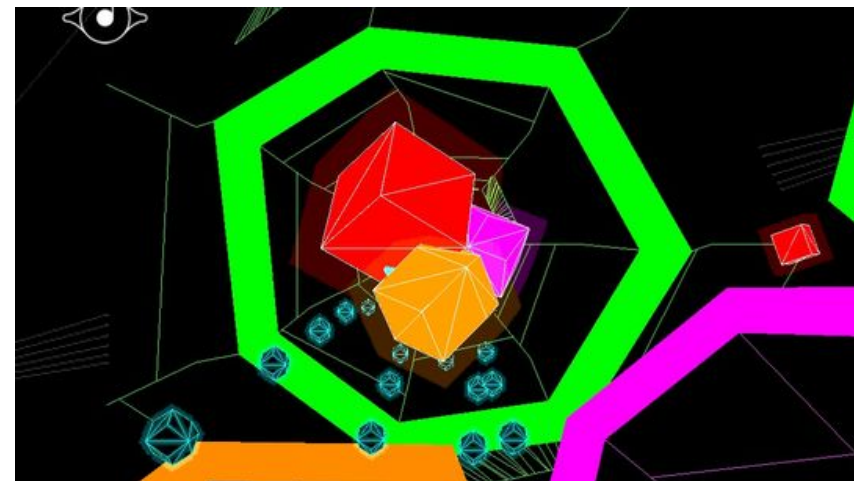


IPAD

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.

© screenshot



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?

ANZEIGE

DYMO

Sehen Sie, wie kleine DYMO Etiketten einen großen Unterschied machen. [Mehr erfahren](#)

ANZEIGE

VON Verena Dauerer

DATUM 3.8.2011 - 11:14 Uhr

SEITE 1 | 2 | [Auf mehreren Seiten lesen](#)

QUELLE ZEIT ONLINE

KOMMENTARE 8

★ EMPFEHLEN [E-Mail verschicken](#) | [Facebook](#), [Twitter...](#)

ARTIKEL DRUCKEN [Druckversion](#) | [PDF](#)

SCHLAGWORTE [Tablet](#) | [Software](#) | [Musik](#) | [Computerspiel](#)

Artikel-Tools präsentiert von:

NEU IM RESSORT

1. **SOZIALES NETZWERK** Facebook riskiert seine Popularität
2. **WIKILEAKS** Assange kämpft gegen seine Autobiografie
3. **ONLINENETZWERK** Facebook will das ganze Leben abbilden
4. **DAS SCHWARZE AUGEN** Zu deutsch für den Rest der Welt
5. **ROBIN MEYER-LUCHT** Er liebte die Debatte

NEU AUF ZEIT ONLINE

1. **IWF-JAHRESTAGUNG** Die Weltwirtschaft steuert auf den Abgrund zu
2. **VEREINTE NATIONEN** Palästinenser beantragen UN-Vollmitgliedschaft
3. **RUSSLAND** Putins Macht bekommt Risse
4. **BENEDIKT XVI.** Der Papst schmeichelt den Protestanten
5. **7. BUNDESLIGA-SPIELTAG** HSV erringt ersten Saisonsieg in Stuttgart

Scott Snibbe: Ich wollte nie, dass meine interaktive Kunst in der elitären

TITATE QUZ

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.

SCOTT SNIBBE



© privat

Scott Snibbe, Medienkünstler und Programmierer von iPad Apps aus San Francisco, beschäftigt sich seit Ende der 80er-Jahre mit interaktiven Sound-Programmen. Biophilia, das neue Album von Popmusikerin Björk, erschien letzte Woche nicht nur in Form von Musikstücken, sondern als Serie von Applikationen für das iPad. Dabei werden die Tracks nach und nach in den nächsten Wochen freigeschaltet. Snibbe war bei Biophilia Teil des Entwicklerteams und verantwortlich für mehrere Apps des Albums.

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

ZITATE-QUIZ

FRAGE 1 / 9

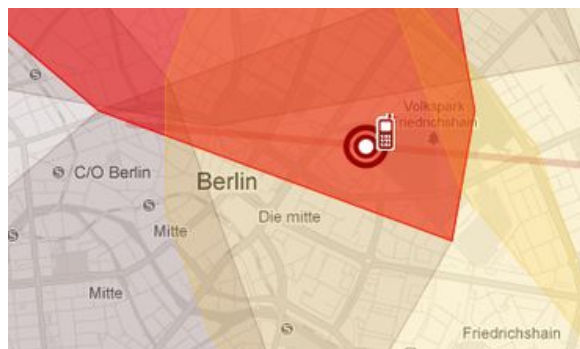
WER HAT DAS GESAGT?

"Spam wird in zwei Jahren der Vergangenheit angehören."

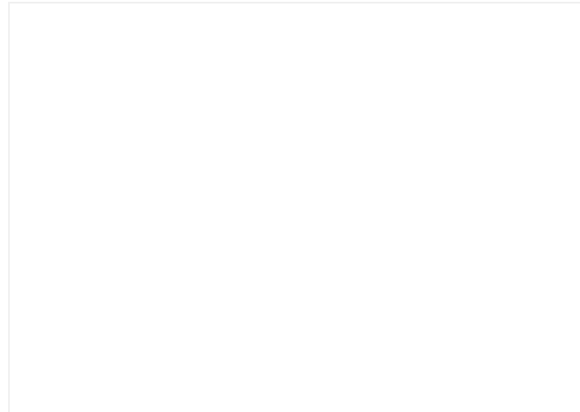
- 1. Ilse Aigner, Ministerin für Verbraucherschutz, 2010
- 2. Bill Gates, Gründer von Microsoft, 2004
- 3. Barack Obama, US-Präsident, 2009

Weiter

WAS VORRATSDATEN VERRATEN - EINE INTERAKTIVE GRAFIK



ANZEIGE



OPEN-DATA-BLOG



ARTIKEL ZUM THEMA MOBIL IM RÜCKBLICK

[September](#) | [August](#) | [Juli](#) | [Juni](#) | [Mai](#)

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.

MEHR ZUM THEMA

[\[zum Ressort Mobil\]](#)



APP ART AWARD

Kunst für die Tasche

Durch Apps wird Kunst so beweglich wie nie. Nun gibt es sogar einen eigenen Preis: den App Art Award. Prämiiert wurde aber vor allem klassische Computerkunst. Von T. Klopp [\[weiter...\]](#)

PERFORMANCEKUNST

Auf der Bühne steht ein Menschenzoo

"The Life and Death of Marina Abramovic": Wie sich die einst so experimentierfreudige Performancekunst ihr Museum baut. Von Rüdiger Schaper [\[weiter...\]](#)



E-BOOKS

Guten Tag, hier spricht dein Autor

Die Zeit des stillen Lesens ist vorbei. E-Books sind aufgeladen mit Musik, Videos und Links. Der Übergang zum Computerspiel ist fließend. Von Astrid Herbold [\[weiter...\]](#)

ÜBERSICHT ZU DIESEM ARTIKEL

SEITE 1 Sängerin Björk macht auf App

SEITE 2 "Björk sieht den Rhythmus als einen eckigen Tunnel"

ANZEIGE

 [thbode](#)

03.08.2011 um 11:40 Uhr

1. Apfel-Quark

Es ist absurd zu behaupten dass vor dem iPad interaktive Musik-Anwendungen für eine breites Publikum nicht möglich und verfügbar gewesen seien. Vor über 10 Jahren haben Musiker wie Peter Gabriel schon interaktive, und sogar 3D-Anwendungen, für CD-Rom auf den Markt gebracht. Und, ähm, es gibt ja wohl auch so etwas wie das Web als Plattform, wo Flash fast alles möglich macht. Des weiteren kann exakt das selbe wie das iPad, beziehungsweise aufgrund seiner Flash-tauglichkeit noch mehr, jedes andere Top-Touchpad. Wie hier wieder ein Produkt der Marke Apple gepusht wird ist wirklich ermüdend. Auch vom Preis her wird dieses Yuppie-Spielzeug, und Status-Symbol, nicht die Rolle übernehmen können die ihm hier als DAS Massenmedium für interaktive Kunst-Musik-Plattform zugeschrieben wird. Wäre auch traurig wenn dazu die Welt auf Apple angewiesen wäre, welches als Kontroll-Krake längst den ehemals bösen Bill Gates abgelöst hat. Letzterer ist jetzt als Philanthrop unterwegs während die, ach so niedliche und menschliche Marke Apple von der Ausbeutung in China profitiert.

7 LESER-EMPFEHLUNGEN

[KOMMENTAR ALS BEDENKLICH MELDEN](#) [eirenarch](#)

03.08.2011 um 11:50 Uhr

2. naja, nicht wirklich neu

außer wie es verkauft wird.

Wer sich ein wenig anguckt was seit dreißig Jahren in der Demoszene erstellt wird, kennt das irgendwie schon. Auch Björk-Songs trifft man dort.

Neu ist wahrscheinlich die kommerzielle Auswertung und evtl. das spielerische, aber da bin ich nicht ganz sicher.

[KOMMENTAR ALS BEDENKLICH MELDEN](#) [White_Chocobo](#)

03.08.2011 um 11:58 Uhr

3. Apple ist genauso ausbeuterisch...

wie Dell, HP, Microsoft, Nokia, usw. Oder wo glauben Sie, werden die meisten Ihrer Hardwarekomponenten hergestellt? Sie sehen anscheinend nur das, was

inrer Hardwarekomponenten hergestellt? Sie sehen anscheinend nur das, was Sie sehen wollen, nämlich Ihr Feindbild: Apple.

Zum Thema:

Schmeckt mir gar nicht. Ich habe viele Alben von Björk, aber sollte dieses "Album" nicht ganz herkömmlich auf CD veröffentlicht werden, werde ich es mir nicht besorgen. Ich war mit den letzten Releases schon nicht ganz glücklich (von der horrenden Preispolitik mal ganz abgesehen), so dass ich schon recht skeptisch bin. Zumal mich diese App-Spielereien in Verbindung mit dem Album ganz und gar nicht interessieren. Vielleicht bin ich aber auch einfach nicht die entsprechende "Target-Group", kann sein.

[KOMMENTAR ALS BEDENKLICH MELDEN](#)

 [CCJosh](#)

03.08.2011 um 12:10 Uhr

4. Teilweise...

...jedoch sind die personen die Microsoft produkte herstellen nicht zu so großen massen unterbezahlt wie die, die Apple produkte herstellen. Dies liegt u.a. auch daran das apple deutlich mehr hardware baut als microsoft.

EINE LESER-EMPFEHLUNG

[KOMMENTAR ALS BEDENKLICH MELDEN](#)

 [White_Chocobo](#)

03.08.2011 um 13:43 Uhr

5. Also Foxconmitarbeiter...

... die u.a. ja in den letzten Monaten in den Medien präsent waren bzgl. ihrer Selbstmorde, fertigen eben nicht nur Appleprodukte, sondern auch für Dell, Nokia, Hewlett Packard etc. Insofern finde ich diese isolierte Kritik an einem_einzigen Konzern unberechtigt. Fakt ist doch, dass die Technologie die wir alle wie selbstverständlich nutzen nur deshalb für so viele Leute nutzbar ist, WEIL sie so günstig hergestellt wird. Würde man hier "faire" Preise verlangen bzw. den Leuten zahlen, könnten sich hier nur noch "die Reichen" einen Computer leisten.

Verstehen Sie mich nicht falsch, ich bin auch gegen miese Arbeitsbedingungen und Dumpinglöhne, aber mich stört das einseitige Rumgehacke auf einem Unternehmen und mich stört auch, dass die Kritik zum Teil von sehr vielen nicht weiter gedacht wird in ihrer Konsequenz und so schlicht die subjektive Ablehnung von einem Unternehmen deutlich wird.

Davon abgesehen. Wo baut Apple denn selbst noch Hardware? Die ganzen Teile sind doch nicht von Apple hergestellt sondern werden nur verbaut und irgendwo in China oder Korea hergestellt. Da würde ich mir eher Gedanken machen, ob die Geschäftspraktiken von z.B. Intel die fairsten sind....

Apple ist sicher_nicht das Unschuldslamm vor dem Herren, aber Ihre Kritik halte ich nicht für berechtigt. Zumal eine Quelle zu der besseren Bezahlung von Microsoft auch ganz nett wäre, würde mich nämlich interessieren.

[KOMMENTAR ALS BEDENKLICH MELDEN](#)

 [ZEITvernichtung](#)

03.08.2011 um 15:10 Uhr

6. Schon klar...

>Ich wollte nie, dass meine interaktive Kunst
>n der elitären Welt der Museen und Galerien
>zurückbleibt. Sie sollte für jeden zugänglich sein.

Genau, und deshalb macht man das ganze als iOS-exklusiv-Aktion, anstatt es als Standardkonforme Webapp zu entwickeln, und damit wirklich für (fast) jeden zugänglich zu machen. Ist klar.

Seien wir doch ehrlich: Es ist eine PR-Aktion, nicht mehr und nicht weniger. Schade, dass die ZEIT das mit sich machen lässt, und nicht etwas kritischer nachfragt.

Ich wette, die Mechanik dieser Spiele ist extrem primitiv (kann es aber nicht ausprobieren, da kein iPad).


EINE LESER-EMPFEHLUNG
KOMMENTAR ALS BEDENKLICH MELDEN

 **CCJosh**
03.08.2011 um 20:44 Uhr

7. Ja aber...

...microsoft verkauft nicht so viel hardware unter iegenem namen

KOMMENTAR ALS BEDENKLICH MELDEN

 **Dr. Onderbroek**
16.09.2011 um 16:45 Uhr

8. Wie sich das anfühlt?

Zitat 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."

Mir wird als Musiker und Produzent ganz übel wenn ich - im speziellen diese Aussage lesen muß sowie Snibbes Sicht im Allgemeinen.

Wie es sich wirklich anfühlt etwas zu kreieren kann nur der wirklich nachhaltig beschreiben und als befriedigend empfinden der jahrelang in musikalische Ausbildung investiert hat, sei es durch Musik hören, Studium, Übung oder wie auch immer.

Die Musikwelt wird zur Zeit leider immer noch überschwemmt von Usern, die der Meinung sind "zwei Tasten am Computer zu drücken" könne man mit dem kreativen Prozeß eines Komponisten/Produzenten gleichsetzen.

Sicherlich sollten wir uns vor diesen Entwicklungen nicht verschließen und die Erfahrungen, die uns neuere Technologien bieten mit in unsere Arbeit einfließen lassen. Hier ist Ausgewogenheit gefragt um respektables Neues zu erschaffen und uns gegenseitig zu motivieren und weiterzubringen.

Gerade die Musiker um Björk kommen aus einem extrem gut geschulten Umfeld und solche Statements wie oben beschrieben sind einfach hohles Gerede.

Wie sich das anfühlt?

Es fühlt sich großartig an etwas zu kreieren gerade weil man Jahre an Zeit, Liebe etc. darin investiert hat und je mehr man dafür bereit war aufzugeben um so mehr bedeutet es einem wenn Anderen die eigene Arbeit auch gefällt.

KOMMENTAR ALS BEDENKLICH MELDEN

◀ KOMMENTARSEITE 1 / 1 ▶

Bitte melden Sie sich an, um zu kommentieren

[Anmelden](#) | [Registrieren](#)

WIKILEAKS



Assange kämpft gegen seine Autobiografie

Gegen den Willen des Protagonisten hat der Verlag die Biografie von Wikileaks-Gründer Assange veröffentlicht. Der sieht

HTTPS



Verschlüsselte Datenübertragung ist nicht sicher

Eine schon bekannte Sicherheitslücke in der Datenübertragung per HTTPS

APP LOOPCAM



Digitales Daumenkino

Animierte GIF-Dateien waren in der Frühzeit des Webs weit verbreitet und sind heute nahezu ausgestorben. Eine App belebt sie nun wieder, als Mini-Filme zum

DAS SCHWARZE AUGE



Zu deutsch für den Rest der Welt

"Das Schwarze Auge" ist der Klassiker unter den Pen-&-Paper-Rollenspielen. Als Computerspiel war es dagegen nie international

sich gelinkt und hat nun einen Feind mehr. [\[weiter...\]](#)

SOZIALES NETZWERK Facebook riskiert seine Popularität

ONLINENETZWERK Facebook will das ganze Leben abbilden

ROBIN MEYER-LUCHT Er liebte die Debatte

konnte erstmals ausgenutzt werden. Von dem Hack ist nicht nur das Online-Banking betroffen. [\[weiter...\]](#)

ILSE AIGNER "Bei Facebook sehe ich viele Fragezeichen"

JON CALLAS ZU DATENSCHUTZ Netzunternehmen provozieren mehr Staatskontrolle

GOOGLE Datenschützer geben Analytics ihren späten Segen

Selberdrehen. [\[weiter...\]](#)

MICROSOFT WINDOWS 8 Windows neu gedacht

E-READER Neue Hardware lässt Amazon alt aussehen

AMAZON KINDLE Amazon will Schwächen von Android umgehen

erfolgreich. Es gibt aber neue Anläufe. [\[weiter...\]](#)

AGE OF EMPIRES ONLINE Ein großer Name wird verschenkt

GESCHLECHTERROLLEN Games, die ein Leben veränderten

NINTENDO 3DS Preisnachlass beim 3DS soll Spiele-Entwickler beruhigen

SERVICE

Abo-Services

Uni-Services

Kulturangebote

ZEIT Akademie

Kataloge

Automarkt

Jobsuche

Partnersuche

Immobiliensuche

Spiele

Headhunter

Shopping & Geschenke

Ferienhäuser

Ticket-Shop

Hörbücher

Fotokunst

Tarifvergleiche

Versicherungsvergleiche

Arztsuche

Statistiken

STARTSEITE	POLITIK	WIRTSCHAFT	MEINUNG	GESELLSCHAFT	KULTUR	WISSEN	DIGITAL	STUDIUM	KARRIERE	LEBENSART	REISEN	AUTO	SPORT
	Deutschland	Unternehmen		Zeitgeschehen	Literatur	Gesundheit	Internet	Uni-Leben	Bewerbung	Mode			
	Ausland	Geldanlage		Familie	Film & TV	Umwelt	Datenschutz	Hochschule	Beruf	Essen & Trinken			
		Börse		Schule	Musik	Geschichte	Mobil	Rankings		Partnerschaft			
					Kunst		Games	Studiengänge					

ZEIT ONLINE

ANGEBOTE: [Abo](#) [Audio/E-Paper](#) [Shop](#) [ZEIT Reisen](#) [ZEIT für die Schule](#) [ZEIT Veranstaltungen](#)

VERLAG: [Insrieren](#) [Mediadaten](#) [Presse](#) [Unternehmen](#) [Rechte & Lizenzen](#)

[Mobil](#) [Newsletter](#) [RSS](#) [Blogs](#) [Fotostrecken](#) [Leserartikel](#) [Netiquette](#) [Video](#) [Print-Archiv](#) [Bildrechte](#) [Datenschutz](#) [AGB](#) [Impressum](#) [Hilfe / Kontakt](#)

Sie befinden sich hier: [Digital](#) ► [Mobil](#) ► iPad: Sängerin Björk macht auf App