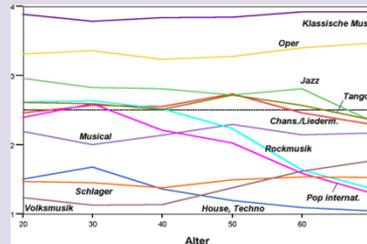


Wintersemester 2024/2025

Einführung in die Musiksoziologie



Sarah Chaker

Institut für Musiksoziologie

Universität für Musik und darstellende Kunst Wien



Mediamorphosen-Konzept

Der Begriff der „**Mediamorphose**“ beschreibt den **Wandel von musikalischer Kommunikation** durch **neue (technische) Medien**.

Der Begriff wird **1989** von **Blaukopf** erstmals verwendet.

Kurt Blaukopf: Anwendung auf *musikalische* Praxis

Alfred Smudits: Ausdehnung des Konzepts auf
kulturelle Praxis

Mediamorphosen-Konzept

Mediamorphose als **Gesamtprozess**, der alle Elemente der musikalischen/kulturellen Kommunikation umfasst:

- **Produktion**: Ebene des künstlerischen **Schaffens**
- **Distribution**: **Verbreitung** von Musik/Kunst/Kultur
- **Rezeption**: Wahrnehmung/**Aneignung** von Musik/Kunst

Darüber hinaus hat eine Mediamorphose Auswirkungen auf

- Vorstellungen darüber, was Musik/Kunst (historisch gesehen) ist
- Berufsbilder (neue Berufe, Wandel vorhandener Berufe)
- Ebene des Rechts (insb. Medien-/Urheberrecht)

Charakteristika einer Mediamorphose:

Die Veränderungen durch historisch neu auftretende Medien

- sind **irreversibel**,
- finden **sprunghaft** statt,
- vollziehen sich **maskiert** und
- mit **rasanter** Geschwindigkeit und
- verändern grundsätzlich das **gesamte Beziehungsgefüge** des **Kulturschaffens** sowie das Verständnis dessen, was in einem bestimmten historischen Moment als „**Kunst**“ erachtet wird.

Mediamorphosen-Konzept

Bisherige Mediamorphosen-Stufen

- 1) **Schriftliche Mediamorphose (ab ca. 5000 v. Chr.)**
- 2) **(Repro)Graphische Mediamorphose (ab Mitte des 15. Jahrhunderts)**
- 3) **Chemisch-mechanische Mediamorphose (ab 19. Jhdt.)**
- 4) **Elektronische Mediamorphose (ab 19. Jhdt.)**
- 5) **Digitale Mediamorphose (ab ca. 1980)**

Mediamorphosen-Konzept

1) Schriftliche Mediamorphose



Abb. 1: Übergang vom Piktogramm zur Keilschrift – ca. 5000 v. Chr., Uruk

(Quelle: akg/Bible Land Pictures, sek. zit. nach: <https://www.faz.net/aktuell/wissen/die-keilschrift-ein-puzzle-aus-alten-zeiten-15819601.html>)

1	2	3	4	5
				Stern, Gott, Himmel, oben; Silbenwert <i>an</i>
				Gebirge, Land; Silbenwert <i>kur, mat, schad</i> usw.
				Wasser; Silbenwert <i>a</i>
				Fisch; Silbenwert <i>cha</i>
				Rind (Rinderkopf mit Hörnern von vorn)
				Rind des Gebirges = Wildstier; Silbenwert <i>am</i>
				Fuß, gehen, stehen; Silbenwert <i>du, gub</i> usw.
				Vom Fuß die Sohle = Unterlage, Fundament
				Kopf mit Bart; Silbenwert <i>sag, resch</i>
				Vom Kopf der Mund = Mund; Silbenwert <i>ka</i>
				Mund und Wasser = trinken; Silbenwert <i>nag</i>
				Dolch
				Rock oder Kleid; Silbenwert <i>tug</i>
				Tempel(fassade), Haus

Abb. 2 Babylonische Keilschrift
(Quelle: <https://deacademic.com/dic.nsf/dewiki/127286>)

Mediamorphosen-Konzept

1) Schriftliche Mediamorphose

- Ursprung im **Steuerwesen, im Handel, in der Verwaltung**
 - Primäre/ursprüngliche Funktionen der Schrift:
 - Feststellung und Klärung von **Besitzverhältnissen** (schriftliche Fixierung statt mündlicher Überlieferung/Tradierung)
 - Etablierung und Bewahrung von **Macht und Besitz**
- Alsbald Ausdehnung der Schrift auf die Bereiche **Politik, Religion, Kunst und Kultur**

Mediamorphosen-Konzept

2) (Repro)graphische Mediamorphose: Buchdruck

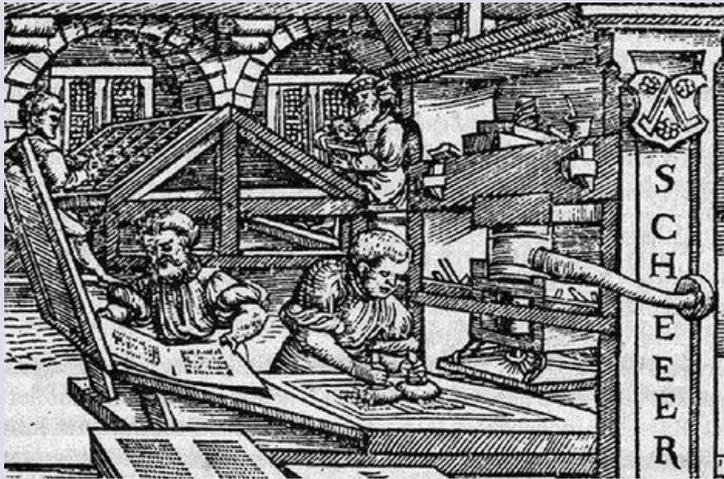


Abb. 3: Druckwerkstatt Schöffer
© Gutenberg Museum Mainz

- Ursprünge/**Vorformen** des Buchdrucks in **Ostasien**
- **Europa: Johannes (Gensfleisch) Gutenberg** (1397 – 1468) aus Mainz gilt als „Erfinder“ des Buchdrucks;
Für nähere Infos vgl. online z. B.: <http://www.gutenberg.de/erfindung/index.php>

Mediamorphosen-Konzept

2) (Repro)graphische Mediamorphose

Konsequenzen aus der Erfindung des Buchdrucks (Auswahl):

Massenhafte Verbreitung von Schrift

- eine „**Schriftkultur**“ entsteht und etabliert sich gesellschaftlich
- Produktionseben: **Neue künstlerische Gattungen** entstehen (u.a. Romane, komplexe musikalische Werke wie Symphonien werden möglich)
- **Berufe** wandeln sich oder entstehen neu (Autor*innen, Komponist*innen, Berufsschauspieler*innen)
- Distributionsebene: Unterbrechung des direkten/ unmittelbaren Kontakts zwischen Kulturschaffenden und Rezipient*innen – *dieser ist ab nun „vermittelt“!*

Mediamorphosen-Konzept

2) (Repro)graphische Mediamorphose

Konsequenzen aus der Erfindung des Buchdrucks (Auswahl):

- Leistungen von Künstler*innen werden zunehmend zur **Ware**
 - Entstehung von **Märkten** → **Kommerzialisierung und Kapitalisierung** von Kunst → **Verlage** als Prototyp der Kultur- und Musikindustrie entstehen
- Rechtliche Ebene: **Urheber*innenrecht** wird ab dem 18. Jahrhundert gesetzlich verankert
- Das Recht am geistigen Eigentum ebnet den Weg zum **„Schöpfer“-Mythos**
- Rezeptionsebene: Mit dem **Genie-Mythos** und der Idee vom **autonomen Kunstwerk** geht im Bereich der bürgerlichen Kunstmusik die Etablierung einer **kontemplativen Rezeptionshaltung** einher.

Mediamorphosen-Konzept

3) Chemisch-mechanische Mediamorphose

- Erfindung der **Fotografie** und später des **Films**



Abb. 4: Joseph Nicéphore Niépce.
„Der Blick aus dem Fenster in Le Gras“ (1826)

Gilt als eines der ältesten Fotos der Welt.
© Sammlung Helmut und Alison Gernsheim

- Erfindung des **Grammophons** durch Emil Berliner 1887

Abb. 5: Emil Berliner
mit Grammophon und
Zink-Schallplatte

© Deutsche Grammophon



Mediamorphosen-Konzept

4) Elektronische Mediamorphose

Durch die EM wird die *schnelle und massenhafte Übertragung* von Bild-/Tonaufzeichnungen möglich

- Produktionsebene: **Neue künstlerische Ausdrucksformen** entstehen (Radio-/Fernsehformate, Werbung, Rock-/Popmusik etc.) und mit ihnen **neue Kulturindustrien**
- **Neue Berufe entstehen bzw. alte wandeln sich, neue Einkommens- und Beschäftigungsverhältnisse entstehen** (Radio-/Fernsehmoderator*innen, Songschreiber*innen, Pop-Stars, Designer*innen etc.)
- Zunehmende **Industrialisierung, Rationalisierung und Kommerzialisierung** von Kunst, Herausbildung **multi-nationaler Konzerne**

Mediamorphosen-Konzept

4) Elektronische Mediamorphose

- Künstlerische Darbietungen können (ohne Mitwirkung der „Hersteller*innen“/Interpret*innen) **beliebig oft reproduziert** werden
- geht dadurch die „**Einmaligkeit**“ von (künstlerischen) Ereignissen verloren?
(zum Verlust der „Aura“ vgl. Walter Benjamin: „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“ [1935])

Gegen den Tonfilm!

Für lebende Künstler!

An das Publikum!

Achtung!

Gefahren des Tonfilms!

Viele Kinos müssen wegen Einführung des Tonfilms und Mangel an vielseitigen Programmen schließen!

Tonfilm ist Kitsch!

Wer Kunst und Künstler liebt, lehnt den Tonfilm ab!

Tonfilm ist Einseitigkeit!

100 % Tonfilm = 100 % Verflachung!

Tonfilm ist wirtschaftlicher und geistiger Mord!

Seine Konservenbüchsen-Apparatur klingt kellerhaft, quitscht, verdirbt das Gehör und ruiniert die Existenzen der Musiker und Artisten!

Tonfilm ist schlecht konserviertes Theater bei erhöhten Preisen!

Darum:

Fordert gute stumme Filme!

Fordert Orchesterbegleitung durch Musiker!

Fordert Bühnenschau mit Artisten!

Lehnt den Tonfilm ab!

Wo kein Kino mit Musikern oder Bühnenschau:
Besucht die Varietés!

Internationale Artisten-Loge E. V.
Fossil

Deutscher Musiker Verband.
Karl Schiementz

Mediamorphosen-Konzept

4) Elektronische Mediamorphose

- Distributionsebene: Die **steigende Zahl der Distributionskanäle erhöht** die **Nachfrage** nach kulturellen Gütern
- Rezeptionsebene: Veränderte Aneignungsweisen von Musik/Kunst/Kultur: Statt Kontemplation zunehmend **Unterhaltung** und Zerstreuung, **fragmentierter Konsum**
- Rechtliche Ebene: Der Schutz von schöpferischen Leistungen/geistigem Eigentum wird zunehmend schwieriger (siehe sog. „Raubkopien“, boot-legs, tape-trading-Praktiken)

Mediamorphosen-Konzept

5) Digitale Mediamorphose

Ca. ab 1980 einsetzend mit der zunehmenden und flächendeckenden Durchsetzung des **Computers** und des **Internets**

- Kulturelle Kommunikation findet **verstärkt** über elektronische Medien statt
- Produktionsebene: PC und Internet bringen **neue Formen von Kunst** und **neue Berufe** hervor (PC-Spiele, Software-Entwickler*innen, Sound-Designer*innen etc.)

Mediamorphosen-Konzept

5) Digitale Mediamorphose

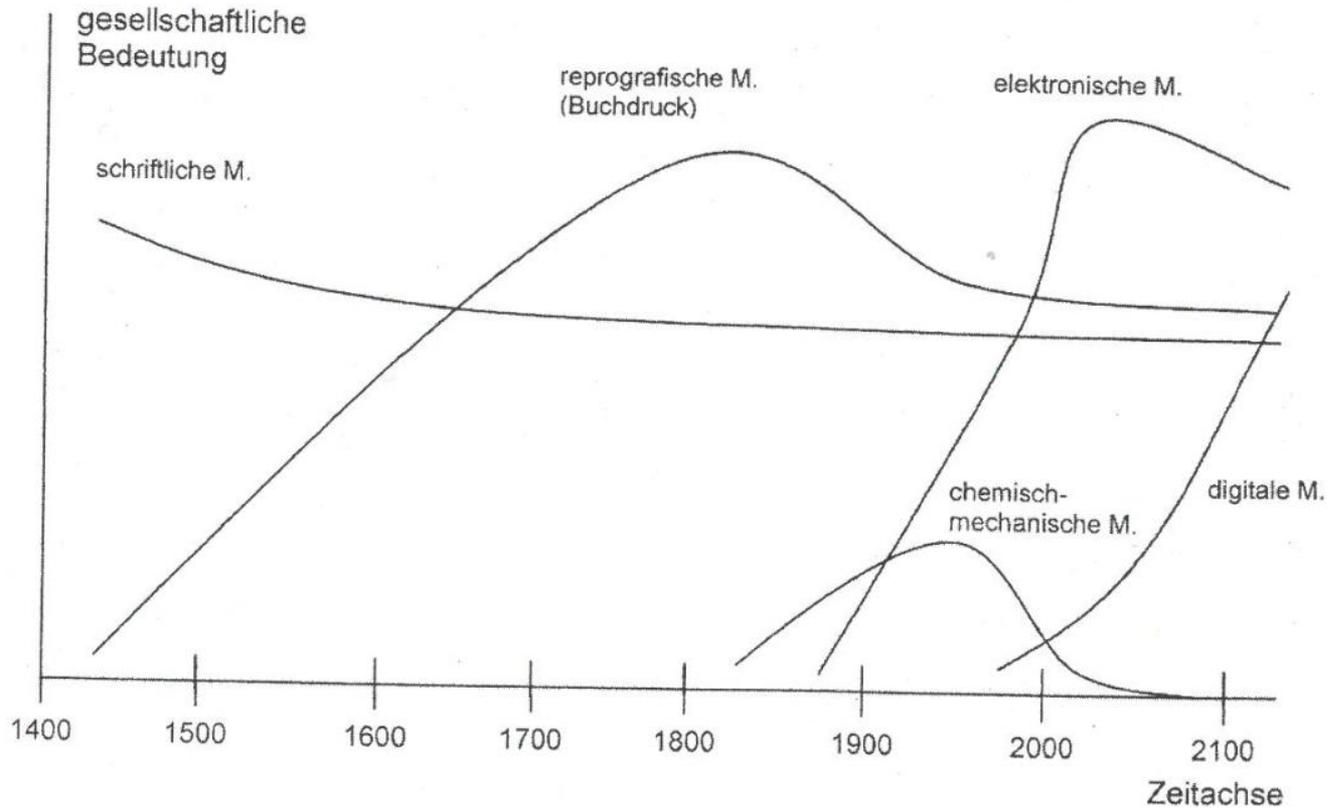
- Produktionsebene: Zunehmende **Rationalisierung** auf der **Produktionsebene: Sampling, Collage, Montage** als primäre künstlerische Techniken im Kulturschaffen (siehe vor allem Elektronische Musik, Techno, Hip Hop/Rap)
- **Standardisierung** von Software, **Konzentrationstendenzen** in der Kulturindustrie
- Grenzen zwischen den Künsten sind zunehmend in Auflösung begriffen (z. B. Annäherung Klang und Bild – Musikvideos als must-have's)
- Rechtliche Ebene: **Copy and Paste-Praktiken**
 - Probleme der Feststellung der Urheber*innenschaft

Mediamorphosen-Konzept

5) Digitale Mediamorphose

- Rezeptionsebene: Veränderung der **Wahrnehmungsweisen**:
Gewöhnung an simulierte Welten, zunehmend schnelle Reizverarbeitung
- „**information gap**“ zwischen den Generationen
- **Leihen statt besitzen**: Musik wird zunehmend zu einer Dienstleistung
- „Demokratisierung“ des Zugangs zur Musik:
Alle Menschen sind potenziell Künstler*innen
 - „**Entprofessionalisierung**“ (?)
 - „**Wert**“ und **Funktionen** von Musik/Kunst/Kultur in der gegenwärtigen Gesellschaft?

Darstellung des Entwicklungsverlaufs der fünf Mediamorphosen (Auf der vertikalen Achse ist die Einschätzung der jeweiligen gesellschaftlichen Bedeutung wiedergegeben)



Graphik: Darstellung von Alfred Smudits aus:
Smudits, Alfred (2007): Wandlungsprozesse der Musikkultur. In: De la Motte-Haber, Helga/
Neuhoff, Hans: Musiksoziologie. Laaber: Laaber Verlag, S. 113.

UND JETZT?

- 1) **Schriftliche Mediamorphose (ab ca. 5000 v. Chr.)**
- 2) **(Repro)graphische Mediamorphose (ab Mitte des 15. Jahrhunderts)**
- 3) **Chemisch-mechanische Mediamorphose (ab 19. Jhdt.)**
- 4) **Elektronische Mediamorphose (ab 19. Jhdt.)**
- 5) **Digitale Mediamorphose (ab ca. 1980)**
- 6) **???**

„cyborg mediamorphosis“ (?)



„cyborg mediamorphosis“ (?)

Definitionsvorschlag:

„Ein Cyborg (von engl. "cybernetic organism") ist ein Lebewesen, das technisch ergänzt oder erweitert ist. Damit ist er eine Ausprägung des Human Enhancement. Dieses dient der Vermehrung menschlicher Möglichkeiten und der Steigerung menschlicher Leistungsfähigkeit und damit – aus Sicht der Betroffenen und Anhänger – der Verbesserung und Optimierung des Menschen. Ein verwandtes Phänomen ist Biohacking, speziell Bodyhacking. Es gibt sowohl menschliche als auch tierische Cyborgs.“

Quelle: <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/cyborg-54197> (Abfrage 20.11.2020).

Hatsune Miku – der erste synthetische Popstar!!



Hatsune Miku – der erste synthetische Popstar!!

(jap. „erster Klang aus der Zukunft“)

Visualisierung einer künstlichen Gesangsstimme, die auf *Vocaloid2* aufbaut.

Hatsune Miku, 16 Jahre alt, 42 kg schwer, wurde im Jahr 2007 das erste Mal der Öffentlichkeit vorgestellt und verfügt inzwischen weltweit über eine sehr große Fan-Gemeinschaft. Bei den Live-Events sind in der Regel um die 20.000 Besucher*innen anwesend.

Bei den live zur Aufführung gebrachten Stücken wie auch bei den im Netz kursierenden Videos handelt es sich um Arbeiten der Nutzer*innen, die häufig kollaborativ (in der Cloud) entstanden sind.







IV. Rondo

BEETHOVEN

X

THE AI PROJECT



Romanticism

IN D MINOR



„cyborg mediamorphosis“ (?)

1. Welche **Vorteile** und welche **Nachteile** resultieren generell aus dem Trend zum menschlichen Cyborg?

2. Welche **Konsequenzen** werden Körperimplantate und vernetzte Smart-Technologien für das **Musikleben** haben?

(musikalische Formen und Gattungen, Musik-Berufe, Verbreitungswege, Aneignungsformen von Musik, rechtliche Konsequenzen usw...)