

AVARTISTS – virtual characters in pop music

Final Project von Lisa Helm

Betreuender Dozent: Prof. Diedrich Diederichsen

Studiengang: Kommunikationsdesign

Merz Akademie, Hochschule für Gestaltung Stuttgart

Sommersemester 2006

E 288

DANKSAGUNG

Für die Betreuung dieser Arbeit möchte ich mich an dieser Stelle ganz herzlich bei Herrn Prof. Diedrich Diederichsen bedanken.

Besonderer Dank für die große Unterstützung geht außerdem an Nigel, meine Eltern und Max.

Gliederung

1 Einleitung	6
1.1 Allgemeine Bestandsaufnahme	6
1.2 Motivation	6
1.3 Übersicht	7
2 Besondere Darstellungsformen in der Popmusik	9
2.1 Einführung	9
2.2 Anonyme Darstellung	10
2.3 Maskierte Darstellung	11
2.4 Halbreale Darstellung	13
2.5 Irreale Darstellung	14
2.6 Zusammenfassung	15
3 Gorillaz – und die Mittelbarkeit in der Popmusik	17
3.1 Die Band und ihre Hintermänner	17
3.2 Erscheinungsbild einer virtuellen Band	19
3.2.1 Authentizität	19
3.2.2 Image	22
3.3 Idole, Fan-Kultur und die Rezeption der Gorillaz	24

4 Gorillaz – und ihre Medienwahl	27
4.1 Erscheinungsformen in den Medien	27
4.1.1 Videoclip	27
4.1.2 Internet	27
4.1.3 Radio	28
4.1.4 Live	28
4.1.5 In Planung	29
4.2 Medienwahl – Videoclip	30
4.3 Medienwahl – Internet	32
4.4 Medienwahl – Comic	34
5 Fazit	38
6 Glossar	40
7 Literaturverzeichnis	42
7.1 Gedruckte Quellen	42
7.2 Digitale Quellen	43

1 Einleitung

1.1 Allgemeine Bestandsaufnahme

Die heutigen digitalen Medien bieten eine große Bandbreite an Präsentationsformen, bei denen reale, menschliche Darstellungen umgangen werden und stattdessen virtuelle Figuren an unsere Stelle treten. Die Faszination an der Entwicklung solcher Figuren lässt sich bereits in den späten achtziger Jahren zum Beispiel bei dem Moderator Max Headroom erkennen. Er ist ein Schauspieler mit Maske, der eine scheinbar virtuelle Person mimt. In diesem Fall will man den Anschein einer durch den Computer erschaffenen Gestalt erwecken. Im Bereich der Computerspiele kann man heutzutage eigene Spiel-Charaktere gestalten und mit ihnen virtuellen Spielwelten durchschreiten. Ebenso ist es in Internet-Chatrooms¹ möglich seinen eigenen Avatar² zu kreieren – einen grafischen Stellvertreter, durch den man mit anderen Avataren in Kontakt treten kann. In der Filmindustrie äußert sich die Entwicklung zum Beispiel im Animationsfilm³. Dort werden dreidimensionale Schauspieler kreiert – so genannte »Vactors«⁴. In der Werbung gibt es inzwischen am Computer generierte 3D⁵-Models und 3D-Moderatoren. Die oben genannten Phänomene lassen sich inzwischen in fast allen Bereichen der digitalen Medien entdecken, so auch in der Musikindustrie.

1.2 Motivation

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit dem Auftreten und der Entwicklung von Irrealisierungstechniken in der Welt der Popmusik. Diese Erscheinung tritt unter anderem bei der virtuellen Musikgruppe Gorillaz aus England auf, die durch gezeichnete Comic-Charaktere verkörpert wird. Bei den Gorillaz handelt es sich einerseits um eine fiktive Band, die unreal ist, und deren Biografien und Charaktere komplett erfunden sind. Andererseits bezeichnet sich die Band selbst als virtuell. Virtuell bedeutet in diesem Fall dass sie unreal in Bezug auf die Indexikalität⁶ ist. Das heißt, dass sich die Figuren nicht auf konkrete, reale Personen beziehen, und dennoch den Anspruch haben, authentisch⁷ – also glaubwürdig – auf den Betrachter zu wirken. Im Rahmen dieser Arbeit wird

1 Von chat [engl.] – die Unterhaltung. Bezeichnung einer Kommunikationsplattform im Internet.

2 Ursprünglich Bezeichnung für einen mental reisenden Gott aus der indischen Mythologie. Grafische Darstellung, Animation, Karikatur die als Stellvertreter für eine reale oder künstliche Figur z.B. im Internet, im (Computer-)Rollenspiel oder im Cyberspace fungiert.

3 Ursprung in anima [lat.] – die Seele / Beseelung, Belebung.

4 Von actor [engl.] – der Schauspieler. Ein virtueller, computergenerierter Schauspieler.

5 Kurzform für dreidimensional. Stellvertretend für eine drei Dimensionen aufweisende, räumliche (Computer-) Animation.

6 Verursachtheit z.B. einer Fotografie.

7 Wörtliche Bedeutung: vom Verfasser stammend, eigenhändig geschrieben. Übertragene Bedeutung: echt, glaubwürdig.

untersucht, welche nicht realen Darstellungsmöglichkeiten einer virtuellen Band zur Verfügung stehen, welche Ziele die Begründer einer solchen Musikkonstellation in ihrem Projekt sehen und wie sie mit so genannten »Irrealisierungstechniken« das Publikum überzeugen und somit den Anschein von Authentizität erwecken kann. Kann eine erfundene Band womöglich authentischer wirken als manch reale Band? Es soll erläutert werden, welche realen und irrealen Abbildungsformen es bereits bei Musikgruppen gegeben hat und inwiefern sie als Wegbereiter einer solchen Erscheinung gelten können. Zudem stellt sich die Frage, welche Medien sich für die Präsentation einer virtuellen Band besonders eignen und was das Stilmittel der Karikatur in diesem Fall leisten kann.

1.3 Übersicht

Um dem Leser einen ersten Überblick zu verschaffen, werden in Kapitel zwei zunächst verschiedene Bands aus der Popmusik der letzten 30 Jahre angeführt, die in ihrem Auftreten Irrealisierungstechniken verwenden.

Kapitel drei und vier beleuchten anschließend das Konzept der Gorillaz, die als virtuelle Comic-Band 2000 ihr Debüt feiern, und inzwischen durch verschiedene Darstellungsformen – unter anderem auch in Form von dreidimensionalen hologrammähnlichen⁸ Projektionen auf der Bühne – einen sehr hohen Bekanntheitsgrad erreicht haben. Hierbei muss angemerkt werden, dass 3D-Konzepte in ähnlicher Form bereits vor den Gorillaz in der asiatischen, vor allem in der japanischen Musikindustrie entwickelt worden sind. Da sich diese Arbeit jedoch vorrangig auf den westlichen Musikmarkt konzentriert und sich die asiatischen »Musik-Produkte« dort nicht nennenswert etablieren konnten, sind sie in dieser Untersuchung zu vernachlässigen.

Wichtige Punkte, die Kapitel drei behandelt, sind die Beweggründe, eine Band wie die Gorillaz zu erschaffen. Zuerst werden die Charaktere der Band und die Künstler, die hinter dem Projekt stehen, eingeführt. Es wird erörtert, aus welcher Idee dieses Projekt hervor gegangen ist, und wie die Künstler ihrem eigenen Anspruch gerecht werden, es dem Publikum authentisch zu vermitteln. Dementsprechend geht es insbesondere um Begriffe wie Authentizität, Image, Idole und Stars in der Popmusik. In diesem Zusammenhang wird anschließend das Rezeptionsverhalten des Fans beleuchtet und untersucht, ob er eine virtuelle Band trotz der irrealen Figuren als authentisch empfindet. Ist dies der Fall, so stellt sich die Frage, ob dies an einer technologisierten Gesellschaft liegt, deren Grenzen zwischen Realität und Virtualität sich langsam aufzulösen scheinen.

In Kapitel vier wird auf die Medienwahl innerhalb des Musikprojekts Gorillaz eingegangen. Anhand der dort genannten Beispiele wird untersucht, welche Bedeutung die Medien Hörfunk, Musikclip, Internet und der Live-Auftritt für eine virtuelle Band haben. Speziell wird dabei auf den Videoclip und das Internet eingegangen und es wird dargelegt, wie auf diese Weise visuelle und

8 Als Produkt der Holografie ist das Hologramm eine fotografische Aufnahme und dreidimensionale Abbildung eines Gegenstandes mittels Lasertechnik.

musikalische Botschaften auf die Zielgruppe übertragen werden können. Zuletzt wird die Verwendung des Comic-Stils und der Karikatur analysiert. Es wird geprüft, durch welche Eigenschaften sich diese beiden Stile für das Projekt auszeichnen und inwiefern sie von der realen Welt beeinflusst werden – wie zum Beispiel von der Hip Hop-Szene.