

# **Ästhetik der Musik zwischen Mensch und Maschine**

**Von**

**Lars Kaempf**

**und**

**Florian Krämer**

**14.12.2007**

## Inhaltsverzeichnis

<b>Nr.</b>	<b>Thema</b>	<b>Seite</b>
<b>1.</b>	<b>Einleitung</b>	1
1.1	Ästhetik	2
1.2	Musik	2
1.3	Mensch	3
1.4	Maschine	3
<b>2.</b>	<b>Ursprünge</b>	5
2.1	Geschichte	5
2.2	Futurismus	6
2.3	Science Fiction	8
2.4	Heute	8
<b>3.</b>	<b>Analyse-Ebenen</b>	9
3.1	Darstellungsebene	9
3.2	Zugangsebene	9
3.3	Inhaltliche Ebene	10
3.4	Wertungsebene	10
<b>4.</b>	<b>Beispiele</b>	11
4.1	Depeche Mode: People are people	12
4.2	Billy Idol: Shock to the system	14
4.3	Björk: All is full of love	16
4.4	Vergleich	18
<b>5.</b>	<b>Fazit</b>	19
<b>6.</b>	<b>Verwendete Literatur</b>	21

## 1. Einleitung

1978 thematisiert die Gruppe *Kraftwerk* auf ihrem Album *Die Mensch-Maschine* das Verhältnis von Mensch und Maschine auf ihre künstlerische Art. Vor allem in dem Song *Die Roboter* setzen sich die vier Musiker auf verschiedenen Ebenen mit dieser Thematik auseinander:

Wir laden unsere Batterie  
Jetzt sind wir voller Energie  
Wir funktionieren automatisch  
Jetzt wollen wir tanzen Mechanik  
Wir sind auf Alles programmiert  
Und was du willst wird ausgeführt  
Wir sind die Roboter<sup>1</sup>

Der Text wird durch die Musik und den dazugehörigen Videoclip verdeutlicht und erlebbar gemacht. Neben Eigenschaften, die allgemein Maschinen zugeordnet werden, wie das Funktionieren ohne Willen, werden den Robotern auch menschliche Eigenschaften, wie das Tanzen wollen, zugeordnet.

Doch auch andere Songs dieses Albums beschäftigen sich mit diesem Thema. Der idealisierte, perfekte Mensch bekommt in *Das Modell* maschinenhafte Züge (Sie wirkt so kühl, and sie kommt niemand 'ran) und wird durch Maschinen erkennbar (Im Scheinwerferlicht ihr junges Lächeln strahlt).

Das Verhältnis von Mensch und Maschine wurde schon unter verschiedenen Gesichtspunkten betrachtet. Meist wurden hierbei technische, mechanische, biologische oder psychologische Aspekte betrachtet. Eine Fokussierung auf den Schwerpunkt Ästhetik fand hierbei bisher nicht statt. Dies soll im Folgenden geschehen.

Im Vordergrund stehen die Fragen, wie das Verhältnis von Mensch und Maschine dargestellt wird, welche Ebenen der Analyse zur Verfügung stehen und welches mögliche Ursachen für die vorgenommene Darstellung sein können. Dies wird an drei Videoclips der Popmusik erläutert. Die verdeckte und offene Verwendung von Maschinen in der Musik, vor allem in der Produktion, wird nicht näher behandelt.

---

<sup>1</sup> <http://kraftwerk.lyrics.info/dieroboter.html>

Um eine unmissverständliche Diskussion zu ermöglichen, werden vorab die im Titel verwendeten Begriffe erklärt und ihr Gebrauch in dem zu behandelnden Zusammenhang verdeutlicht.

## 1.1 Ästhetik

Der Begriff *Ästhetik* entstand aus dem griechischen Wort *aisthesis*, das mit *Wahrnehmung*<sup>2</sup>, aber auch mit *Empfindung* und *Gefühl*<sup>3</sup> übersetzt wird. Aktuell wird der Begriff auf drei unterschiedliche Arten verwendet.

Zum einen wird mit ihm ganz allgemein eine philosophische Disziplin bezeichnet, die sich mit dem Schönen und der Kunst beschäftigt.<sup>4</sup>

Zum anderen bezeichnet er erkenntnistheoretisch die Lehre von der sinnlichen Wahrnehmung, wie sie z.B. von Immanuel Kant behandelt wird.<sup>5</sup>

Außerdem wird *Ästhetik* als die Theorie von der Erkenntnis und dem Wesen des Schönen und der Kunst beschrieben.<sup>6</sup>

Zur Behandlung der *Ästhetik der Musik zwischen Mensch und Maschine* wird der Begriff *Ästhetik* ausschließlich in der letzten Bedeutung verwendet. Eine Öffnung des Begriffes auf die anderen beiden Bereiche scheint nicht sinnvoll, da der zu behandelnde Bereich zu umfangreich und kaum mehr diskutierbar wäre.

## 1.2 Musik

Auch der Begriff *Musik* hat seinen Ursprung im Griechischen und bedeutete hier etwa Kunst der Musen. Die Entwicklung zur Verknüpfung des Begriffs mit auditiver Kunst geschah über das lateinische *ars musica*, was mit *Tonkunst* übersetzt werden kann und die Kunst beschreibt, Schall zu klanglichen Kunstwerken zusammenzufügen.<sup>7</sup>

Musik unterscheidet sich von anderen Kunstformen darin, dass sie primär auf auditiven und nicht auf visuellen Informationen beruht. Sie kann als „die Gestaltung

---

<sup>2</sup> Regenbogen/Meyer: Wörterbuch der philosophischen Begriffe, S. 70ff

<sup>3</sup> Hügli/Lübcke: Philosophie-Lexikon, S. 63f

<sup>4</sup> Regenbogen/Meyer: Wörterbuch der philosophischen Begriffe, S. 70f

<sup>5</sup> Regenbogen/Meyer: Wörterbuch der philosophischen Begriffe, S. 70

<sup>6</sup> Regenbogen/Meyer: Wörterbuch der philosophischen Begriffe, S. 70ff

<sup>7</sup> N.N., Wikipedia: Musik

von akustischen Ereignissen und ihrer Anordnung in der Zeit“<sup>8</sup> beschrieben werden und lässt sich so von der bildenden Kunst unterscheiden.

Fraglich ist, ob Musik nur als solche bezeichnet werden kann, wenn sie bewusst mit bestimmten Absichten von Menschen erzeugt wird. Eine, durch starke Emotionen angeregte, zufällige Zusammenstellung von auditiven Signalen müsste dann ausgeschlossen werden. Möglich ist auch, dass alle akustischen Informationen, die von Menschen wahrgenommen werden, Musik sind. Dies würde für die Existenz von Musik ausschließlich einen Rezipienten voraussetzen.

Musik wird oft für andere Menschen, die dann meist als Zuhörer oder Publikum bezeichnet werden, gemacht.

### 1.3 Mensch

Eine hinreichende Definition des Begriffs *Mensch* kann in diesem Rahmen nicht gegeben werden. Die Bezeichnung des Menschen als Lebewesen und die biologische Unterscheidung des Menschen von anderen Lebewesen wird vorausgesetzt.

Interessante Aspekte für die Bearbeitung der Zusammenhänge von Mensch und Maschine aus philosophischer Sicht lassen sich aus der auf Aristoteles zurückzuführenden, aus dem Griechischen kommenden Definition des Menschen als *zoon logon echon* ziehen.<sup>9</sup> Der Mensch ist ein vernunftbegabtes Sinnenwesen und vereint somit emotionale und rationale Gesichtspunkte. Zu prüfen ist, ob und wie diese Punkte in einen Zusammenhang mit Maschinen gebracht werden.

### 1.4 Maschine

Das Wort *Maschine* hat auch einen griechischen Ursprung. Es stammt von *mechane* ab, das Gerüst, Vorrichtung oder List bedeutet. Das lateinische *machina* und das französische *machine* bilden zwei Entwicklungsstufen des Wortes.

Eine negative Konnotation lässt sich auf die antike Bedeutung des *deus ex machine* zurückführen. Diese stammt aus dem Lateinischen und bedeutet übersetzt *Gott aus*

---

<sup>8</sup> N.N., Wikipedia: Musik

<sup>9</sup> N.N., Wikipedia: Aristoteles

*der Maschine*, wobei hier speziell eine Theatermaschine gemeint ist. Diese Lehnübersetzung des griechischen *apo mechanēs theos* bezeichnet ursprünglich das Auftauchen einer Gottheit mit Hilfe einer Bühnenmaschinerie im Theater. Auf Grund der Angst vor dem Unbekannten und Unbegreiflichen und vor allem der Angst vor Göttern ist diese Apparatur negativ besetzt, so dass die Maschine bis in die Neuzeit hauptsächlich als Mittel einer Täuschung und erst in zweiter Linie als Arbeitshilfe verstanden wurde.

Außerdem wird die Maschine oft mit Geld, Arbeit, Kapital, Arbeitskraft, Arbeitserleichterung und mit Krieg in Verbindung gebracht. Die Relevanz für Entwicklung und Forschung hingegen wird oft übersehen

Maschinen, wobei für diese Arbeit Instrumente und Werkzeuge von diesem Begriff ausgeschlossen werden, sind immer künstlich, werden also von Menschen erstellt und vor allem als Arbeits- bzw. Hilfsmittel für mechanische Einwirkungen verwendet. Sie sollen vor allem eine Verstärkung der eigenen Kräfte und Fähigkeiten bewirken. Unterschiede zum Menschen können Wille, Freiheit, Verstand, Vernunft und Gefühle sein.

Es können drei Arten von Maschinen unterschieden werden,<sup>10</sup> die sich mit dem menschlichen Organismus vergleichen lassen.

Maschinen der Energietechnik dienen, wie der Verbrennungsmotor, der Gewinnung oder Umwandlung von Energie. Vergleichbar sind hier Stoffwechsel, Verbrennung und Zellen beim menschlichen Körper.

Zur Veränderung von Materialien, beispielsweise in der Metallverarbeitung, sind Maschinen der Stofftechnik nötig. Diese lassen sich mit den Muskeln in einem Organismus vergleichen.

Die dritte Gruppe bilden die Maschinen der Informationstechnik. Dies sind zum Beispiel Systeme zur Datenverarbeitung. Die organische Entsprechung ist hier das Gehirn.

In der Richtlinie 2006/42/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 17. Mai 2006, der so genannten Maschinen-Richtlinie, wird genau definiert, was unter Maschine zu verstehen ist. In Artikel 2 wird eine Maschine als „...eine Gesamtheit miteinander verbundener Teile oder Vorrichtungen, von denen mindestens eines [...] beweglich ist...“<sup>11</sup> festgelegt.

---

<sup>10</sup> N.N., Wikipedia: Maschine

## 2. Ursprünge

Bei der Beschäftigung mit einer Ästhetik der Musik zwischen Mensch und Maschine müssen auch die Ursprünge dieser Verbindung betrachtet und behandelt werden.

### 2.1 Geschichte

Die Ursprünge der Auseinandersetzung mit dem Thema „Mensch und Maschine“ in der Kunst sind um die Jahrhundertwende im 20. Jahrhundert zu beobachten. Die Industrialisierung gibt Anlass dazu, dass die Menschen darüber nachdenken, welchen Einfluss Maschinen in allen Lebensbereichen haben. Verschiedenste Blickwinkel in verschiedensten Kunstformen, Musik und Literatur spielen damals wie heute, resultierend aus einer ständigen Entwicklung, eine Rolle.

Mit der Entwicklung von neuen Technologien und in einer Zeit, in der Maschinen immer autonomer arbeiten, scheint sich die Trennung zwischen natürlichen und künstlichen „Systemen“ bzw. realen und virtuellen Phänomenbereichen, heute mehr denn je aufzuheben. So zeigen posthumane Identitätskonzepte (Cyborgs), die zunehmende Virtualisierung aller Lebensbereiche (Arbeit, Freizeit, etc.) und die Entwicklung von autonomen Robotern, dass es zu Grenzverschiebung bzw. der Aufhebung von Grenzen kommt, welche die menschlichen Identitäten und Realitäten wie sie bisher definiert wurden in Frage stellen.

Eine Ästhetik, die mit dem Mensch Maschine Verhältnis in Verbindung gebracht werden kann, findet sich heute immer wieder in der Popmusik, unter anderem in der elektronischen Musik, in welcher sowohl musikalisch als auch optisch mit Elementen gespielt wird, die sich aus einer Maschinenästhetik ableiten. So sind viele Synthesizersounds an maschinelle Klänge angelehnt.

Außerdem ist die Nutzung von Computern in der modernen Musikproduktion kaum noch wegzudenken. Der Mensch ist also auch in seinem künstlerischen Schaffen von Maschinen abhängig. Dies ist allerdings ein Aspekt, auf den wir nicht näher eingehen wollen.

---

<sup>11</sup> N.N., Richtlinie 2006/42/EG

Schon Anfang des 20. Jahrhunderts beschäftigten sich die Menschen vor allem aber die Künstler und Autoren mit dem Verhältnis von Mensch und Maschine. Beispiel hierfür ist die in Italien gegründete Bewegung der Futuristen.

## 2.2 Futurismus

*„Ganz einfach ausgedrückt bedeutet Futurismus: Haß auf die Vergangenheit. Unser Anliegen ist es, den Kult der Vergangenheit energisch zu bekämpfen und zu zerstören.“*

*Filippo Tommaso Marinetti*

Der Futurismus bezeichnet eine zu Beginn des 20. Jahrhunderts in Italien entstandene radikale Bewegung der Avantgarde, welche mit den als veraltet empfundenen Traditionen brechen wollte und versuchte eine Kunst zu schaffen, welche den Anforderungen des modernen (technisierten und dynamisierten) Lebens gerecht werden sollte. Zentrales Anliegen war dementsprechend die Abbildung von Bewegung und Simultaneität (Gleichzeitigkeit).<sup>12</sup>

Gründer dieser Bewegung war der Italiener Filippo Tommaso Marinetti, der mit der Veröffentlichung seines Manifestes „Manifeste du futurisme“ den Grundstein für diese neue Kunstform legte. Marinetti bezeichnete sich selbst als Gründer und Wortführer dieser Vereinigung von Künstlern, Literaten, Musikern, Malern und Politikern. Seinem Manifest folgte eine Vielzahl weiterer theoretischer Schriften, die sich mit dem Wandel, vor allem in der Kunst, auseinandersetzten. Sie propagierten eine Kunst, die den Veränderungen durch die Modernisierung gerecht werden sollte. Die Technisierung und Dynamisierung des alltäglichen Lebens und die Simultaneität und Geschwindigkeit maschineller Arbeitsabläufe sollten Platz in dieser neuen Kunstform finden. Die theoretischen Überlegungen gingen dabei der eigentlichen künstlerischen Arbeit voraus und es entwickelte sich nur langsam eine konkrete Umsetzung in Malerei, bildender Kunst und später auch in Musik, Literatur und Politik.

Die Ästhetik, die mit den theoretischen Forderungen einherging, orientierte sich stark an maschinellen Abläufen. So wurde in den Darstellungen und Plastiken oft Autos,

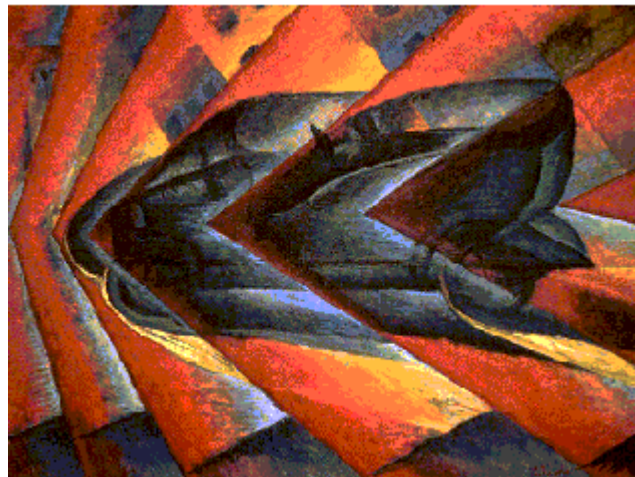
---

<sup>12</sup> N.N., Wikipedia: Futurismus



Straßenbahnen etc. verarbeitet. Auch Abläufe, die an maschinelle Massenproduktion erinnerten, waren ein häufig verwendetes Motiv.

In der italienischen Kunst versuchte der Futurismus, die Statik traditioneller Bildinhalte aufzubrechen. Oft fand eine sowohl auf die Motive als auch auf die Ästhetik bezogene Dekonstruktion statt und es wurden klassische Ansichten aus den verschiedenen Kunstformen verworfen. Dieses äußerte sich nicht nur in der Kunst sondern auch in der Sprache. In der Dichtung wurde weitestgehend die Zerstörung von Syntax und Grammatik, sowie eine neue dynamische Dichtersprache gefordert und durchgesetzt.



*Luigi Russolo: Dynamism of a Car (1912/13)*

Die Futuristen prägten damit eine neue Ästhetik, wenngleich sie sich nicht wirklich durchsetzte, und nahmen in Bereichen der Dynamisierung und Simultanität Einfluss auf zukünftige Kunstformen. Die Gründung einer neuen Tradition kann ihr allerdings wohl nicht zugesprochen werden.<sup>13</sup>

Im frühen 20. Jahrhundert werden, auch im Zusammenhang mit dem Futurismus, in der Musik Elemente, die eindeutig einer Maschinenästhetik folgen, verwendet. Beispiel hierfür ist das Ballet Mécanique von Georg Antheil, welches 1926 uraufgeführt wurde. Er benutzt hier neben Klavieren und Schlagzeug auch Türklingeln und Flugzeugpropeller als Instrumente.

Durch die Aufnahmetechniken werden Geräusche plötzlich musikalisch verwendbar, was gerade in der Zeitgenössischen Musik eine Rolle spielte. Alltagsgeräusche

werden so auf einmal zu Musik und die Musik muss von jedem auf seine eigene Art und Weise gehört werden.

### 2.3 Science Fiction

Die Verbindung von Mensch und Maschine wird vor allem in der Gattung Science Fiction häufig behandelt. Diese Gattung beschäftigt sich mit der Erschaffung einer irgendwie gearteten Zukunft, die sich von unserem jetzigen Leben unterscheidet.

Schon im Film *Metropolis* von Fritz Lang aus dem Jahr 1927, der als einer der ersten Science-Fiction-Filme gilt, wird dieses Thema behandelt und spielt eine zentrale Rolle.

Der Schriftsteller Isaac Asimov behandelt den Gegenstand mehrfach und entwickelt die drei Gesetze der Robotik, die seine Grundlage dieser Verbindung darstellen. Viele Geschichten Asimovs wurden verfilmt, so auch *I, Robot*. Hier werden Maschinen selbständiges Denken und Fühlen zugesprochen und daraus resultierende Probleme behandelt.

In den drei Filmen der Matrix-Trilogie der Brüder Andy und Larry Wachowski wird eine Zukunft gezeigt, in der, wie auch in vielen anderen Science-Fiction-Filmen, Maschinen und Menschen verfeindet sind und gegeneinander kämpfen. Die Maschinen haben sich hierbei meist von den Menschen emanzipiert.

Die Ästhetik unterscheidet sich bei jeder Darstellung, je nach Wertung der Verbindung von Mensch und Maschine und der Zukunftsidee. Beide können sowohl positiv als auch negativ erscheinen und werden mit dem entsprechenden Bildern versehen.

### 2.4 Heute

Heutzutage ist die Verwendung von Maschinen allgegenwärtig, auch in der Musikproduktion. Vor allem in den Genres Hip Hop und Techno, aber auch in allen anderen Bereichen der Popmusik wird mit Maschinen gearbeitet ohne dass dies konkret thematisiert wird.

---

<sup>13</sup> Vgl. *Keppeler, Diana: Der Futurismus oder Die Musik im Zeitalter der Maschine*

### 3. Analyse-Ebenen

Um eine Diskussion der Thematik zu ermöglichen werden Begriffe für bestimmte Teilbereiche verwendet. Diese verschiedenen Ebenen bilden die Grundlage für eine analytische Herangehensweise. Sie basieren auf einer klaren Unterscheidung von Mensch und Maschine und der damit verbundenen eindeutigen Zuordnung von Eigenschaften zu einer der beiden.

#### 3.1 Darstellungsebene

Die Darstellung des Zusammenhangs von Mensch und Maschine kann in unterschiedliche Kategorien eingeteilt werden. Drei Kategorien, die getrennt von einander oder in allen möglichen Kombinationen verwendet werden können, lassen sich erkennen.

Die auditive Kategorie umfasst alle akustischen Signale. Beispiele hierfür sind die Verwendung von Maschinen-Sounds und –Samples, wie sie häufig in der Musikrichtung *Industrial* zu hören sind, und die Vermenschlichung von Maschinenklang durch Gesang in *Techno* und anderen elektronischen Musikrichtungen.

Die visuelle Kategorie umfasst dementsprechend alle Signale, die visuell, also mit den Augen, wahrgenommen werden. Hierzu gehören die filmische Umsetzung der Thematik in Videoclips und die Gestaltung von CD-Covern und Internetseiten der Künstler.

Die textliche Kategorie beinhaltet die Darstellung des Zusammenhangs von Mensch und Maschine mit geschriebenen, gesprochenen oder gesungenen Worten. Vor allem in der konventionellen Song-Struktur, die häufig in der Popmusik verwendet wird, ist diese Kategorie weit verbreitet. Sie lässt sich aber auch in der Oper und anderen Bereichen finden.

#### 3.2 Zugangsebene

Der Zugang zum Zusammenhang von Mensch und Maschine kann sehr differenziert geschehen, so dass die Festlegung von Kategorien nur eine grobe Einteilung und Richtlinie sein kann. Diese Einteilung erfolgt in zwei Kategorien.

Ein passiver Zugang zur Thematik ist gegeben, wenn nur die Ästhetik des jeweils anderen adaptiert wird. Einem Menschen werden Eigenschaften einer Maschine oder einer Maschine Eigenschaften eines Menschen zugeschrieben. Eine kritische Behandlung dieser Adaption findet nicht statt.

Ein aktiver Zugang dagegen erfüllt das Kriterium einer kritischen Behandlung der Thematik. Die Verbindung der Eigenschaften von Mensch und Maschine wird nicht nur vorgenommen sondern auch thematisiert und reflektiert.

### 3.3 Inhaltliche Ebene

Die inhaltliche Ebene beschreibt die Richtung der Verbindung von Mensch und Maschine. Diese Verbindungsrichtung lässt sich in vier Stufen einteilen, die klar von einander abgegrenzt sind.

Bei der ersten Stufe sind Mensch und Maschine noch klar von einander getrennt. Es gibt keine Verbindungen in keiner Richtung. Mensch und Maschine stehen jeweils für sich. Stufe zwei beschreibt den einseitigen Prozess von Mensch zu Maschine. Der Mensch ist der Ausgangspunkt und wird in Richtung der Maschine verändert, indem ihm Eigenschaften einer Maschine zugefügt werden.

Dem entgegen steht die dritte Stufe. Sie beinhaltet den einseitigen Prozess von der Maschine zum Menschen. Hier ist die Maschine der Ausgangspunkt und ihr werden menschliche Eigenschaften zugefügt.

Die vierte Stufe bezieht sich auf eine von beiden Seiten ausgehende Verbindung. Diese ist möglich, wenn weder Mensch noch Maschine den alleinigen Ausgangspunkt bilden, sondern eine Vereinigung der beiden, und somit auch der Eigenschaften, stattfindet.

### 3.4 Wertungsebene

Für die Wertungsebene wird der Darstellung des Verhältnisses von Mensch und Maschine eine Wertung unterstellt. Diese Wertung bezieht sich meist mehr auf die Maschine als auf den Menschen.

Die Maschine oder das Verhältnis von Mensch und Maschine kann entweder gut sein, hat also eine positive Konnotation, oder kann böse oder schlecht sein und hat somit eine negative Konnotation.

Die dritte Möglichkeit ist, dass dieses Verhältnis neutral dargestellt wird.

#### 4. Beispiele

Für die Analyse des Zusammenhangs von Mensch und Maschine gibt es, vor allem in der Popmusik, viele Beispiele. Einige Künstler haben sich mehrfach mit dieser Thematik auseinandergesetzt. Hierzu zählt auch die schon erwähnte Gruppe *Kraftwerk*, die dieses Thema immer wieder aufgreift. Das Album *Die Mensch-Maschine* aus dem Jahr 1978 trägt diesen Zusammenhang im Titel.

Der DJ *Sven Väth* hat 1994 das Konzeptalbum *the harlequin – the robot and the ballet-dancer* veröffentlicht, das verschiedentlich die Thematik behandelt. Im Titel des Albums lässt schon auf eine Verbindung von Mensch und Maschine erkennen, was auch auf dem Cover verdeutlicht wird, auf dem Sven Väths Kopf mit integrierten Anteilen einer Maschine zu sehen ist. Den drei im Titel genannten Charakteren sind jeweils einzelne Musikstücke zugeordnet. Auch hier ist die Verbindung von Mensch und Maschine zu erkennen. Das Stück *the birth of robby* spricht beispielsweise einem Roboter die Eigenschaft eines Lebewesens, geboren zu werden, zu. Diese Verbindung wird auch in die dazugehörigen Videoclips übertragen.

Im Videoclip zum Song *Around the world* des Duos *Daft Punk* aus dem Jahr 1997 werden maschinelle Abläufe von Menschen gespielt, die Teilweise als Maschinen verkleidet sind. Die elektronische Musik bekommt durch den Gesang menschliche Züge. Gruppen von Charakteren werden einzelnen musikalischen Fragmenten zugeordnet. Weitere Bezüge sind nicht zu erkennen.

Die Gruppe *Paso Doble*, die der Neuen Deutschen Welle zugeordnet wird, behandelt das Thema im Lied *Computerliebe* von 1984 ausschließlich im Text. An den folgenden Auszügen ist zu sehen, dass hier der Computer und Emotionen zusammengebracht werden.

Erste Regel für den Notfall am Computer: Null Emotionen  
Die Verwaltung warnt besonders in den Nächten vor Visionen.  
Doch die Stimme vom Computer zieht mich magisch an, die zieht mich an.

Die Module spielen verrückt, Mensch, ich bin total verliebt,  
voll auf Liebe programmiert, mit Gefühl.  
Schalt mich aus und schalt mich ein, die Gefühle müssen raus,  
ganz egal, was dann passiert, ich brauch Liebe.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> <http://www.i-songtexte.com/9018/titel/index.html>

Vor allem das auf Liebe programmiert sein stellt hier eine direkte Verbindung von Mensch und Maschine her. Auch das Ein- und Ausschalten, als für eine Maschine typisch, in Kombination mit Gefühlen stellt dieses dar.

Die deutschsprachige Metal-Band Rammstein übernimmt eine an Maschinen angelehnte Gesamtästhetik, die ihre Wurzeln im Futurismus hat. Hier wird mit dieser Ästhetik allerdings weitestgehend unreflektiert umgegangen.

Im Folgenden werden drei Videoclips aus drei Jahrzehnten der Popmusik unter dem Gesichtspunkt einer Ästhetik von Mensch und Maschine näher betrachtet und analysiert.

#### 4.1 Depeche Mode: People are people

*vom Album „some great reward“, erschienen 1984*

1979 gründen die drei Schulfreunde Martin Gore, Andrew Fletcher und Vince Clarke im englischen Basildon die Band "Composition of Sound" und widmeten sich der elektronischen Musik. Ein Jahr später stieß Dave Gahan als Sänger dazu und schlug "Depeche Mode" als neuen Bandnamen vor. 1983 beeinflussten Depeche Mode mit dem Album "Construction Time Again" die Musik-Welt indem sie als erste Band kommerziell erfolgreich die gerade aufkommende Sampling-Technik mit melodischer Pop-Musik verbunden haben.

Aus dem 1984 erschienen Album "some great reward" ging der Nummer 1 Hit "People are people" hervor, welcher den endgültigen Durchbruch bedeutete. Außerdem positionierte sich Depeche Mode mit diesem Antikriegssong eindeutig zum Falklandkrieg und zeigten dies auch mit dem zugehörigen Videoclip. Mit leichten Änderungen der Besetzung existieren Depeche Mode bis heute und machen nach wie vor erfolgreich Musik. Der Bezug zu Maschinen lässt sich bei ihnen alleine schon durch die vielen Synthesizer und Samplesounds, in denen sie oft auch maschinelle Klänge verwenden, herstellen. Damit gehören sie in der Popmusikwelt zu den Vorreitern und werden daher, neben zwei weiteren, als ausführlicheres Beispiel verwendet.

In dem Kollagenartigen Video zu „People are people“ von Clive Richardson sind verschiedene Bilder, die zum größten Teil mit dem Thema Krieg verknüpft sind, zu

sehen. Zum einen sind die Band-Mitglieder auf einem Kriegsschiff gezeigt, wie sie dort verschiedene Schiffsteile passend zur Musik bewegen, draufschlagen und ähnliches. Außerdem sind Bilder aus London von 1982 zu sehen, wo viele Menschen gegen den Falklandkrieg auf die Straße gingen. Des Weiteren wurden einige Aufnahmen eines Orchesters, eines Organisten sowie Kriegsbilder, zum Beispiel Fallschirmspringer und marschierende Truppen, unter die anderen gemischt.

Das Kriegsschiff fungiert zusammen mit Musikern als Geräuschkulisse, indem Teile des Schiffes (Maschine) als entfremdetes Musikinstrument genutzt werden. Das Bild und der Ton werden hier eindeutig miteinander verknüpft. Außerdem werden eine Kriegsszenerie und die damit zusammenhängende Kriegsmaschinerie in Form von dokumentarischen Filmausschnitten gezeigt. Hierbei wird ebenfalls der Ton mit dem Bild verknüpft. So sind z.B. die Fallschirmspringer an eine Stelle geschnitten an der tropfenartige Geräusche zu hören sind, die zu den Bildern passen. Auch der Mensch wird als Maschine dargestellt. Die marschierenden Truppen können dabei sinnbildlich als menschliche Maschinen, die im Gleichschritt laufen, verstanden werden. Die Elemente Mensch und Maschine sind rein optisch jedoch immer klar voneinander getrennt.



15

Die Auseinandersetzung mit dem Thema Mensch und Maschine passiert in diesem Videoclip aktiv. Es werden die Kriegsmaschinerie und die Menschen im Krieg dargestellt. Zusammen mit dem Text ist deutlich die kritische Haltung der Band gegenüber Krieg, insbesondere des Falklandkrieges, zu erkennen. Da es sich um einen Krieg handelt, der vor allem auf dem Wasser stattfand, wird deutlich, warum sich die Musiker für die Szenen auf dem Schiff entschieden.

---

<sup>15</sup> Depeche Mode: People are people

Die Darstellung im Clip nutzt dabei verschiedenste Bereiche um Mensch und Maschine zu zeigen. Es wird nicht einfach eine Ästhetik adaptiert sondern vielmehr eine komplexe Kollage gezeigt, die es dem Zuschauer erst bei häufigerem Schauen erlaubt, die verschiedenen Metaebenen zu erfassen. Außerdem setzt es heute ein gewisses geschichtliches Wissen voraus, um die Bilder einordnen zu können. Bei den Szenen auf dem Schiff wird ein relativ klassisches Verhältnis von Mensch und Maschine gezeigt. Der Mensch bedient die Maschine, im Falle des Krieges als Waffe und im Falle der Band als Teil der Komposition. Auch der Begriff Kriegsmaschinerie, wo der Mensch im übertragenden Sinne selbst zum Teil einer Maschine wird, spielt eine Rolle, wenn man die Szenen mit den Fallschirmen und die marschierenden Truppen sieht. Außerdem unterstützen die ständigen Schnitte, passend zum Ton, eine Maschinenästhetik, welche sich so leicht erzeugen lässt.<sup>16</sup>

#### 4.2 Billy Idol: Shock to the system

*vom Album „Cyberpunk“, erschienen 1993*

Billy Idol, ehemaliger Sänger der Punkband *Generation X* und erfolgreicher Solokünstler in den 1980er Jahren, veröffentlichte 1993, als sein einziges reguläres Studioalbum dieser Dekade, das Konzeptalbum *Cyberpunk*. Das Album behandelt, neben anderen, auch das Thema Mensch und Maschine.

Das Stück *Shock to the system* von diesem Album wird im selben Jahr als Single mit einem zugehörigen Videoclip veröffentlicht. Im Text werden die Unruhen in Los Angeles im Jahr 1992, die oft mit dem Namen Rodney King verbunden werden, thematisiert.

Im Videoclip wird die Geschichte eines Menschen erzählt, der zu einer Maschine wird. Es scheint, dass ihm die Maschinen-Anteile von Polizisten zugefügt werden, die ihn dann als Mensch-Maschine bekämpfen. Die restlichen Personen ihm Video feiern die Mensch-Maschine.

Am Anfang des Videos ist ein Bezug zu den im Text erwähnten Unruhen zu erkennen.

---

<sup>16</sup> N.N., [www.focus.de](http://www.focus.de)



Die Darstellung der Verbindung von Mensch und Maschine passiert ausschließlich auf visueller Ebene im Video und wird nicht weiter kritisch behandelt. Es sind keine elektronischen Klänge zu hören, sondern eine Rock-Band-Besetzung aus Gesang, Gitarre, Bass und Schlagzeug.

Die Wertung passiert sehr gegensätzlich. Die gesamte Atmosphäre im Video ist eher düster und negativ, allerdings wird die Maschine an sich gefeiert. Die Maschinenwerdung wird sehr negativ dargestellt, da sie sehr schmerzhaft zu sein scheint. Doch im Anschluss singt die Mensch-Maschine und scheint ihre neue Existenz positiv zu bewerten.



Bei der Ästhetik der Mensch-Maschine Billy Idol lassen sich deutliche Parallelen zu Erscheinungen im Science-Fiction-Genre erkennen.

Die Verbindung von Rocker-Image und Maschine ist im Film *Terminator* des Regisseurs James Cameron von 1984 und dessen Fortsetzung *Terminator 2 – Tag der Abrechnung*, die zwei Jahre vor Billy Idols *Cyberpunk* erschien, festzustellen. Dies könnte die visuelle Erscheinung des Videoclips geprägt haben.

Eine weitere Parallele lässt sich zur fiktiven Rasse *Borg*, die zum ersten Mal 1988 in der Fernsehserie *Star Trek – The next generation* zu sehen ist, herstellen. Das optische Erscheinungsbild dieser Spezies ähnelt stark dem Erscheinungsbild von Billy Idol als Mensch-Maschine. Ein Mensch wird mit technischen Bauteilen ergänzt und optimiert.

In beiden Fällen stellt die Mensch-Maschine eine negative Instanz, einen Feind der Menschen, dar.

<sup>17</sup> Billy Idol im Videoclip zu Shock to the system

<sup>18</sup> Borg-Drone in der Serie Star Trek – The next generation

<sup>19</sup> Terminator aus dem gleichnamigen Film

#### 4.3 Björk: All is full of love

*vom Album „Homogenic“, erschienen 1997*

Björk wurde 1965 in Reykjavik auf Island geboren. Sie wuchs in einer Kommune auf und war schon früh musikbegeistert. Björk spielte zunächst in mehreren Punkbands, bevor sie schließlich als Solokünstlerin mit dem Album "Debut", welches 1993 veröffentlicht wird und sich 3,5 Millionen Mal verkaufte, den internationalen Durchbruch schaffte. Spannend ist die Tatsache, dass sie trotz ihrer experimentellen Songs und extravaganten Stimme international große Erfolge erreichen konnte.

Das Album „Homogenic“, welches 1997 erschien, ist ein für ihre Verhältnisse sehr nachdenkliches Album. Experimentell "klingende Keyboard- und Streicherflächen, grummelnden Basslinien und zögerliche Grooves" unterstützen ihre außergewöhnliche Stimme.<sup>20</sup>

Björk ist eine Künstlerin die nicht nur in dem Video zu „All is full of love“, sondern in anderen Clips, Songs und auch bei ihren Covers immer wieder mit der Mensch-Maschine Ästhetik und mit der Dekonstruktion von Geschlechterbildern spielt. Das Video zu "All is full of love" ist dabei ein passendes Beispiel, weil sie dies hier besonders gekonnt auf mehreren Ebenen umsetzt. Im Clip ist eine Maschine zu sehen, die einen Roboter mit stark menschlichen Zügen zusammensetzt oder auseinanderbaut. Als Gesicht ist Björk zu erkennen. Außerdem gibt es einen zweiten Roboter, ebenfalls mit Björks Gesicht, und die beiden küssen sich. Sie scheinen, für Roboter untypisch, ein Geschlecht zu besitzen und sind beide weiblich.

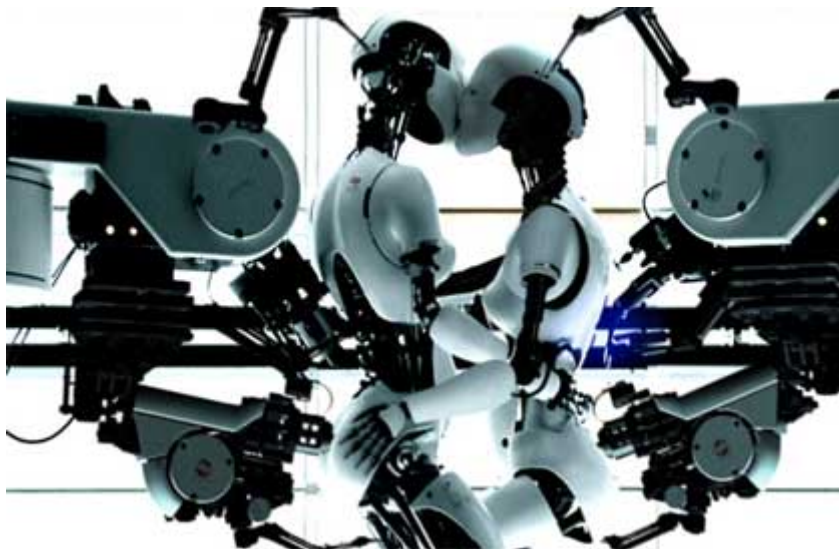
Der Clip von Regisseur Chris Cunningham hat, im Gegensatz zu den anderen beiden bereits vorgestellten Videos, eher eine saubere und sterile Ästhetik und hat nur ein Setting. Den Raum mit den Maschinen. Die weißen Roboter und die moderne Fabrikumgebung erinnern an Produktionsstätten von Computern, Autos und anderen elektronischen Geräten. Auch die Musik unterstützt diese Stimmung mit elektronischen Instrumenten und einem klaren, „glatten“ Sound. Der Text weist zunächst mal keine Hinweise auf den Mensch-Maschinen Zusammenhang auf. Dieser kann erst im Kontext mit den Bildern hergestellt werden, wobei sich die Frage stellt, inwiefern dies schon beim Komponieren beabsichtigt war. Technisch ist das

---

<sup>20</sup> N.N., Laut.de: björk

Video sehr aufwendig animiert, was dazu führt, dass man eine extrem realistische Darstellung bekommt.

In dem Video werden verschiedene Maschinen dargestellt. Zum einen die Maschinen die an die Roboter aus Autofabriken erinnern, welche die Teile zusammensetzen, und zum anderen die menschenartigen Roboter, die zusammen- oder auseinandergebaut werden. Die Maschinen erhalten dadurch eine unterschiedliche inhaltliche Qualität. Hierfür kann man die Maschinen welche die Roboter zusammenbauen mit den Robotern selbst vergleichen. Die Maschinen arbeiten zwar extrem filigran und präzise und haben sehr fließende Arbeitsabläufe, aber trotzdem wirken sie statisch. Bei den menschlichen Robotern hingegen sind die Bewegungen eindeutig menschlich. Dies kann man zum Beispiel beobachten, wenn sie sich küssen. Auch die Augen sind menschlich, was ebenfalls den Eindruck verstärkt, nicht eine Maschine vor sich zu haben, sondern einen Menschen. Die gewählte Darstellung ist untypisch und entspricht nicht den Erwartungen an einen klassischen Roboter.



21

Es wird also eine Maschine gezeigt die menschliche Züge hat und die sogar in der Lage ist, Gefühle zu zeigen und zu Lieben. Es kann daher keine klare Trennung mehr vorgenommen werden und Grenzen zwischen Mensch und Maschine verwischen. Im Zusammenhang mit dem Songtext kann man also unterstellen, dass Björk sich hier mit den nicht mehr eindeutigen Realitäten und Identitäten auseinandersetzt, welche durch zunehmende Digitalisierung und Technologisierung unseres Alltags bedingt ist.

---

<sup>21</sup> Screenshot aus dem Björk-Video „All is full of love“

Eine Thema was gerade Ende der 90er Jahre durch die Verbreitung des Internets und den damit verbunden Möglichkeiten präsenter denn je war und bis heute ist. Auch eine Zukunftsvision, in der Maschinen, neben der Möglichkeit mit großer Unabhängigkeit bestimmte Tätigkeiten zu verrichten, auch Empfindungen haben können, kann man aus dem Videoclip herauslesen.

Nicht endgültig geklärt werden konnte die Frage ob das Video rückwärts abgespielt ist und die Roboter eigentlich auseinandergelassen werden. Ein Indiz dafür ist das Wasser, das rückwärts zu fließen und tropfen scheint.

#### 4.4 Vergleich

Vergleicht man die drei Videos miteinander erkennt man, dass es verschiedenste Zugänge zu dem Thema Mensch und Maschine geben kann und dass diese sich den aktuellen Technologien entsprechend verändern. Wo bei Depeche Mode noch eine klare Trennung zu erkennen ist, wird bereits bei Billy Idol eine Vermischung von Mensch und Maschine gezeigt. Diese ist allerdings weniger reflektiert als mehr an eine, Anfang der 90er in vielen Filmen verwendete Ästhetik angelehnt. Passend zur nahenden Jahrtausendwende und zu der technischen Entwicklung in den 90er Jahren heben sich bei Björk die Grenzen völlig auf und sie reflektiert das Mensch-Maschine Verhältnis, bei welchem sich auch die Grenzen zunehmend zwischen Realität und Virtualität verschieben.

Die einzelnen Analyse-Ebenen für Verbindung von Mensch und Maschine lassen sich bei den drei Videoclips auf ihre jeweilige Art gut erkennen.

## 5. Fazit

Setzt man sich intensiver mit dem Thema Mensch und Maschine auseinander und versucht etwas über die ästhetischen Herangehensweisen in Kunst, Musik, Film und anderen Medien herauszufinden, so stößt man schnell an die Grenzen der Literatur bzw. entsprechenden Texten im Internet. Gemessen daran, dass dieses Thema den Menschen nun schon seit über 100 Jahren beschäftigt und es in unserem speziellen Fall auch in Musikclips schon seit ca. 30 Jahren thematisiert wird, ist das doch sehr verwunderlich. So ist gerade am Beispiel der drei ausführlich behandelten Videoclips eine klare Entwicklung zu erkennen, die es sich sicherlich lohnen würde einmal genauer zu untersuchen. Insbesondere die Verschiebung der Grenzen zwischen Realität und Virtualität sind gerade in den letzten Jahrzehnten präsenter denn je und beschäftigen eben nicht nur die „User“ hinter ihren Bildschirmen. Gerade in der Musik machen viele Künstler dieses immer wieder zum Thema. Aber schon in den 80er Jahren waren in vielerlei Musikclips Figuren zu sehen, die Roboter ähnlich oder sogar eine Fantasiemischung aus Mensch und Maschine waren. Es wird also deutlich, dass diese bis dahin eher aus Fantasy- oder Science Fiction Filmen bekannte Ästhetik auch für Musiker interessant wurde.

Durch den gleichen Wortstamm von Kunst und künstlich lässt sich auch ein Zusammenhang von künstlicher Maschine und Kunst vermuten. Klar zu erkennen ist, dass die Maschine sich vom Hilfsmittel zur Arbeitserleichterung zum ästhetischen Gegenstand entwickelt und so den Status eines Kunstwerks zugesprochen bekommt oder zumindest in die Nähe rückt. So werden die beiden gegensätzlichen Begriffe Maschine und Ästhetik durch das Hinzufügen von künstlerischen Aspekten zur Maschine verbunden und eine Maschinen-Ästhetik kann entstehen. Wie eine solche Ästhetisierung aussehen kann ist in den oben aufgeführten Beispielen zu sehen.

Die Maschine kann sich durch ruckartige, von Menschen ausgeführte Bewegungen, durch maschinenhafte Bauteile an Menschen, durch menschliche Bewegungen von Maschinen, durch Maschinenklänge in der Musik oder auch durch die Zusammenführung von Maschine und Emotion im Text mit dem Mensch verbinden.

In wie weit der Begriff auch im Alltag auf Maschinen angewendet werden kann ist fraglich, da hier wohl die Funktionalität im Vordergrund steht und die Maschine nicht als Kunstobjekt angesehen wird.

Durch die Maschinendarstellung kommt es häufig auch zu einer Dekonstruktion von Geschlechterbildern. Eine Maschine bekommt ein Geschlecht und wird dadurch menschlich, der Mensch wird zur Maschine und erscheint dadurch geschlechtslos. Zum Teil wird diese Tatsache wohl sehr bewusst genutzt, zum Teil geht es einfach mit der Ästhetik einher. Klar ist jedoch, dass auch darin eine Parallele zur Entwicklung der Technologien zu entdecken ist. Am Beispiel des Internets wird schnell deutlich, dass Geschlecht nicht mehr so klar definiert werden kann. Unterhält der Internetnutzer sich z.B. in einem Blog oder Chat, so ist nicht vorrangig klar oder wichtig, ob Mann oder Frau auf der anderen Seite des Netzes sitzt. Diese Entwicklung birgt Chancen, führt aber auch zu großer Unsicherheit. Waren doch die Geschlechterbilder bis vor einigen Jahren noch klar sortiert, wurden sie doch gerade in der Musik schon in den 80er Jahren, unter anderem vom Sänger von Depeche Mode, Dave Gahan, dekonstruiert, wenn er geschminkt und mit Frauenkleidern auf die Bühne ging. Es ist also ein Einfluss auf die Identitätsbildung zu erkennen.

Es scheint also durchaus sinnvoll zu sein, Mensch und Maschine auf einer ästhetischen Ebene zu verbinden, da hier unterschiedlichste Grenzen aufgelöst werden. Doch auch die damit verbundenen Risiken müssen beachtet werden. Ein Aspekt ist hier, dass eine Maschine keinen freien Willen hat und somit nicht für ihr Handeln verantwortlich gemacht werden kann. Eine solche Eigenschaft von einer Maschine auf einen Menschen zu übertragen kann verheerende Folgen mit sich bringen.

## 6. Verwendete Literatur

Bruhn, Herbert/Rösing, Helmut (Hrsg.): Musikwissenschaft. Ein Grundkurs, rowohlt's enzyklopädie, Rowohlt Taschenbuch Verlag

Burckhardt, Martin: Die Universale Maschine. <http://www.martin-burckhardt.de/mb/UniversaleMaschine.pdf>, Zugriff: 06.04.2008

Helms, Dietrich/Phleps, Thomas (Hrsg.): Clippes Differneces. Geschlechterrepräsentationen im Musikvideo, transcript Verlag, Bielefeld 2003

Hügli, Anton und Lübcke, Poul (Hrsg): Philosophie-Lexikon, Personen und Begriffe der abendländischen Philosophie von der Antike bis zur Gegenwart. Rowohlt's Enzyklopädie, hrsg. von Burghard König. Rowohlt, Reinbeck <sup>5</sup>2003

Keppler, Diana : Der Futurismus oder Die Musik im Zeitalter der Maschine. Aufsatz, aus Schriftenreihe herausgegeben vom Forschungszentrum Populäre Musik der Humboldt-Universität zu Berlin in: PopScriptum 7 - Musik und Maschine <http://www2.hu-berlin.de/fpm/popscrip/themen/pst07/pst07080.htm>, Zugriff: 31.03.2008

Muraitis, Audris: Die Maschine liegt in der Natur des Menschen. Aufsatz, aus Schriftenreihe herausgegeben vom Forschungszentrum Populäre Musik der Humboldt-Universität zu Berlin in: PopScriptum 7 - Musik und Maschine <http://www2.hu-berlin.de/fpm/popscrip/themen/pst07/pst07080.htm>, Zugriff: 31.03.2008

N.N. Focus.de [http://www.focus.de/politik/ausland/falkland-krieg\\_aid\\_52164.html](http://www.focus.de/politik/ausland/falkland-krieg_aid_52164.html)  
Zugriff. 31.03.2008

N.N. Laut.de: <http://www.laut.de/wortlaut/artists/b/bjoerk/index.htm>, Zugriff 31.03.2008

N.N., Richtlinie 2006/42/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 17. Mai 2006: [http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/site/de/oj/2006/l\\_157/l\\_15720060609de00240086.pdf](http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/site/de/oj/2006/l_157/l_15720060609de00240086.pdf)

N.N., Wikipedia: <http://de.wikipedia.org/wiki/%C3%84sthetik>, Zugriff: 09.12.2007

N.N., Wikipedia: <http://de.wikipedia.org/wiki/Aristoteles>, Zugriff: 31.03.2008

N.N., Wikipedia <http://de.wikipedia.org/wiki/Futurismus>, Zugriff: 9.12.2007

N.N., Wikipedia: <http://de.wikipedia.org/wiki/Maschine>, Zugriff: 09.12.2007

N.N., Wikipedia: <http://de.wikipedia.org/wiki/Musik>, Zugriff: 09.12.2007

N.N., Wikipedia: [http://de.wikipedia.org/wiki/Philosophische\\_Anthropologie](http://de.wikipedia.org/wiki/Philosophische_Anthropologie), Zugriff: 09.12.2007

Quandt, Thorsten: Musikvideos im Alltag Jugendlicher. Umfeldanalyse und qualitative Rezeptionsstudie, Deutscher Universitäts-Verlag, Wiesbaden 1997

Regenbogen, Arnim und Meyer, Uwe (Hrsg.): Wörterbuch der philosophischen Begriffe. Felix Meiner Verlag, Hamburg 1998

Siemens, Stephan: Lebewesen sterben – Maschinen gehen kaputt. Zur Dialektik der Maschine. <http://www.club-dialektik.de/texte/lebewesensterben.html>, Zugriff: 06.04.2008