und schmückenden Objekt. Fast als Nebenprodukt des Konzeptes zum Superphono entsteht für die Musikindustrie endlich wieder ein Verkaufsargument für ihre Musik. Es existiert wieder etwas, dass man nicht aus dem Internet herunterladen kann.



Verschiedene *Best of Bierfest*



Zraumwohnung *kommt zusammen*
CocoRosie *La Maison de Mon Rêve*



Metallica *Master of Puppets*



Eric Satie *Gymnopédies – Gnossiennes*

Interaktion und Technik

Die Möglichkeiten der Interaktion mit dem Superphono sind sehr einfach und aus gutem Grund auf die Grundfunktionen beschränkt. Der neueste »iPod shuffle« bedient sich einer ganz ähnlichen Logik. Nur die wirklich wichtigen Funktionen sind direkt erreichbar, machen sie ohnehin mehr als 90% der Nutzung einer Musikanlage aus: Album auflegen (Tonträger auf den Superphono stellen), Lautstärke regulieren und Sprungfunktion zum nächsten Titel und vorherigen Titel.

Durch die direkte und natürliche Handhabung über den Tonträger, wird die Bedienung einfach und elegant. Die einzelnen Handlungen sind auch assoziativ mit dem verfolgten Ziel verknüpft. Zur eleganten Handlung trägt auch bei, dass sich die Tonträger seidenweich auf der Aktionsfläche bewegen lassen und die auszulösende Interaktion – abgeleitet von bekannten Mustern – logisch nachvollziehbar aufgebaut ist.

Die Regulierung der Lautstärke geschieht einfach und reibungslos durch Drehen des Objekts. Das Springen zum nächsten Titel, bzw. zurück ist durch Verschieben des Tonträgers möglich. Über die Mitte der aktiven Fläche wird Play und Stop gesteuert, jeweils rechts, bzw. links wird die Funktion des Titelsprung ausgelöst. Eine Demonstration dieser Interaktionen befindet sich auf der beiliegenden CD in Form eines Videos.



Abb.1) Innenleben des Superphono

Realisiert wurde der Prototyp mit einer Software zur Bewegtbildanalyse (EyesWeb 3 - Abb.2), die die Bilder einer einfachen Web-Cam (Abb.1) analysiert und die Ergebnisse – Koordinaten und Form des Objekts – an eine eigens dafür entwickelte Musikabspielsoftware (Abb.3) übergibt.

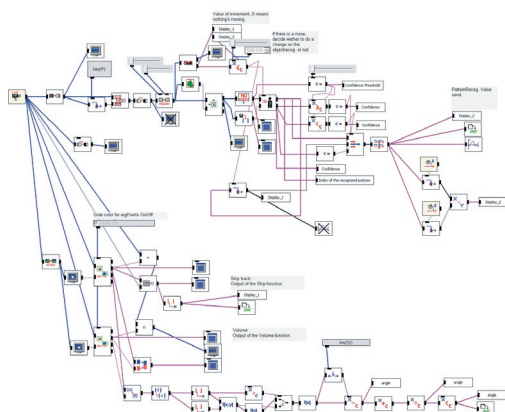


Abb.2) Programmierung der Bewegtbildanalyse

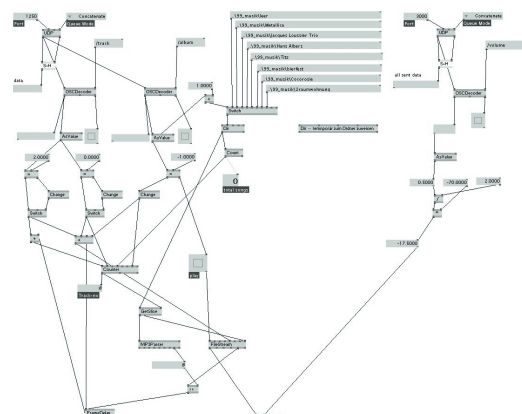


Abb.3) Programmierung des Musikplayers in vvvv