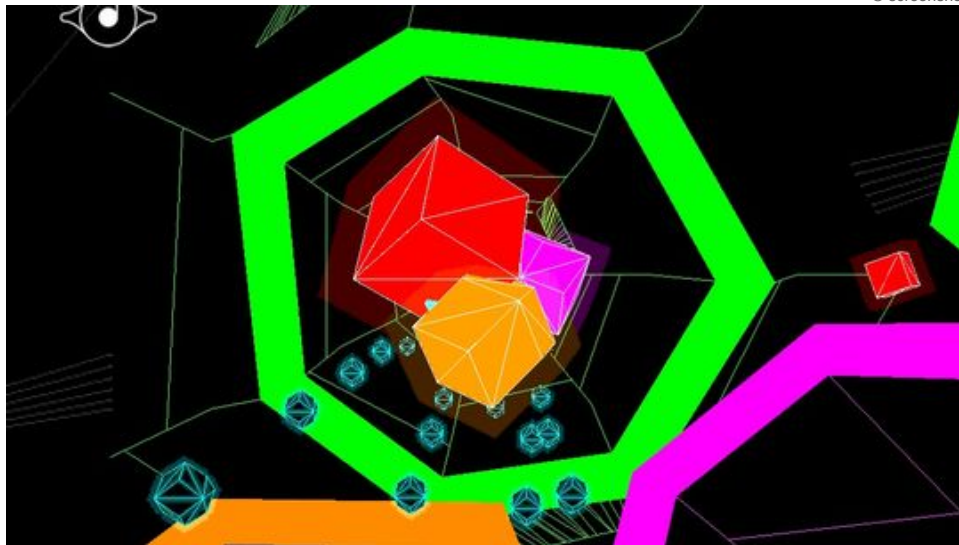


IPAD

Sängerin Björk macht auf App

Das Album "Biophilia" von Björk erscheint als Serie von Apps. Der Entwickler Scott Snibbe erklärt im Interview, warum das iPad das ideale Medium für ein Musikalbum ist.

VON Verena Dauerer | 03. August 2011 - 11:17 Uhr



Die App "Crystalline" auf dem iPad

ZEIT ONLINE: Herr Snibbe, Sie haben einige der Anwendungen mitentwickelt, mit denen gerade das neue Album der Sängerin Björk auf dem iPad erschienen ist. Sie sprechen dabei von einer Offenbarung, weshalb?

Scott Snibbe: Ich wollte nie, dass meine interaktive Kunst in der elitären Welt der Museen und Galerien zurückbleibt. Sie sollte für jeden zugänglich sein. Vor dem iPad gab es für mich aber keinen Weg, ein größeres Publikum zu erreichen und auch nach vielen Ausstellungen hat mich das immer noch frustriert.

ZEIT ONLINE: War es das erste Mal, dass Sie eine App für einen Musiker entwickelt haben?

Snibbe: In den neunziger Jahren arbeitete ich mit Musikern wie Brian Eno und Laurie Anderson an Konzepten für musikalische Video Games. Wir waren kurz vor einem Vertragsabschluss mit Sony, die den Vertrieb übernehmen sollten. Aber die Zeit war einfach noch nicht reif.

Björks Projekt ist jetzt das erste von mir, das eine popkulturelle Masse anspricht. Und Björks Fans haben sehr wohl verstanden, dass Technologie ein Kanal für Emotionen und Inhalte ist.

ZEIT ONLINE: Warum ist ausgerechnet das iPad das ideale Medium für ein Musikalbum?

Snibbe: Das iPad ist wahrscheinlich das intuitivste Interface mit der größten Nutzerfreundlichkeit – einfach weil man es nur berühren muss. Das Betriebssystem des iPad funktioniert von seiner Struktur her wie ein Film, bei dem der Nutzer zwischen den Szenen hin- und herschneidet oder den Kanal wechselt. Der Bildausschnitt ist perfekt, um mit Kunst oder Musik ausgefüllt zu werden. Das Innovative am iPad ist deshalb sein filmisches Interface.

ZEIT ONLINE: Beim ersten Track des Albums, *Chrystalline*, schwebt der User durch einen Tunnel voller Polygone, die Vibrafon-Klänge von sich geben. Wie ist dieses Musik-Game aufgebaut?

Snibbe: Bei dem Game App sammelt der Nutzer die Kristalle in einer bestimmten Reihenfolge von den Wänden, um verschiedene Teile des Songs freischalten zu können. Bei jeder Tunnelverzweigung kann sich der Nutzer für eine Abzweigung entscheiden, erhält so Zugang zu einem weiteren Teil des Songs und kann sich dadurch seine eigenen Versionen des Tracks zusammenstellen.

ZEIT ONLINE: Braucht es dafür nicht ein besonderes Verständnis für die technischen Grundlagen?

Snibbe: Nein, wir wollen jedem normalen User das Gefühl vermitteln, wie sich das als Künstler anfühlt: etwas zu kreieren, zusammen mit Leuten etwas zu erschaffen, ohne erst jahrelang ein Instrument erlernen zu müssen.

ZEIT ONLINE: Wie gestaltete sich die Zusammenarbeit mit Björk?

Snibbe: Als wir uns das erste Mal im Juni vor einem Jahr trafen, ist sie jeden Track durchgegangen und hat genau das Konzept und den Erzählbogen erklärt. Die Umsetzung hat sie dann ganz uns überlassen. Als hätte sie ein Drehbuch geschrieben. Sie gab dann als Regisseur Anweisungen. Wir, die Programmierer, setzten den Film um.

ZEIT ONLINE: Synästhesie scheint ein übergeordnetes Thema bei *Biophilia* zu sein.

Snibbe: Man sieht das gut an *Crystalline*. Björk hat uns beschrieben, wie sie Musik wahrnimmt: Sie sieht den Rhythmus als einen eckigen Tunnel und den Takt als die Tunnelseiten. Vier Takte stellen etwa vier Tunnelseiten dar. Ändert sich die musikalische Struktur, verändert sich auch der Tunnel. Sie hat damit *Crystalline* nach ihrem eigenen synästhetischen Erleben designt.

ZEIT ONLINE: Es gibt sechs Entwickler für *Biophilia* – wie funktionierte die Teamarbeit?

Snibbe: Jeder von uns programmiert ein bis drei Apps des Albums. Manche arbeiteten ganz unabhängig und werden nur ab und an von Björk in die richtige Richtung gelenkt. Aber wir alle teilen uns eine Menge der Codes und helfen uns gegenseitig.

ZEIT ONLINE: Und was war Ihr Part?

Snibbe: Ich habe an der sogenannten Mantel-Applikation *Cosmogeny* gearbeitet, das ist die Hauptapplikation und das Menüsystem für alle weiteren Apps des Albums. *Cosmogeny* ist eine dreidimensionale Galaxie, in deren Sternkonstellationen der User navigieren kann, um dort weitere Apps zu erschließen. Außerdem habe ich die Apps zu den Tracks *Virus* und *Thunderbolt* entwickelt.

ZEIT ONLINE: Noch eine technische Frage zur Umsetzung – haben Sie dafür HTML5 verwendet?

Snibbe: Nein, wir programmieren alles mit C++ und Objective-C. Es gibt keinen anderen Weg für diese interaktive Umsetzung, zumindest im Moment noch nicht.

COPYRIGHT: ZEIT ONLINE

ADRESSE: <http://www.zeit.de/digital/mobil/2011-07/biophilia-bjoerk-ipad>