

Namadeus - Play your Name with Mozarts Game (Programmierung des Mozartschen Namensspiels KV516f für das Haus der Musik)

Ziele der Transferaktivität

Das in der Bibliothek des Pariser Musikkonservatoriums aufbewahrte Original-Notenblatt von W.A. Mozart mit dem Fragment KV 516f wird bis heute immer wieder für ein musikalisches Würfelspiel gehalten oder gar mit dem Mozart zugeschriebenen Würfelspiel KV294 verwechselt. Hideo Noguchi legte 1990 einen Vorschlag für die Entschlüsselung dieser in der Musikgeschichte bislang einzigartigen Kombinations-Komposition vor, nach der die unzusammenhängenden Takte nach einem Regelwerk den Buchstaben des Alphabets zugeordnet werden, wodurch Namen oder andere Worte in Melodien umgesetzt werden können. Für das Haus der Musik wurde 2011 am Institut für Musikwissenschaft der von Noguchi vorgeschlagene Algorithmus in ein interaktives Programm umgesetzt, welches bis heute permanent ausgestellt/angewendet wird (Programmierung: Christoph Reuter, Grafik: Iby-Jolande Varga, Instrumentierung: Stephen Ferguson). Ein Nachfolge-Projekt gemeinsam mit dem Haus der Musik und dem Musikwissenschaftlichen Institut war die Ausstellung zu **RESOUND Beethoven** (2016, inkl. Tompeterautomat) zusammen mit Birgit Lodes und Martin Haselböck. Weitere Projekte im Sinne von Third-Mission waren/sind **FFG-Projekte** gemeinsam mit klein- und mittelständischen Unternehmen zu Soundmasking and Office Design (2014), zur Korrelation von Licht und Sound (2016), zur Schallbelastung im Wohnbereich (Einreichung 2018), darüber hinaus **Auftragsforschungen** für die **AKM** (2016-2017, Einsatz/Wirkung von Musik in Hotellerie- und Gastronomiebetrieben) und den **ORF** (2015, Ermittlung der Gewinnchancen für EurovisionSongContest-Beiträge) sowie Langzeitpegelmessung beim **Donauinselfest** (2014, zusammen mit Hörgeräte/Akustikfirmen und der MDW), Erstellung einer Sample-Library des originalen Mozart-Hammerflügels für die **Salzburger Stiftung Mozarteum** (2016-2017), Unterstützung des **Synthesizer-Herstellers Clavia Nord** (Stockholm) bei der Implementierung einer Impulsformungs-Synthese, mehrere **Dissertationsprojekte** im Bereich der angewandten industrienahen Forschung (Audiologos, Hörgeräte-Akustik, Virtual Reality-Akustik) u.a..

Projektverantwortliche

Univ.-Prof. Dr. Christoph Reuter

Affiliation der Transferaktivität an der Universität Wien

Philologisch-Kulturwissenschaftliche Fakultät; Musikwissenschaftliches Institut der Universität Wien; Fachbereich Systematische Musikwissenschaft

Projektlaufzeit

2011-2011

Finanzierung der Transferaktivität

Spende an das Institut für Musikwissenschaft vom Haus der Musik, Finanzierung einer studentischen Hilfskraft (Honorarvertrag direkt mit dem Haus der Musik)

Kontaktperson

Christoph Reuter (christoph.reuter@univie.ac.at)

Projektbeschreibung

Zielgruppe: BesucherInnen des Hauses der Musik (ca. 180.000 bis 200.000 pro Jahr) sowie TeilnehmerInnen von Einzelausstellungen/Präsentationen (u.a. 'Lange Nacht der Museen', auf Spanisch fest installiert im 'Casa de la Música Viena' [Mexiko, seit 2015], 'Wissensraum-Projekt' [Wien 2016], Ecsite-Konferenz in Graz [2016], Einsatz bei der Vorbereitung des Sommernachtskonzertes der Wiener Philharmoniker am 25. und 26.5.2016 etc.). Entwickelt wurde das Interaktive Programm mit Flash/Actionscript 2 am Musikwissenschaftlichen Institut der Universität Wien (in Absprache mit Helmut Lenhardt und Frank Weihermüller, beide Haus der Musik). Vorgabe war es, es in einer möglichst intuitiv über Touchscreen bedienbaren zweisprachigen (englisch/deutsch) Benutzeroberfläche zu halten, auf der MuseumsbesucherInnen beliebige Namen/Wörter eingeben und nach Mozarts Regeln in Musik umsetzen können. Die Noten sollen angezeigt werden und in verschiedenen Instrumentationen auch harmonisiert abspielbar sein. Das Programm soll mit der Kasse im Museumsshop kommunizieren können, sodass Besucher ihre Mozart-Komposition gegen eine Gebühr von 2,90 Euro mitnehmen können. Zudem sollen historisch aufgearbeitete Hintergrundinformationen zu Entstehung und Funktionsweise des Mozartschen Fragments KV516f jederzeit verfügbar sein.

Programmierung/Konzept: Christoph Reuter; Grafikdesign/Usability: Iby-Jolande Varga; Harmonisierung/Instrumentierung: Stephen Ferguson; Musikhistorische Beratung: Rainer Schwob; Beta-Testing: Christoph Hümmer

Implementiert wurde die Software auf einem museumseigenen Rechner zusammen mit Frank Weihermüller, der bis heute auch das System wartet. Beschreibung des KV516f und seine Umsetzung in: Reuter, Christoph: Namadeus - Play Your Name With Mozarts Game (KV516f). In: Musikpsychologie - Jahrbuch der Deutschen Gesellschaft für Musikpsychologie, Band 23, Interdisziplinäre Ansätze. Hogrefe, Göttingen 2013, S. 154-159. Pressemeldungen etc. unter <http://www.chr-reuter.de/presse>

Ergebnisse/Wirkung (Impact)

Pro Jahr besuchen ca. 200.000 Touristen und Musikinteressierte das Haus der Musik, von denen ein großer Teil die Räume zu den österreichischen Komponisten besucht, in dem das Namadeus ausgestellt ist (im Mozart-Raum). Ca. 5-10% der Besucher nehmen für eine Gebühr von 2,90 Euro eine Komposition mit ihrem Namen mit (sodass pro Jahr ein Zusatzgewinn von ca. 29.000 bis 58.000 erwirtschaftet wird). Das Namadeus läuft seit 2011 problemfrei und plattformunabhängig und gehört zu den Vorzeige-Installationen am Haus der Musik.

Transferaspekt der Aktivität

Es wird spielerisch und interaktiv musikhistorisches Wissen an breite Bevölkerungsschichten vermittelt, während das Namadeus gleichzeitig eine zusätzliche Einnahmequelle für das Haus der Musik darstellt.

Überprüfung der Zielerreichung

Die Zielerreichung wurde sowohl während der Entwicklung des Programms (inkl. Betatesting) eingehend geprüft, als auch bei der Abnahme des Programms durch das Haus der Musik. Der störungsfreie Dauereinsatz der Software seit 2011 bei einem hohen Besucherdurchsatz, die Zusatzeinnahmen durch Verkauf der erstellten Noten sowie der Einsatz des Programms bei besonderen Anlässen ('Lange Nacht der Museen', Wissensraum-Projekt' [Wien 2016], Ecsite-Konferenz [Graz 2016], Sommernachtskonzert Wiener Philharmoniker [2016], u.a. auch beim Campusfest 2016 etc.) sprechen dafür, dass das Ziel der Transferaktivität mehr als erreicht wurde.

Maßnahmen, um die Transferaktivität längerfristig durchzuführen bzw. auszuweiten

Das Namadeus läuft bis heute im Haus der Musik. Ende 2016 hat sich mit der Modernisierung und Erweiterung des dortigen Musikalischen Würfelspiels durch das Musikwissenschaftliche Institut (Fachbereich Systematische Musikwissenschaft) ein zusätzliches Nachfolgeprojekt ergeben.

Sichtbarmachung der Transferaktivität

Das Namadeus wird seit 2011 vom Haus der Musik in den verschiedensten Medien beworben und gehört zu den Vorzeige-Installationen des Hauses.

Homepage/Publikationen

<http://www.hausdermusik.com/namadeus>

<http://www.hausdermusik.com/en/the-sound-museum/3rd-floor-the-great-composers/namadeus>

<http://www.stadt-wien.at/kunst-kultur/museum/haus-der-musik-klangmuseum-wien.html>

https://medienportal.univie.ac.at/uniview/wissenschaft-gesellschaft/detailansicht/artikel/eine-kleine-namensmusik/?no_cache=1

<http://www.krone.at/wien/haus-der-musik-nur-schauen-war-gestern-interaktives-museum-story-484126>

http://homepage.univie.ac.at/christoph.reuter/reuter/wien_holding_broschuere_2012.pdf

weitere Links unter <http://www.chr-reuter.de/presse>

Reuter, Christoph: Namadeus - Play Your Name With Mozarts Game (KV516f). In: Musikpsychologie - Jahrbuch der Deutschen Gesellschaft für Musikpsychologie, Band 23, Interdisziplinäre Ansätze. Hogrefe, Göttingen 2013, S. 154-159.

Schlagworte/Keywords

interaktive Museumsinstallation; angewandte Musikwissenschaft; applied musicology; Mozart; Musikvermittlung; Kulturvermittlung; musical transfer; cultural transfer; Musikinformatik; music informatics