

# Framtidens streaming av klassiska konserter

Vem tror du besöker klassiska musikkonserter? Tror du att det är äldre, välbärgade människor så har du helt rätt. Trots att många unga uppskattar klassisk musik, vare sig det är romantiska symfonier eller nyskriven filmmusik, så tar de sig sällan till de stora konserthallarna. Kan en digitalisering av upplevelsen vara vägen framåt? I detta examensarbete undersöker vi hur en streaminglösning för klassisk musik skulle kunna kännas, se ut och fungera.

Populärvetenskaplig sammanfattning Moa Björkman, Kaspian Jakobsson

**Hur kommer framtidens digitala streamingupplevelse av klassisk musik se ut?** Detta är en av frågorna forskningsprojektet LUDICH ställer sig. Utifrån detta gjordes ett examensarbete i samarbete med LUDICH och Capgemini där en designprocess applicerades på frågan och användarstudier på den tänkta målgruppens reaktioner på att interagera med designförslag i form av prototyper genomfördes.

Först gjordes en omfattande litteraturstudie för att undersöka den nuvarande inställningen gentemot klassiska musikkonserter och den avslöjade att yngre personer uppskattar klassisk musik, men går inte på konserter i lika stor utsträckning som äldre personer. Mycket forskning visar också att många unga känner att de inte *förstår* klassisk musik, men att de gärna hade gått om en kompis hade dragit med dem. Därefter gjordes en enkät som, utöver att bekräfa mycket från litteraturstudien, visade att många tänker sig att det framtida gränssnittet för streaming av klassisk musik kommer se radikalt annorlunda ut, där många föreställer sig immersiva gränssnitt såsom Virtual Reality (VR) med digital interaktion.

Lärdomar från litteraturstudien, enkäten och ett antal intervjuer togs i beaktning när ett konceptförslag sedan brainstormades fram. Idén som vi valde att arbeta vidare på är en 3D-plattform som ska fungera både i VR och på webben, med flytande "widgets" som innehåller information och olika interaktionstyper. T.ex. att kunna följa med i notbladet, styra ljuset på scenen, chatta med sina kompisar eller flytta hela konserten ut i rymden.

För att snabbt kunna testa hur användare skulle reagera på konceptet byggdes en s.k. Lo-Fi prototyp, som är en skiss på applikationen fast ihoppyslad med papper och penna.

Efter Lo-Fi prototypen var färdig och testad gjordes en s.k. Hi-Fi prototyp, vilket är menat att replikera en slutgiltig applikation i större utsträckning. Denna gjordes i ett Javascript-ramverk som heter Babylon.js och körs helt på webben, vilket möjliggör enkel spridning och att man kan använda prototypen både i en helt vanlig webbläsare på en dator, men även i ett VR-headset, utan att man behöver ladda ned något.

En vital del av applikationen var inspelningen av en konsert, både ljud och video. Som tur var så hade LUDICH redan planerat en inspelningsdag där ljudingenjörer hade riggat hela Malmö Live med 176 mikrofoner för en konsert av Tjajkovkijs fjärde symfoni.

För att undersöka användbarheten i Hi-Fi prototypen gjordes en användbarhetsstudie som innefattade några frågor samt två enkäter som används för att utvärdera "känslan av att vara där" (eng. *presence*) samt hur användarvänlig prototypen är. Resultaten var att VR-versionen gav en större känsla av att vara där jmf. med web-versionen, samt att båda versioner hade hög användbarhet, men att web-versionen fick lite högre betyg än VR-versionen. En förklaring kan tänkas vara att användare är mer vana med webben som gränssnitt.

Prototypen och rapporten [hittas i sin helhet här](#), så testa gärna själv!

**EXAMENSARBETE** Switched-On Malmö Live - Exploring Directions for the Future of Classical Music Streaming Experiences

**STUDENTER** Moa Björkman, Kaspian Jakobsson

**HANDLEDARE** Günter Alce (LTH), Arthur Veret (Capgemini)

**EXAMINATOR** Joakim Eriksson (LTH)

