

Michael Nötges

Musik und virtuelle Realität

Die Bedeutung des Auditiven für Avatare im
Zusammenhang multimedialer Kommunikation

Magisterarbeit

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek: Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Copyright © 2001 Diplomica Verlag GmbH
ISBN: 9783832458324

Michael Nötges

Musik und virtuelle Realität

Die Bedeutung des Auditiven für Avatare im Zusammenhang multimedialer Kommunikation

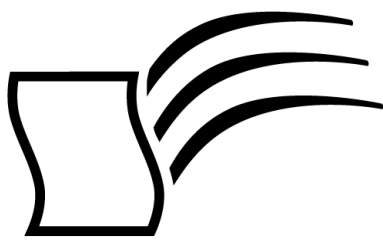
Michael Nötges

Musik und virtuelle Realität

*Die Bedeutung des Auditiven für Avatare im
Zusammenhang multimedialer Kommunikation*

**Magisterarbeit
an der Universität zu Köln**

**6 Monate Bearbeitungsdauer
November 2001 Abgabe**



Diplom.de

Diplomica GmbH _____
Hermannstal 119k _____
22119 Hamburg _____

Fon: 040 / 655 99 20 _____
Fax: 040 / 655 99 222 _____

agentur@diplom.de _____
www.diplom.de _____

ID 5832

Nötges, Michael: Musik und virtuelle Realität - Die Bedeutung des Auditiven für Avatare im Zusammenhang multimedialer Kommunikation

Hamburg: Diplomica GmbH, 2002

Zugl.: Köln, Universität, Magisterarbeit, 2001

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere die der Übersetzung, des Nachdrucks, des Vortrags, der Entnahme von Abbildungen und Tabellen, der Funksendung, der Mikroverfilmung oder der Vervielfältigung auf anderen Wegen und der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen, bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, vorbehalten. Eine Vervielfältigung dieses Werkes oder von Teilen dieses Werkes ist auch im Einzelfall nur in den Grenzen der gesetzlichen Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes der Bundesrepublik Deutschland in der jeweils geltenden Fassung zulässig. Sie ist grundsätzlich vergütungspflichtig. Zuwiderhandlungen unterliegen den Strafbestimmungen des Urheberrechtes.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Die Informationen in diesem Werk wurden mit Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden, und die Diplomarbeiten Agentur, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

Diplomica GmbH

<http://www.diplom.de>, Hamburg 2002

Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort	4
2. Alte 'Neue Medien' und neue 'Alte Medien'	6
2.1 Medien und Kommunikation	8
2.2 Ein mediengeschichtliches Phasenmodell	9
2.2.1 α -Phase	10
2.2.2 β -Phase	12
2.2.3 γ -Phase	13
2.2.4 δ -Phase	15
3. Avatare	20
3.1 Die Prognose	20
3.2 Avatare als digitale Inkarnation des Menschen	21
3.3 Virtuelle Environments und Cyberspace - Heimat der Avatare	22
3.4 Avatare und andere Bewohner der Virtuellen Realität	24
3.4.1 Technisch vermittelte interpersonale Kommunikation und interaktives Potential	28
3.4.1.1 Interpersonale Kommunikation	28
3.4.1.2 Technisch vermittelte interpersonale Kommunikation und interaktives Potential	30
3.4.1.3 Telepräsenz und parasoziale Interaktion	32
3.4.2 Tele-Immersion	34
3.5 Avatare als Schnittstellen zwischen Wirklichkeit und Virtueller Realität	36
3.5.1 Avatare als soziale Repräsentation	36
3.5.2 Avatare als subjektive Identifikation	37
3.6 Avatare als Möglichkeit multimedialer Kommunikation	38
4. Musik und virtuelle Realität	41
4.1 Eberhard Schoeners <i>Virtopera</i>	43
4.1.1 Idee und Durchführung	43
4.1.2 'Cold Genius' - Grundgedanke, Schnittstelle und Protagonist	44
4.1.3 Schoeners postmoderne Vorstellung von Musik	46

4.2 Musik und Sound als akustische Avatarkonzeption	48
4.2.1 Das Auditive im Kontext analoger und digitaler Kommunikation	50
4.2.2 Tod Machovers <i>Toy Symphony</i>	53
4.3 Der Vormarsch virtueller Künstler	57
4.3.1 'Willy' - ein interaktiver virtueller Saxophonist	58
5. Die Bedeutung des Auditiven für Avatare	61
5.1 Musik und Sprache - zwei verschiedene Arten der Kommunikation	61
5.2 Das Auditive als Lebensspender der Avatare	63
5.3 Die Bedeutung von Musik und Sound für akustische Avatarkonzeptionen	65
6. Fazit	67
7. Quellennachweise	70
7.1 Bibliographie	70
7.2 Webliographie	74
8. Erklärung	76

1. Vorwort

Egal, was für Absichten jemand verfolgt, die wahrscheinlich machtvollsten Methoden menschlichen Denkens sind jene, die uns helfen neue Arten von Darstellungen zu finden. Warum ist das so wichtig? Weil jede neue Darstellung auf eine neue Art des Verstehens hindeutet - und wenn man etwas auf nur eine Art versteht, versteht man es so gut wie gar nicht. Vielleicht ist das der Grund, warum die Künste so oft der Blüte der Kultur vorangehen. Denn was ist im Grunde die Kunst selbst anderes als die Wissenschaft, neue Wege zu entdecken, Dinge darzustellen?¹

Bei der Entdeckung neuer Wege sind Kunst und Wissenschaft immer weniger von einander zu trennen, da sich durch die technischen Entwicklungen auch im künstlerischen Bereich eine Vielzahl neuer Möglichkeiten ergeben, aber gleichzeitig auch die künstlerische Innovation inspirierend auf neue Technologien wirken kann. Gerade die wachsende Bedeutung neuer Medientechnologien in allen Teilen der Gesellschaft erfordert eine intensivere Auseinandersetzung und zwar nicht nur mit der Bedeutung dieser neuen Technologien, sondern auch mit einer Gesellschaft, die sich durch diese fortschreitende Medialisierung immer mehr zu einer Kommunikationsgesellschaft entwickelt hat. Die medialen Entwicklungen dienen der globalen Kommunikation und internationalen Vernetzung, wobei das Ziel eine Verständigung und interaktive Kommunikation, losgelöst von Zeit und Raum, zu sein scheint. Möglich wird die Globalisierung durch die zunehmende Digitalisierung der Welt. Es gibt kaum noch Bereiche, in die diese nicht vorgegriffen ist und versucht, die bestehenden Phänomene der Welt in Bits und Bytes auszudrücken. Ein großer Vorteil liegt in der universellen Verwendbarkeit digitaler Daten, die, einmal erstellt, durch den Menschen formbar und in vielen Bereichen verwendbar werden.

Durch die Computertechnik vollzieht sich so eine Verlagerung vom Reellen ins Virtuelle, da zunehmend Bereiche des menschlichen Lebens in digitalen Simulationen umgesetzt werden. "De Facto gibt es heute für die meisten Menschen im westlichen Kulturkreis nur noch einen sehr kleinen Teil von Wirklichkeit, der tatsächlich unmedial oder von unseren Medienerfahrungen ganz und gar ungeprägt wahrgenommen wird."² Diese Verlagerung der menschlichen Wirklichkeit wird zunehmend in vielen wissen-

¹ Minsky, Marvin: Die künftige Verschmelzung von Wissenschaft, Kunst und Psychologie, S.100.

² Faulstich, Werner (1995): *Grundwissen Medien*, S. 29.