

It's-a-me, Mario! Zur Gamification audiovisueller Performances

Abstract für einen Redebeitrag bei der 2. IASPM-D-A-CH-Konferenz

Marko Ciciliani & Susanne Sackl-Sharif

Computerspiele sind seit einigen Jahren auf der Forschungsagenda diverser Disziplinen und werden beispielweise aus medientheoretischer, psychologischer, soziologischer oder ökonomischer Perspektive erforscht. Die Musikwissenschaften stellen in diesem Zusammenhang insbesondere Fragen zu den Funktionen von Musik und Sounds in Computerspielen. So können Musik und Sounds – ähnlich wie in anderen audiovisuellen Medien – das Geschehen in Games erläutern und untermalen, Spannungsbögen verdeutlichen oder erzeugen, zusätzliche, visuell nicht erfassbare Informationen liefern oder zur Immersion der Spieler_innen beitragen. Im Unterschied zu Videoclips oder Filmmusik wird die klangliche Landschaft in Abenteuer- und Fantasyspielen allerdings teilweise auch von den Spieler_innen selbst mitgeformt bzw. erst hervorgebracht, je nachdem für welche Spielzüge sie sich entscheiden.

Diese Spielstrategien und Spieler_innen-Interaktionen sind der Ausgangspunkt für das PEEK-Projekt „GAPPP. Gamified Audiovisual Performance and Performance Practice“, das seit Februar 2016 am Institut für elektronische Musik der Kunstuniversität Graz unter der Leitung von Marko Ciciliani durchgeführt wird. Im Zentrum des Projekts steht die Frage, inwiefern die Logiken und Strategien von Computerspielen in audiovisuelle Kompositionen und Performances übertragen werden können. Einerseits sollen dadurch neue, künstlerische Potenziale entwickelt und erschlossen werden, andererseits wird untersucht wie diese Gamification audiovisueller Performances von einem Publikum wahrgenommen und verstanden wird.

Im Vortrag werden ausgewählte theoretische Hintergründe zur Verschmelzung von Game-Strategien und audiovisueller Performancekunst sowie erste empirische Befunde des GAPPP-Projekts vorgestellt und anhand zwei konkreter Werke diskutiert: (1) Simon Katans „Cube With Magic Ribbon“ wurde in Analogie zu frühen Computerspielen wie Pac Man und Asteroids komponiert. Virtuelle Tonköpfe werden vom Performer in einem zweidimensionalen Raum bewegt, dessen Topologie erst in der Live-Situation erzeugt wird und direkten Einfluss auf die Makroform der Musik hat. (2) In Marko Cicilianis „Formula Minus One“ für E-Violine, Live-Electronics und Live-Video werden Video-Ausschnitte von Formel 1-Wettrennen, die in Echtzeit manipuliert werden, mit Live-Electronics kombiniert. Das so generierte Video fungiert einerseits als Partitur für die Violonistin, die das Video in ihrer Performance gleichzeitig aber – wie in einem Computerspiel – auch steuern kann.

Stichworte: Gamification, audiovisuelle Performance, Elektronische Musik, Computerspiele

Kontaktinformationen

Univ.Prof. Dr. Marko Ciciliani

Kunstuniversität Graz
IEM - Institut für Elektronische Musik
marko.ciciliani@kug.ac.at

Mag. Dr. Susanne Sackl-Sharif, Bakk. MA

Kunstuniversität Graz
IEM - Institut für Elektronische Musik
susanne.sackl@gmx.net