

DE DIGITALE BELOFTE VOOR EEN HEILIG MEDIUM

Een onderzoek naar immersie in het klassieke concert door middel van de mobiele applicatie Wolfgang



Anna Sophie Torn
Studentnummer: 3150097
Nieuwe Media & Digitale Cultuur
Masterthesis
Eerste lezer: Michiel de Lange
Tweede lezer: Imar de Vries
16 november 2015

SAMENVATTING

In deze thesis staat de vraag centraal hoe de mobiele applicatie Wolfgang immersie in het klassieke concert kan vergroten en door welke aspecten daarbij een geheel immersieve beleving wordt belemmerd. Immersie betekent letterlijk ‘onderdompeling’ en wordt gehanteerd wanneer een gebruiker van een medium zich waant in de virtuele wereld die door een medium wordt gecreëerd. De term komt veel voor in literatuurwetenschap en gamestudies, waarbij verschillende niveaus van immersie worden onderscheiden. Binnen de literatuurwetenschap betreft dit in toenemende volgorde de volgende vier niveaus: concentratie, imaginaire betrokkenheid, vervoering en verslaving. Voor games zijn drie niveaus te onderscheiden: betrokkenheid, absorptie en totale immersie.

Sinds zijn ontstaan is het klassieke concert sterk getransformeerd. Het begon als een sociale aangelegenheid waarbij eten en praten geen ongewone gedragingen waren, maar tegenwoordig is dat heel anders: de hedendaagse concertbezoeker dient stil te zijn, zijn telefoon uit te zetten en rustig op zijn stoel te blijven zitten. Deze gedragsregels zijn het resultaat van de status die het klassieke concert in de twintigste eeuw heeft verkregen, als reactie op de elite die behoefte kreeg aan iets sacraals: kunst kan daarbij als een vervanging voor religie worden beschouwd. In dit onderzoek benoem ik deze status dan ook als ‘heilig’. Deze heilige status schrikt veel mensen af, waardoor vandaag de dag moderne technologieën worden aangedragen om het klassieke concert te vernieuwen en aantrekkelijker te maken voor een groter publiek.

In dit onderzoek is een *material object analysis* uitgevoerd van de app Wolfgang. Wolfgang belooft de luisteraar van het klassieke concert de muziek ‘te begrijpen en te beleven als nooit tevoren’. Dit is gebaseerd op de stelling dat meer kennis voor meer genieten zal zorgen. Daarnaast willen de makers van de app, cultuuradviseur Johan Idema en ontwerpbureau Fabrique, een discussie op gang brengen over de etiquette in de klassieke concertzaal, waarin gedragsregels gelden omtrent sociale omgang: tijdens het concert dienen de bezoekers zich stil te houden en vooral geen contact te zoeken met medebezoekers. In het ontwerp van de app zijn dan ook een aantal belangrijke kenmerken opgenomen die in deze context relevant zijn. Ten eerste is de informatie die op het scherm wordt geprojecteerd bondig en gedoseerd. Ten tweede is het ontwerp ingetogen door het zwarte scherm en is de app individueel te gebruiken omdat het een app betreft voor de smartphone: een individueel medium. Als laatste is er gekozen voor alleen tekst en niet voor afbeeldingen, en de timing van de teksten wordt bepaald op basis van het verloop van de muziek.

Uit de *material object analysis* blijkt echter dat de app haar belofte niet geheel waarmaakt, al lijkt dit in eerste instantie wel het geval. De teksten die tijdens het gebruik van

de app op het scherm verschijnen, betreffen teksten over het werk, de componist, de instrumenten en uitspraken van deskundigen over het werk. Met de tekst wordt dus een grotere virtuele wereld gecreëerd dan zonder het gebruik van de app: de virtuele wereld van muziek betreft virtuele tijd en de tekst van de app vult dit aan met virtueel leven. Tegelijkertijd bestaan er daarentegen aspecten die een gehele immersieve beleving belemmeren. In het gebruik van de app bestaat de verleiding om de smartphone te gebruiken voor andere doeleinden, en de aandacht van de gebruiker moet worden verdeeld tussen de performance op het podium en de informatie op het scherm van de telefoon. Daarnaast kan de tekst uitnodigen tot sociaal contact, waardoor het bewustzijn van de gebruiker te veel in de fysieke realiteit kan blijven. Tot slot vergt het lezen van de tekst een andere cognitieve inspanning dan het luisteren naar muziek.

Naar aanleiding van de *material object analysis* kunnen dan ook twee niveaus van immersie worden onderscheiden: betrokkenheid en vervoering. Het immersieniveau van het gebruik van de app blijft steken bij een tweede niveau omdat een volledige immersie uitblijft door de genoemde belemmeringen. De analyse heeft bovendien uitgewezen dat er een verschil kan bestaan tussen verschillende doelgroepen: voor een potentieel publiek dat wordt afgeschrikt door het heilige karakter van het klassieke concert kan de app immersie vergroten, voor een ervaren publiek met kennis van muziek kan de app juist een verkleining van immersie betekenen.

Dit onderzoek heeft uitgewezen hoe de mobiele applicatie Wolfgang immersie kan vergroten tijdens het klassieke concert maar heeft ook inzichten verschaft in het bestaan van het klassieke concert in de context van een moderne mediamatschappij. Door in te spelen op verschillende behoeftes waarbij de heilige status van het traditionele format wordt losgelaten en flexibeler met het medium wordt omgegaan, zal een groter publiek kunnen worden bediend.

INHOUDSOPGAVE

1. Overleven in de 21^e eeuw: het klassieke concert in een moderne mediamaatschappij	7
§1.1 Relevantie	8
§1.2 Opbouw	11
§1.3 Methode	11
2. Immersie	15
§2.1 Opgaan in een andere wereld	15
§2.2 Niveaus van immersie	16
3. De belofte van mediatechnologie	21
4. Wolfgang	24
§4.1 Objectbeschrijving	24
§4.2 Representatieanalyse	26
§4.2.1 <i>Tekstuele representatie</i>	26
§4.2.2 <i>Visuele representatie</i>	28
§4.2.3 <i>Interfacerepresentatie</i>	29
§4.3 Opgaan in het virtuele	30
§4.3.1 <i>Niveaus van immersie</i>	33
5. Conclusie	38
§5.1 Discussie	40
Referenties	43

1. OVERLEVEN IN DE 21^E EEUW: HET KLASSIEKE CONCERT IN EEN MODERNE MEDIAMAATSCHAPPIJ

Met Wolfgang begrijp en beleef je klassieke muziek als nooit tevoren.

– Website Wolfgang 2015

Bovenstaande belofte is gemaakt door de makers van Wolfgang (2015), een mobiele applicatie die tijdens een klassiek concert de luisteraar van informatie over de muziek voorziet en hem daardoor helpt klassieke muziek beter te begrijpen. Meer kennis leidt vervolgens tot meer genieten van de muziek, zo wordt op de presentatie van Wolfgang op 26 mei 2015 gesteld door Johan Idema, initiatiefnemer van de app.

Technologie wordt dikwijls aangedragen als oplossing voor hedendaagse problemen en zo ook voor het ontoegankelijke karakter van het klassieke concert. In het verkennende onderzoek *Een heilig medium* (Torn, 2015) komt deze staat van het klassieke concert in onze moderne maatschappij al naar voren: in dit onderzoek nam ik interviews af om erachter te komen hoe dit afstandelijke karakter te verklaren is, en hoe geëxperimenteerd wordt met het klassieke concertformat om het medium te vernieuwen en aantrekkelijker te maken door de afstand tussen publiek en muziek te overbruggen. Ik interviewde drie experts: Dick Rijken, directeur van STEIM (Studio voor Elektro-Instrumentale Muziek), Chris Duindam (klassiek violist en hoofdvakdocent aan het Utrechts Conservatorium) en Eva Huisman (marketeer Klassieke muziek bij concertpodium TivoliVredenburg). In deze inleiding volgt nu een korte samenvatting van de interviews die met de deskundigen zijn afgenomen.

Het klassieke concert is in de laatste eeuw in een conservatief jasje gestoken en sindsdien is er maar weinig veranderd. Rijken meent dat de verandering in het klassieke concert te wijten is aan de elite, die behoefte had aan iets sacraals. Kunst is daardoor de vervanging geworden voor religie:

Als je kijkt hoe we over kunst schreven met name begin twintigste eeuw dan kom je begrippen tegen als ‘het sublieme’ en dat is eigenlijk een vervanging voor ‘het goddelijke’, maar dan zonder god. Iets wat zo mooi is dat het alles overstijgt, zodat je een soort universele ervaring krijgt. (Rijken in Torn 2015)

Duindam stelt dat sinds de Franse Revolutie de kunsten zijn gemystificeerd en buiten de maatschappij zijn geraakt, terwijl deze voorheen juist onderdeel waren van de maatschappij: muziek werd geschreven naar aanleiding van een politieke gelegenheid en kon zelfs een politiek idee uitdragen, zoals bijvoorbeeld bij de muziek van de Italiaanse componist Giuseppe Verdi het geval was. Muziek kon ook een wetenschappelijke functie hebben, waarbij harmonie en contrapunt bijvoorbeeld symbool waren voor zwaartekracht en mechanica. Cultuur is tegenwoordig echter tot iets bijzonders gemaakt, iets aparts, waardoor het hoogdrempelig is geworden en buiten de maatschappij valt (Duindam in Torn 2015, bijlage III). Dit sacrale karakter komt tot uiting in het medium van het klassieke concert: het

vindt plaats in een ‘tempel’, zoals het Concertgebouw in Amsterdam, en er bestaat een duidelijke scheiding tussen musici en publiek door een optreden op een verhoogd podium en een verbod op praten tijdens het concert. De gedragsregels die er gelden betreffen conventies: het zijn geen vastgelegde regels, maar door de context van de klassieke concertzaal wordt dit wel afgedwongen. Het wordt absoluut niet op prijs gesteld wanneer sociale conversaties worden gestart of een telefoon afgaat en zelfs een hoestje kan tot irritaties leiden. Dit resulteert in een ontoegankelijk wereld – een die afschrikt.¹ In 2011 kondigde oud-staatssecretaris van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap Halbe Zijlstra zijn miljoenenbezuinigingen aan op kunst en cultuur (Bockma in de Volkskrant 2011), die indirect een reactie waren op dit heilige en dus ontoegankelijke karakter van de kunsten. De kunsten dienen hierdoor niet meer een groot en gevarieerd publiek en dat deed de overheid besluiten om de subsidies op kunst en cultuur te verminderen. Deze ingrijpende boodschap betekende dat de klassieke muzieksector drastisch moest hervormen en zo niet, moest verdwijnen.

Mijn positie van zowel musicus als mediawetenschapper is in dezen uniek: er zijn weinig of geen musici in Nederland die op dezelfde manier geschoold zijn in het nieuwe mediavakgebied. Deze bijzondere combinatie stelt mij dan ook in staat om het klassieke concert te beschouwen als een medium in een bredere maatschappelijke context van een moderne maatschappij waarin nieuwe media alomtegenwoordig zijn. Een onderzoek waarin ik zowel mijn kennis van de mediawetenschap als mijn expertise als violist kan inzetten resulteert in een zeer relevante aanvulling op het huidige debat over het klassieke concert in een moderne mediamaatshappij.

§1.1 Relevantie

In deze thesis tracht ik het klassieke concert te bezien in een bredere maatschappelijke context: een context van een moderne multimediamaatshappij, waarin het traditionele medium het klassieke concert haar bestaansrecht probeert te verdedigen. Ik wil dit illustreren met een voorbeeld uit de Performance Studies waarin objecten worden bestudeerd binnen hun eigen context, oftewel als spelers binnen een relatie. In het boek *Performance Studies: An Introduction* (2013) noemt Richard Schechner, professor Performance Studies aan New York University, een voorbeeld van het schilderij: binnen de Performance Studies wordt het ‘gedrag’ van het schilderij bestudeerd. Dat houdt in dat niet alleen wordt onderzocht wanneer en door wie het is gemaakt, maar vooral hoe het interacteert met mensen die het schilderij bekijken en hoe het verandert in de tijd. Schechner benadrukt namelijk dat zelfs wanneer een object stabiel lijkt te zijn, zoals een schilderij, het toch verandert: “The artifact may be relatively stable, but the performances it creates or takes part in can change radically” (Schechner 2013, 2). Vanuit het perspectief van Performance Studies wordt nagedacht over de omstandigheden waarin een schilderij is gemaakt en over de setting, dus bijvoorbeeld de plek van tentoonstelling, die

¹ In dit onderzoek zal ik dit afstandelijke karakter dat tot uiting komt in het klassieke concertformat, benoemen als een ‘heilige status’. Dit is een term die ik zelf hanteer, maar ook in de interviews met de experts kwamen soortgelijke benamingen naar voren, zoals bijvoorbeeld ‘mystificatie van de kunsten’ (Duindam in Torn 2015, bijlage III) en de kunsten als ‘het sublieme’ (Rijken in Torn 2015, bijlage I).

mogelijk de receptie van het schilderij beïnvloedt (ibid.). Dit voorbeeld illustreert de academische relevantie van mijn onderzoek en dus hoe noodzakelijk het is om het klassieke concert in een nieuw licht te bestuderen, in een tijd waarin nieuwe media dit oude traditionele medium lijken te verdringen. Nieuwe media worden daarentegen ook ingezet om het klassieke concert te vernieuwen, in deze thesis staat dan ook de mobiele applicatie Wolfgang centraal die in een klassiek concert kan worden ingezet voor het verschaffen van meer informatie. De makers beloven met deze app meer begrip en een betere beleving van de muziek wat een vergroting van immersie zou kunnen betekenen. Vanuit mediawetenschappelijk perspectief wordt in deze thesis onderzocht hoe deze immersie tot stand kan komen en bovendien levert deze thesis nieuwe inzichten op in het onderzoek naar immersie door de bestudering van de implementatie van een moderne mediatechnologie, de smartphone, in een oud medium, het klassieke concert. Daarnaast moet ook worden benadrukt dat in deze thesis het klassieke concert vanuit mediawetenschappelijk perspectief wordt onderzocht: twee velden worden bij elkaar gebracht die voorheen nog maar nauwelijks in samenhang zijn bestudeerd. Nieuwe inzichten in hoe het klassieke concert mogelijk in de behoeften van het moderne publiek tegemoet kan komen, maakt dit onderzoek ook sterk maatschappelijk relevant.

In deze thesis zal worden onderzocht hoe de mobiele applicatie Wolfgang immersie in het klassieke concert kan vergroten en door welke aspecten daarbij een geheel immersieve beleving wordt belemmerd. Immersie kan letterlijk vertaald worden als ‘onderdompeling’ in een andere wereld: een inleving in een wereld die door een medium wordt gecreëerd. Dit kan bijvoorbeeld worden gecreëerd door literatuur, games, film en ook door muziek, zoals in deze thesis zal worden onderzocht. Immersie kent verschillende niveaus: het laagste niveau betekent dat de inleving in de gemedieerde wereld nog te veel concentratie vergt, terwijl bij het hoogste niveau van immersie, totale immersie, de gebruiker geheel opgaat in de wereld die door het medium wordt gecreëerd; hierbij hebben stimuli in de fysieke realiteit geen invloed meer op de beleving van de gebruiker (Munday 2007, 56).

Hoewel immersie tegenwoordig veelal wordt geassocieerd met een door een computer gecreëerde realiteit, was er ook in oude media al sprake van immersie. Leon Battista Alberti, een Italiaanse schilder uit de vijftiende eeuw, geeft bijvoorbeeld met zijn ‘raam’ al aan hoe perspectief kan worden gecreëerd in schilderijen (Lister *et al.* 2010, 115). In het theoretische kader dat na deze inleiding volgt, zal worden stilgestaan bij immersie in literatuur en games, omdat het fenomeen in deze onderzoeksvelden het meeste wordt besproken en omdat mij dit handvatten geeft om immersie in muziek te bestuderen, zoals bijvoorbeeld de niveauperdelingen van immersie die in beide onderzoeksvelden zijn geconstrueerd (Ryan 2001; Brown en Cairns 2004).

Onderzoek naar immersie in muziek is nog niet uitgevoerd, waardoor dit onderzoek dan ook een relevante aanvulling kan zijn op de al bestaande literatuur over immersie. Bovendien bestaat er nog geen onderzoek over immersie in het kader van een combinatie van verschillende media; dit onderzoek ik zelf in deze thesis, aan de hand van de implementatie van een mobiele app in de

klassieke concertzaal. Maatschappelijk is dit onderzoek ook relevant, gezien een grotere immersieve beleving mogelijk kan bijdragen aan een toegankelijker karakter van het klassieke concert.

Ik heb in deze thesis voor de notie van immersie gekozen om verschillende redenen. Allereerst is immersie kenmerkend voor sommige nieuwe media, zoals bijvoorbeeld voor de 3D-bril Oculus Rift². In het boek *Music, Electronic Media and Culture* wordt immersie genoemd als een van de kenmerkende principes van digitale technologieën (Waters in Emmerson 2000, 62). Een technologie waarvan immersie een kenmerkend aspect is, kan dan ook ingezet worden om een ander medium immersiever te maken. Zo kan bijvoorbeeld door de toepassing van een game op de Oculus Rift, oorspronkelijk bedoeld voor bijvoorbeeld een platform zoals de pc, een grotere immersie worden bewerkstelligd. In hoofdstuk 3 zal duidelijk worden dat digitale technologieën dan ook een belofte lijken te zijn voor het klassieke concert en hier zullen initiatieven worden genoemd die immersie in het klassieke concert trachten te vergroten. In hoofdstuk 4 zal aan de hand van de *material object analysis* van Wolfgang worden nagegaan of technologie deze belofte ook kan nakomen. Dit brengt mij bij de tweede motivatie voor onderzoek naar immersie: Wolfgang. Deze mobiele applicatie belooft een immersievere beleving voor de bezoeker, omdat deze meer inzicht in en kennis over de muziek verschaft. De kennis die de app verstrekt zal leiden tot een rijkere beleving van de muziek, zo stelt initiatiefnemer Johan Idema, oftewel: een grotere immersieve beleving.

De derde motivatie voor de keuze voor immersie is om zijn verband met de toegankelijkheid van het concert te onderzoeken. De makers beloven met hun app een rijkere beleving en meer begrip van de muziek en dit zou dan ook kunnen impliceren dat dit ten goede komt aan de toegankelijkheid van een klassiek concert. Het ontoegankelijke karakter van het klassieke concert is te wijten aan zijn heilige status, die te maken heeft met gedragsregels, het concertformat en de moeilijkheid van de muziek. Wanneer immersie ook daadwerkelijk wordt vergroot met de app, zou dat ook kunnen leiden tot makkelijker toegang tot een klassiek concert. Immers, wanneer meer kennis wordt geboden, hoeft het klassieke concert niet meer beschouwd te worden als ‘moeilijk’ wat een van de afschrikwekkende aspecten betreft. Hierbij moeten echter wel twee belangrijke kanttekeningen worden geplaatst. Immersie kan namelijk één element zijn in het toegankelijker maken van het klassieke concert. Zoals gezegd zijn er meerdere aspecten die het heilige karakter versterken en die niet allemaal door een grotere immersieve beleving kunnen worden afgezwakt. Wel kan de app, door het gebruik van de smartphone, een ander element zoals de sociale etiquette veranderen en daarmee toegankelijkheid verbeteren. Daarnaast hoeft een vergroting van immersie niet voor elke doelgroep een verbetering van toegankelijkheid te betekenen. Een doelgroep die verstand heeft van de muziek en dan ook geen problemen heeft met het inleven in de muziek, kan alsnog belet worden om een klassiek concert te

² De Oculus Rift is een *virtual reality*-bril die de bewegingen van het hoofd van de gebruiker meet en zo de *visuals* aanpast op wat de gebruiker in de realiteit zou zien. Dit maakt dat games die met de Oculus Rift worden gespeeld als realistischer worden ervaren. Daarnaast wordt de gebruiker in zijn zicht geheel geïsoleerd van de visuele input van de fysieke realiteit (zijn ogen worden geheel afgeschermd door de bril), waardoor de gebruiker zich beter kan inleven in de gemedieerde wereld van de game.

bezoeken door de overige heilige aspecten ervan. Kortom, immersie en toegankelijkheid kunnen niet één op één aan elkaar gelijkgesteld worden, maar een grotere immersieve beleving kan (voor een specifieke doelgroep) wel gedeeltelijk bijdragen aan een toegankelijker klassiek concert.

§1.2 Opbouw

Na deze inleiding volgt allereerst het tweede hoofdstuk, waarin aan de hand van een theoretisch kader dieper zal worden ingegaan op immersie. In hoofdstuk 2 zullen de volgende deelvragen centraal staan: hoe wordt immersie gedefinieerd in literatuurwetenschap en gamestudies, en welke niveaus van immersie worden hierbij onderscheiden? In dit hoofdstuk zal literatuur worden besproken van Mary-Laure Ryan (2001), Emily Brown en Paul Cairns (2004) en Rod Munday (2007). Voor deze auteurs is gekozen omdat zij over immersie spreken in de context van literatuur en games, en omdat zij een niveauperdeling van immersie hebben geconstrueerd die ik als basis heb genomen voor de niveaus van immersie in muziek.

De maatschappelijke relevantie komt naar voren in hoofdstuk 3 waarin ik zal ingaan op de stelling dat technologie een belofte lijkt te zijn voor het vernieuwen van het klassieke concertformat. Centraal in dit hoofdstuk staat de volgende deelvraag: waarom worden moderne mediatechnologieën ingezet om het klassieke concertformat te vernieuwen? Hierbij komt literatuur van onder anderen Mina Yang (2014) en Richard Topgaard (2014) aan bod. Deze auteurs nemen een sterke stelling in over de inzet van digitale technologieën in het klassieke concert: digitale technologieën zouden volgens hen een redmiddel kunnen zijn om het klassieke concert te hervormen en daarmee meer bezoekers aan te trekken.

Of technologie hier inderdaad toe in staat is, zal blijken in hoofdstuk 4: hier wordt een *material object analysis* van de app Wolfgang uitgevoerd. De theorie over immersie en immersieniveaus in hoofdstuk 2 stelt mij in staat om in de analyse te kunnen beoordelen van welke virtuele realiteit in muziek en met de app sprake is, en welke niveaus van immersie hier vastgesteld kunnen worden naar aanleiding van het gebruik van Wolfgang in een klassiek concert. In dit vierde hoofdstuk zal dan ook een antwoord worden geformuleerd op de hoofdvraag: hoe kan de mobiele applicatie Wolfgang immersie in het klassieke concert vergroten en door welke aspecten wordt daarbij een geheel immersieve beleving belemmerd? De verwachting is dat de app gedeeltelijk zijn belofte waarmaakt. Aan de ene kant verschaft het inderdaad meer informatie over de muziek en de componist, waardoor er een grotere imaginaire wereld kan ontstaan in de fantasie van de gebruiker dan zonder de app, maar door media aspecten zal een geheel immersieve beleving bij de gebruiker uitblijven.

§1.3 Methode

Om de hoofdvraag te beantwoorden zal er in hoofdstuk 4 een *material object analysis* worden uitgevoerd waarin wordt nagegaan hoe de app Wolfgang kan bijdragen aan een immersieve beleving van de concertbezoeker. In de *New Media Studies Method Reader* (2014) wordt dit type analyse

toegelicht en gedefinieerd door nieuwe-mediawetenschapper Marianne van den Boomen en kunstwetenschapper Ann-Sophie Lehmann. In een *material object analysis* is een mediaobject het object van studie; dit kan hardware zijn (bijvoorbeeld een tablet of een smartphone), software (bijvoorbeeld Photoshop of een app) of een representatie (zoals een film op YouTube of een MRI-scan) (Van den Boomen en Lehmann 2014, 9). In dit onderzoek is het object van studie de mobiele applicatie Wolfgang. In een *material object analysis* wordt het object bestudeerd en gezocht naar *affordances*³, restricties en codes. Dit type analyse verschilt van een tekstuele analyse in die zin dat er niet wordt gekeken naar de culturele betekenissen in de tekst, maar waarin wordt onderzocht hoe bijvoorbeeld design en materiaal invloed hebben op de interactie tussen gebruiker en het medium en wat dit betekent voor de context waarin dit object is gesitueerd (ibid., 9-10). In dit onderzoek zal dan ook geen tekstuele analyse worden uitgevoerd, maar een *material object analysis* waarin onderzoek zal worden gedaan naar de werking van de app en de betekenis voor de context van het klassieke concert.

Dit brengt mij vervolgens bij mijn keuze voor dit type analyse. Ik heb gekozen voor een *material object analysis* omdat de app Wolfgang een materieel object betreft: door middel van deze analyse kunnen de kenmerken en het gebruik worden blootgelegd. Een groot voordeel van deze analyse met betrekking tot het klassieke concert is dat hierin aandacht wordt besteed aan de context waarin de app wordt gebruikt. Dit blijkt in dit geval erg belangrijk te zijn omdat de context bepalend is geweest voor het ontwerp van de app en omdat hierin bovendien kan worden toegelicht hoe gedragingen die onvoorzien zijn ook ongewenst zijn voor de context waarin de app wordt gebruikt.

Een tekortkoming van deze methode daarentegen is dat het gebruik van de app door andere gebruikers niet wordt onderzocht: in dit onderzoek zullen geen interviews worden opgenomen waarin inzicht wordt verschaft hoe anderen de app ervaren en voor welke doelgroep deze app dan ook het meest geschikt zal zijn. Ik baseer mijn analyse op mijn eigen bevindingen en dat kan, gezien mijn positie als professioneel musicus, een eenzijdig en niet geheel betrouwbaar beeld geven. Daarnaast wordt er niet diep ingegaan op de betekenis van de tekst die op het scherm verschijnt; een tekstuele analyse wordt daarbij dus niet (volledig) gedaan waardoor inzichten over wat voor soort teksten het meest informatief en het minst afleidend zijn, uitblijven.

In een *material object analysis* bestaan twee niveaus⁴ van beschrijving, analyse en reconstructie die ik ook in de analyse van Wolfgang zal hanteren:

- A. Objectbeschrijving: hierin worden algemene specificaties beschreven over de vorm en het materiaal op het eerste gezicht (Van den Boomen en Lehmann 2014, 11).

³ Een *affordance* is een kenmerk van een technologie dat bepalend is voor het gebruik van het object. Dit begrip werd geïntroduceerd door ontwerper Donald Norman die het gebruikte om aspecten van consumentengebruik te beschrijven (Norman in Schäfer 2011, 19).

⁴ In de analyse zoals beschreven door Van den Boomen en Lehmann bestaat er ook een derde niveau van beschrijving, analyse en reconstructie: technische analyse (2014, 12). Gezien het feit dat het in dit onderzoek gaat om het gebruik vanuit het perspectief van de concertbezoeker is deze analyse niet geheel noodzakelijk. Ook vanwege de scope van dit onderzoek heb ik ervoor gekozen om dit derde onderdeel achterwege te laten.

B. Representatieanalyse: hierin worden drie soorten van representatie onderscheiden: tekstuele representatie, visuele representatie en interfacerepresentatie (ibid., 12).

Deze twee niveaus zullen terugkomen in de analyse in hoofdstuk 4. In §4.1 zal er een objectbeschrijving te lezen zijn waarin algemene specificaties en de aanleiding om de app te maken zullen worden besproken. Ook zal hier de eerste indruk van de app worden toegelicht, beschreven worden hoe de app door de makers werd gepresenteerd en gedemonstreerd op haar introductie op 26 mei 2015, en zal ook aan bod komen wanneer en door wie de app gebruikt zal kunnen worden. Deze objectbeschrijving stelt mij in staat om de beweegredenen achter het maken van de app te achterhalen: dit construeert een context die relevant is om uitspraken te kunnen doen over de gemaakte belofte van de technologie.

In het vervolg van de analyse zullen de drie soorten van representatieanalyse worden beschouwd, die door Van den Boomen en Lehmann worden genoemd in de *New Media Studies Method Reader* (2014, 12). In de analyse van de tekstuele representatie (§4.2.1) zal worden gekeken welke teksten op het scherm verschijnen en met welk doel en in de analyse van de visuele representatie (§4.2.2) zal worden beschouwd hoe de app eruitziet. In de analyse van de interfacerepresentatie (§4.2.3) zal worden bekeken hoe de gebruiker wordt aangemoedigd tot bepaalde handelingen, welke handelingen worden verboden en welke ongewenste activiteiten eventueel kunnen optreden. Deze drie representatieanalyses stellen mij in staat om te onderzoeken op welke manier een virtuele wereld kan worden geconstrueerd, hoe immersie kan worden vergroot en welke belemmeringen voor immersie optreden.

In §4.3 zal de theorie die wordt aangehaald in hoofdstuk 2 en 3 terugkomen. Zo zal er eerst worden gekeken van welke virtuele wereld sprake is in het gebruik van de app op basis van de literatuur van Mary-Laure Ryan (2001) en Emily Brown en Paul Cairns (2004). Hieraan wordt literatuur van Susanne K. Langer (1953) toegevoegd die spreekt over de virtuele wereld van de muziek. Daarnaast zal worden nagegaan of de drie niveaus van immersie waar Brown en Cairns (2004) over spreken (betrokkenheid, absorptie en totale immersie) en de vier niveaus in literatuur besproken door Ryan (2001) (concentratie, imaginaire betrokkenheid, vervoering en verslaving) ook kunnen worden beleefd met deze app tijdens een klassiek concert. Op basis van deze theorie van Ryan en Brown en Cairns kunnen vervolgens de niveaus van immersie in het klassieke concert in combinatie met de app worden geconstrueerd.

Na deze inleiding wordt in hoofdstuk 2 en 3 een theoretisch kader geconstrueerd waarin wordt ingegaan op immersie (hoofdstuk 2). In het tweede hoofdstuk van dit theoretisch kader, hoofdstuk 3, zal worden ingegaan op de maatschappelijke relevantie van dit onderzoek: de belofte van digitale technologie. Vervolgens wordt in hoofdstuk 4 een *material object analysis* uitgevoerd van de app Wolfgang om te achterhalen op welke manier deze technologie immersie in een klassiek concert kan

vergroten. Ten slotte wordt deze thesis in hoofdstuk 5 afgesloten met een conclusie en een discussie waarin mogelijkheden tot vervolgonderzoek worden aangedragen.

2. IMMERSIE

Het begrip ‘immersie’ komt voornamelijk voor in de context van literatuur- en game studies en daarom zal in het eerste gedeelte van dit theoretisch kader immersie in deze vakgebieden worden belicht. In dit hoofdstuk staan de volgende hoofdvragen centraal: hoe wordt immersie gedefinieerd in literatuurwetenschap en game studies, en welke niveaus van immersie worden hierbij onderscheiden? In §2.1 zal eerst worden ingegaan op de definitie van immersie. Daarbij is het noodzakelijk om ook het begrip ‘virtuele realiteit’ uit te leggen omdat immersie optreedt wanneer de wereld die door het medium wordt gecreëerd, de virtuele realiteit, door de gebruiker wordt betreden. In §2.2 zal vervolgens ingegaan worden op verschillende niveaus van immersie die worden onderscheiden in literatuurwetenschap en game studies.

§2.1 Opgaan in een andere wereld

‘Immersie’ heeft taalkundig gezien twee betekenissen. De eerste definitie refereert naar de letterlijke betekenis waarin immersie de afgeleide is van het Latijnse *immergere* wat ‘onderdompelen’ betekent. De tweede betekenis betreft de sensatie die iemand kan hebben wanneer deze zich waant in een gemedieerde andere werkelijkheid. Bij de totstandkoming van een immersieve beleving wordt het gevoel van de fysieke omgeving van de mediagebruiker geheel geblokkeerd zodat de gemedieerde wereld de volledige aandacht kan krijgen, zo definieert nieuwe mediawetenschapper Rod Munday dit begrip in zijn artikel *Music in Video Games* (2007, 56).

Ook gamewetenschappers Emily Brown en Paul Cairns beschrijven in hun artikel *A Grounded Investigation of Game Immersion* (2004) dat immersie vaak wordt geassocieerd met het aanwezig zijn in een andere wereld: de gebruiker gelooft dat hij ergens anders is dan op zijn fysieke locatie (Patrick *et al.* in Brown en Cairns 2004, 2). Deze andere wereld waarin de immersie plaatsvindt, wordt ook wel ‘virtuele realiteit’ genoemd. In het boek *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (2001) definieert literatuurwetenschapper en -criticus Mary-Laure Ryan dit op twee manieren: ze associeert virtualiteit als eerste met fantasie en als tweede met een door een computer gemedieerde wereld (12). Een virtuele realiteit hoeft dus niet gecreëerd te worden door een computer, zoals wellicht veel gedacht wordt, maar kan ook worden vormgegeven naar aanleiding van bijvoorbeeld het lezen van een boek of het luisteren naar muziek. Ryan noemt hier twee definities van virtualiteit maar deze lijken niet afdoende: literatuurtheoreticus Wojciech Kalaga noemt in zijn tekst *The Trouble with the Virtual* (2003) bijvoorbeeld de relatie met materiële objecten, die niet zozeer media zijn, ook virtueel (99). Dit impliceert dat onze ideeën over het gebruik van een bepaald object ook een virtuele wereld zal kunnen worden genoemd. In de analyse in §4.3 zal worden stilgestaan bij de virtuele wereld van muziek en daarbij zullen de definities van Ryan terugkomen: in het gebruik van de app blijken deze niet onafhankelijk van elkaar te bestaan.

In literatuur gebeurt immersie naar aanleiding van een tekstuele wereld: de tekst is een venster naar een wereld die buiten het domein valt van tekst en bestaat in tijd en ruimte. De code van de taal wordt door de lezer vertaald in *content*: een wereld die in zijn fantasie wordt gecreëerd gebaseerd op de informatie die hij verkrijgt via bijvoorbeeld cognitieve modellen, levenservaringen en culturele kennis (Ryan 2001, 90-92). Een dergelijke wereld is geen collectie van fragmenten, maar een geheel, waarbij een actief gebruik dingen in de fantasie van de gebruiker met elkaar verbindt en tot één fantasiewereld maakt (Heim in Ryan 2001, 91). Ryan beschrijft hoe een virtuele wereld kan worden gecreëerd in de fantasie van de gebruiker; dit stelt mij in staat om in §4.3 te kunnen beschrijven hoe de virtuele wereld in de fantasie van de luisteraar van een klassiek concert in combinatie met de app Wolfgang wordt geconstrueerd.

Ryan stelt dat immersie een passieve houding van de mediagebruiker suggereert. In literatuur wordt echter een beroep gedaan op de fantasie van de lezer, gezien tekst geen input geeft aan de zintuigen zoals beelden dat bijvoorbeeld wel doen. Van de lezer wordt dus een complexe mentale activiteit gevraagd om de immersie teweeg te brengen (Ryan 2001, 11). In media die makkelijk tot de verbeelding van de gebruiker spreekt, zal mijns inziens wel degelijk een passieve houding afdoende zijn om toegang tot de virtuele wereld te verkrijgen. Een gameconsole zoals de Oculus Rift hoeft niet een actieve houding omdat de gebruiker door de game wordt geholpen om de virtuele wereld te creëren. In het geval van het medium muziek, zoals ook in het klassieke concert, is er geen sprake van beelden of tekst die het de luisteraar mogelijk makkelijker maakt om een virtuele wereld te betreden. De bezoeker van het concert zal dan ook veel cognitieve moeite moeten doen om in zijn fantasie een wereld te creëren zodat een geheel immersieve beleving mogelijk wordt. Een actieve houding is daarbij noodzakelijk om meer begrip te krijgen van de geluisterde materie. In hoofdstuk 4 zal er een analyse worden uitgevoerd van de app Wolfgang die met tekstuele informatie de toegang tot deze virtuele wereld makkelijker tracht te maken en de concertbezoeker dus een immersievere beleving wil geven. Daarbij zal ook ter sprake komen welke virtuele wereld door de muziek wordt gecreëerd en welke immersieniveaus kunnen worden onderscheiden in het gebruik van de app. In de volgende paragraaf zullen immersieniveaus in literatuur en games worden toegelicht.

§2.2 Niveaus van immersie

Zoals in de vorige paragraaf is aangegeven, bestaat er een verschil in de mate van cognitieve moeite die moet worden geïnvesteerd om een virtuele wereld te kunnen betreden. Ryan onderscheidt verschillende niveaus van immersie die bij het lezen van literatuur tot stand kunnen komen⁵:

⁵ In dit onderzoek heb ik deze niveaus van immersie in literatuur vertaald in het Nederlands. In de oorspronkelijke tekst worden ze weergegeven in het Engels: *concentration*, *imaginative involvement*, *entrancement*, and *addiction* (Ryan 2001, 98-99).

1. Concentratie: bij moeilijke, non-immersieve werken zal de tekstuele wereld zoveel weerstand oproepen dat de lezer nog vaak afgeleid is door stimuli in de fysieke realiteit.
2. Imaginaire betrokkenheid: de lezer wordt getransporteerd naar de tekstuele wereld maar kan door esthetische of epistemologische factoren nog niet helemaal opgeslokt worden in de virtuele realiteit. In fictie kan bijvoorbeeld worden gedacht aan de verteller in de tekstuele wereld en de kwaliteit van schrijven van de auteur in de echte wereld. In non-fictie heeft de lezer een kritische houding naar de zorgvuldigheid van de beschrijving van de gebeurtenissen.
3. Vervoering: de lezer gaat helemaal op in de tekstuele wereld, waardoor elementen in de fysieke realiteit niet meer worden opgemerkt. In deze fase lijkt de taal helemaal te verdwijnen: de lezer heeft het gevoel alsof hij leeft in de wereld die door de tekst wordt gecreëerd. De lezer houdt wel in gedachten dat deze wereld niet echt is.
4. Verslaving: de lezer zoekt een uitweg van de fysieke realiteit of kan geen onderscheid meer maken tussen de tekstuele wereld en de fysieke wereld (Ryan 2001, 98-99).

In literatuur wordt een virtuele wereld waarin de immersie tot stand komt, opgebouwd op basis van drie basiscomponenten: plot, setting en karakters. Het verhaal speelt zich af in de tijd, vindt plaats in een ruimte en is een plek waarin de karakters uit het verhaal voorkomen (Ryan 2001, 15). In games is immersie niet alleen afhankelijk van narratief en emotionele betrokkenheid, maar ook van het realisme van de gamewereld en de geluiden die in de game voorkomen (Brown en Cairns 2004, 1297). In games is dus sprake van meer media (beelden en geluid) dan in literatuur die mogelijk de immersie in de virtuele wereld makkelijker of ook sneller kan teweegbrengen. Immers, wanneer het verhaal wordt ondersteund door beeld en geluid, wordt de virtuele wereld in de fantasie van de gebruiker al ondersteund door de game: voor het lezen van literatuur zal dus een actievere houding noodzakelijk zijn voor het spelen van een game. Hier blijkt dus dat de toevoeging van een medium immersie kan vergemakkelijken. Of dit ook opgaat voor de app Wolfgang in het klassieke concert, zal in hoofdstuk 4 worden onderzocht.

Ryan baseerde haar niveauperdeling van immersie op basis van haar eigen bevindingen, wat invloed kan hebben op de betrouwbaarheid van de geconstrueerde niveauperdeling van immersie. Brown en Cairns deden daarentegen hun observaties naar immersie op basis van interviews met spelers. Zij ondervraagden zeven mensen die regelmatig games spelen en vroegen hen bijvoorbeeld naar hun gevoel van aanwezigheid en hun ervaring van tijd tijdens het spelen. Het uitvoeren van interviews met zeven respondenten kan door het geringe aantal respondenten nog steeds onbetrouwbaar zijn, maar hun bevindingen zijn tenminste gebaseerd op de ervaringen van meer mediumgebruikers dan in het onderzoek van Ryan. Brown en Cairns vonden drie niveaus van

immersie: betrokkenheid, absorptie en totale immersie⁶ (Brown en Cairns 2004, 1298-1299). Na elk niveau die nu zullen worden toegelicht, zal een koppeling worden gemaakt met de niveauverdeling van immersie in literatuur.

1. Betrokkenheid is het laagste niveau van immersie. Op dit niveau zijn er twee barrières die overbrugd moeten worden. Toegang gaat bijvoorbeeld over de persoonlijke spelstijlvoorkeur van de speler en de manier waarop de game wordt bestuurd: sluit deze niet aan bij de voorkeur van de speler dan zal de speler de game waarschijnlijk niet spelen. Daarnaast investeert de speler tijd, moeite en aandacht in het spel. Hoe meer tijd hij stopt in het spelen, hoe groter de immersieve beleving. Er moet moeite worden gedaan om het spel te leren spelen en er zal meer moeite worden gedaan wanneer de speler het gevoel heeft dat hij daarvoor wordt beloond. De speler zal bereid moeten zijn om zich te concentreren. Deze twee aspecten, toegang en investering, zorgen voor betrokkenheid bij de speler: hij is geïnteresseerd in het spel en wil blijven spelen (Brown en Cairns 2004, 1298-1299).

Het eerste niveau bij literatuur (concentratie) en het eerste niveau van games komen overeen in dat op dit niveau immersie nog veel moeite kost: beide soorten media zullen op dit niveau veel concentratie vergen. Bij games zijn persoonlijke voorkeuren een belangrijke reden hiervoor: wanneer elementen uit het spel niet aansluiten bij de voorkeur van de gebruiker dan zal het spelen van het spel veel moeite kosten of zal hij het helemaal niet spelen. In literatuur kan persoonlijke voorkeur ook van belang zijn, maar daar zal vooral het literaire genre doorslaggevend zijn en zal het boek in een eerdere fase al worden weggelegd.

Naast persoonlijke voorkeur blijkt tijd ook een belangrijk element: wanneer er meer tijd geïnvesteerd zal worden, zal immersie toenemen. Immers, door het leren van het spelen van de game zal op den duur de moeilijkheid ervan afnemen waardoor de gebruiker minder wordt afgeleid door de gameaspecten. Ook in literatuur zal als er meer tijd wordt besteed aan het lezen van de tekst makkelijker immersie kunnen optreden. Immers, wanneer men gewend raakt aan de schrijfstijl en meer te weten komt over het narratief zal het ook gemakkelijker worden om de virtuele wereld te construeren. Bij zeer moeilijke teksten zal geïnvesteerde tijd niet veel uitmaken: een moeilijke tekst met een moeilijk te begrijpen schrijfstijl zal op een later moment in de tekst niet veel makkelijker blijken te zijn.

Beloning is ook een belangrijke factor in het spelen van een game: wanneer de gebruiker een beloning voor ogen heeft, zal deze meer moeite gaan doen en meer tijd investeren in het spel wat vervolgens ook meer immersie tot gevolg kan hebben (meer tijd investeren betekent immers dat de gebruiker het spel leert spelen). Van beloning is in literatuur ook zeker sprake, maar op een andere

⁶ De benamingen van de niveaus van immersie heb ik in dit onderzoek vertaald in het Nederlands. In de originele tekst worden deze termen in het Engels weergegeven: *engagement*, *engrossment* en *total immersion* (Brown en Cairns 2004, 1298-1299).

manier: een lezer kan in het lezen van het verhaal verlangen naar de ontknoping ervan. Naarmate hij langer in het boek leest, zal dan ook steeds meer over het verhaal duidelijk worden. In vergelijking met een game krijgt de gebruiker echter niet te maken met een heel concreet beloningssysteem waarbij de lezer na het lezen van een aantal pagina's iets zal ontvangen zoals een *award* of munten om te besteden in de virtuele wereld van het medium.

2. Op het tweede niveau van immersie in games raakt de speler emotioneel betrokken: 'absorptie' noemen Brown en Cairns dit. Een aspect dat dit niveau mogelijk in de weg staat, is de gameconstructie die te maken heeft met de *visuals*, interessante taken en de plot van het verhaal. De speler wil op dit niveau blijven spelen en is minder bewust van zijn omgeving en van zichzelf: de aandacht van de gebruiker is op dit niveau voornamelijk op het medium gericht en minder op zijn fysieke realiteit (Brown en Cairns 2004, 1299).

Dit tweede niveau van immersie in games komt voornamelijk overeen met het derde niveau van immersie in literatuur (vervoering). Op deze verschillende niveaus van deze mediasoorten krijgt de gebruiker toegang tot de virtuele wereld die door het medium wordt opgewekt waarbij de elementen in de fysieke realiteit nog amper worden opgemerkt en er dus meer bewustzijn is van de gemedieerde wereld. Er bestaat op dit niveau echter nog wel enige bewustzijn van de fysieke realiteit: de gebruiker weet dat de virtuele wereld niet echt is.

Het tweede niveau van immersie in literatuur (imaginaire betrokkenheid) zie ik terugkomen in de belemmering voor het tweede niveau van games: de gameconstructie. In literatuur bestaat op dit tweede niveau een kritische houding, ten opzichte van de schrijfstijl van de auteur bijvoorbeeld. In games kan deze kritische houding ook bestaan: de speler kan bijvoorbeeld de taken niet interessant of de *visuals* niet mooi of realistisch vinden.

3. Deze absorptie, het tweede niveau van immersie in games, leidt vervolgens tot het derde niveau: totale immersie. Op dit niveau voelt de speler zich niet meer in contact met de realiteit en is de game het enige wat belangrijk is. Een mogelijke barrière voor de immersie is het gebrek aan empathie (het zich kunnen inleven in het personage in de game) en de atmosfeer (*graphics*, plot en geluid moeten relevant zijn voor de acties en de locatie van de karakters) (Brown en Cairns 2004, 1299).

Dit derde niveau van immersie in games komt overeen met het vierde niveau van immersie in literatuur: verslaving. Ook al benoemen Brown en Cairns dit anders dan Ryan, de totale immersie in games lijkt ook op een verslaving: er is geen contact meer met de realiteit en het medium is het belangrijkste wat er is. Dit hoeft echter niet te betekenen dat de gebruiker niet meer weet wat de echte en wat de virtuele wereld is, zoals op het vierde niveau van immersie in literatuur. Wel kan het impliceren dat aangezien de gemedieerde wereld het enige is wat belangrijk is, de gebruiker ook zoveel mogelijk deze wereld opzoekt en daarin een uitweg zoekt, net zoals in de immersieverdeling van literatuur is aangegeven.

De app Wolfgang belooft een immersievere beleving in het klassieke concert en in de analyse in hoofdstuk 4 zal aan de hand van deze app worden nagegaan of ook gesproken kan worden over eenzelfde soort niveaus van immersie zoals in literatuur en games. In de analyse zal dan ook een niveauperdeling worden geconstrueerd voor een klassiek concert in combinatie met de app Wolfgang op basis van de niveauperdeling die geconstrueerd is door Ryan en Brown en Cairns. Een verschil met de niveaus in literatuur en games echter is dat het hier gaat om een combinatie van media: een app en muziek. Enige aanpassingen zullen dan ook noodzakelijk zijn. Daarnaast verwacht ik dat de niveauperdeling meer overeenkomsten vertoont met literatuur omdat het in de app ook gaat om het medium van tekst, hierbij is immersie in muziek een aanvulling. Bij muziek is er in tegenstelling tot literatuur en games geen sprake van tekst en beelden maar alleen van geluid. Dit zal met literatuur en games mogelijk verschillen omdat het een andere virtuele wereld betreft en deze wereld ook op een andere manier in de fantasie van de gebruiker wordt gecreëerd. In hoofdstuk 4 zal dieper worden ingegaan op deze overeenkomsten en verschillen tussen de immersieniveaus van deze verschillende soorten media.

3. DE BELOFTE VAN MEDIATECHNOLOGIE

Voordat er een analyse zal worden uitgevoerd van de app zal in dit hoofdstuk ingegaan worden op de belofte van technologie in het klassieke concert. Hierbij staat de volgende deelvraag centraal: waarom worden moderne mediatechnologieën ingezet om het klassieke concertformat te vernieuwen?

Het klassieke concert heeft sinds zijn oorsprong in de zestiende eeuw een grote gedaanteverwisseling ondergaan. Het concert is ontstaan als gevolg van de reactie van troubadours die zich afscheidden van de kerkelijk muziek die om (het woord van) God draaide (Young 1965, 2-3). De muziek van de troubadours ging over aardse thema's en niet meer over de hemelse liefde van God die centraal stond in de kerkelijke muziek. Muziek had niet alleen meer een godsdienstige functie maar nu werden ook feestelijke aangelegenheden van muziek voorzien (ibid., 4-15). In de eerste eeuwen van zijn bestaan was het concert voornamelijk een sociale aangelegenheid: de concerten fungeerden als sociale bijeenkomsten waarbij veel interactie bestond tussen publiek en musici (Morrow 1989, 32). Dit is met het klassieke concert van tegenwoordig heel anders: het publiek dient stil te zijn tijdens het klinken van de muziek dat resultaat is van de heilige status die het verkreeg in de twintigste eeuw. Samen met de moeilijk te begrijpen muziek heeft het klassieke concert dan ook een ontoegankelijk imago gekregen, zoals in hoofdstuk 1 te lezen is geweest.

Digitale technologie wordt door verschillende auteurs aangedragen als een redmiddel om het concert te innoveren en aantrekkelijker te maken voor een groter publiek. In het boek *Planet Beethoven* (2014) van kunsthistoricus en pianist Mina Yang wordt een weinig rooskleurig plaatje geschetst van de staat waarin de klassieke concertpraktijk verkeert: deze lijdt namelijk aan vergrijzing wat eenzijdigheid in de doelgroep en weinig tot geen innovatie impliceert. Zowel in het publiek als in de organisatiestructuren is er vernieuwing nodig en daarbij worden nieuwe technologieën aangedragen als een mogelijke positieve invloed op een herleving van de klassieke muziek (Yang 2014, 3-4). Ook in het boek *How the Lion Learned to Moonwalk And Other Stories on How to Design for Classical Music Experiences* (2014) van digitale-mediastrateg Richard Topgaard wordt gesteld dat klassieke concerten een transformatie nodig hebben om een groter publiek aan te spreken en daarmee rendabel te zijn. Het is noodzakelijk dat met sommige aspecten van de klassieke muziek anders wordt omgegaan: “To achieve that, you must scrutinize traditional relationships such as that between art and audience, between art and organization, and between past and present” (Topgaard 2014, 7). Er moet worden gekeken naar een ander soort ervaring waarin het publiek op een makkelijkere manier in aanraking komt met klassieke muziek en daarbij zouden moderne digitale technologieën een uitkomst zijn (ibid., 14).

Topgaard spreekt in zijn boek over een project genaamd *Designing Classical Music Experiences*⁷ (2012) waarin klassieke concerten opnieuw worden vormgegeven met de inzet van digitale technologieën. In dit project wordt geëxperimenteerd met de verschillende rollen die het publiek, de musici en de kunst kunnen hebben (Topgaard 2014, 16). In het project Music2Go bijvoorbeeld wordt het publiek uitgenodigd om voor het concert te spelen op instrumenten. De bewegingen van de bezoekers worden opgenomen en vervolgens tijdens het concert geprojecteerd (ibid., 72-77). In een ander project genaamd Opus Lux kiezen concertbezoekers op verschillende momenten tijdens het concert een kleur uit die zij bij de muziek op dat moment vinden passen. De kleuren die door het publiek worden gekozen, komen vervolgens samen in een lichtkunstwerk. Het kunstwerk wordt tijdens het concert geprojecteerd, waardoor het publiek ook een aandeel lijkt te krijgen in de performance (ibid., 84-90). In deze twee projecten worden luisteraars begeleid van het ene niveau van immersie naar het andere omdat het publiek meer betrokken raakt bij de performance. Er is hier duidelijk sprake van een eerste niveau van immersie: er moet moeite worden gedaan om het kunstwerk en de projectie te creëren en de luisteraar raakt daardoor betrokken. Daarnaast is er ook een tweede niveau van immersie te zien: de luisteraar raakt emotioneel betrokken omdat zijn werk nu onderdeel is van de uitvoering. Ook zal hij willen blijven luisteren om te zien welke projecties van zichzelf of welke kleuren in het lichtkunstwerk nog te zien zullen zijn en dat zal deze emotionele betrokkenheid versterken.

Ook in het hoofdstuk “Classical Music, Liveness and Digital Technologies” uit het boek *Event Design: Social Perspectives and Practices* (2014) van evenementmanager Greg Richards *et al.* wordt gesproken over het afschrikwekkende karakter van het traditionele klassieke concert: Richards stelt dat in het concertritueel de nadruk te veel ligt op de muziek en daarbij heeft de dramatiek die de muziek zelf uitdraagt niet zijn reflectie in de presentatie. Moderne digitale technologieën zijn daarbij een uitkomst om het concertformat nieuw leven in te blazen, zodat bezoekersaantallen zullen stijgen. In één project waarover wordt gesproken worden *motion graphics* gebruikt om de bewegingen van de dirigent te visualiseren. In deze dirigentsimulatie wordt het makkelijker gemaakt voor het publiek om betrokken te raken bij dat wat zich op het podium afspeelt. Ik zie hier dan ook een tweede niveau van immersie terugkomen: imaginaire betrokkenheid. De bewegingssimulatie van de dirigent maakt dat de bezoeker betrokken raakt en zich beter kan inleven in de dirigent wat op het derde niveau van immersie duidt. Bij een ander project wordt de luisteraar in een speciaal gebouwde constructie omringd door het geluid van de muziek en krijgt hij tegelijkertijd *visuals* te zien die de muziek ondersteunen (ibid., 137-161). In dit voorbeeld lijkt sprake te zijn van een derde niveau van immersie: de gebruiker wordt omringd door muziek, waardoor hij helemaal wordt ondergedompeld in de virtuele wereld.

⁷ De instellingen die aan dit project meewerken zijn onder andere het Kopenhagen Filharmonisch Orkest (Sjællands Symfoniorkester), Malmö Symfoniorkester en de universiteit van Malmö (Malmö högskola) (Topgaard 2014, 4).

In dit hoofdstuk is naar voren gekomen dat technologie als belofte wordt gezien voor een innovatie van het klassieke concert dat daardoor voor een grotere publiek toegankelijk kan worden. Er is geprobeerd aan te tonen dat de initiatieven die door de auteurs worden genoemd ook daadwerkelijk immersie kunnen vergroten: het publiek krijgt een grotere rol toebedeeld in het concert, ze raken daardoor betrokken, zodat ze zich vervolgens beter kunnen inleven in dat wat zich op het podium afspeelt. Toch zie ik aspecten van technologie die een gehele immersieve beleving door middel van moderne digitale technologie zouden kunnen belemmeren. Dit tracht ik aan te tonen door de *material object analysis* van de mobiele app Wolfgang die in het volgende hoofdstuk te lezen zal zijn.

4. WOLFGANG

In dit hoofdstuk zal er een *material object analysis* worden uitgevoerd van de app Wolfgang. In §4.1 zal dan ook eerst een objectbeschrijving worden gegeven van de app zelf: hier komt naar voren wat het is, wat de aanleiding is geweest om de app te maken en wat het belooft voor het klassieke concert. In §4.2 zal het vervolg van de *material object analysis* van de app worden uitgevoerd: een tekstuele-representatieanalyse, een visuele-representatieanalyse en een interfacerepresentatieanalyse. In §4.3 zal teruggesproken worden naar de literatuur in hoofdstuk 2 van Brown en Cairns (2004) en Ryan (2001) over immersie (zie §2.1 en §2.2). In dit hoofdstuk wordt een antwoord geformuleerd op de hoofdvraag: hoe kan de mobiele applicatie Wolfgang immersie in het klassieke concert vergroten en door welke aspecten wordt daarbij een geheel immersieve beleving belemmerd?

§4.1 Objectbeschrijving

Wolfgang (2015) is een initiatief van cultuuradviseur Johan Idema, in samenwerking met het Muziekgebouw aan 't IJ en ontwerpbureau Fabrique. Wolfgang is een mobiele applicatie die gemaakt is om de muziek in een klassiek concert beter te begrijpen. Via het scherm van je smartphone krijgt de gebruiker informatie te zien die past bij de muziek op dat moment. Het belooft je klassieke muziek 'te begrijpen en te beleven als nooit tevoren' (Website Wolfgang 2015). De app is vernoemd naar de beroemde componist Wolfgang Amadeus Mozart, waardoor de illusie wordt gewekt dat de componist jou persoonlijk vertelt over de muziek.

Het doel van de app is om het publiek meer te betrekken in klassieke muziek door het bieden van meer kennis en zo de beleving van het klassieke concert te verrijken. Op 26 mei 2015 bezocht ik de voorlichtingsmiddag waarop de app werd gepresenteerd. Deze presentatie vond plaats in Pakhuis de Zwijger in Amsterdam en was voornamelijk bedoeld voor professionals, zoals pers, musici en programmeurs van concertzalen. De initiatiefnemer Johan Idema vertelde over de app en de aanleiding om de app te maken. Idema benadrukte de urgentie om nieuwe oplossingen te zoeken voor het verminderde concertbezoek van de afgelopen decennia: de laatste tien jaar blijkt er zelfs een teruggang te zijn van 25%. Opvallend is dat minder dan 50% van de concertbezoekers daadwerkelijk wordt geraakt of aan het denken wordt gezet door de muziek. Idema stelt dat er meer kan worden genoten van muziek door meer kennis en context en uit het genoemde percentage blijkt dit genieten nog wel eens te ontbreken in klassieke muziek. Bovendien, zo wordt er op de presentatie gezegd, melden concertbezoekers in een publieksonderzoek dat ze graag meer informatie zouden willen hebben over de muziek. De app biedt daarvoor een uitkomst: het biedt informatie aan de concertbezoeker waardoor deze meer kan genieten van de muziek (Presentatie Wolfgang, 26 mei 2015).

Daarnaast streven de makers ernaar om een discussie op gang te brengen over etiquette in de concertzaal en de toekomst van de klassieke muziek (Website Pakhuis de Zwijger 2015). In de tijd van

Mozart werd tijdens de concerten gepraat en gegeten, maar in onze huidige tijd is het klassieke concert zoals in hoofdstuk 3 te lezen is een hele passieve en stille bezigheid geworden. Met het gebruik van de smartphone in de klassieke concertzaal zullen regels gaan veranderen en zal op een andere manier nagedacht worden over het klassieke concertformat, zo denken de makers.

Tijdens de presentatie kregen wij de mogelijkheid om de app uit te proberen, niet met live muziek dit keer maar met een video-opname. De app biedt de luisteraar handvatten die op basis van de informatie herkenning vindt in de muziek. De tekst die wordt aangeboden gaat over het verhaal dat de muziek uitdraagt met af en toe wat muzikale beschrijvingen die bijvoorbeeld gaan over solopartijen in het ensemble, maar ook over bijvoorbeeld het leven van de componist. Een half uur voor aanvang van het concert zal al tekst in de app te lezen zijn ter voorbereiding op de te horen muziek. De tekst is vooraf gemaakt door een expert op het gebied van muziek, maar wanneer de app wordt gebruikt door concertorganisaties of muziekgezelschappen is het ook mogelijk dat de copywriter van de instantie zelf de *content* creëert.

De app is laagdrempelig en ook gratis, zodat alle concertpodia en artiesten het kunnen gebruiken. In de eerste maanden na haar introductie is de app nog maar bij een aantal concerten te gebruiken, zo één keer per maand. Op 30 mei werd deze voor het eerst gebruikt, en dat was tijdens het concert van Amsterdam Sinfonietta in het Muziekgebouw aan 't IJ te Amsterdam. Ook werd de app ingezet op het concert op 20 juni van Holland Festival dat ik bezocht en waar het vervolg van de analyse in §4.2 op gebaseerd zal zijn. Ook is de app gebruikt in concerten van het Nederlands Jeugd Orkest, Sinfonia Rotterdam en het Radiofilharmonisch Orkest.

Tijdens de presentatie waren de reacties verdeeld. Er werden zorgen geuit over storende berichtjes die mogelijk tijdens het lezen van de teksten op je smartphone te zien zijn en mensen vroegen zich ook af of de 'magie' van de muziekuitsvoering ermee wordt verstoord. Ook werd nagedacht over het feit dat wellicht niet iedereen in het bezit is van een smartphone: de app zou dan ook voornamelijk gericht kunnen zijn op de wat jongere doelgroep. Daarnaast zijn er ook positieve geluiden te horen: de app is innovatief en stimuleert tot nadenken over de toekomstige klassieke muziek en concertpraktijk.

In de volgende paragraaf zal aan de hand van mijn bezoek aan het concert op 20 juni van Holland Festival het tweede deel van de *material object analysis* te lezen zijn van de app Wolfgang. Het concert betrof een uitvoering van het Amsterdam Sinfonietta samen met de beroemde zangeres Eva-Maria Westbroek. Het programma bestond uit werken van Hector Berlioz, Guillaume Lekeu en Samuel Barber. Het programma werd toegelicht door middel van een programmaboek maar als aanvulling ook met de app Wolfgang. Zoals op de website staat aangegeven werd de app door 240 mensen gebruikt en bleek het volgens de makers een toegevoegde waarde: zo was de muziek van Berlioz 'beter te begrijpen en intensier te beleven' (Website Wolfgang 2015). Of dit ook daadwerkelijk zo is, zal blijken uit het vervolg van de analyse.

§4.2 Representatieanalyse

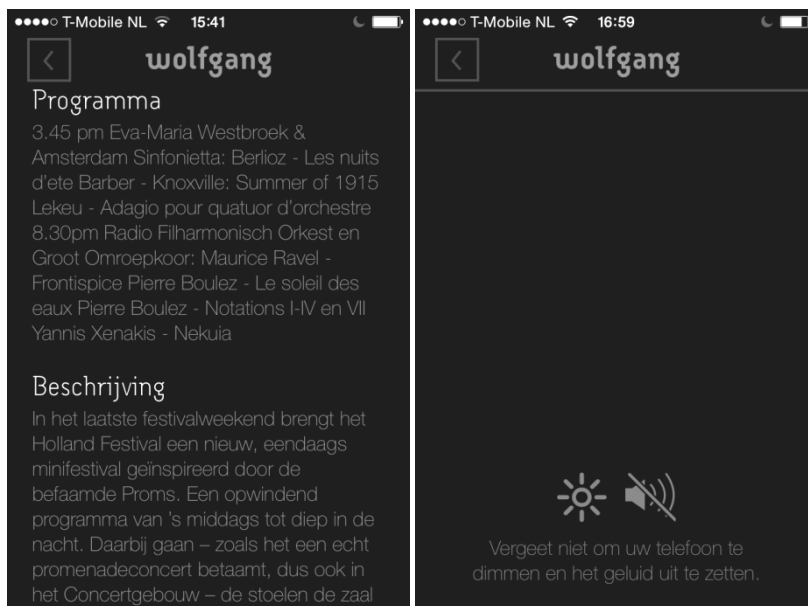
In de beschrijving van de *material object analysis* in de *New Media Studies Method Reader* (2014) onderscheiden Van den Boomen en Lehmann naast de objectbeschrijving ook drie soorten van representatieanalyse: tekstuele representatie, visuele representatie en interfacerepresentatie (Van den Boomen en Lehmann 2014, 12). In deze paragraaf zal elke representatievorm worden besproken aan de hand van de keuzes die de ontwerpers hebben gemaakt:

- ruimte benutten en behouden;
- ingetogen en individueel;
- focus en timing (Presentatie Wolfgang, 26 mei 2015).

Ook zullen per representatievorm aspecten van de app worden besproken die belemmerend zijn voor een totale immersie.

§4.2.1 Tekstuele representatie

Het eerste type van representatie betreft die van tekst: de makers hebben ervoor gekozen om daarbij ruimte te benutten en te behouden. De tekst die op het scherm wordt geprojecteerd is bondig en gedoseerd zodat niet te veel aandacht onttrokken wordt van de muziek. Op verschillende momenten tijdens het klinken van de muziek wordt een tekst op het scherm getoond.



Afbeelding 1

Afbeelding 2

context van de klassieke concertzaal waarin stil moet worden geluisterd een noodzakelijk verzoek: een geluid dat door de smartphone wordt veroorzaakt kan de muziek ernstig verstoren.

De app laat in haar eerste scherm algemene informatie zien over het concert, zoals gegevens over begintijd, programma en musici (zie afbeelding 1). De app vraagt de gebruiker aan het begin van het concert zijn telefoon te dimmen en het geluid ervan uit te zetten, zodat andere bezoekers geen hinder ondervinden van het gebruik van de smartphone (zie afbeelding 2). Dit is voor de

De smeekbede komt tot een hoogtepunt, waarna de hoorns een hoge melodie inzetten. De muziek is opnieuw van kleur veranderd.

De app laat gedurende het klinken van de muziek verschillende soorten informatie over de muziek zien. Zo wordt er geschreven over bijvoorbeeld de muziek zelf, zoals in afbeelding 3 te lezen is. Ook zijn er teksten te vinden die gaan over technische aspecten van de instrumenten, zoals in afbeelding 4. Er wordt hier bijvoorbeeld gesproken over 'sourdines'. Het is echter geen probleem als de bezoeker niet bekend is met dit woord, want dit wordt kort uitgelegd (zie afbeelding 4). Ook wordt in dit tekstfragment even een klein uitstapje gemaakt naar de componist en zijn overige werken.

Daarnaast zijn er teksten te vinden over het leven van de componist zelf zodat meer inzicht wordt verschaft in de relatie met zijn werk (zie afbeelding 5).

Afbeelding 3

Naast informatie over de componist en het werk is er ook af en toe iets te lezen over een externe deskundige die over het werk of over de componist heeft gesproken zoals in afbeelding 6 over de klassieke-muzikkenner Paul Witteman.

De strijkers spelen heel even met 'sourdines', dempers. Hierdoor verandert het volume en de klank van hun instrument. Lekeus composities kenmerken zich door dit soort subtiele afwisselingen.

Afbeelding 4

Even valt het stil. Schreef Lekeu dit werk in herinnering aan zijn geliefde leermeester César Franck, die bij een tragisch ongeluk omkwam? Zijn verdriet moet dan immens zijn geweest.

Afbeelding 5

De cello start een expressieve solo, met lange melodische lijnen. Het hele stuk zullen deze lange melodieën terugkomen. Journalist Paul Witteman vindt 'de slepende melodie van een bijna gewelddadige tederheid'.

Afbeelding 6

Zacht speelt de harp het eerste, schommelende thema weer en illustreert zo de in het Engels prachtig allitererende tekst: 'Parents on porches: rock and rock'.

Belemmering voor immersie: zoals in de beschrijving van de *material object analysis* in §1.3 is aangegeven, wordt in dit type analyse ook de context van het gebruik van het medium in beschouwing genomen en wordt er bekeken hoe deze wordt beïnvloed door het design en het materiaal van het materiële object (Van den Boomen en Lehmann 2014, 9-10). Van den Boomen en Lehmann stellen daarbij vragen zoals deze: hoe beïnvloeden, creëren en veranderen de aspecten van het materiële object, zoals bijvoorbeeld het gebruik, het ontwerp en het materiaal, acties en interacties van de gebruiker (ibid., 10)? In deze tekstuele representatie wordt gekeken naar de tekst die door de app wordt getoond, en deze heeft ook invloed op de interactie tussen het medium van het klassieke concert en mij als gebruiker. De

Afbeelding 7

vertoning van informatie in de vorm van tekst wijkt af van het medium van muziek dat in geluid communiceert. Bij het lezen van tekst moet op een andere manier cognitieve moeite worden gedaan dan bij het luisteren van muziek. Dit heeft ertoe geleid dat ik als gebruiker met mijn aandacht te veel in de fysieke wereld aanwezig was om de codes van de taal te decoderen.

Bovendien zaten er teksten bij die ik een aantal keer moest lezen voor ik begreep wat er mee bedoeld werd, zoals de tekst in afbeelding 7. Bij de Engelse tekst ging ik nadenken over de bedoeling hiervan en dit leidde mij af van de muziek. Zoals te lezen is in §2.1 wordt voor het lezen van tekst een complexe mentale activiteit gevraagd, omdat tekst geen input geeft aan de zintuigen (Ryan 2001, 11). In het gebruik van de app Wolfgang in het klassieke concert verschuift de aandacht die zonder de app bij de uitgevoerde muziek op het podium is, op sommige momenten tijdens het concert naar het scherm van de smartphone. De aandacht voor de tekst die nu met het gebruik van de smartphone noodzakelijk is, heeft dus invloed gehad op de manier waarop ik het klassieke concert heb beleefd.

§4.2.2 Visuele representatie

De tweede keuze van de makers in het ontwerp betreft de visuele representatie: hier gaat het over het uiterlijk van de app. De makers hebben gekozen voor een ingetogen ontwerp: het uiterlijk van de app betreft een donker scherm waarop de tekst in witte letters wordt gepresenteerd, zoals te zien is in afbeelding 3 tot en met 6. Door deze uitstraling vallen de schermen niet te veel op in de concertzaal. Daarnaast is er een focus op alleen tekst: afbeeldingen komen niet voor in de stukjes informatie die aan de gebruiker worden gepresenteerd. Ook dit draagt bij aan een zo rustig mogelijke beeld en zo min mogelijk afleiding.

Belemmering voor immersie: in het gebruik van de app tijdens het klassieke concert is er sprake van twee elementen waarvan de luisteraar beide bewust is: dat wat er op het podium gebeurt en het scherm

van de smartphone. De aandacht van de luisteraar/gebruiker moet dus verdeeld worden tussen de muziekuitsvoering en het scherm van de app en dat is belemmerend voor een gehele immersie. Een scherm op het podium is daarbij gewenst waardoor de informatieve tekst beter kan worden geïntegreerd in wat er op het podium gebeurt. De makers hebben hier nadrukkelijk niet voor gekozen omdat ze de bezoeker een individuele keuze willen bieden. Zoals in §2.1 naar voren komt, is een virtuele realiteit geen collectie van fragmenten, maar één geheel (Heim in Ryan 2001, 91). De app Wolfgang is onvoldoende geïntegreerd in de muziekuitsvoering en dit heeft het mij als gebruiker moeilijker gemaakt om de muziek en de informatie die de app verschaft tot één fantasiewereld te smeden (ibid.). Net als de belemmering van de tekstuele representatie (zie §4.2.1), heeft dit mijn beleving van het klassieke concert dan ook beïnvloedt.

§4.2.3 *Interfacerepresentatie*

De derde representatiesoort betreft interface; een interface wordt door Van den Boomen en Lehmann beschouwd als de combinatie van tekst, beelden en algoritmes van het medium (2014, 12). In deze analyse staat de manier centraal waarop het gedrag en het gebruik van de gebruiker door de interface worden gestuurd: sommige activiteiten worden daarbij gestimuleerd en andere juist getracht te voorkomen (ibid.). Van den Boomen en Lehmann zien hier echter over het hoofd dat er ook sprake kan zijn van activiteiten die ongewenst zijn; in deze analyse zal hier ook op worden ingegaan.

Timing is heel belangrijk in deze app: de juiste stukken tekst moeten op de juiste momenten in de muziek verschijnen; een speciale ‘timer’ zit dan ook in de zaal om de tekst op het juiste moment in de app tevoorschijn te halen. De wetenschap dat er mogelijk een nieuwe tekst op het scherm verschijnt, maakt dat de gebruiker af en toe even op zijn telefoon zal kijken om de tekst te lezen.

Als laatste hebben de makers de keuze gemaakt voor een individuele technologie. De concertbezoeker heeft de mogelijkheid om de app te downloaden, maar het is niet noodzakelijk. De vrije keuze is tevens de reden waarom niet is gekozen voor een scherm op het podium, zoals bij de opera het geval is.⁸ Een belangrijke vereiste in het ontwerp is dus dat de app niet te veel hinder zal opleveren voor de (andere) bezoekers; de vrije keuze in de vorm van een smartphoneapp is dan ook een belangrijke *affordance*.

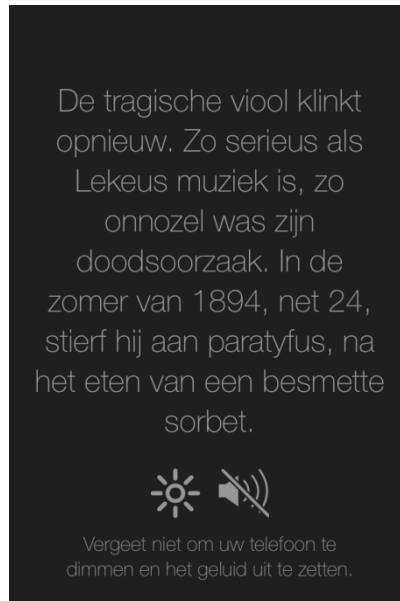
Belemmering voor immersie: aangezien een nieuwe tekst op het scherm niet wordt aangekondigd met bijvoorbeeld een kleine trilling op het apparaat weet de gebruiker niet wanneer hij een nieuwe tekst kan verwachten. Dit maakt dat de luisteraar ietwat onrustig op zijn telefoon zal moeten letten om de informatie na te slaan. De onrust wordt versterkt door het idee dat de bezoeker een tekstschermd kan missen wat vervolgens invloed kan hebben op het geheel aan informatie dat de gebruiker tot zich

⁸ In het operaconcert wordt gebruik gemaakt van een scherm boven het podium waarop de gezongen teksten vertaald te lezen zijn zodat de concertbezoekers begrijpen wat er wordt gezongen en dus beter begrip hebben van het verhaal.

neemt. Brown en Cairns noemen naast narratief en emotionele betrokkenheid ook de schijnbare onzichtbaarheid van de tools (game consoles bijvoorbeeld) als belangrijk element in de totstandkoming van een immersieve beleving (Brown en Cairns 2004, 1297). Deze onzichtbaarheid blijkt in het gebruik van Wolfgang dus ook een belangrijk aspect te zijn, want door het uitblijven van een melding was de technologie voor mij als gebruiker te zichtbaar – ik was continu alert op mijn telefoon – en dit vormde dan ook een belemmering voor immersie.

Ook de vele andere functies die de smartphone kan bieden, is niet bevorderlijk voor de totstandkoming van een immersieve beleving. Ook al wordt de gebruiker aangespoord om het belsignaal van de telefoon uit te zetten waardoor er geen geluid van inkomende berichten zouden kunnen doorkomen, de verleiding bestaat wel om het apparaat alsnog te gebruiken voor andere functies dan de app Wolfgang.

Ook treden er mogelijk sociale gedragingen op die in de klassieke concertzaal niet gewenst zijn.



Afbeelding 8



Afbeelding 9

Er moet worden opgepast om naar aanleiding van een tekstfragment geen sociaal contact op te zoeken. Bij dit fragment in afbeelding 8 bijvoorbeeld moest ik een lachje onderdrukken en wilde ik een bekende wijzen op dit verrassende stuk informatie. Ook in het scherm van afbeelding 9 is een verrassend feitje te lezen die samen met de herkenning van het stuk mogelijk aanzet tot sociaal contact. Alhoewel dit sociale aspect in eerste instantie ongewenst lijkt, moeten we niet vergeten dat de makers van de app, zoals aangegeven is in §4.1, een discussie willen aanmoedigen over de huidige etiquette in het klassieke concert. Het sociale contact dat de app aanmoedigt, lijkt daarmee terug te gaan naar de tijd waarin er nog gepraat werd tijdens klassieke concerten (zie hoofdstuk 3). Dit sociale aspect kan een belemmering vormen voor immersie, omdat de aanwezigheid van de gebruiker te veel in de fysieke realiteit blijft door het bewustzijn van andere concertbezoekers.

§4.3 Opgaan in het virtuele

Zoals in het theoretisch kader aangegeven is, wordt immersie gedefinieerd als ‘het opgaan in een andere wereld dan de fysieke wereld’ (Munday 2007, 56). Deze wereld zou in muziek virtuele tijd zijn gezien het verstrijken van de tijd en de afwezigheid van visuele stimuli (Langer in Ryan 2001, 42-43; zie §2.1). Cultuurfilosofe Susanne K. Langer schreef in haar boek *Feeling and Form* (1953) over deze

virtuele vorm van muziek. De muziek wekt bij de luisteraar de illusie dat de tijd tot leven komt: het is een andere tijd dan de fysieke tijd net zoals bij een beeld van een film of een game de virtuele ruimte en fysieke ruimte iets anders zijn. Dit is in tegenstelling tot een tikkende klok waarbij tijd wordt gepresenteerd als pure successie of opvolging (ibid., 111). Muziek wekt de illusie dat tijd niet stilstaat maar beweegt en leeft: muziek is bewegende vormen van geluid. Beelden worden geassocieerd bij de muziek, muziek maakt tijd hoorbaar: “It creates an image of time measured by the motion of forms that seem to give it substance, yet a substance that consists entirely of sound, so it is transitoriness itself” (ibid., 110).

Zoals in §2.2 wordt aangegeven bestaat de virtuele wereld die door literatuur tot stand komt uit drie basiscomponenten: plot, setting en karakters (Ryan 2001, 15). Muziek wordt virtuele tijd genoemd, maar Langer neemt in haar theorie over dit virtuele object niet op dat muziek ook een verhaal uitdraagt. Het is dan ook te verwachten dat sommige concertbezoekers te weinig grip krijgen op het verhaal van de muziek waar plot, setting en karakters onderdeel van zijn. Informatieve ondersteuning van het verhaal ontbreekt in het klassieke concert omdat informatie enkel wordt aangeboden in de vorm van het virtuele object van tijd (de muziek). Dit zou er mogelijk toe kunnen leiden dat sommige luisteraars – een doelgroep die weinig kennis heeft van klassieke muziek – onvoldoende kunnen opgaan in de wereld van de muziek en bij deze doelgroep dan ook een immersieve beleving uitblijft. Zonder de app Wolfgang heeft de concertbezoeker alleen de muziek met zijn virtuele object van tijd als informatiebron tot zijn beschikking om zijn virtuele wereld te creëren. Door de muziek te combineren met de informatie die de app verschaft, wordt er dan ook een grotere wereld gecreëerd. De muziek die een wereld van virtuele tijd creëert, kan door de tekst nu ook een visuele wereld in de fantasie van de bezoeker opwekken: een wereld die bestaat uit het leven van de componist, het werk zelf, de instrumenten en musici op het podium en zelfs uit de componist en het werk beschouwd in deze tijd.

Zoals in §2.1 is uitgelegd, treedt immersie op door het betreden van een virtuele realiteit: de gebruiker kan zich inleven in een andere wereld dan de wereld waarin hij zich fysiek bevindt (Patrick *et al.* in Brown en Cairns 2004, 2). Dit impliceert een dichotomie: de wereld waarin de gebruiker zich fysiek bevindt en de virtuele wereld. In het gebruik van de app Wolfgang in het klassieke concert is er sprake van twee media: de muziek en de app. Daarbij bestaan dus ook twee virtuele werelden: de muziek creëert een wereld in de fantasie van de luisteraar die bestaat uit virtuele tijd, en de app is daarbij een hulpmiddel. De app maakt het de gebruiker gemakkelijker om de virtuele wereld van de muziek in zijn fantasie te construeren: zoals in §2.1 is toegelicht, wordt de code van de taal door de lezer vertaald in *content* en wordt er een wereld in zijn fantasie geconstrueerd (Ryan 2001, 91-92). De virtuele wereld van de muziek wordt ondersteund door de virtuele wereld die door de app kan worden gecreëerd.

Ryan associeert virtualiteit met zowel fantasie als met een door een computer gemedieerde wereld (Ryan 2001, 12; zie §2.1). In deze thesis hanteer ik beide vormen van virtualiteit: de door een

computergemedieerde realiteit van de app en de wereld die in de fantasie van de luisteraar wordt gecreëerd naar aanleiding van de geluisterde muziek. De informatie die door de app wordt verschaft, doet echter ook een beroep op de fantasie van de gebruiker: de taal wordt gecodeerd en tot een virtuele wereld gesmeed. Zoals te lezen is in de *material object analysis* in §4.2 krijgt de gebruiker informatie over onder andere de componist, het werk zelf en de instrumenten waardoor de gebruiker een virtuele wereld in zijn fantasie kan creëren. Ryan maakt een distictie tussen fantasie en een door een computergemedieerde wereld, maar met de app Wolfgang blijkt dat dus ook bij een computergemedieerde wereld fantasie een belangrijke rol kan spelen in het creëren van een virtuele wereld. Immers, de tekst die volgens Ryan een complexe mentale activiteit van de gebruiker vraagt (Ryan 2001, 11; zie §2.1), wordt nu gecommuniceerd via een computer maar heeft dezelfde cognitieve inspanning nodig als bij het lezen van dezelfde tekst in een boek.

In het creëren van een virtuele wereld wordt de informatie die de gebruiker tot zich neemt, samengesmeed tot één geheel: verschillende stukken informatie worden met elkaar verbonden en tot één fantasiewereld gemaakt (Heim in Ryan 2001, 91; zie §2.1). In het gebruik van de app in het klassieke concert gaat het echter om twee media die beide een virtuele realiteit creëren: de muziek creëert virtuele tijd die wordt ondersteund door het virtuele leven dat door de app wordt teweeggebracht. Door de verschuiving van aandacht tussen deze twee werelden had ik het besef dat er een andere – virtuele – wereld bestaat, waardoor een totale immersie uitbleef. Immers, alleen wanneer geen onderscheid kan worden gemaakt tussen de fysieke realiteit en de gemedieerde werkelijkheid – de virtuele wereld wordt niet meer herkend als gemedieerd – kan een geheel immersieve beleving ontstaan (Ryan 2001, 98-99; Brown en Cairns 2004, 1299; zie §2.2). Door de mediale aspecten die de immersie belemmeren, zoals toegelicht in §4.2, zijn het aparte werelden en was ik als gebruiker bovendien te veel bewust van mijn eigen fysieke realiteit. Er bestaan hier dus eigenlijk drie werelden naast elkaar: de fysieke realiteit, de virtuele tijd van de muziek en het virtuele leven van de app.

Kalaga stelt echter dat een virtuele wereld niet zou moeten worden beschouwd als één ruimte of wereld: “Virtuality [...] not so much encompasses one non-territorial space – space deterritorialized – but, in fact, a multiplicity of such overlapping, interweaving, and interpenetrating spaces” (Kalaga 2003, 101). De beleving van het gebruik van de app Wolfgang in het klassieke concert zal dan ook niet beschouwd kunnen worden als immersie in één virtuele wereld, maar door de belemmerende aspecten zal er ook weinig sprake zijn van overlap (‘*overlapping*’ (ibid.)), vervlechting (‘*interweaving*’ (ibid.)) en doordringing (‘*interpenetrating*’ (ibid.)). Immers, de wereld van de app blijkt in de *material object analysis* (zie §4.2) te veel af te wijken van de wereld van de muziek: de tekst is een andere manier van communicatie dan muziek. Bovendien is de smartphone te weinig geïntegreerd in de concertbeleving waardoor de gebruiker met zijn aandacht steeds moet wisselen tussen dat wat er op het podium gebeurt en dat wat er op het scherm van de smartphone verschijnt. Mijn poging om me in te leven in de muziek werd dan ook af en toe verstoord door de app wanneer ik me probeerde in te leven in de informatie die het mij verschaftte. Er ontstonden twee aparte virtuele werelden waarin ik steeds

opnieuw toegang probeerde te krijgen. Alhoewel de makers hebben gepoogd de app te maken als een geïntegreerd hulpmiddel dat de concertbeleving complementeert (ze hebben keuzes gemaakt in het ontwerp die erop duiden dat ze zo min mogelijk de concertbeleving willen verstoren (zie §4.1)), is de app dat voor mij niet geweest.

§4.3.1 Niveaus van immersie

Zoals in hoofdstuk 2 is aangegeven, worden verschillende niveaus van immersie onderscheiden in literatuur en games. In literatuur zijn dit concentratie, imaginaire betrokkenheid, vervoering en verslaving (Ryan 2001, 98-99). In games betreffen het betrokkenheid, absorptie en totale immersie (Brown en Cairns 2004, 3-4). In deze paragraaf benoem ik de immersieniveaus van de app Wolfgang in het klassieke concert die gebaseerd zijn op de immersieniveaus in literatuur en games: betrokkenheid en vervoering. Het eerste niveau, betrokkenheid, is vernoemd naar het eerste immersieniveau in games; het tweede niveau, vervoering, is vernoemd naar het derde immersieniveau in literatuur. In het vervolg van deze deelparagraaf zal de keuze voor deze twee niveaus worden toegelicht.

1. Betrokkenheid

De laagste immersieniveaus in literatuur en games betreffen respectievelijk concentratie en betrokkenheid. Ik heb eerder laten zien dat deze niveaus overeenkomen in de mate van concentratie: het medium zal op dit niveau van de gebruiker nog veel concentratie vergen (zie §2.2).

Op dit eerste niveau kan met de app een belangrijke barrière worden overbrugd die aansluit op de persoonlijke voorkeur (deze barrière van persoonlijke voorkeur bestaat op het eerste niveau van immersie in games (Brown en Cairns 2004, 1298-1299; zie §2.2)). Wanneer een potentiële concertbezoeker geen kenner van klassieke muziek is en het afstandelijke karakter ervan hem afschrikt, kan dit hem beletten om de concertzaal te bezoeken. Het gebruik van een medium waarmee velen elke dag in aanraking komen, zoals de smartphone, kan het afschrikwekkende karakter van het klassieke concert afzwakken. Voor iemand die eerder door dit afschrikwekkende karakter wordt belet om de klassieke concertzaal te bezoeken, zou Wolfgang dan ook drempelverlagend kunnen werken. Het verkrijgen van meer informatie kan daarbij een persoonlijke voorkeur zijn die door de app zal worden bediend.

Een andere barrière die op dit niveau moet worden overbrugd is de smartphone: de concertbezoeker zal een smartphone in zijn bezit moeten hebben waarop de app geïnstalleerd kan worden en deze moet verbinding kunnen maken met het internet⁹. Daarnaast is het noodzakelijk dat de app ook daadwerkelijk goed werkt op de telefoon. Op mijn telefoon was dit niet het geval en dat leidde ertoe dat mijn aandacht te veel in de fysieke wereld was (de wereld waarin de technische apparatuur

⁹ Er wordt gebruik gemaakt van een eigen WIFI-netwerk, genaamd 'Wolfgang', waarmee elke concertbezoeker van het internet gebruik kan maken.

niet naar believen functioneerde). Zoals ik eerder heb getracht te beargumenteren, kan daardoor een immersieve beleving uitblijven. Immers, Brown en Cairns noemden naast narratief en emotionele betrokkenheid ook de schijnbare onzichtbaarheid als belangrijk in de totstandkoming van een immersieve beleving (Brown en Cairns 2004, 1297; zie §4.2.3). In mijn geval functioneerde de technologie niet naar believen, waardoor mijn aandacht te veel was bij de technologie en de smartphone dus helemaal niet leek te verdwijnen.

Tijd betreft naast moeite en aandacht een van de investeringen die moet worden gedaan voor het spelen van een game waardoor immersie groter zal worden. Het bezoeken van een klassiek concert zal uiteraard ook tijd kosten. In tegenstelling tot de tijd die geïnvesteerd wordt in games zal in het klassieke concert tijd juist nadelig kunnen zijn. Bij het spelen van de meeste games krijgt de speler op verschillende momenten de mogelijkheid het spel op te slaan en er op een later moment weer mee verder te gaan. Een klassiek concert zal daarentegen van begin tot eind moeten worden beluisterd; eerder vertrek wordt meestal door de andere bezoekers niet op prijs gesteld, omdat dit een verstoring van de concertbeleving kan betekenen. Tijd kan hier dan ook minder belonend zijn dan bij het spelen van een game: vermoeidheid of verveling kan bij sommige bezoekers optreden. Ik vermoed dat dit in het klassieke concert meer het geval kan zijn dan bij het spelen van een game, omdat hier sprake is van de aanwezigheid van andere concertbezoekers die verwachten dat jij je conformeert aan de gedragsregels en je dus niet zomaar de activiteit kunt stoppen of onderbreken. Het spelen van een game hoeft niet per se solitair te gebeuren, maar zelfs met gezelschap zullen er meer mogelijkheden zijn dan in het klassieke concert om bijvoorbeeld na overleg met andere spelers het spel te stoppen of, in het geval van een spel met meerdere spelers, het spel zonder jou voort te zetten. De implementatie van de app in de concertzaal zal aan deze verveling niet veel kunnen verbeteren; alleen ongewenst gebruik van de smartphone, zoals internetgebruik of het spelen van een spelletje, zou de tijd kunnen doden.

Het luisteren naar een klassiek concert vergt ook moeite: aandacht bij de muziek en bij de tekst die af en toe op het scherm van de smartphone verschijnt, is noodzakelijk om de muziek goed te kunnen volgen. Zoals ik in §4.2.1 immers heb getracht te beargumenteren, kan het lezen van de teksten van Wolfgang ook extra concentratie vergen omdat deze bijvoorbeeld lastig te begrijpen zijn. Het kan dan ook zijn dat er veel aandacht nodig is voor de teksten, waardoor het ook weer extra moeite kost om na het lezen van de tekst met de aandacht terug te komen bij de muziek. Dit wordt versterkt door de verschuiving van aandacht tussen de muziek op het podium en het scherm van de smartphone, zoals eerder in §4.2.2 is uitgelegd. Het lezen en begrijpen van de tekst kan soms moeite kosten, maar daarentegen kan de app deze moeite ook verminderen: de informatie kan ervoor zorgen dat de muziek begrijpelijker wordt. Immers, zoals ik in §4.2.1 heb getracht aan te tonen, verschijnt op het scherm van de smartphone informatie over de muziek, de componist, de instrumenten en het werk in de huidige tijd; de muziek krijgt hierdoor dus meer context waardoor meer begrip kan ontstaan bij de

concertbezoekers. De moeite die zonder de app dus nodig was om de muziek te begrijpen, zal met het gebruik van de app dus kunnen verminderen.

Een immersieve beleving van de muziek blijft op dit niveau nog uit en dit wordt voornamelijk veroorzaakt door de belemmerende aspecten die genoemd zijn in §4.2. Het gebruik van de app heeft bij mij voor onrust gezorgd: mijn aandacht moest verdeeld worden tussen dat wat er op het podium gebeurde en dat wat er op het scherm te zien was, een melding bij een nieuwe tekst blijft in de app uit waardoor de timing van de tekst erg onzeker is en de smartphone kan de gebruiker aanzetten om ook andere functies van de telefoon te gebruiken. Daarnaast waren de teksten voor mij soms onduidelijk en kunnen ze aanzetten tot sociaal contact. Al deze belemmerende aspecten hebben ertoe geleid dat ik als gebruiker te veel bewust was van mijn fysieke realiteit en ik niet geheel in staat was om de virtuele wereld van de muziek in combinatie met de app te construeren en te betreden. Ik verwacht dat deze belemmeringen voor meer concertbezoekers kunnen optreden, maar in het tweede deel van deze paragraaf zal dieper worden ingegaan op verschillende doelgroepen.

Op het eerste immersieniveau in literatuur is concentratie noodzakelijk: Ryan stelt dat op dit niveau het werk nog te moeilijk is waardoor de gebruiker nog te veel wordt afgeleid door stimuli in de fysieke realiteit (Ryan 2001, 98-99; zie §2.2). Dit is ook zeker het geval in het gebruik van Wolfgang: de belemmerende aspecten leidden ertoe dat ik als gebruiker nog te veel bewust was van mijn fysieke realiteit en een immersieve beleving dus uitbleef. Ik wil dit niveau echter niet vernoemen naar het eerste immersieniveau in literatuur: concentratie kan namelijk zowel afnemen als toenemen, zoals ik hiervoor heb uitgelegd. Ik vernoem dit niveau dan ook naar het eerste niveau van immersie in games: betrokkenheid. Door de belemmerende aspecten bestaat er namelijk nog niet veel immersie, maar daarnaast kan de app wel voor meer betrokkenheid zorgen. Zoals op het eerste immersieniveau in games is aangegeven, zijn toegang en investering belangrijke elementen om betrokkenheid te creëren (Brown en Cairns 2004, 1298-1299; zie §2.2). Een mogelijke voorkeur van de concertbezoeker kan informatievoorziening zijn: de app Wolfgang kan dan ook de toegang vergroten voor deze doelgroep omdat het in zijn behoefte voor meer informatie tegemoetkomt. Daarbij kan het voor deze specifieke doelgroep – een doelgroep die weinig kennis heeft van klassieke muziek – minder concentratie kosten om naar de muziek te luisteren dan zonder de app, omdat het bieden van meer context tot meer begrip van de muziek kan leiden.

2. Vervoering

Op het tweede niveau van immersie in literatuur en games is de gebruiker voornamelijk bewust van de virtuele wereld die door het medium wordt gecreëerd en is hij minder bewust van zijn omgeving (Ryan 2001, 98-99; Brown en Cairns 2004, 1299). Ook op het tweede immersieniveau van de app in combinatie met klassieke concert kan de concertbezoeker makkelijker de wereld van de muziek betreden: de app verschaft de gebruiker meer informatie waardoor de virtuele wereld wordt uitgebreid met virtueel leven, zoals ik in §4.3 heb getracht aan te tonen. Het wordt de concertbezoeker nu dus

makkelijker gemaakt om de virtuele wereld van de muziek te betreden. De concertbezoeker kan zich nu beter inleven in de muziek, waardoor de fysieke aspecten van de concertzaal minder zullen opvallen. Van fysieke stimuli zal minder bewust zijn omdat er meer binding bestaat met de inhoudelijke aspecten van de muziek.

Op een tweede immersieniveau is de gebruiker nog kritisch op aspecten van het medium, zoals in literatuur op de schrijfstijl van de auteur (Ryan 2001, 98-99; zie §2.2). Een kritische houding kan ook bestaan op dit tweede niveau in het gebruik van Wolfgang. Ik verwacht dat deze kritische houding voornamelijk bij kenners zal bestaan: gezien de kennis die zij al over de muziek hebben, kan dit type publiek zich afvragen of de informatie wel juist is en zich ergeren aan een eventuele verstoring van zijn klassieke concertbeleving door de app. Wellicht zal deze doelgroep de muziek dan ook liever zonder de app willen beluisteren.

Op dit niveau zal nog wel een bewustzijn bestaan van de fysieke realiteit. Dit wordt veroorzaakt door de belemmerende aspecten die genoemd zijn in §4.2.

Een derde niveau van immersie, een gehele immersie of verslaving, zal dan ook uitblijven. De concertbezoeker zal door de belemmerende aspecten (zie §4.2) nog te veel aanwezig blijven in de fysieke realiteit. Een geheel immersieve beleving wordt door Ryan en Brown en Cairns wel genoemd in de immersieniveaus in literatuur en games. Een groot verschil met de app Wolfgang is dat het gaat om de combinatie van twee media: het betreft de toevoeging van een app aan het klassieke concert. Deze combinatie werkte bij mij belemmerend voor een immersieve beleving. Zoals gezegd moest ik met mijn aandacht steeds wisselen tussen virtuele werelden en was de tekstuele wereld van de app een andere communicatievorm dan die van muziek. Zoals ook in §4.3 is aangegeven, leidde dit er in de fysieke wereld toe dat ik mijn blik moest wisselen tussen het scherm en dat wat er op het podium gebeurt en ik dan ook virtueel moest bewegen tussen twee aparte werelden. De app vind ik dan ook onvoldoende geïntegreerd in het klassieke concert. In het lezen van een boek of het spelen van een game kan de gebruiker zich geheel inleven omdat hier aandacht is voor één medium en dus ook één virtuele wereld: de tekstuele wereld van het boek en de virtuele wereld waarin de game zich afspeelt. Daar komt bij dat de twee werelden die ontstaan in het gebruik van Wolfgang, die van de tekst en die van de muziek, niet goed op elkaar aansluiten. In games is er ook sprake van muziek, een informatiestroom die andere communicatievormen, zoals visuele beelden, ondersteunt: Munday stelt dat muziek kan bijdragen aan een immersieve beleving van de game (2007, 56). Hij ziet hier echter over het hoofd dat de muziek wel moet aansluiten op de beelden die de speler te zien krijgt: voor een geheel immersieve beleving in de game is het noodzakelijk dat de muziek de gamebeleving complementeert en de aandacht voor het spelen van de game niet verstoort. Munday stelt dat de muziek ervoor zorgt dat de speler niet wordt afgeleid door stimuli buiten de game en voorkomt dat geluid in de fysieke realiteit niet doordringt in de gamebeleving (ibid., 57). De tekst van de app Wolfgang heeft dit gewenste effect echter niet voor de klassieke concertbeleving. Vervolgonderzoek is

noodzakelijk om te onderzoeken welke soort informatiestromen tot minder afleiding van de muziek zorgt; suggesties voor vervolgonderzoek zullen in §5.1 uitgebreider worden besproken.

5. CONCLUSIE

Het klassieke concert heeft zich getransformeerd van een hele sociale aangelegenheid waarbij eten en praten geen ongewone gedragingen waren tot iets geheel anders in de huidige tijd: de concertbezoeker dient stil te zijn, zijn telefoon uit te zetten en rustig op zijn stoel te blijven zitten. Deze gedragsregels zijn het resultaat van de heilige status van het klassieke concert die het in de twintigste eeuw heeft verkregen. Deze heilige status heeft ertoe geleid dat het klassieke concert een afstandelijk karakter heeft gekregen dat veel mensen afschrikt. Moderne technologieën worden aangedragen om het klassieke concert te vernieuwen en aantrekkelijker te maken voor een groter publiek. Technologie lijkt een belofte te zijn voor het klassieke concert, omdat de aspecten die voor veel nieuwe media kenmerkend zijn, zoals immersie, dit aspect ook zouden kunnen vergroten in het klassieke concert. De vergroting van immersie lijkt daarbij ook een belofte te kunnen zijn voor het toegankelijker maken van het medium. In dit onderzoek heb ik geprobeerd te achterhalen of digitale technologie deze belofte ook daadwerkelijk waarmaakt en daarbij stond de volgende vraag centraal: hoe kan de mobiele applicatie Wolfgang immersie in het klassieke concert vergroten en door welke aspecten wordt daarbij een geheel immersieve beleving belemmerd?

Ik heb deze hoofdvraag getracht te beantwoorden door middel van een *material object analysis* van de app Wolfgang. Deze app belooft de gebruiker klassieke muziek beter te kunnen begrijpen en te beleven: “Met Wolfgang begrijp en beleef je klassieke muziek als nooit tevoren” (Website Wolfgang 2015). Dit is gebaseerd op de stelling van Johan Idema, initiatiefnemer van de app, dat meer kennis zal zorgen voor meer genieten. Daarnaast willen de makers van de app een discussie op gang brengen over de etiquette in de klassieke concertzaal.

Na de objectbeschrijving in het eerste gedeelte van hoofdstuk 4 is er in §4.2 een representatieanalyse uitgevoerd, dit betrof het tweede gedeelte van de *material object analysis*. Deze analyse, bestaande uit een analyse van de tekstuele representatie, de visuele representatie en de interfacerepresentatie, is op basis van de ontwerpkeuzes van de makers van Wolfgang gestructureerd. Ten eerste is de informatie die op het scherm wordt geprojecteerd bondig en gedoseerd. De teksten die in het gebruik van de app op het scherm verschijnen, betreffen teksten over het werk, de componist, de instrumenten en over deskundigen die over het werk spreken. Ook is er gekozen voor alleen tekst: er worden geen afbeeldingen getoond omdat deze mogelijk kunnen afleiden van de muziek. Wat de visuele representatie betreft, is er gekozen voor een ingetogen zwart scherm waarop de tekst in witte letters verschijnt: dit voorkomt eventuele hinder bij andere concertbezoekers. De interfacerepresentatie gaat over de sturing van de activiteiten van de gebruiker en hier zijn twee aspecten van de app kenmerkend: individueel en timing. Als eerste heeft de concertbezoeker de keuze om de app wel of niet te gebruiken: vanwege het feit dat het hier om een smartphoneapp gaat en bijvoorbeeld niet om een scherm op het podium is het een heel individueel medium. Daarnaast worden de teksten getimed

op het verloop van de muziek en dat maakt dat de gebruiker wordt aangespoord om af en toe op zijn smartphone te kijken.

In het concert wordt met de tekst een grotere virtuele wereld gecreëerd dan zonder het gebruik van de app: de tekst van de app vult de virtuele tijd van muziek aan met virtueel leven wat een grotere virtuele wereld betekent die wellicht makkelijker door concertbezoeker in zijn fantasie kan worden gecreëerd. Enerzijds kan dus worden gezegd dat de app inderdaad immersie vergroot, omdat de gebruiker meer input wordt geleverd waardoor deze op makkelijkere wijze een grotere virtuele wereld kan creëren.

Echter, anderzijds blijft een gehele immersie uit door belemmerende aspecten die op basis van analyse van de tekstuele representatie, visuele representatie en interfacerepresentatie in §4.2 zijn benoemd. Zo moet de aandacht van de gebruiker worden verdeeld tussen de muziekitvoering en het scherm van de smartphone en dit kan leiden tot onrust. Deze onrust wordt versterkt door het uitblijven van een melding bij het verschijnen van nieuwe informatie, zodat de gebruiker steeds op zijn smartphone moet kijken om na te gaan of er een nieuwe tekst wordt vertoond. Wanneer deze informatie dan te zien is op het scherm, moet de gebruiker concentratie opbrengen om het te lezen. Het gebruik van een smartphone die veel meer functies biedt dan de app alleen kan de gebruiker verleiden de telefoon op een andere manier te gebruiken dan verwacht wordt; dit kan afbreuk doen aan de concertbeleving. Sommige teksten kunnen bovendien sociaal contact uitlokken wat voor sommige concertbezoekers ongewenst kan zijn. Door deze belemmeringen voor immersie zullen beide virtuele werelden te weinig met elkaar overlappen en dus apart van elkaar bestaan.

In het gebruik van een medium worden verschillende niveaus van immersie onderscheiden waarbij op het laagste niveau van immersie nog te weinig ingeleefd kan worden in de gemedieerde wereld en op het hoogste niveau van immersie weinig tot geen onderscheid kan worden gemaakt tussen de gemedieerde wereld en de fysieke realiteit. In literatuur betreft het de volgende niveaus: concentratie, imaginaire betrokkenheid, vervoering en verslaving (Ryan 2001, 98-99). In games zijn de volgende niveaus te onderscheiden: betrokkenheid, absorptie en totale immersie (Brown en Cairns 2004, 1298-1299). Deze niveaus van immersie vormden de basis voor het construeren van eenzelfde niveauverdeling voor muziek in combinatie met de app Wolfgang. Hierbij kon ik twee niveaus van immersie onderscheiden: betrokkenheid en vervoering.

In deze immersieverdeling heb ik getracht aan te tonen dat de app voor verschillende doelgroepen ook op verschillende manieren invloed kan hebben op de mate van immersie. Naar aanleiding van het gebruik van de app tijdens het klassieke concert kan ik concluderen dat de app wel degelijk een virtuele wereld kan vergemakkelijken en vergroten. Deze vergroting van immersie zal optreden bij een specifieke doelgroep: dit betreft concertbezoekers die geen kenners van muziek zijn en graag meer informatie zouden willen ontvangen om de muziek te begrijpen. Daarentegen heb ik ook ervaren dat de app kan afleiden van de muziek en dit vond ik zelf afbreuk doen aan mijn beleving van de muziek. Ik vermoed dan ook dat bij een ervaren publiek dat al over kennis van de muziek

beschikt, een kritische houding bestaat jegens (het gebruik van) de app en de informatie die het verschaft: voor deze doelgroep zal er vermoedelijk dan ook geen vergroting van immersie optreden.

De belofte die de app Wolfgang doet (“Met Wolfgang begrijp en beleef je klassieke muziek als nooit tevoren” (Website Wolfgang 2015)), maakt het dan ook gedeeltelijk waar. Aan de ene kant wordt voor een specifieke doelgroep immersie vergroot – een doelgroep van concertbezoekers die weinig over de muziek weten en die hier graag meer informatie over zouden willen verkrijgen – maar aan de andere kant zal de app voor een andere doelgroep immersie verkleinen – een doelgroep van kenners van klassieke muziek voor wie het gebruik van de smartphone afleidend kan zijn. In dit onderzoek is niet alleen ingegaan op hoe Wolfgang kan bijdragen aan immersie; het heeft ook inzichten geboden in het klassieke concert in een moderne mediamaatschappij. Moderne mediatechnologieën kunnen invloed uitoefenen op de manier waarop wordt gedacht over het klassieke concert, dat in onze huidige tijd veelal wordt gezien als ontoegankelijk en heilig. Door een flexibelere omgang met wat het klassieke concert is en hoe dit kan worden vormgegeven kunnen verschillende doelgroepen worden aangesproken. Dit is nodig niet alleen om het klassieke concert rendabeler te maken, maar ook vooral om een potentieel publiek de kans te bieden om deze aparte wereld te betreden.

§5.1 Discussie

In de wetenschappelijke discipline Performance Studies wordt een object bestudeerd in zijn context (Schechner 2013, 2; zie hoofdstuk 1). In deze thesis heb ik een soortgelijk perspectief genomen door een oud medium – het klassieke concert – te beschouwen in een context van een moderne maatschappij waarin nieuwe mediatechnologieën alomtegenwoordig zijn: het bestuderen van de notie van immersie, dat veelal wordt verbonden aan nieuwe media, is daar een element in en een van de goede kwaliteiten van deze thesis. Daarnaast heb ik getracht aan te tonen dat het klassieke concert getransformeerd kan worden door de inzet van nieuwe mediatechnologieën, zoals de app Wolfgang. Dit geeft ook een bredere maatschappelijke context aan, gezien het veelvuldige gebruik van de smartphone in deze tijd. Dit brengt mij bij een relevant aspect van deze thesis: de belofte die technologie lijkt te zijn voor het klassieke concert, zoals gedaan wordt door de makers van de app, blijkt na analyse niet geheel terecht. Met de belofte die moderne mediatechnologie lijken te zijn voor het klassieke concert moet dan ook kritisch worden omgegaan. Een ander relevant aspect van deze thesis is de aanvulling van het onderzoek naar immersie. Deze aanvulling bestaat in deze thesis op twee manieren, namelijk immersie in muziek en immersie naar aanleiding van de combinatie van media.

De *material object analysis* heeft inzicht geboden in het gebruik van de app in de context van de klassieke concertzaal, maar heeft op een aantal vlakken aanvulling in de vorm van vervolgonderzoek nodig. Dit onderzoek heeft namelijk een aantal tekortkomingen:

- Ten eerste is er geen onderzoek gedaan naar overige gebruikers en doelgroepen; de analyse is gebaseerd op mijn eigen ervaringen als musicus en mediawetenschapper.
- Ten tweede is er niet heel diep ingegaan op de teksten die door de app op het scherm worden getoond.
- Ten derde is het analyseren van één mobiele applicatie erg eenzijdig; in vervolgonderzoek kunnen apps worden onderzocht waarbij tekst centraal staat maar waar informatie wordt verschaft in de vorm van bijvoorbeeld afbeeldingen of film.
- Ten vierde is ook de analyse van één type medium eenzijdig, in dit geval een mobiele applicatie: ook immersie door middel van andere technologieën kan worden onderzocht.

Deze vier tekortkomingen zal ik nu verder toelichten. Het eerste discussiepunt van dit onderzoek betreft het gebrek aan een doelgroepenonderzoek. De *material object analysis* heeft immers uitgewezen dat de app voor de ene gebruiker, een expert op het gebied van muziek, een verkleining van immersie zal betekenen. Aan de hand van de analyse is vastgesteld dat immersie echter wel vergroot zou kunnen worden voor de niet-deskundige op het gebied van muziek en het is dan ook zeer relevant om dit nader te bestuderen; een doelgroepenanalyse kan dan ook inzichten bieden in de waardevolle toevoeging van de app voor een specifieke doelgroep. Door middel van vragenlijsten kunnen respondenten worden gevraagd naar hun behoeften wat betreft het klassieke concert. De respondenten die uit de test een potentiële doelgroep blijken te zijn omdat de app voor deze mensen voorziet in hun behoefte aan meer informatie, kunnen in het klassieke concert dienen als testgroep voor Wolfgang. Deze proefpersonen wonen vervolgens een klassiek concert bij waarin de app niet wordt ingezet en een ander klassiek concert waarin de app wel wordt toegepast. Opnieuw kunnen vragenlijsten worden ingezet om de waarderingsverschillen tussen de concerten te onderzoeken.

Een andere suggestie voor vervolgonderzoek is het doen van een tekstuele analyse die meer inzicht zal bieden in welke teksten in de app voor een grotere immersie zullen zorgen bij de gebruiker. Zoals gebleken is in dit onderzoek zijn er teksten die de aandacht afleiden van de muziek: de manier waarop geschreven wordt is dus zeer belangrijk voor de concentratie van de gebruiker bij de muziek. Een analyse van de teksten kan dan uitwijzen hoeveel moeite er gedaan moet worden voor het lezen ervan.

Bovendien wordt in dit onderzoek alleen gesproken over een specifieke mobiele technologie en dat is de mobiele applicatie Wolfgang. Gezien de scope van dit onderzoek heb ik het maar bij één vorm van mobiele technologie kunnen houden, maar voor verder onderzoek is zeker gewenst om meerdere (mobiele) technologieën nader te onderzoeken. Een app waarbij niet met tekst wordt gewerkt, maar met alleen *visuals* zou gewenst zijn. In dit onderzoek is gebleken dat tekst de gebruiker moeite vergt om tot zich te nemen en het is dan ook noodzakelijk te onderzoeken of afbeeldingen daarvoor een mogelijk alternatief zouden kunnen zijn. Een tekstuele analyse van een app die alleen of voornamelijk afbeeldingen toont, is dan ook een relevante aanvulling. Bovendien kan het voor de kenners van muziek ook een toegevoegde waarde zijn om in een mobiele app met een partituur te

kunnen meelezen. Ook is wellicht het vertonen van film een mogelijkheid; uit concertreeksen zoals *Disney's Fantasia* door HET Symfonieorkest en (Website HET Symfonieorkest 2014) en *Planet Earth* door Het Gelders Orkest (Website Het Gelders Orkest 2014) blijkt de combinatie van klassieke muziek en film zeer succesvol. De individualiteit die de smartphone biedt is daarmee een groot voordeel omdat hiermee persoonlijke voorkeuren kunnen worden gerealiseerd; onderzoek naar de behoeftes van verschillende doelgroepen is daarom ook zeer aan te raden.

In dit onderzoek stond mobiele mediatechnologie centraal, waarbij de smartphone en de individualiteit die het daarmee biedt, een groot voordeel kan bieden. Het is echter ook relevant om digitale technologieën te bestuderen die niet mobiel zijn, zoals de technologieën die in hoofdstuk 3 zijn besproken. De technologieën die ik in dat gedeelte heb besproken, zijn projecten in het buitenland en heb ik dan ook, naast de beperkingen in grootte van dit onderzoek, niet kunnen onderzoeken. Verder onderzoek zou dan ook kunnen uitwijzen of bijvoorbeeld de simulatietechnologie die de bewegingen van een dirigent simuleren ook daadwerkelijk het inlevingsvermogen bij de bezoekers kan vergroten. Dit kan worden bewerkstelligd door middel van interviews of vragenlijsten die met de concertbezoekers worden afgenomen na het bezoeken van het klassieke concert.

Tot slot wil ik vermelden dat ik met dit onderzoek niet heb willen beargumenteren dat het traditionele format zal (moeten) verdwijnen: het dient een publiek dat voor de klassieke muziek een grote waardering heeft en daarmee dit medium een bijzondere plaats in de maatschappij toekent. Zoals gezegd zal meer kunnen worden ingespeeld op de behoeftes van verschillende doelgroepen en de voorkeur voor het klassieke concert in zijn traditionele vorm is daar één van.

REFERENTIES

Atkinson, P. en A. Coffey. 2011. "Analysing documentary realities," in: David Silverman (red.), *Qualitative research: Issues of theory, method and practice*. Los Angeles, CA: Sage, p. 56-75.

Boomen, M., van den, en A.S. Lehmann. 2014. "Material Object Analysis," in: *New Media Studies Methods Reader*. Web. Voor het laatst geraadpleegd op 12 augustus 2015.

<http://www.newmediastudies.nl/pdf/Method_Reader.pdf>

Bockma, H. 2011. "De belangrijkste cultuurbezuinigingen op een rij," in: *de Volkskrant*. Website de Volkskrant – Volkskrant.nl (10 juni 2011). Geraadpleegd op 6 april 2015.

<<http://www.volkskrant.nl/dossier-kabinet-rutte/de-belangrijkste-cultuurbezuinigingen-op-een-rij~a2444081/>>

Brennen, B.S. 2013. *Qualitative Research Methods for Media Studies*. New York: Routledge.

Brown, E. en P. Cairns. 2004. "A Grounded Investigation of Game Immersion," in: *CHI*, University College London Interaction Centre (UCLIC); april, p. 1297-300.

Emmerson, S. (red.). 2000. *Music, Electronic Media and Culture*. Aldershot en Burlington: Ashgate Publishing Limited.

Fryer, P. (red.). 2014. *Opera in the Media Age : Essays on Art, Technology and Popular Culture*. Jefferson: McFarland & Company, Inc.

Heim, M. 1993. *Virtual Realism*. New York: Oxford University Press.

Het Gelders Orkest. 2014. "Blue Planet in concert." Website Het Gelders Orkest – HetGeldersOrkest.nl (27 december 2014). Geraadpleegd op 11 september 2015.

<<https://hetgeldersorkest.nl/concerten/blue-planet-in-concert/>>

HET Symfonieorkest. 2014. "Disney's Fantasia kiest HET Symfonieorkest." Website HET Symfonieorkest – HETSymfonieorkest.nl (24 september 2014). Geraadpleegd op 11 september 2011.

<<http://www.hetsymfonieorkest.nl/nieuws/disneys-fantasia-kiest-het-symfonieorkest/>>

Idema, J. 2015. Openbare presentatie van de mobiele applicatie Wolfgang. 26 mei 2015. Pakhuis de Zwijger, Amsterdam.

Kalaga, W. 2003. "The Trouble with the Virtual," in: *symploke* 11(1-2), p. 96-103.

Langer, S.K. 1953. *Feeling and Form*. Londen: Routledge & Kegan Paul Limited.

Lister, M., J. Dovey, S. Gidding, I. Grant en K. Kelly. *New Media: A Critical Introduction*. Londen: Routledge, 2010.

Morrow, M.S. 1989. *Concert life in Haydn's Vienna: Aspects of a Developing Musical and Social Institution*. Hillsdale: Pendragon Press.

Munday, R. 2007. "Music In Video Games," in: J. Sexton (red.) *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual*. Edinburgh: Edinburgh University Press, p. 51-67.

Norman, D. 1998. *The Design of Everyday Things*. Cambridge: MIT Press.

Pakhuis de Zwijger. 2015. "Lancing Wolfgang – Ontdek wat je hoort." Website Pakhuis de Zwijger – DeZwijger.nl. Voor het laatst geraadpleegd op 31 augustus 2015.

<<https://dezwijger.nl/programma/lancing-wolfgang-ontdek-wat-je-hoort>>

Patrick, E., Cosgrove, D., Slavkovic, A., Rode, J.A., Verratti, T. en G. Chiselko. 2000. "Using a Large Projection Screen as an Alternative to Head-Mounted Displays for Virtual Environments," in: *CHI Letters* 2(1), p. 478-485.

Ryan, M.L. 2001. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Schäfer, M.T. 2011. *Basterd Culture! How User Participation Transforms Cultural Production*. Amsterdam: University Press.

Schechner, R. 2013. *Performance Studies: An Introduction*. Hoboken: Taylor and Francis.

Topgaard, R. (red.). 2014. *How the Lion Learned to Moonwalk: And Other Stories on How to Design for Classical Music Experiences*. Malmö: Malmö University.

Torn, A.S. 2015. *Een heilig medium*. Gecombineerde masterscriptie voor de Universiteit Utrecht en Fontys Hogeschool voor de Kunsten.

Wolfgang. 2015. "Wolfgang." Website Wolfgang – WolfgangApp.nl. Voor het laatst geraadpleegd op 31 augustus 2015. <<http://wolfgangapp.nl/>>

Yang, M. 2014. *Planet Beethoven: Classical Music at the Turn of the Millennium*. Middletown: Wesleyan University Press.

Young, P.M. 1965. *The Concert Tradition: From the Middle Ages to the Twentieth Century*. Londen: Routledge and Kegan Paul.